



**T.C.
PAMUKKALE ÜNİVERSİTESİ
EĞİTİM BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ
TEMEL EĞİTİM ANABİLİM DALI
OKUL ÖNCESİ EĞİTİM BİLİM DALI
TEZSİZ YÜKSEK LİSANS PROJESİ**

**OKUL ÖNCESİ 5-6 YAŞ ÇOCUKLARININ OYUN
TERCİHLERİNİN İNCELENMESİ**

Duygu ÇİVRİL YILMAZ

Denizli- 2022

**T.C.
PAMUKKALE ÜNİVERSİTESİ
EĞİTİM BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ
TEMEL EĞİTİM ANABİLİM DALI
OKUL ÖNCESİ EĞİTİM BİLİM DALI
TEZSİZ YÜKSEK LİSANS PROJESİ**

**OKUL ÖNCESİ 5-6 YAŞ ÇOCUKLARININ OYUN TERCİHLERİNİN
İNCELENMESİ**

Duygu ÇİVRİL YILMAZ

**Danışman
Prof. Dr. Asiye İVRENDİ**

ETİK BEYANNAMESİ

Pamukkale Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, tez yazım kurallarına uygun olarak hazırladığım bu proje çalışmada;

- Proje içindeki bütün bilgi ve belgeleri akademik kurallar çerçevesinde elde ettiğimi,
- Görsel, işitsel ve yazılı tüm bilgi ve sonuçları bilimsel ahlak kurallarına uygun olarak sunduğumu,
- Başkalarının eserlerinden yararlanılması durumunda ilgili eserlere bilimsel normlara uygun olarak atıfta bulunduğumu,
- Atıfta bulunduğum eserlerin tümünü kaynak olarak gösterdiğimi, kullanılan verilerde herhangi bir tahrifat yapmadığımı,
- Bu projenin herhangi bir bölümünü bu üniversitede veya başka bir üniversitede başka bir proje çalışması olarak sunmadığımı beyan ederim.

İmza

Duygu ÇİVRİL YILMAZ

TEŐEKKÜR

Yüksek lisans eğitimimi tamamlamam için, yüksek lisansa başladığım ilk günden beri beni bu süreçte yüreklendiren, elinden gelen her türlü desteęi sağlayıp olumlu eleştirileri ile beni aydınlatan, öğreten, geliőtiren değerli danışman hocam Prof. Dr. Asiye İVRENDİ' ye çok teşekkür ederim.

Çalışmama katkı sağlayan değerli katılımcılara, veri toplama sürecinde ve daha fazlasında pes etmemem için her türlü desteęini esirgemeyen, her zaman moralimi yükselten, bana her zaman inanan, samimiyetlerine ve içtenliklerine inandığım değerli meslektaşlarıma ve dostlarıma çok teşekkür ederim.

Her konuda yanımda olan, yaşı küçük olmasına rağmen büyümüş de küçülmüş gibi anlayışlı davranan, en değerli vakitlerinin bir kısmını proje çalışmam için harcadığım kalbi güzel, kendi güzel canım kızım Duygusu' ya, manevi desteęi ve anlayışı için çok teşekkür ederim.

Ocak, 2022

Duygu ÇİVRİL YILMAZ

ÖZET

Okul Öncesi 5-6 Yaş Çocuklarının Oyun Tercihlerinin İncelenmesi

ÇİVRİL YILMAZ, Duygu

Tezsiz Yüksek Lisans Projesi, Temel Eğitim Anabilim Dalı

Okul Öncesi Eğitimi Bilim Dalı

Proje Danışmanı: Prof. Dr. Asiye İVRENDİ

Ocak 2022, 57 sayfa

Bu çalışmada, 5-6 yaş çocuklarının oyun zamanlarındaki oyun tercihleri; oyun türü ve süre gibi özellikler açısından incelenmiştir. Katılımcılar, okul öncesi eğitime devam eden 5-6 yaşlarındaki 21 çocuktan oluşmaktadır. Araştırmada katılımsız gözlem ve yarı yapılandırılmış görüşme yöntemi kullanılmıştır. Araştırmanın verileri, “Öğrenme Merkezleri Gözlem Formu” ve “Çocuk ve Oyun Ölçeği- Çocuk Formu” kullanılarak toplanmıştır. Verilerin analizinde betimleyici istatistikler ve Mann Whitney U tekniği kullanılmıştır. Bulgular, çocukların bir kısmının oyunun tanımını bilmediklerini, oyunu soyut bir tanım olarak değil de daha çok somut nesnelere ve eğlendirici aktivitelerden oluşan oyun adıyla ve şarkı, resim örnekleriyle tanımladıklarını göstermektedir. Çocukların en çok bebek, araba, kepeç gibi oyuncaklar, bilgisayar, telefon, televizyon ve park ekipmanları ile oynamayı tercih ettiklerini göstermektedir. En az ise kitap, top ve iple oynamayı tercih ettikleri saptanmıştır. Oyunla ilgili tercih nedenleri arasında, çoğunlukla hissettikleri duygulara yer verdikleri belirlenmiştir. Ek olarak, çocukların en çok saklambaç, körebe gibi oyunları arkadaşlarıyla, bahçe, okul, park gibi dış mekânda oynamak istedikleri sonucuna ulaşılmıştır. Son olarak, çocukların blok, sanat, dramatik oyun merkezinde geçirdikleri süre ve bulunan akran sayısında cinsiyet değişkenine göre istatistiksel olarak anlamlı bir fark bulunmaktadır.

Anahtar Kelimeler: Çocuk oyunu, oyun tercihleri, öğrenme merkezleri

ABSTRACT

Examination of Play Preferences of Preschool Children aged 5-6

ÇİVRİL YILMAZ, Duygu

Non Thesis Masters Project in Educational Sciences,

Pre School Counseling

Supervisor: Prof. Dr. Asiye İVRENDİ

January 2022, 57 pages

In this study, the play preferences of 5–6-year-old children was examined in terms of features such as play types and duration. The participants consisted of 21 children aged 5-6 years attending pre-school education. Nonparticipant observation and semi-structured interview method were used to collect data. The data were collected by using the "Learning Centers Observation Form" and "Child and Play Scale-Child Form". Descriptive statistics and Mann Whitney U technique were used in the analysis of the data. The findings show that some of the children do not know the definition of play, and they define play not as an abstract definition, but with the name of a play, which consists of concrete objects and entertaining activities, and with examples of songs and pictures. It has been determined that children mostly prefer to play with toys such as dolls, cars, scoops, computers, telephones, televisions and park equipment. They less preferred to play with books, ball and rope. The findings also indicate that children mostly included the emotions they felt among the reasons for their preference for play. In addition, children mostly want to play games such as hide and seek and blindfold with their friends, and outdoors such as garden, school, park. Finally, there is a statistically significant difference according to the gender variable, the time spent by the children in the block, art, dramatic play center and the number of peers found.

Keywords: Child play, play preferences, learning centers

İÇİNDEKİLER

ETİK BEYANNAMESİ	iv
TEŞEKKÜR.....	v
ÖZET	vi
ABSTRACT.....	vii
İÇİNDEKİLER	viii
TABLolar LİSTESİ.....	ix
BİRİNCİ BÖLÜM: GİRİŞ.....	1
1.1.Problem Durumu	1
1.2.Araştırmanın Amacı	2
1.3.Araştırmanın Önemi.....	3
1.4.Sayıtlar	4
1.5.Araştırmanın Sınırlılıkları	4
1.6.Tanımlar	4
İKİNCİ BÖLÜM: KURAMSAL ÇERÇEVE VE İLGİLİ ARAŞTIRMALAR.....	6
2.1. Kuramsal Çerçeve	6
2.1.1.Öğrenme Merkezleri.....	15
2.2.İlgili Araştırmalar.....	17
ÜÇÜNCÜ BÖLÜM: YÖNTEM.....	23
3.1.Araştırmanın Modeli	23
3.2.Çalışma Grubu	23
3.3.Verİ Toplama Araçları ve Süreci	24
3.4.Verilerin Analizi.....	25
DÖRDÜNCÜ BÖLÜM: BULGULAR VE YORUM	26
4.1.Çocukların oyun tanımları, oyun türü, materyali, oyun yeri, oyun arkadaşı ile ilgili bulgular	26
4.2.Çocukların oyun materyalleri ile ilgili görsellerden tercih ettikleri ile ilgili sıklık ve yüzdelerle ilgili bulgular	26
4.3.Çocukların öğrenme merkezlerinde geçirdikleri süre ve birlikte buldukları akran sayıları ile ilgili bulgular	29
4.4.Çocukların öğrenme merkezlerin geçirdikleri ortalama sürenin ve birlikte buldukları akran sayısının cinsiyet değişkenine göre dağılımı ile ilgili bulgular	30
4.5.Çocukların öğrenme merkezlerinde geçirdikleri ortalama sürenin ve birlikte buldukları akran sayısının okul öncesi eğitime devam yılına göre dağılımına ilişkin bulgular	31

4.6.Çocukların öğrenme merkezlerinde geçirdikleri süre ve birlikte buldukları akran sayılarının cinsiyet değişkenine yönelik bulguları	32
BEŞİNCİ BÖLÜM: TARTIŞMA, SONUÇ VE ÖNERİLER	34
EK 1. Çocuk ve Oyun Ölçeği-Çocuk Formu	43
EK 2. Çocuk Formu	44
EK 3. Gözlem Formu	45
EK 4. Anket Uygulama İzni.....	46
ÖZ GEÇMİŞ.....	47

TABLolar LİSTESİ

Tablo 3.1. <i>Çalışma grubu ile ilgili betimleyici istatistikler</i>	23
Tablo 4.1. <i>Çocukların Oyun Tanımına Yönelik Betimsel İstatistikler</i>	26
Tablo 4.3. <i>Çocukların Ne, Neyle, Nerede Oynamak İstedığı ile İlgili Betimsel İstatistikler</i>	27
Tablo 4.4. <i>Çocukların Öğrenme Merkezlerinde Geçirdikleri Ortalama Sürenin ve Birlikte Buldukları Akran Sayısının Yaşa Göre Dağılımı</i>	29
Tablo 4.5. <i>Çocukların Öğrenme Merkezlerinde Geçirdikleri Ortalama Sürenin ve Birlikte Buldukları Akran Sayısının Cinsiyete Göre Dağılımı</i>	30
Tablo 4.6. <i>Çocukların Öğrenme Merkezlerinde Geçirdikleri Ortalama Sürenin ve Birlikte Buldukları Akran Sayısının Okul Öncesi Eğitime Devam Yılına Göre Dağılımı</i>	31
Tablo 4.7. <i>Çocukların Öğrenme Merkezlerinde Geçirdikleri Süre ve Birlikte Buldukları Akran Sayılarının Cinsiyet Değişkenine Yönelik Mann Whitney U Testi Sonuçları</i>	32

BİRİNCİ BÖLÜM: GİRİŞ

1.1. Problem Durumu

Okul öncesi eğitiminin önemini ve bireyin yaşamını nasıl etkilediğini anlamak çocukların gelişimlerini desteklemek açısından önem taşımaktadır. Okul öncesi eğitim döneminde etkili planlanan bir program ve eğitim, zengin uyarıcı çevre olanakları, çocukların zihinsel, dil gibi tüm gelişim alanlarında potansiyellerine ulaşmaları için önemlidir. Yaşamın erken yıllarında çocukların gelişimini desteklemenin en etkili yollarından biri de oyundur. Oyun yoluyla çocuklar toplumsal cinsiyet rolleri ile ilgili kendilik imajı geliştirirken, iletişim ve etkileşimde nasıl anlam yükleyeceklerini, sorunları nasıl çözeceklerine kendi değerlerini geliştirebilmeyi, kendi tercihlerini yapmayı ve kendi kararlarını almayı öğrenmektedirler.

Okul öncesi sınıflarında oyun yoluyla öğrenmeyi destekleme amacını güden öğrenme merkezleri bulunmaktadır. Bu merkezler arasında; yapı-inşa oyunları oynayabilecekleri blok merkezi, dramatik oyun merkezi, sanatsal faaliyetler yapabilecekleri sanat merkezi, kitap merkezi, fen ve matematik merkezi, müzik merkezi, eğitici oyuncak merkezi, okuma ve yazma becerilerini geliştiren merkezlerin yanında öğretmen tarafından çocukların ilgi ve ihtiyaçlarına uygun oluşturulabilecek geçici öğrenme merkezleri de yer almaktadır (Milli Eğitim Bakanlığı [MEB], 2013). Öğrenme merkezleri, çocukların duyuşsal algı gelişimleri ile tüm gelişim alanlarının desteklemesi açısından da önem taşımaktadır (Aral ve Can-Yaşar, 2015).

Oyun oynayarak çocuklar deneyimlerini farklı alanlarda geliştirirler. Çocuklar için oyunun kendisi de bir gelişim sürecidir. Diğer bir ifadeyle, çocukların yaşları geliştikçe oyunları da aynı doğrultuda gelişmektedir. Bu sebeple çocukların gelişim ihtiyaçlarına, yaşlarına ve ilgi alanlarına göre, çocuklara değişik oyun imkânlarının sunulması gerekir. Buna bir örnek olarak çocukların oyunlarının yalnızca sınıf ortamından ziyade bahçede ve açık hava alanlarında oyun oynayabilecekleri imkânlar yaratılmalı ve çocuklar bu imkânlardan yararlandırılmalıdır (Şahin, 2016). Dış mekânlarda oynanan oyunlar çocukların öğrenmelerini artırır ve çevrelerini algılamalarını kolaylaştırır. Ayrıca çocuklar açık havada oynarken bol miktarda oksijen, güneş ışığı ile “D vitamini” alırlar, oyunlar sırasında terleme yoluyla da vücutlarındaki zararlı toksinleri dışarıya atarlar (Firat, 2013).

Okul öncesi eğitim sınıflarında yer alan öğrenme merkezlerinde ve açık hava oyun alanlarında çocuklar için çeşitli oyun ve etkinlik fırsatları bulunmaktadır. Bunlar arasında blok oyunları, sosyo-dramatik oyun gibi oyun türleri yer almaktadır. Çocukların oyun

tercihleri onların yaşına, cinsiyetine veya ön deneyimlerine göre değişiklik gösterebilir. Millî Eğitim Bakanlığı, Okul Öncesi Eğitim Programında da belirtildiği gibi etkinliklerin ve eğitim ortamı düzenlemesinin çocuk merkezliliği ilkesi doğrultusunda şekillendirilmesi gerekmektedir (MEB, 2013, s.49). Bu nedenle, eğitimcilerin öğrenme merkezlerini ve oyun etkinliklerini düzenlerken çocuklara seçme imkânı oluşturacak ve kendi tercihleri doğrultusunda oyun kurabilecekleri şekilde düzenlemeler yapmaya dikkat etmeleri önem taşımaktadır.

Çocuklar içinde buldukları çağın aktif bir üyesi olarak büyüdükçe, tercihlerini de içinde yaşadıkları modern çağa göre değiştirmektedirler. Küçük yaşlardan itibaren dijital dünyayla ve elektronik aletlerle tanışan çocukların; oyun, sosyalleşme, eğlenme ve iletişim gibi birçok alışkanlıkları da değişim göstermektedir (Sapsağlam, 2018). Çocukların oyun tercihlerini bilmek, çocukların daha iyi tanınmasına ve çocukların ilgi-ihtiyaçlarına cevap verecek şekilde eğitim-öğretim ortamları düzenlenmesine, çocuklara daha iyi seçenekler sunulmasına hizmet edecektir. Bu gerekçeye dayalı olarak bu çalışmada “Okul öncesi eğitime devam eden 5-6 Yaş Çocuklarının Oyun Tercihleri Nelerdir?” sorusuna cevap aranacaktır.

1.2. Araştırmanın Amacı

Bu araştırma, okul öncesi eğitimi alan çocukların (5-6 yaş) 2021-2022 eğitim-öğretim yılında, oyun zamanındaki oyun tercihlerinin türü ve süre gibi özellikleri açısından incelemeyi amaçlamaktadır.

Bu genel amaç doğrultusunda alt amaçlar şöyle belirlenmiştir;

1. Okul öncesi eğitimi alan çocuklar oyun zamanında hangi öğrenme merkezlerini tercih etmektedir?
2. Okul öncesi eğitimi alan çocuklar oyun zamanında hangi oyunları oynamayı tercih etmektedir?
3. Okul öncesi eğitimi alan çocuklar oyun zamanında kurdukları oyunları tek başına mı yoksa akran katılımıyla mı oynamaktadırlar?
4. Okul öncesi eğitimi alan çocuklar oyun zamanında kurdukları bir oyunu ne kadar süre oynamayı tercih ediyor?
5. Çocukların öğrenme merkezlerinde geçirdikleri süre ve birlikte buldukları akran sayılarının cinsiyete göre farklılaşmakta mıdır?

1.3. Araştırmanın Önemi

Çocuğun çeşitli gelişim alanları (bilişsel, fiziksel, dil, sosyal ve duygusal) yönünden ilerleme kaydettikleri en önemli dönem okul öncesi dönemdir. Bu yaşlardaki çocuklara verilecek eğitim, okul öncesi dönemin insan hayatında kritik bir dönem olması nedeniyle çocuklarda kalıcı izler bırakmaktadır (Şahin, 2000). Çocukların okul öncesi eğitimde deneyimledikleri yaşantıları, bu deneyimlerin tüm etkileri, çocukların gelecek yaşamları üzerinde doğrudan etkilidir (Oktay, 1999).

Oyun bireyin bazen bir ya da birkaç gelişim alanını, bazen de aynı anda tüm gelişim alanlarını destekleyen, beden ya da zihin aktivitesi gerektiren, her yaş grubundan bireylerin zaman zaman yaşamlarında yer verdikleri, yapılandırılmış ya da kendiliğinden gerçekleşen, keyif verici, öğretici, geliştirici etkinlik ve aktivitelerdir. Jersild, çocukların en önemli uğraşısının oyun olduğunu belirtir ve bu süreçte hünerlerini sergilerler. Erken çocukluk dönemdeki oyunun, çocukların içinde yaşadıkları dünyayı, duygularını-düşüncelerini, olumsuz duygularını ve hayal dünyalarını dışa vurmaları için uygun bir yol olduğu kabul edilmektedir (akt. Ulutaş, 2011).

Okul öncesi eğitimi programı incelendiğinde, okul öncesi dönemdeki etkinliklerin temelinde oyun bulunduğunu, okul öncesi eğitimin birinci amacının, “Çocukların beden, zihin ve duygu gelişimini ve iyi alışkanlıklar kazanmasını sağlamak” olduğu görülmektedir. Programındaki okul öncesi eğitimin temel ilkeleri incelendiğinde; çocuğun tüm gelişim alanlarının desteklenmesi gerektiğini, oyunun etkili bir öğrenme bağlamı olduğunu ve oyun temelli deneyimlerin sunulması gerektiği anlaşılmaktadır (MEB, 2013).

Oyunun eğitimde kullanımı, hareket etme ihtiyacı olan okul öncesi çocuklar için en pratik ve en eğlenceli yoldur. Oyunlar yoluyla bilişsel ve duyuşsal kazanımlar daha kolay öğrenilmekte ve pekişmektedir. Grup oyunları ile çocuklar toplumsal kuralları deneyimlemektedirler. Diğer öğrenme ortamlarına göre oyunun çocuğa fiziksel katkısı doğal olarak daha baskındır. Oyunun tüm bu yönleri ve içinde barındırdığı unsurları ile, çocukların farklı gelişim alanlarındaki becerilerinin sağlıklı bir şekilde kazanılmalarında ve gelişmesini sağlamada, geleceğe bilinçli, hoşgörülü, sevgi dolu sağlıklı bireyler kazandırmada etkili olduğu belirtilmektedir (Güven, 2017).

Çocuklar oyun oynarken, duygularını rahatça ifade edebilme imkânı bulurlar ve sorunlarına daha kolay çözüm bulabilirler. Aynı zamanda çocuklar oyun sırasında sıkıntı ve kaygılarını unutarak iyi vakit geçirirler. Bunun yanında, oyun sırasındaki hareketli ortamlar ve oyunda girilen mücadele, çocukların psikolojik olarak rahatlamalarını sağlar. Çocukların fazla enerjilerini atarak saldırganlık ve şiddet eğilimlerinin azaltılmasına yardımcı olur (Fırat, 2013).

İçinde bulunduğumuz dönemde teknolojik gelişmelerin yanı sıra korona virüs salgını; yaşam şekillerimizi, sosyo-kültürel hayatımızı, sosyal ilişkilerimizi ve bazı alışkın olduğumuz durumları değişime uğratmış ve hayatımızın birçok alanında etkili olmuştur. Bütün bunlar okul öncesi dönem çocuklarının oyun tercihlerini etkilemiş midir? Sorusuna cevap aranması çocukların daha iyi anlaşılması ve oyunlarının desteklenmesi açısından önem taşımaktadır.

Çocuğu anlamak ve “değer vermek, oyunu anlamak ve değer vermekle” aynı anlama geldiği söylenebilir. Oyun gözlemi çocukları tanımak ve anlamak için en güvenli yoldur. “Plato, çocuğu tanımak için bir yıl onunla birlikte olmaya göre yeterli olduğunu söyleyerek, çocuğu tanıma ve anlamada oyunun gücüne dikkat çekmiştir” (Tuğrul, 2017, s.260). Tüm bu nedenlerle bu araştırma çocuğu tanıma ve anlama açısından oldukça önemlidir.

1.4. Sayıtlar

Araştırmada şu varsayımlar dikkate alınmıştır;

- Çalışmanın veri toplama araçları geçerli ve güvenilirlerdir;
- Çalışma grubunun ölçme araçlarında yer alan soruları içtenlikle yanıtlamışlardır.

1.5. Araştırmanın Sınırlılıkları

- Araştırmamız 2021-2022 eğitim dönemini kapsamaktadır
- Araştırmamız Denizli ili, Serinhisar ilçesinde bulunan 5-6 yaş aralığındaki okulöncesi çocukları ile sınırlıdır.

1.6. Tanımlar

Okul öncesi eğitim: “Okul öncesi eğitim; çocukların gelişim düzeylerine ve bireysel özelliklerine uygun, sağlıklı ve zengin uyarıcı çevre olanakları sağlayan, onların bedensel, duygusal ve sosyal yönden gelişimlerini destekleyen ve ilköğretime hazırlayan bir eğitim süreci olarak tanımlanmaktadır” (Artut ve Tarım, 2004, s.1).

Okul öncesi eğitim kurumu: 0-6 yaş aralığındaki çocukların sağlıklı ve düzenli fiziksel koşullar içinde fiziksel, zihinsel, duygusal, dil, sosyal, öz bakım becerilerinin gelişimi gibi tüm gelişim alanlarını, toplumun kültürel özelliklerine uygun olacak şekilde en iyi şekilde yönlendiren; çocukların sosyal duyarlılığın, yaratıcı ve işlevsel zekânın ve sağlam bir kişiliğin temellerini atan; alanlarında uzman-egitici kadroya sahip, eğitimin temel fonksiyon olduğu sosyal kuruluşlardır (Oğuzkan ve Oral, 2001).

Kritik dönem; canlının yaşamında, belli zamanlarda belirli becerileri edinmesi için en önemli ve uygun zaman, öğrenmeye yönelik üstünlüğün, uyaranlar tarafından en çok etkinliğe sahip olunan dönemdir (akt. Koçak, 2019).

Oyun: Bireyin bazen bir ya da birkaç gelişim alanını, bazen de aynı anda tüm gelişim alanlarını destekleyen, beden ya da zihin aktivitesi gerektiren, her yaş grubundan bireylerin zaman zaman yaşamlarında yer verdikleri, yapılandırılmış ya da kendiliğinden gerçekleşen, keyif verici, öğretici, geliştirici etkinlik ve aktivitelerdir.

İKİNCİ BÖLÜM: KURAMSAL ÇERÇEVE VE İLGİLİ ARAŞTIRMALAR

2.1. Kuramsal Çerçeve

Çocuğun en doğal öğrenme ortamı oyundur. Oyun insanların dikkatini her zaman çeken bir konudur. Ülkemiz açısından çocuk oyunları kültürel bir birikimdir. Oyun bazen kültürel mirasın aktarımı, bazen çocukların iç dünyalarının dışa vurumu, bazen de hayallerini ifade etmelerinin bir yoludur (Bardak ve Topaç, 2019).

Benjamin S. Bloom bir eserinde zeka gelişiminin %50'sinin 4 yaşa kadar, %30'unun 4-8 yaş aralığına, %20'sininse 8-18 yaşlar aralığına rastladığını ortaya koyar. Bu nedenle zekâ gelişiminin büyük bir kısmının tamamlandığı okul öncesi dönem, hassasiyetle üzerinde durulması gereken önemli bir dönemdir. Oyun, çocukların tüm gelişim alanlarını desteklemekte etkili olan önemli bir bağlamdır (Öztürk, 2001).

Çocukların dünyasında vazgeçilmez bir aktivite olan oyun meraklarını gidermeleri ve öğrenmeleri için güçlü bir araçtır. Çocuklar oyunda yeni şeyler öğrenir ve pekiştirir. Bu süreçte de diğerleriyle iletişim kurmayı öğrenir. Bir anlamda, ileri yaşama hazırlanır (Maden-Ellialtıoğlu, 2005).

Okul öncesi dönemde çocuğu tanımak için oyun etkili bir yoldur. Yetişkinlerden farklı olarak çocuklar sürekli büyürler, gelişirler ve değişirler (akt. Ulutaş, 2011). Oyun, yaşamın her döneminde rastladığımız, değişik amaçlarla yapılan bir etkinlik türüdür. Bu nedenle çeşitli kaynaklarda oyunun farklı tanımlarına ve sınıflandırmasına rastlamak mümkündür (Oğuzkan, Tezcan, Tür ve Demiral, 2002). İnsanlık tarihi boyunca oyun her coğrafi bölgede, her çağda, eğitim ve gelişim açısından varlığını sürdürmüş önemli bir etkinliktir. Bütün çocuklar çevreleri ile oyun yolu ile iletişime geçerler ve dolayısıyla bütün çocuklar oyun oynarlar. Oyun, çocukların sağlıklı bireyler olarak yetişmelerinde diğer temel ihtiyaçlar kadar gereklidir (Aral, Gürsoy ve Köksal, 2000).

Çocuklar için kendini ifade etme şekli, keşfetme ve öğrenme anlamına gelen oyun, aynı zamanda çevrelerindekiyle iletişim kurmalarına fırsat veren bir araçtır. Oyunla ilgili olarak Vygotsky, hata yapma özgürlüğüne izin veren, çocukları diğer insanlardan öğrenmesi için motive eden zengin ve özgür bir çevredir (Aktaş-Arnas, 2006).

En geniş anlamıyla “oyun, belli bir amaca yönelik olan ya da olmayan, kurallı ya da kuralsız olarak gerçekleştirilebilen, her durumda çocuğun isteyerek ve hoşlanarak yer aldığı fiziksel, bilişsel, dilsel, duygusal ve sosyal gelişimin temeli olan, gerçek hayatın bir parçası ve çocuk için en etkin öğrenme sürecidir” (Öztürk, 2001, s.11).

Bir diğ er tanıma göre oyun; çocuğ un gelişimine, gereksinimine, ilgisine yönelik bir ortamda gerçekleş en etkinliklere verilen ad, çocuğ un olmazsa olmazı, çocuğ un yaşam biçimidir (Dere-Çiftçi ve Aksoy, 2014). Çocuklar oyun oynarken, duygularını rahatça ifade edebilme imkânı bulurlar ve sorunlarına daha kolay çözüm bulabilirler. Aynı zamanda çocuklar oyun sırasında sıkıntı ve kaygılarını unutarak iyi vakit geçirirler. Ayrıca oyun sırasındaki hareketli ortamlar ve oyunda girilen mücadele, çocukların psikolojik olarak rahatlamlarını sağlar. Çocukların fazla enerjilerini atarak saldırganlık ve şiddet eğilimlerinin azaltılmasına yardımcı olur (Fırat, 2013). Çocuklar oyun yoluyla birçok denemelerden geçer, çevresinde gördüklerini oyununa yansıtır ve böylece istediğ i rollere girerek toplumla uyum sağlayabilmek için kullanabileceğ i çok değerli yaşantılar kazanır (Oğuzkan, Tezcan, Tür, ve Demiral, 2002).

Oyunun bilişsel gelişime etkisi: Oyun, bebeklikten itibaren bilişsel gelişimi yansıtır. Çocuklar oyun oynarken sürekli olarak düşünürler, çeşitli kavramları ve nesnelere tanırlar, nesnelere işlevlerini ve kullanım özelliklerini öğrenirler. Ayrıca, neden sonuç ilişkisi kurma, anlamlandırma ve çıkarım yapma gibi bilişsel becerileri geliştirici fırsatları olur (Aral ve diğ., 2000). Ek olarak, çocuklar oyunlarda yaparak-yaşayarak öğrenirler ve bu sayede problem çözme becerileri uygulamalı olarak gelişir.

Çok erken yaşlarda başlayan sembol kullanımı, çocukların çevrelerinde gördükleri yazılara karşı farkındalıklarını da etkilemektedir. Oyun, gerçek yaşam senaryoları ile çocuklara birçok kavram kazandırmanın yanında okuryazarlık ile ilgili yaşantılar sunarak ve bunları değ işik bağlamlarda kullanma fırsatları sağlayarak bilişsel gelişimlerini desteklemektedir (Sevinç, 2004). Bu açıdan bakıldığında oyun hem sosyal bir faaliyettir hem de bilişsel açıdan destekleyicidir. Oyun yoluyla çocuk duygu ve düşüncelerini uygun şekilde açıklamayı öğrenmekte, zengin yaşantılar elde etmekte, kullandığı objeleri kıyaslayarak “düşünme, algılama, kavrama ve imgelem” gibi zihin gelişimi ile ilgili beceriler kazanmaktadır (Poyraz, 2003).

Oyunun dil gelişimine etkisi: Çocuklar başkalarını, çevresindeki olayları, kişileri anlamak ve başkaları tarafından da anlaşılma isterler. Oyun ortamında dil gelişimi, çocukların oyunları sırasındaki deneyimleri ile ilgili düşünce ve fikirlerini ilettikleri iletişimlerden doğ ar. Çocuklar oyunları sırasında taklit etme, gülüşme, mimik kullanma, merak ettiklerini sorma gibi iletişim gerektiren davranışları sonucunda bir yandan keşfetmekte, bir yandan kendilerini ifade etmekte ve bir yandan da dil gelişimlerini genişleterek dinlemeyi ve konuşmayı öğrenmektedirler (Sevinç, 2004).

Yaşamının büyük bir bölümünü kaplayan oyunda çocuk, dili kullanmak durumundadır. Çoğ u çocuk oyunları dil gelişimini destekler. Sembolik ve sosyo-dramatik

oyunlar çocukların özellikle sesleri, tonlamaları ve cümle yapılarını kullanmaları açısından çeşitli fırsatlar sunar. Oyun yoluyla çocukların anlama becerisi ve kelime hazinesi gelişir, bu sayede çocuk kendini çevresindekilerle iletişim kurmakta aktif olur (MEB, 2014).

Oyun ve oyunla ilişkili tüm boyutlar, çocuğun farklı sözcükler edinmesi açısından faydalıdır. Sözcük hazinesi geliştikçe ve oyun materyallerini kullanım amacına uygun kullandıkça çocukların dil gelişimleri artar. Çocukların oynadıkları oyunların birçoğu konuşmayı gerektirir ve çocukların dil gelişimlerini destekler. Oyun sırasında çocuklar bir yandan kendilerini ifade ederken, bir yandan da karşısındakileri anlamak zorundadır. İletişim için çaba gösterirler, düşüncelerini kabul ettirmek için uğraşırlar ve böylelikle dili kullanma becerilerini de geliştirirler (Kadim, 2012).

Oyunun sosyal-duygusal gelişimine etkisi: Oyun çocuklar için sadece eğitsel ve bedensel yönden değil, çocuğun sosyal gelişimi, duygusal gelişimi ve ruh sağlığı açısından da büyük önem taşımaktadır. Oyun, duygusal ilişkilerin başlatılması için en iyi ortamları hazırlamaktadır (Poyraz, 2003).

Okul öncesi dönem çocukları, bebeklikten itibaren oyun yoluyla araştırır, keşfeder ayrıca oyun yoluyla korku, kaygı ve saldırganlık duygularından arınma olanağı bulurlar. Oyun yoluyla sıra beklemeyi, problem çözmeyi, paylaşmayı, iş birliği yapmayı, duygularını ifade etmeyi de öğrenirler (Sevinç, 2004).

Çocukların en önemli ihtiyaçları olan sosyallik becerileri de oyun yoluyla şekillenmeye başlamaktadır. Genelde çocuk oyunları yetişkin yaşantılarına yöneliktir. Evcilik, blok oyunları, hayali dramatik oyunlarında çocuklar genellikle yetişkin yaşantılarını canlandırır, taklit eder ve oyunlarında deneyimleyerek sosyal rolleri öğrenirler (Poyraz, 2003).

Çocuk oyun ortamında konuşmayı, düşünmeyi, paylaşmayı, hayatın rollerini anlamayı, yardımlaşmayı, etkileşimi başlatmayı, sorun çözmeyi ve diğerleriyle iletişimde gerekli olan becerileri öğrenir. Oyun sosyal becerilerin geliştirilebilmesi için en iyi yol olarak tanımlanmaktadır (Durualp ve Aral, 2010).

Oyunun motor gelişimine etkisi: Oyun etkinlikleri süresince çocukların temel hareket becerileri, beden farkındalığı motor yeterliliği (güç, koordinasyon, hız, çabukluk) ve fiziksel yeterliliği (esneklik, kuvvet, dayanıklılık) gelişir (MEB, 2013).

Çocuklar değişik materyallerle hem beden hem duyu yoluyla oyunlarında etkileşimlerde bulunurlar. Hareket becerilerinin gelişmesiyle birlikte küçük kas becerilerinin mümkün kıldığı yapboz parçalarını yerleştirme, müzik aletlerini çalabilme, bir kitabın sayfalarını çevirebilme, kalem-boya-makas kullanabilme, yoğurma maddeleri ve yumuşak nesnelere şekiller yapma, kaptan kaba malzeme aktarma gibi aktiviteler çocuğun

oyunlarında zevkle yaptığı etkinlikler arasındadır. Çocuklar oyun yoluyla küçük kas gelişimlerinin yanında büyük kas becerilerinin gelişmesiyle de topu fırlatma, nesnelere itme-çekme, tırmanma, koşma, zıplama, atlama gibi hareket becerilerini geliştirirler (Sevinç, 2004).

Erikson'un psikososyal gelişim kuramına göre hareketli oyunlardaki koşma, atlama, tırmanma vb. hareketleri deneyimleme ve başarıma duygusu sonucunda, çocukların güven duyguları gelişir. Bu nedenle ebeveynler ve eğitimciler fiziksel aktivite ve hareketli oyunlarla, çocukların girişimci ve öz-yeterlilik duygularının gelişmesi için çocukları desteklemeli, uygun ortamlar oluşturmalarıdır (Orhan ve Ayan, 2018).

Çocukluk döneminde bedensel aktivitelerin büyük çoğunluğu oyun yoluyla gerçekleştirilir. Çocuklar hareket özgürlüğü bulduklarında, hareketli oyunlar oynadıklarında sadece fiziksel gelişimleri desteklenmez, duygusal olarak da oyundan olumlu etkilenirler. Rahatlarlar, eğlenirler ve mutlu olurlar. Bu durumu çoğu zaman sınıflarımızdaki oyun zamanlarında ve hareket etkinliklerinde rahatlıkla gözlemleyebiliriz.

Okul öncesi eğitim programının gelişimsel bir program olması sebebiyle oyun fırsatları sunarken çocukların yaşları, gelişimsel ihtiyaçları ve ilgi duydukları alanlar göz önünde bulundurulmalı ve çocuklara çeşitli oyun imkânları sunulmalıdır. Okul öncesi eğitimde öğrencilerin yalnızca sınıfta oynayabilecekleri oyunlardan ziyade, bahçe gibi dış mekânlarda da oynamaları için imkânlar hazırlanmalıdır. Öğrencilerin oyun ihtiyaçlarının giderilebilmesi amacıyla, gün içinde planlanan eğitim programları dahilinde değişik çeşitlerde, çeşitli davranışlara imkan verecek serbest(yapılandırılmamış) oyun, yarı yapılandırılmış oyun ve yapılandırılmış oyun aktiviteleri düzenlenerek, çocuklara farklı oyun imkanları vermek önem taşımaktadır (MEB, 2013).

Serbest oyun: Diğer bir adıyla yapılandırılmış oyun da denilen serbest oyun, çocukların tek başlarına, arkadaşlarıyla eşleşerek ya da grup oluşturarak bireysel yönelim ve seçimleri doğrultusunda serbestçe oynadıkları oyunlara denir. Çocuklar bu oyunlarda ne oynayacaklarına ne ile oynayacaklarına, nerede ve kiminle oynayacaklarına kendileri karar verirler. Planlanan günlük akışların tamamında, çocukların okula geldiklerinde ve okuldan eve gitmeden evvel serbest oyun alanlarında kesinlikle yapılandırılmamış oyun oynamaları için zaman ayrılmalıdır.

Yarı yapılandırılmış oyun: Bir yetişkin ya da çocuğun başlattığı, çocuk merkezli olan ve nasıl devam edeceği belli olmadan gerçekleşen, oyuna katılan çocukların tüm gelişimlerine katkı sağlayan ve çocukların aktif katıldıkları yaratıcı oyunlara denir. Yarı yapılandırılmış oyunlara günlük akışlarda muhakkak yer ayrılmalıdır.

Yapılandırılmış oyun: Kurallarını başkalarının koyduğu, çocukların tüm gelişim alanlarında kazanımlar elde edebilmeleri için, birkaç çocuğun ya da çok sayıda çocuğun oluşturduğu gruplarda oynanan oyunlar bu gruba girer. Yukarıda bahsedilen değişik oyunlara günlük planlarda orantılı olarak yer verilmesi, çocukların tüm gelişim alanlarında desteklenmesi ve gelişimlerine maksimum katkı sağlanması açısından önemlidir (MEB, 2013).

Oyunlar; öz yapılarına göre, oynandığı yere göre, araçsız-araçta-araçla oynanmaya göre 3 çeşittir. Bunlar da kendi içlerinde gruplara ayrılırlar.

1. Öz yapılarına göre oyunlar kendi içinde gruplara ayrılır.
 - a. *İşlev oyunları:* Doğumdan itibaren çocukların 3 yaşlarına kadar kendiliğinden yaptıkları hareketler ve bu yaşlar arasında oynadıkları oyunlar işlev oyunları olarak adlandırılır. Çocuğun bir nesneyi atıp-tutması, yere vurması, bu davranışları tekrarlaması, ağzına götürmesi gibi araştırmacılığın dikkat çektiği oyunlar işlev oyunlarına örnek olarak gösterilebilir. Bebeklerin doğumdan itibaren ilk yıllarda farkında olmadan ve refleks olarak yaptıkları hareketler süt çağı işlev oyunları olarak adlandırılır. Bebekler heyecanlandıklarında ve mutlu olduklarında değişik sesler çıkararak el-kol-bacak hareketleri yaparlar, vücutlarını tanımaya çalışırlar ve bedenleriyle oynadıkları oyunlardan keyif alırlar. Örneğin; araba geldi, durakta durdu, düdüğünü çaldı bi biiiip oyunu gibi. Bu oyunları oynarken bebekler hem eğlenirler hem de organlarını tanırlar. 1-3 yaş döneminde çocukların, içgüdülerinin doyurulması ile bağlı şekilde oynadığı oyunlar, özerklik dönemi işlev oyunları olarak adlandırılır. Bu oyunlara örnek olarak fazla enerjinin dışa vurumunu sağlayan sesli oyuncaklarla oynanan oyunlar, toprak, su, kil gibi maddelerle oynanan oyunlar sayılabilir.
 - b. *Ben oyunları:* Ben oyunlarının başlangıcı, çocukların kendilerini merkeze alarak oynadıkları 3-6 yaşlar arasında görülür. Çocukların vücutlarını tanıması, görme, işitme, duyma ve bunun gibi becerilerini geliştirmesi odaklanma ve algılama becerilerinin gelişmesi açısından önem taşımaktadır.
 - c. *Hayal Oyunları:* Çocukların bir objeyi başka bir obje gibi düşünmesi, bir durumu farklı bir durum gibi düşünmesi şeklinde oynadığı, kurguladığı oyunlara hayali oyunlar adı verilir. Hayali oyunlara aynı zamanda düş gücü oyunları da denir. 3 yaşından itibaren çocuklar hayal kurmayla ilgili oyunlar kurmayı ve bu oyunlarla oynamayı severler. Çocuklar ilk başlarda yalnız oynadıkları hayal oyunlarını, yaşları ilerledikçe arkadaşlarıyla oynamaya devam ederek sergilerler. Cinsiyetle ilgili oyunlara da bu çağlarda rastlanır. Kız çocukları bebeğini kundaklar, ona

ninni söyler, uyutmaya çalışır. Annesinin kendini yıkadığı gibi o da bebeğini yıkamak ister. Sopadan atına biner, koşturur. Erkek çocukları polis, askerlik, tamircilik gibi oyunları merak eder. Kız ve erkek çocuklar özellikle hoşlandıkları hayvanlarla hayali olarak arkadaşlık kurar, saatlerce oynar. Bu oyunlar, çocukların hayal güçleri ve taklit etme arzusu ile oynadıkları oyunlardır. Çocuklar çok fazla hayal kurarlar. Çocukların hayal güçleri oyun yoluyla yaratıcı hayal gücüne de dönüştürülebilir.

- d. *Küme-grup oyunları*: Çoğunlukla 5-6 yaşlarında başladığı görülen çocukların beraber oynadıkları her çeşit oyuna grup oyunu denir. Topluluk oyunlarının çekirdeği mahalledir. Küme oyunlarında genellikle kurallar vardır ve gruptaki çocuklar bu oyunların kurallarına uyarlar. Yaş ve güçte üstün olanlar genellikle lider konumundadır.
2. Oynandığı yere göre oyunlar ise adından da ne olduklarının anlaşılacağı üzere dışarıda, parkta, bahçede, doğada, mahallede oynanan açık hava oyunları; spor salonu, sınıf, okul gibi kapalı alanlarda oynanan içeride oyunlar olarak 2 gruba ayrıldığı görülür.
 3. Araçsız-araçta-araçla oynanan oyunlar: Oynamak için herhangi bir nesne ya da araca ihtiyaç duyulmayan oyunlar araçsız oynanan oyunlardır. Çember oyunları, öykünme oyunları, araç ya da obje kullanmadan oyunlar araçsız oynanan oyunlara birer örnektir. Adından da anlaşılacağı üzere, herhangi bir araç ya da materyalin kullanılmasıyla oynanan oyunlara araçta oynanan oyunlar adı verilir. Örneğin denge tahtasının üzerinde yürüme, minderin üstünde takla atma, park oyuncaklarıyla oynanan oyunlar, araçta oynanan oyunlardandır. Değişik araçların kullanılarak oynandığı oyunlar ise araçla oynanan oyunlar olarak adlandırılır. Top, ip, çember, oyun ve öğrenme merkezlerinde oynanan oyunlar ile araç gerektiren bütün oyunlar örnek gösterilebilir (Poyraz, 2003).

Maden Ellialtıoğlu (2005), yukarıda sayılan 3 oyun çeşidine ek olarak müzikli oyunlar ve rontlar ve parmak oyunları adı altında dördüncü ve beşinci bir sınıflamadan da bahsetmiştir:

Müzikli oyunlar ve rontlar: Herhangi bir ritm ve müziğe uygun devinimlerde bulunmak çocuklarda neredeyse solunum yapmak gibi normal bir olgudur. Çocuklar müziğe tepki göstermeye konuşmaya başlamadan ve şarkı söylemeye geçmeden önce başlarlar. Çocuklar bir müzik sesi duyduklarında, duydukları müziğin ritmine uygun vücutlarını hareket ettirirler ya da tempo tutarlar. Çocuklara müzik dinleme alışkanlığı kazandıran bu gibi etkinlikler çocukların kaslarının gelişmesini destekler, çocukların kaslarını kontrol

etmelerine katkı sağlar. Ayrıca çocukların fazla enerjilerini uygun yollarla harcamalarına ve kendilerini uygun biçimde ifade etme becerilerinin gelişmesine yardım eder.

Parmak Oyunları: Çoğunlukla el ve parmak hareketleri ile oynanan, bazı zamanlarda vücudun diğer organlarının da kullanıldığı, çeşitli ritm ve sözler aracılığı ile oynanan oyunlara parmak oyunları denir. Bu oyunlar genel olarak okul öncesi dönemdeki çocukların ve birinci sınıf öğrencilerinin gelişimlerine uygun olan bir yöntemdir. Parmak oyunları ile çocukların dilsel zekâsından yararlanıp çoklu zekâ kuramına göre; sosyal, duygusal, görsel, müziksel, bedensel, matematiksel zekâları geliştirilebilir.

-Hareketli/fiziksel oyunlar: Adından da anlaşılacağı üzere fiziksel etkinlikleri içeren oyunlardır. Sabahtan akşama kadar çocukların objeli-objesiz, oyuncaklı ya da oyuncaksız olarak hareketli oyunlar oynadıkları görülür. El-göz-kas koordinasyonlarının gelişmesi ve kaslarının kuvvetlenebilmesi için çocukların hareketli aktivitelere ihtiyaçları vardır (Berger, 2005).

-Nesne oyunu: Nesnelere çocukların çevreleriyle ilişki kurmalarına katkı sağlar. Çocukların hisleri ve yönelimlerini dışa vurmada yardımcı olur ve çocukların başka çocuklarla ve yetişkinlerle sosyal iletişim halinde olmalarına katkı sağlar. Piaget'e göre, çocukların gelişim seviyelerinin, objeleri kullanım şekilleri ve oynadıkları oyunlar aracılığıyla belirlenebilir. Örneğin; yürümeye yeni başlayan çocuklar, ellerine aldıkları yemek kaşığıyla oynarlarken, ellerindeki metal kaşığın ses çıkardığını keşfeder, elindeki kaşığı değişik yerlere vurur, ilk zamanlarda kaşığı kullanarak oyuncak bebeğine yemek yedirmeyi deneyimler, sonra elindeki kaşığı mikrofon şeklinde tutarak şarkı söylemeyi keşfederler. Keşfederek bebekler, objelerin düz mü yoksa daire mi, uzun mu kısa mı, içilebilir mi yoksa içilemez mi, giyilebilir mi giyilemez mi olduğunu bulurlar. Bu gibi keşif oyunlarını erkek çocuklar daha çok oynarlar ve yaşları büyüdükçe çocukların keşif oyunlarında azalma olduğu gözlemlenir (Aksoy ve Dere-Çiftçi, 2014).

-Hayali oyun: Mış gibi yapma olarak da bilinen bu oyunlar 1,5 - 2 yaşlarında sembolik oyun çeşidinin ortaya çıkmasıyla beraber görülür. Bu oyun türünde taklit etme davranışları gözlemlenir. Araştırmacılar, taklit yapmanın sembolik faaliyetler açısından gereklilik olduğunu öne sürmüşlerdir. Çocukların oyunları gözlemlendiğinde sembol 2 şekilde gözlemlenir. Bunlar, çocukların, kendileri dışındaki bir kişinin rolüne girmesi ve diğeri de bir etkinliğin bir nesneden diğeri nesneye aktarılması şeklindedir. Başkalarının rolüne girme 2-3 yaşlarında görülür ve bu durum sembolik oyunların karmaşık kısmını oluşturur. Çocuklar anne-babalarının ya da hekimin rolüne girebilirler. Bu oyun çeşidinde zihin gelişimiyle doğru orantılı olarak çocukların sembolleştirme becerilerinin arttığı görülür. Çocuklar 2-3 yaşlarında cansız nesnelere canlıymış gibi davranırlar ve oyuncaklarıyla

diyalog kurarlar. Çocuklar etraflarında bulunan nesnelere fantezi dünyalarında yaşarlarken, bu nesnelere hakiki yaşamdaki işlevleri ile kullandıkları gözlemlenir. Örneğin, bazen boş bardaklardan kahve içerler, boş tabaklardan yiyecek yerler, bazen de nesnelere gerçek kullanımlarının dışında kullanırlar. Küçük boyutlu oyuncakları yiyecek olarak kullanabilir, bir defteri masa olarak görebilirler. Bunun gibi sembolleştirme, çocuğun bir fantezi dünyasında yaşadığını izlenimi oluşturur (Özdoğan, 2009).

Beş yaşındaki çocukların hayali oyunları herhangi bir konu seçerek bu konu çerçevesinde oyunu devam ettirme biçimlerinde gözlemlenmektedir. Bu yaş grubundaki çocuklar sınıfa geldiklerinde oynamak istedikleri oyun ve oyuncakları kendileri seçerler ve kurdukları ve seçtikleri bir oyunu saatlerce, günlerce, oynasalar da, oyunlarını kendi düşünceleri doğrultusunda eğlenceyle oynamaya devam edebilirler. Hayali oyunlarda genel olarak 6 yaşından önce meydana gelmeyen ancak, çocukların gelişimleri açısından bakıldığında önemli bir özellik dikkati çeker. Çocukların altı yaşlarında oyunlarını sadece bir nesne kullanmadan oynadıkları görülür. Örneğin bir ev inşa ettiklerinde içine oyuncak koymazlar, bu evreye yaratıcı oyun evresi denir (Almon'dan aktaran Hughes, 2010).

-Dramatik oyun: Çocukların iç dünyalarını keşfettikleri, etraflarında gördükleri insanların hareketlerini ve kişilik özelliklerini taklit ettikleri serbest oyun çeşidi dramatik oyun olarak adlandırılır. Dramatik oyunlarda çocuklar kendilerini kolayca anlatabilirler ve bu oyun yoluyla yetişkinlerin dünyalarını anlamlandırmaya çalışırlar. Çocukların çevreleriyle sosyal ilişkiler kurmasında ve çevrelerini tanıyarak uyum sağlamalarında hazırlık olarak düşünülebilen dramatik oyunlar yoluyla çocuklar, yetişkinlerin hayatlarını canlandırır. Böylece gerçek yaşam sorunlarını çözmeye uğraşırlar. Oyunlarında anne, baba, kuaför, öğretmen, futbolcu, bebek bakıcısı gibi rolleri üstlenerek hayal güçlerini de işe katarak zenginlik kattıkları rolleri yeni şekliyle canlandırır. Dramatik oyun değişkendir, kısa süre de devam edebilir, uzun süre de devam edebilir. Dramatik oyun yalnız oynanabildiği gibi başkalarının katılımıyla grup şeklinde de oynanabilir. Sembolik oyunun gelişmiş bir türüdür ve bu oyunlar sırasında çocuklar için iletişim ve etkileşim kaçınılmazdır (Aral, 2014).

-Yapı- inşa oyunu: Genellikle küçük yaşlardaki çocukların oynamayı seçtiği oyun türlerinden biridir. Belli amaca hizmet eden ve düzen gerektiren bu oyun türünde çocuklar yeni bir yapı tasarlamak ya da gerçek bir objeyi temsilen oluşturdukları yapı-inşa oyuncaklarını çocuklar kendi fikirlerinden hareketle oynarlar. Dolayısıyla yapı-inşa oyunları sayesinde çocukların yaratıcılıkları gelişir ve kendilerini özgün yollarla ifade etmelerine olanak sağlar. Çocuklar yapı-inşa oyunları sayesinde nesnelere fiziksel olarak bağ kurarlarken, oyun sırasında kullanılan blokların ve yapı materyallerinin kaldırılması, üst

üste-yan yana, iç içe dizilmesi sırasında el-göz koordinasyonlarını geliştirirler. Bu oyunların her alanda oynanabilir olması da çocuklar ve yetişkinler açısından güzel bir avantajdır (Aral, 2014). Bu tarz imkânlar çocukların küçük kas gelişimlerinin ve büyük kas gelişimlerinin desteklenmesi, yaratıcılıklarının geliştirilmesi açısından önem taşımaktadır. Yapı-inşa materyalleri ile yeni ürünler tasarlayan çocuklar çevresindekiler tarafından takdir edildiklerinde kendileriyle gurur duyma, beğenildiğini hissetme, başkaları tarafından onay görme gibi sosyal-duygusal gelişimleri açısından önemli duygular yaşamaktadır. Böylece çocuklar akranları ve diğer yetişkinlerle etkileşim sağlarken grup çalışması yapmayı öğrenirler, işbirliği yaparlar ve sosyal-duygusal gelişimlerine olumlu katkı sağlarlar. Çocuklar bloklarla yapı oluştururken keyif aldıkları gibi, oluşturdukları yapıları yıkarken de keyif alırlar ve duygusal boşalım yaşamalarına katkı sağlanmış olur (Tuğrul, 2014).

-İtiş-kakış(boğuşma) oyunu: İtiş kakış içeren genelde koşmaca görülen oyunlardır. Boğuşma, tekmeleme, güreşme, kovalama, yakalama, yuvarlanma, gibi fiziksel hareket ve enerji harcamayı içeren oyunlar bu gruba örnek verilebilir. İtiş-kakış oyunları 3 yaşlarında görülmeye başlar ve ergenlik çağına kadar devam ettiği görülür. Bu oyunları oynayan çocuklar birbirlerinin canını acıtmadan büyük kas becerileri sergileme ve kendilerini yapılan hareketlere karşı korumayı öğrenirler (Pellegrini ve Smith'ten aktaran Berger, 2005).

-Manipülatif oyun: Oyunların başlangıç aşaması olarak adlandırılan manipülatif/keşfedici oyunun normal gelişim gösteren çocuklarda bebeklerin parmakları ile oynamasıyla birlikte yaklaşık 3-4. aylarda başladığı görülmektedir. Manipülatif oyunlar çocukların el-göz dengesini sağlayan, dikkatlerinin yoğunlaşmasına destek olan, bununla birlikte çocukların konuşma yeteneklerini geliştiren, kavram gelişimi açısından önemli katkıları olan oyunlardır. Tüm bunlar ele alındığında manipülatif oyun merkezinde çocukların bire bir eşleme yapabilecekleri, sınıflandırmalara olanak sağlayan materyaller sınıftaki öğrenci sayıları dikkate alınarak grup oyunlarına imkan sunacak biçimlerde hazırlanmalı ve buradaki materyaller sınıf mevcuduna yeterli sayılarda bulundurulmalıdır (Stephens, 1996).

Oyun zamanıyla doğrudan ilişkili olan alanlar, okul öncesi eğitim kurumlarında öğrenme merkezleridir. Çocukların sınıfta kuralsız oyunlar oynamalarına ve etkinlikler yapmalarına olanak tanıyan, amacına uygun olarak düzenlenen öğrenme merkezleri; çocukların oynayacakları oyunları farklı materyaller aracılığıyla zenginleştirmelerine, yapılandırılmış ve yapılandırılmamış oyunlar oynamalarına yardım etmektedir. Değişik amaçlara hizmet etmesi için düzenlenen öğrenme merkezleri; çocukların oyunları kaç kişiyle oynayacakları, hangi oyun türünü oynayacakları, nasıl ve ne kadar süre ile oynayacaklarına ilişkin ipuçları içerir (MEB, 2013).

Oyun, öğretmenlerin çocuğu gözlemleyebilmesi, tanıyabilmesi, diğer gelişim alanlarıyla ilgili fikir edinebilmesi ve yönlendirmede bulunabilmesi açısından son derece önemlidir. Çocuğun hayatı oyundur. Çocuk, oyun yoluyla gelişir, öğrenir, hayatında iz bırakacak güzel anılar biriktirir. Oyunla çocuk birçok beceri edinir, birçok bilgi öğrenir ve bunları yaparken hoş anlar yaşar, eğlenir. Öğretmen, düzenlediği etkinliklerle, çocukların bedensel yapılarını tanımalarına, kabul etmelerine ve geliştirmelerine olanak sağlamalıdır. Öğretmen planladığı etkinliklerle çocukların tüm gelişimlerini sağlıklı ve uyum içinde desteklemeye yardım etmelidir. Oyun çocukların tüm gelişim alanları için önemli ve faydalıdır. Okul öncesi dönem, birçok gelişim ve beceri için kritik dönemdir. Bu nedenle eğitimciler ve ebeveynler bu dönemde düzenli olarak her gün çocukların ihtiyaç ve ilgilerine uygun oyun ve hareket etkinliklerine yer vermelidirler.

2.1.1.Öğrenme Merkezleri

Öğrenme merkezleri, çocukların bireysel gelişim ihtiyaçlarını desteklemeli ve eğitim programının öğretimsel ihtiyaçlarına yanıt vermelidir. Dikkatli planlanmış bir öğrenme ortamı, eğitim programının amacına ulaşmasını doğrudan etkilemektedir. Bu bağlamda, Millî Eğitim Bakanlığının, 2013 Okul Öncesi Eğitim Programında amacına uygun biçimde düzenlenip uygulanabilmesi için öğrenme alanlarının öğrenme merkezlerini kapsayacak biçimde tasarlanması gerektiği belirtilmiştir (MEB, 2013). 1994, 2002 ve 2006 Okul Öncesi Eğitim Programlarında okul öncesi eğitim ortamları “ilgi köşeleri” olarak adlandırılırken; 2013 yılında yeniden düzenlenen Millî Eğitim Bakanlığı Okul Öncesi Eğitim Programında çocukların bu mekanlarda oynarken öğrendiklerinin öneminden bahsedilmiş, ve “ilgi köşesi” ismi değiştirilerek “öğrenme merkezi” ismi kullanılmıştır. Öğrenme merkezleri programın kazanım ve göstergeleriyle, günlük eğitim akışları ile uygun malzemeleri içeren, çocukların oyun oynama ihtiyaçlarını karşılayan; birbirinden dolap, halı, yer döşemesi ya da bantla ayrılmış olan oyun alanları olarak tanımlanmaktadır. Okul öncesi eğitim sınıflarında Blok, Kitap, Müzik, Dramatik Oyun, Sanat ve Fen Merkezi olmak üzere altı öğrenme merkezi bulunmasını önermektedir. Öğretmenin ihtiyaç duyduğu zamanlarda bu altı merkeze ek olarak, sınıfta birkaç gün süreyle kalan Geçici Öğrenme Merkezlerinin de oluşturulabileceği görülmektedir. Okul öncesi eğitim sınıflarının bazılarında malzeme ya da sınıf koşulların yetersiz olduğu durumlarda, belirtilen tüm merkezler yer almayabilir. Böyle durumlarda sınıfta bulunması gereken öğrenme merkezi sayısı, sınıftaki çocuk sayısı ve sınıfın fiziksel koşulları göz önüne alınarak belirlenebilir ve öğrenme merkezleri dönüşümlü olarak hazırlanabilir (MEB, 2013).

Öğrenme merkezleri ile ilgili dikkat edilmesi gereken konulardan bir diğeri de öğrenme merkezlerinin öğretmen tarafından her gün kontrol edilmesi ve gerekli düzenlemelerin yapılmasıdır. Çocukların değişken dikkat ve ilgilerini sürdürebilmek adına oluşturulan merkezlerin sınırlarının esnek olmasına özen gösterilerek sınıf alanı içinde yerleri değiştirilebilir. Öğrenme merkezlerinde ihtiyaç duyuldukça yapılacak düzenleme ve güncellemeler fiziksel ortama yenilik getirecek ve sınıfın dikkat çekici özelliğinin sürekli korunarak çocukların motivasyonlarının sürmesini sağlayacaktır. Düzenleme ve güncellemeler, merkezlere amaçlara uyumlu olacak şekilde yeni materyaller ilave etmek, bazen belirli materyalleri kaldırmak, bazı materyalleri de tekrar yerine koymak şeklinde olabilir. Ayrıca öğrenme merkezleri düzenlenirken sınıftaki öğrencilerin de düşüncelerinin ve görüşlerinin dikkate alınması, çocukların kendilerini sınıfa ait hissetmelerine, sınıfı benimseyerek sorumluluk almalarına ve aldıkları sorumlulukları yerine getirmelerine katkı sağlayacaktır (MEB, 2013; Tok, 2010).

Öğrenme merkezleri, oyun zamanı sürecinde öğrenmeyle ilişkili olan mekânlardır. Okul öncesi öğretmenleri çocuklar okula geldikten sonra yaklaşık bir saatlik zaman diliminde çocukların öğrenme merkezlerinde etkinlikler yapmalarına ve oynamalarına rehberlik eder, çocukları ve oynadıkları oyunları gözlemler, deneyimlerine eşlik ederek zaman zaman etkinliklerine katılır. Oyun zamanı bittiğinde çocukların etkinliklerini uygun şekilde sonlandırmalarına rehberlik eder ve bir değerlendirme yapar. Bu sayede öğrenme merkezlerinde vakit geçiren ve etkinlik yapan çocuklar, tercihlerde bulunmayı ve gün içinde vakitlerini nasıl planlayacaklarını öğrenirler. Oyun zamanları sadece sınıf içinde gerçekleştirilen etkinlikler olarak planlanmakla kalmaz, dışarıda, açık hava alanlarında da gerçekleştirilmesi planlanabilir (MEB, 2013).

Serbest oyunlar çocukların ilgileri doğrultusunda, çocukların ihtiyaçları da göz önünde bulundurularak eğitim programına uygun şekilde düzenlenir ve yaklaşık otuz dakika ile yüz yirmi dakika aralığında devam edebilir. Çocukların dikkat süreleri, sil baştan başka bir oyun kurmaları, kurdukları oyunu geliştirmeleri ve sürdürmeleri, yine çocukların ilgi- ihtiyaç ve tecrübeleri serbest oyunun süresini etkileyen etmenlerdendir (Meran, 2019). Okul öncesi eğitimde etkinlikler oyun merkezli düzenlendiği için serbest oyun diğer etkinliklerle bütünleşmiş bir aktivitedir. Buradaki fark, oyun zamanındaki oyunların yapılandırılmamış oyunlardan oluşması, oyun etkinliklerindeki oyunların yapılandırılmış ya da yarı yapılandırılmış oyunlar içermesidir. Çocukların sınıflarda özgürce oyun oynamalarına olanak sağlayan ve amacına uygun olarak tasarlanmış öğrenme merkezleri, değişik materyal ve merkezlerle çocukların serbest oyunlar oynamalarına zemin hazırlamaktadır. Değişik hedeflere hizmet eden çeşitli kazanımlara ulaşılmasına olanak sağlayan öğrenme merkezleri,

çocukların oynadıkları oyunların türlerine, merkezde oynadıkları kişi sayısına, oyunların nasıl oynanması gerektiğine ve ne kadar süreceğine dair bilgiler barındırmaktadır (MEB, 2013).

Yapılandırılmamış oyun/serbest oyun; tek başına, eşleşerek, küçük ya da büyük grup olarak oynanan oyunlardır. Yapılandırılmış oyun anında çocuklar kendi ilgileri ve tercihleri doğrultusunda oyun kurarlar ve kurdukları oyunu oynarlar. Oyunu oynayacakları yere, oyun arkadaşlarına, oyun materyaline ve ne şekilde oynayacaklarına kendileri karar verirler. Yarı yapılandırılmış oyun ise çocukları tüm gelişimleriyle desteklemeyi amaçlayan, yetişkin ya da çocuklar tarafından başlatılan ve çocukların etkin katılımlarıyla devam eden, çocuğu merkeze alan yaratıcı oyun aktivitelerinden oluşan açık uçlu süreçleri içeren oyunlara denir. Çocukların tüm gelişimlerinde ilerlemelerine katkı sağlamak ve desteklemek için, kuralları eğitimci tarafından belirlenen, küçük ya da büyük guruplarla oynanabilen oyunlardır (MEB, 2013).

2.2.İlgili Araştırmalar

Okul öncesi dönemde oyun ile ilgili araştırmaların konuları çeşitlilik göstermektedir. Bazı araştırmalar okul öncesi zaman diliminde oyunun çocukların gelişimleri üzerindeki etkilerine (Aytekin, 2001), dijital oyun tercihlerine (Işıkoğlu, Bayraktaoğlu ve Ayekin-Dülger, 2021) ve bazıları da okul öncesi dönem çocuklarının değişen oyun tercihlerine (Sapsağlam, 2018) odaklanmaktadır.

Aytekin (2001), 50 okul öncesi öğretmeni ve 400 okul öncesi öğrenci velisi ile yaptığı tez çalışmasında katılımcılara yirmişer soruluk anket uygulamıştır. Anketten elde ettiği sonuçları, frekans dağılımlarını hesaplayarak yorumlamıştır. Araştırma sonucu çocuklar için oyunun solunum, beslenme gibi temel ihtiyaçlardan biri olduğu, oyunun çocukların gelişimleri için oldukça önemli olduğu görülmüştür. Velilerin de çocuklarını bilinçli olarak çocuklarının gelişimlerine katkı sağlaması için okul öncesi eğitim kurumlarına gönderdikleri tespit edilmiştir. Okul öncesi dönemde okul öncesi eğitim kurumlarında okul öncesi öğretmenleri tarafından çocuklara bir plan dahilinde oynatılan oyunların, çocukların gelişimlerinde önemli bir yere sahip olduğu bulgusuna ulaşılmıştır. Ayrıca velilerin ve öğretmenlerin, eğitim kurumlarında çocuklar için yeteri kadar araç-gereç bulundurulmasının ve oyun alanlarının hijyenik olması gerektiğinin önemini vurguladıkları görülmüştür. Okul öncesi dönemde oynatılan oyunların az kurallı, keyifli olması gerektiği, yorucu, karmaşık ve fazlaca ciddiyet gerektiren oyunlar olmaması gerektiği ve okul öncesi

eđitim kurumlarında görev yapan retmenlerin mutlaka alanında uzman olması gerektiđi sonucuna ulařılmıştır.

Sapsađlam (2018), betimsel tarama modelini kullanarak okul ncesi dnemdeki ocukların oyun tercihlerini incelediđi arařtırmasında, rnekleme gurubunu oluřtururken amalı rnekleme ve benzeřik rnekleme tekniđi kullanmıřtır. alıřma gurubunu anaokuluna devam eden 3, 4 ve 5 yařlarındaki 110 ocuk oluřturmuřtur. Arařtırmanın verileri, ocukların oyun tercihlerini gsteren oklu durumları ihtiva edecek biimde toplanmıř ve toplanan veriler betimsel analiz yntemi kullanılarak analiz edilmiřtir. Arařtırma sonucuna gre btn yař gruplarındaki ocukların oyun salonu etkinliklerinde elektronik aletlerle oynanan oyunları daha ok tercih ettikleri ve yař guruplarının bymesiyle beraber ocukların elektronik arala oynanan oyunları daha fazla tercih ettikleri; boyama etkinliklerinde ise geleneksel oyunları tercih ettikleri grlmřtr. ocukların oyunları tercih etme nedenleri ile ilgili sonulara bakıldıđında ise oyunun sevilmesi, oyuna karřı ilgi duyulması, oyunun merak edilmesi, oyun alıřkanlıkları, ocukların daha nceki oyun deneyimlerinin olması ve oyunun eđlenceli olması sonucuna ulařılmıştır.

Iřıkođlu ve diđerleri (2021), ocukların dijital ve dijital olmayan oyunlardan hangisini tercih ettiklerini ve bu oyunlardaki davranıřlarını serbest oyun ve dijital oyun erevesinde karřılařtırdıkları alıřmalarını nitel karřılařtırmalı durum arařtırması deseninde tasarlamıřlardır. Arařtırmanın alıřma grubunu 16 ocuk ve 3 đretmenin oluřturduđu arařtırmada veriler gzlem, grřme ve dokmanlar aracılıđı ile elde edilmiř ve elde edilen veriler ierik analizi yntemi kullanılarak analiz edilmiřtir. Arařtırma sonucunda ocukların hem dijital oyunu hem de dijital olmayan oyunu dengeli řekilde tercih ettikleri grlmřtr.

Uygun ve Kozikođlu (2019), tabakalı rnekleme yntemi kullanarak yaptıkları arařtırmalarında 2017-2018 eđitim-đretim yılında okula kayıtlı okul ncesi eđitim alan ocukların oyun davranıřlarını incelemiřlerdir. Okula kayıtlı 521 đrencinin katılımıyla gerekleřtirilen bu arařtırmada ocukların oyun davranıřlarını gzlemlemek iin ‘‘36-71 Aylık ocuklar İin Oyun Davranıř leđi’’ kullanılmıř, veriler betimsel istatistikler ve fark analizleri kullanılarak analiz edilmiřtir. Elde edilen bulgulara bakıldıđında erkek đrencilerin kız đrencilere gre itıř-kakıř oyunları daha ok oynadıkları, anne eđitim seviyesi ykseldike đrencilerin daha ok ve sıka sosyal oyun oynadıkları grlmřtr. Ayrıca arařtırmaya katılan đrencilerin bazen paralel oyun oynadıkları, nadiren de itıř-kakıř oyunları ve tek bařına oyun oynadıkları; sessiz oyunu ise neredeyse hi oynamadıkları sonucuna ulařılmıştır.

Hürtürk (2017), Kuzey Kıbrıs Türkiye Cumhuriyetinde kendi sınıfında okulöncesi eğitime devam eden 14 çocuğun katılımıyla nitel araştırma türü olan eylem araştırması deseninde gerçekleştirdiği çalışmasında, 20 gün boyunca gözlem yapmıştır. Araştırmanın nitel verilerini Oyun Gözlem Formu kullanarak elde etmiş; içerik analizi olarak da tematik kodlama yöntemi kullanmıştır. Araştırmacı, okul öncesi çağıdaki çocukların oyun davranışlarını ve oyun içeriklerini incelediği araştırmasında, çocukların serbest oyun vakitlerinde en çok imgesel oyunu tercih ettiklerini; oyunlarında genellikle sembolik dönüştürme oyunlarına daha çok zaman ayırdıklarını gözlemlemiştir. Çocukların oyunlarının gündelik hayattan, özellikle de medyadan ciddi oranda etkilendiği sonucuna ulaşmış; toplumsal cinsiyet rollerini gerçek hayatta deneyimledikleri şekilde canlandırdıklarını, oyunlarının konularını gündelik yaşamdan etkilenerek oluşturduklarını ve çocukların en çok polis, anne, yarışçı, çocuk gibi rolleri canlandırdıklarını ve oyun sırasında nerdeyse hiç çatışma yaşamadıklarını gözlemlemiştir.

Pilten ve Pilten (2013), 2009-2010 eğitim-öğretim yılında ilköğretim okuluna giden 7-11 yaşları arasındaki çocukların oyuna ilişkin algılarını ve oyun tercihlerini inceledikleri iç içe geçmiş tek durum deseninde tasarladıkları araştırmalarında, 40 öğrencinin katılımı ile durum çalışması yapmışlardır. Yarı yapılandırılmış görüşme tekniği kullandıkları çalışmaya katılan öğrencilerin yarısını kız öğrenciler, diğer yarısını da erkek öğrenciler oluşturmaktadır. Araştırma sonucuna göre öğrencilerin bir aktiviteyi oyun olarak görmeleri ve o aktivitenin oyun olduğu sonucuna ulaşabilmeleri için temel ölçütün eğlence olduğu görülmüştür. Çocuklar, genel olarak oyunu kendilerine ait bir aktivite olarak görmekte, dolayısıyla derslerdeki oyunların yetişkinler tarafından yönetilmesi, oyuna katılımın zorunlu olması gibi durumların ve stresli ortamların, çocukların oyunlara katılımlarını engellemekte olduğu görülmüştür. Çocukların oyun ve oyuncak tercihlerinin yaşla birlikte şekillendiği ve cinsiyete bağlı kalıp yargılar barındırdığı sonucuna ulaşılmıştır.

Kaçar (2016), 2015-2016 eğitim-öğretim yılları arasında, dört değişik anasınıfında, okul öncesi eğitime devam eden beş-altı yaşlarındaki çocukların ve öğretmenlerinin katıldığı, çocukların oyun tercihlerinin ve tercih ettikleri oyun türlerinin dil ve problem çözme yeteneğine etkisini ilişkisel tarama modeli kullanarak incelemiştir. Veri toplama aracı olarak Problem Çözme Becerisi Ölçeği (PCBÖ), Peabody Resim Kelime Testi, Dil Kullanım Ölçeği ve araştırmaya katılan öğrencilerin, demografik özelliklerini belirlemek amacıyla kendi geliştirdiği ve öğretmenlere uyguladığı Öğrenci Bilgi Formunu kullanmıştır. Araştırma sonucunda, öğrencilerin oyun tercihlerine göre problem çözme becerileri, dil kullanım seviyeleri ve alıcı dil gelişimlerinin anlamlı biçimde farklılaştığı; dil kullanım seviyeleri, alıcı dil seviyeleri ve problem çözme becerilerinin tercih edilen öğrenme

merkezlerine göre farklılaşmadığı görülmüştür. Oyun zamanında dramatik oyunu tercih eden öğrencilerin genel dil kullanım seviyeleri, bedensel ve yapı-inşa oyunlarını tercih eden öğrencilerden yüksek olduğu sonucuna ulaşılmıştır. Bedensel oyunları tercih eden öğrencilerin problem çözme becerilerinin diğer öğrencilerden düşük olduğu bulunmuş; dramatik oyunu tercih eden öğrencilerin alıcı dil becerileri diğer oyun türünü seçen öğrencilerden yüksek olduğu sonucuna ulaşılmıştır.

Yağan-Güder ve Alabay (2016), 118 çocuğun katılımıyla oyuncak tercihlerini toplumsal cinsiyet bağlamında incelemişler, çocukların oyuncak tercihleri, oyuncacı tercih etmeme nedenlerini araştırmışlardır. Araştırmanın verileri, araştırmacılar tarafından belirlenen 22 oyuncak resmi ve araştırmacılar tarafından geliştirilen “oyuncak tercihi görüşme formu” kullanılarak toplanmış; araştırma sonucunda kız ve erkek çocukların oyuncak seçimlerinin farklılaştığı sonucuna ulaşılmıştır. Çalışmaya katılan çocukların yaşları büyüdükçe oyunlarında yer verdikleri oyuncak çeşitliliğinin ve oyuncak sayılarının azaldığı, oyuncakları cinsiyetçi nedenlerle seçmedikleri, oyuncaklara karşı kalıp yargı içeren tercihlerde buldukları görülmüştür. Tüm bunlardan hareketle çocukların oyuncak tercihlerinde aile, arkadaş ve sosyal çevrenin tutumları, oyuncakların renklerinden etkilendikleri sonucuna ulaşılmıştır.

İvrendi, Cevher-Kalburan, Sandseter, Storli ve Sivertsen (2019), kültürel aktivite kuramı kapsamında Türkiyede ve Norveçte yaşayan çocukların, annelerinin ve okul öncesi öğretmenlerinin oyun algılarını araştırmışlardır. Çalışmanın katılımcıları okul öncesi eğitime devam eden 40 öğrenci, 39 anne ve 10 öğretmenden oluşmuştur. Çalışma sonuçlarına bakıldığında, katılımcıların oyunla ilgili duygularının ortak olduğu; her iki ülkedeki yetişkinlerin düşüncelerinin de oyunun çocukların gelişim ve öğrenmeleri için önemli olduğu ve oyuna eşdeğer bir aktivite düşünmenin olanaksız olduğu sonucuna ulaşılmıştır. Türkiyede’ki öğretmenlerin oyunun bir iletişim yolu olduğunu düşündükleri görülürken, Norveçli öğretmenlerinse oyunu çocukların kendi kararlarını aldıkları ve arkadaşlarıyla sosyalleştikleri bir süreç olarak adlandırdıkları görülmüştür.

Uyanık-Aktulun ve diğerleri (2018), yaptıkları araştırmalarında, okul öncesi eğitim sınıflarındaki öğrenme merkezlerini değişik açılardan inceleyerek bir araştırma yapmışlardır. Nitel araştırma modellerinden olan durum araştırması yaptıkları araştırmalarının çalışma gurubunu 2015-2016 eğitim-öğretim yılında anaokuluna kayıtlı beş-altı yaşlarındaki 41 öğrenci oluşturmuştur. Veri toplama aracı olarak öğrencilerin, demografik özelliklerini belirlemek amacıyla geliştirilen "Genel Bilgi Formu" ve öğrencilerin öğrenme merkezlerindeki etkinliklerini kaydetmek için “Öğrenme Merkezleri Gözlem Kayıt formu” kullanmışlardır. Sekiz hafta süren veri toplama sürecinde, öğrenme

merkezleri 41 öğrencinin günde yetmişbeş-doksan dakika etkinlik yapabilecekleri şekilde haftada beş gün uygulanmak amacıyla düzenlenmiştir. Betimsel analiz yöntemi ile analiz edilen gözlem formlarındaki bilgiler sonucunda çocukların en çok sevdikleri öğrenme merkezlerinin kitap merkezi, okuma-yazmaya hazırlık merkezi, fen-matematik merkezi ve sanat merkezi olduğu; çocukların genellikle gurup oyunlarını tercih ettikleri görülmüştür.

Koçyiğit ve Fırat (2020), okul öncesi öğretmenlerinin oyun zamanındaki yürüttükleri faaliyetleri durum çalışması kullanarak incelemiştir. Çalışmaya ülkemizin bir güneydoğu ilinde bağımsız anaokullarında çalışan, amaçlı kolay ulaşılabilir örnekleme yöntemi ile seçilen gönüllü 14 okul öncesi öğretmeni katılmıştır. Araştırmanın verileri, araştırmacılar tarafından hazırlanan yarı yapılandırılmış görüşme formu ve gözlem kayıt çizelgesi kullanılarak elde edilmiş; gözlemler ise her öğretmen için aynı hafta içinde iki defa oyun zamanlarında, öğretmenlerin kendi sınıflarında sınıf ortamına ve öğretmenlere hiçbir müdahale yapılmadan gerçekleştirilmiştir. Yapılan gözlemler tamamlandıktan sonra öğretmenlerden randevu alınarak okulun uygun bir alanında öğretmenlerle, yaklaşık 20-30 dakika süren görüşmeler yapılmıştır. Betimsel analiz yoluyla analiz edilen veriler sonucunda, öğretmenlerle yapılan görüşmeler ve oyun zamanındaki gözlemlerden elde edilen veriler birlikte incelendiğinde; öğretmenlerin oyun zamanlarında planlama yaptıklarına ve çocuklarla oyun oynadıklarına ilişkin verdikleri cevaplar, yapılan gözlemlerde ortaya çıkmamış, öğretmenlerin yeterince öğrencilerle oyun oynamadıkları sonucuna ulaşılmıştır. Aysu ve Aral'ın (2016) çalışmalarında da benzer sonuçlara ulaşılmıştır.

Özdemir (2014), okul öncesi eğitime devam eden 5-6 yaşlarındaki 15 çocuğun ve 2 okul öncesi öğretmenin katılımıyla, çocukların serbest zaman etkinliklerindeki oyun ve oyuncak tercihlerini incelediği nitel bir araştırma yapmıştır. Araştırmadaki veriler, araştırmaya katılan okul öncesi öğretmenleriyle yapılan yarı yapılandırılmış görüşme ve yapılandırılmamış katılımsız gözlemler yoluyla elde edilmiştir. Öğretmenlere, çocukların oyun ve oyuncak tercihleri, oyun içindeki davranışları ile ilgili açık uçlu sorular yöneltilmiş ve öğretmenlerin bu konulardaki cevapları alınmıştır. Araştırma sonucuna göre çocukların serbest zaman etkinliklerinde en çok evcilik köşesinde, sanat köşesinde ve blok köşesinde vakit geçirmeyi tercih ettikleri görülmüştür.

Tuzcuoğlu, Azeskin, Niran ve Özkan (2020), 2018-2019 eğitim-öğretim yılında, ilişkisel tarama modelini kullanarak okul öncesi eğitim kurumuna kayıtlı 4-5 yaşlarındaki 167 öğrenci ve velilerinin katılımıyla gerçekleştirdikleri araştırmalarında, çocukların öz düzenleme becerileri ile oyun tercihleri arasındaki ilişkiyi incelemiştir. Veri toplama aracı olarak Kişisel Bilgi Formu, Öz-Düzenleme Ölçeği ve Oyun Tercihi Gözlem Formu

kullandıkları araştırmanın verilerini istatistiksel paket programı kullanarak (SPSS 21) analiz etmişlerdir. Araştırma sonuçlarına göre kız ve erkek çocuklarının daha çok grup oyunlarını tercih ettikleri; erkek çocukların hareketli oyunları tercih ederken, kız çocuklarının daha sakin ve hayali oyunları tercih ettikleri sonucuna ulaşılmıştır.

Oya ve Özdemir (2020), verilerini “öğrenme merkezleri gözlem formu”, “okul öncesi sosyal beceri değerlendirme ölçeği-öğretmen formu” kullanarak elde ettikleri 5-6 yaşlarındaki çocukların farklı öğrenme merkezlerinde buldukları zaman dilimleri ile çocukların sosyal becerileri arasındaki ilişkiyi ilişki tarama yöntemi kullanarak incelemişlerdir. Araştırma sonuçlarına bakıldığında erkek çocuklarının en çok blok merkezini; kız çocuklarının ise en çok dramatik oyun merkezini tercih ettikleri sonucuna ulaşılmıştır. Sanat merkezinde geçirilen süre arttıkça, başlangıç becerilerinin de arttığı; müzik merkezinde geçirilen süre arttıkça, arkadaşlık becerilerinin azaldığı görülmüştür. Araştırmacılar, çocuklar tarafından seçilen öğrenme merkezindeki akran sayıları arttığında buna paralel olarak çocukların akademik becerilerinin de arttığı; seçilen öğrenme merkezi sayısı arttığında ters yönlü olarak duyguları yönetme becerilerinin azaldığı sonucuna ulaşmışlardır.

Cevher-Kalburan ve İvrendi (2021), birlikte yaptıkları çalışmalarında, anaokuluna kayıtlı 4 ile 6 yaşlarındaki 197 çocukla çalışmışlardır. Araştırmanın verilerini kendi geliştirdikleri hikâye oyununu kullanarak hikâye temelli görüşme yöntemi ile yapmışlar ve verileri tematik içerik analizi ile analiz etmişlerdir. Görüşmeleri okuldaki sessiz bir alanda günlük eğitim akışını bozmayacak şekilde planlanan zaman dilimlerinde gerçekleştirmişlerdir. Araştırma sonucuna göre en çok tercih edilen oyunların tercih edilme sırasına göre ilk sırada fiziksel oyun ve ikinci sırada sosyo-dramatik oyun olduğu görülmüştür. Çocukların oyun yasağının nedeninin kendilerinden kaynaklandığını düşündükleri, oyun yasağına yönelik en çok üzüntü ve korku yaşadıkları; gürültü yapmanın ve ortalığı karıştırmanın oyunun yasaklanmasına neden olduğunu düşündükleri sonuçlarına ulaşılmıştır. Çocukların oyunu savunma yolu olarak ikna yöntemini kullandıkları görülmüştür.

ÜÇÜNCÜ BÖLÜM: YÖNTEM

3.1.Araştırmanın Modeli

Bu nicel araştırmada betimsel tarama modeli kullanılmıştır. Betimsel tarama modeli geçmişte ya da halen var olan bir durumu olduğu gibi ortaya çıkarmayı sağlar (Büyüköztürk, Çakmak, Akgün, Karadeniz ve Demirel, 2011). Bu çalışmada okul öncesi eğitim kurumuna devam eden 5-6 yaş çocuklarının oyun tercihleri araştırılmıştır.

3.2.Çalışma Grubu

Araştırmanın çalışma grubunu 2021-2022 eğitim-öğretim yılında kolay ulaşılabilir yöntemle belirlenen bir güneybatı ilinde, bir bağımsız anaokuluna devam eden 5-6 yaş aralığındaki çocuklar oluşturmaktadır. Çalışma 21 çocukla gerçekleştirilmiştir. Çalışma grubu ile ilgili betimleyici istatistikler Tablo 1’de sunulmuştur.

Tablo 3.1. *Çalışma grubu ile ilgili betimleyici istatistikler*

Sosyo-demografik özellikler	Frekans	%
Yaş Grubu (\bar{X} =67.14)		
Ortalama altı	9	42.9
Ortalama üstü	12	57.1
Cinsiyet		
Kız	9	42.9
Erkek	12	57.1
Okul Öncesi Eğitime Devam Yılı		
İlk yıl	10	47.6
İkinci ve +	11	52.4
Anne Öğrenim Durumu		
İlkokul	9	42.9
Ortaokul	3	14.3
Lise	8	38.1
Lisans	1	4.8
Baba Öğrenim Durumu		
İlkokul	7	33.3
Ortaokul	5	23.8
Lise	8	38.1
Lisans	1	4.8

Tablo 1’e göre, çocukların yaş ortalaması 67 ay, 9’u (42.9%) kız ve 12’si (57.1%) erkektir. Okul öncesi eğitime devam yılları bir yıl ve ikinci yıl ve üstü olmak üzere iki gruba ayrılmıştır. Çocukların 10’unun (47.6%) okul öncesi eğitimin ilk yılındayken, çocukların 11’inin (52.4) okul öncesi eğitime iki ve daha fazla yıldan beri devam ettikleri görülmektedir.

Annelerin 9'u (42.9%) ilkokul mezunu, babaların 7'si (33.3%) ilkokul mezunudur. Annelerin 3'ü (14.3%) ortaokul mezunu, babaların 5'i (23.8%) ortaokul mezunudur. Annelerin 8'inin (38.1%) lise mezunuyken, babaların da 8'inin (38.1%) lise mezunu olduğu görülmektedir. Annelerin 1'i (4.8%) lisans mezunuyken, babaların da 1'inin (4.8%) lisans mezunu olduğu görülmektedir. Lise ve lisans mezunu anne ve babaların sayılarının eşit olduğu görülmektedir.

3.3. Veri Toplama Araçları ve Süreci

Bu çalışmada katılımsız(dışarıdan) gözlem ve yapılandırılmamış görüşme yöntemi kullanılmıştır. Araştırmaya katılan her çocuk gözlemlenerek "Oyun Gözlem Formuna" kaydedilmiştir. Oyun tercihleri gözlemlenen çocuklarla "Oyun Tercih Formu" kullanılarak yarı yapılandırılmış görüşmeler yapılmıştır. Çocukların öğrenme merkezleri ile ilgili tercihleri de "Öğrenme Merkezi Gözlem Formuna" kaydedilmiştir.

Öğrenme merkezleri gözlem formu (ÖMGF): Bu form, Ramazan ve Özdemir (2020) tarafından geliştirilmiştir. Serbest oyun zamanlarında çocukların öğrenme merkezlerinde ne kadar süre geçirdiklerini, en çok hangi öğrenme merkezinde kaç kişilik akranla etkinlik yaptıklarını, kaç tane öğrenme merkezinde vakit geçirdiklerini belirlemek amaçlanmıştır. Geliştirilen formda altı farklı öğrenme merkezi alt alta olacak şekilde listelenmiş, geçici bir merkez olması durumu için de kayıt tutulabilecek bir boşluk satırı eklenmiştir. Formda listelenen merkezlerin karşı sütununa gözlem yapılan çocuğun cinsiyetinin, merkezde kaldığı sürelerin ve merkezde bulunan akran sayılarının yazılabileceği boş sütunlara yer verilmiştir.

Çocuk ve Oyun Ölçeği – Çocuk Formu: Bu form ise, Cevher-Kalburan ve İvrendi (2021) tarafından çocukların oyun, oyuncak ve oynamak istedikleri oyun materyallerini belirlemek amacıyla geliştirilmiştir. Oyun temelli ölçek niteliği taşıyan bu formda, 10 tane soru yer almaktadır. Okul adı, sınıf adı, kod, tarih/saat, çocuğun cinsiyeti, çocuğun yaşı, sınıftaki materyallerle ilgili bir çetele listesi yer alır. Gözlemci, bu forma gerekli işaretlemeleri yapar. Form uygulanırken, oyuncak mikrofon kullanarak çocuğa oyun hakkında sorular sorulmaktadır. Ayrıca çeşitli oyuncak ve diğer objelerin (TV, bilgisayar vb.) fotoğraflar göstererek çocuğun hangi oyunları ve oyuncakları tercih ettiği; hangilerini ne kadar oynama fırsatının olduğu ve bunun nedenleri hakkındaki görüşlerini ifade etmesi sağlanmaktadır. Çocukla görüşme, sessiz bir ortamda bireysel olarak gerçekleştirilmekte ve ses kayıt cihazı ile kaydedilmektedir. Uygulayıcı çocukla bir oyun oynayacağını, bu oyunda muhabir olacağını çocuğa belirtir. Uygulamacı eline oyuncak bir mikrofon alır, çocuğa soracağı

sorularının olduğunu ve soruları bittikten sonra çocuğun da muhabir gibi kendisine sorular sorabileceğini anlatır. Oyun tercihleri ile ilgili sorularda uygulayıcı, üzerinde deęişik oyun resimleri olan görselleri kullanmakta ve çocuğun tercihini bu form üzerine kaydetmektedir.

3.4.Verilerin Analizi

Bu arařtırmada gözlem ve görüşme ile elde edilen veriler SPSS programında betimsel istatistikler ve Mann Whitney U testi kullanılarak analiz edilmiştir.

DÖRDÜNCÜ BÖLÜM: BULGULAR VE YORUM

Bu bölümde, araştırmadan elde edilen bulgulara ve bulgulara ilişkin yorumlara yer verilmiştir. Bu araştırmanın amacı, okul öncesi eğitime devam eden 5-6 yaş çocuklarının, oyun zamanındaki oyun tercihlerini incelemektir.

4.1.Çocukların oyun tanımları, oyun türü, materyali, oyun yeri, oyun arkadaşı ile ilgili bulgular

Çocukların oyun tanımları, oyun türü, materyali, oyun yeri, oyun arkadaşı ile ilgili betimsel istatistikler incelenmiştir. Çocukların oyun tanımlarını incelemek için sıklık ve yüzdeleri hesaplanmış ve bulgular Tablo 2’de verilmiştir.

Tablo 4.1. *Çocukların Oyun Tanımına Yönelik Betimsel İstatistikler*

Çocukların Oyun Tanımı	f	%
Bilmiyorum	5	23.8
Cevap yok	1	4.8
Duygular(Ben oynayınca mutlu oluyorum)	2	9.5
Eylem olarak oyun(Oynamak, parkta oynamak, oyuncuğa gitmek)	5	23.8
Oyun örneği(Saklambaç, ebelemece, yerden yüksek, basketbol)	5	23.8
Oyuncak örneği(Mikrofon oyunu)	1	4.8
Şarkı, resim(Şarkı söylemek, resim yapmak)	2	9.5

Tablo 2’ye göre, çocuklar en yüksek oranda oyunun tanımını bilmediklerini, duygularını kullanarak ve oyun örneği vererek tanımladıkları görülmektedir. Oyun tanımına cevap vermeyen 1(4.8%) öğrenci ve oyun tanımı sorulduğunda oyuncak örneği veren 1(4.8%) öğrenci olduğu görülmektedir. Oyunun tanımına eylem olarak ve şarkı-resim örneği vererek cevap veren 2 öğrenci(9.5%) olduğu görülmektedir.

4.2.Çocukların oyun materyalleri ile ilgili görsellerden tercih ettikleri ile ilgili sıklık ve yüzdeleri değerleri ile ilgili bulgular

Çocukların oyun materyalleri ile ilgili görsellerden tercih ettikleri ile ilgili sıklık ve yüzdeleri değerleri kullanılarak incelenmiş ve Tablo 3’te verilmiştir.

Tablo 4.2. *Çocukların Oyun Materyalleri ile İlgili Görsellerden Tercih Ettikleri Betimsel İstatistikler*

Çocukların Görsellerden Tercih Ettikleri Oyun Materyalleri	f	%
Sanat Materyalleri	12	57.1
Evcilik	10	47.6
Lego-Bloklar	15	71.4
Kitap	5	23.8
Eğitsel Materyaller	11	52.4
Tablet, bilgisayar, telefon, televizyon	17	81.0
Park Ekipmanı	17	81.0
Top, ip	1	4.8

Tablo 3'e göre çocuklar daha çok tablet, bilgisayar, telefon, televizyon (81.0%) ve park ekipmanları (81.0%) ile oynamayı tercih etmiştir. Bu materyallerden sonra çocuklar en çok lego-bloklar (71.4%) ve sanat materyalleri (57.1%) ile oynamayı tercih etmiştir. Lego-bloklardan sonra en çok tercih edilen oyun materyalleri eğitsel materyaller (52.4%) ve evcilik materyalleridir (47.6%). En az tercih edilen oyun materyalleri ise kitap (23.8%) ve top, iptir (4.8%).

Çocukların Oyun materyallerine yönelik tercihleri sıklık ve yüzdelik değerleri kullanılarak incelenmiş ve Tablo 4'te verilmiştir.

Tablo 4.3. *Çocukların Ne, Neyle, Nerede Oynamak İstedikleri ile İlgili Betimsel İstatistikler*

Ne Oynamak İstedikleri İle İlgili Tercihleri	f	%
Diğer(Bütün Oyunlar, yemekçilik...)	2	9.5
Oyuncak ismi(Araba, bebek, oyuncak, top)	6	28.6
Park, salıncak	2	9.5
Saklambaç, körebe gibi oyunlar	9	42.9
Ne İle Oynamak İstedikleri İle İlgili Tercihleri	f	%
Arkadaş ve oyuncak	3	14.3
Cevap yok	1	4.8
İnternet	1	4.8
Oyun ismi(yakalamaca, ip atlamak)	2	9.5
Oyuncak ismi(Bebek, araba, kepçe)	12	57.1
Park ekipmanı	1	4.8
Nerede Oynamak İstedikleri İle İlgili Tercihleri	f	%
Dış mekan(bahçe, okul, park)	15	71.4
İç mekan(Ev, balkon)	3	14.3
İç mekan ve dış mekan(Ev, bahçe, okul, park)	2	9.5
Kiminle Oynamak İstedikleri İle İlgili Tercihleri	f	%
Aile üyeleri(anne, baba, abla, kardeş, babaanne)	8	38.1
Arkadaşla	13	61.9
Tercih Ettiği Materyallerle Oynama Nedeni	f	%
Duygular(Çünkü ben bunlarla oynamayı seviyorum, eğlenceli, canım sıkılıyor, bunlarla oynayınca geçiyor)	17	81.0
Evde olması	1	4.8
Yetişkin yönlendirmesi(annem onlarla oyna diyor)	2	9.5
Diğer(Cevap yok)	1	4.8
Tercih Ettiği Materyallerle Oynamama Nedeni	f	%
Duygular(Çünkü ben bunlarla oynamayı sevmiyorum, çok sıkıcı)	3	14.3
Sahip olmaması(Evde yok, bilgisayarım yok)	7	33.3
Yetişkin yönlendirmesi(Annem-babam izin vermiyor, okula gideceksin yat diyorlar)	8	38.1
Diğer(Benim farklı tabletim var...)	2	9.5
İsteyip de Oynayamadığı Materyaller	f	%
Dış mekan materyalleri ve elektronik araç gereçler (Park, ablam okula gidiyor, annem işe gidiyor)	4	19.0
Elektronik araç-gereçler(Annem izin vermiyor)	7	33.3
Evcilik, eğitsel materyaller, blok	5	23.8
Dış mekan materyalleri	2	9.5
Diğer(Yok)	3	14.3
Oyun Olmasaydı Ne Olurdu?	f	%
Bir oyun ya da oyuncak ismi(Lego, araba olurdu, saklambaç)	8	38.1
Elektronik araç-gereçler olurdu(Tablet, bilgisayar olurdu)	7	33.3
Duygular(Oyunlarım yarım kalırdı, sıkılırdım)	2	9.5
Evde olma(Eve girerdim, evin içine girerdim)	2	9.5
Bilmiyorum	1	4.8
Diğer	1	4.8

Çocuklara oyun ve oyun materyalleri ile ilgili görseller kullanılarak ne oynamak istedikleri sorulmuştur. Çocuklar en çok saklambaç, körebe gibi oyunlar (42.9%) oynamak istediklerini söylemiştir. Saklambaç körebe gibi oyunlardan sonra en çok oynamak istedikleri oyun tercihlerinin araba, bebek, oyuncak, top gibi oyuncak ismi (28.6%) olduğu görülmüştür.

Çocuklara ne ile oynamak istedikleri sorulduğunda çocuklar bu soruya en çok oyuncak ismi (bebek, oyuncak, kepçe vb.) şeklinde (57.1%) cevap vermişlerdir. Oyuncak ismini sırasıyla arkadaş ve oyuncak (14.3%) ve oyun ismi (9.5%) cevapları takip etmiştir. Bu soruya en az internet (4.8%), park ekipmanı (4.8%) cevabı verildiği ve cevap vermeyen (4.8%) olduğu görülmektedir.

Nerede oynamak istedikleri sorulduğunda çocuklar; en çok bahçe, okul, park gibi dış mekânda (71.4) oynamak istediklerini söylemişlerdir. İç mekân cevabı verilme oranı 14.3% ve hem iç hem dış mekân (ev, bahçe, okul, park) cevabı verilme oranının 9.5% olduğu görülmektedir.

Kiminle oynamak istersin? sorusuna en çok arkadaşla (61.9%) oynamak istedikleri cevabını vermişlerdir. En az da aile üyeleri (anne, baba, abla, kardeş, babaanne) ile oynamayı tercih ettikleri görülmektedir (38.1%).

Çocuklara oyun ve oyun materyalleri ile ilgili görseller kullanılarak neden o oyun materyali ile oynamayı tercih ettikleri sorulduğunda çocuklar en çok duygular (onlarla oynamayı seviyorum, eğlenceli, canım sıkılıyor, bunlarla oynayınca geçiyor) nedeniyle o oyun materyallerini tercih ettiklerini söylemiştir (81.0%). Çocukların verdikleri cevaplara bakıldığında yetişkin yönlendirmesi (annem babam izin vermiyor, okula gideceksin yat diyorlar) nedeniyle oyun tercihi yapılma oranının 9.5% olduğu görülmektedir. Evde o oyun materyalinin olması (4.8%) ve diğer nedenlerin (Cevap yok - 4.8%) en az verilen cevaplar olduğu görülmektedir.

Neden o oyun materyali ile oynamadıkları sorulduğunda en sık verdikleri cevabın (38.1%) yetişkin yönlendirmesi (annem babam izin vermiyor, okula gideceksin yat diyorlar vb.) olduğu görülmektedir. 33.3% oranla en sık verilen ikinci cevabın, çocuğun o oyun materyaline sahip olmaması (evde yok, bilgisayarım yok) olduğu görülmektedir. Bu soruya en az verilen cevaplardan birinin 14.3% oranla duygular (çünkü ben bunlarla oynamayı sevmiyorum, çok sıkıcı) olduğunu, diğerinin ise benim farklı tabletim var vs. gibi diğer cevaplar (9.5%) olduğu görülmektedir.

Çocuklara oynamak isteyip de oynamadığı materyaller olup-olmadığı sorulmuştur. Çocukların, oynamak isteyip de oynayamadıkları materyallerden en çok seçtikleri materyalin elektronik araç-gereçler (33.3%) olduğu görülmektedir. Sonrasında 23.8% oranla

evcilik materyalleri, eğitsel materyaller, onu takiben blok; 19.0% oranla dış mekân materyalleri ve elektronik araç gereçler (park, ablam okula gidiyor, annem işe gidiyor vs.) olduğu görülmektedir. Çocuklardan oynamak isteyip de oynayamadıkları materyallerin en az oranla dış mekân materyalleri (9.5%) olduğu görülmekte, oynamak isteyip de oynayamadıkları materyallerin olmadığını(diğer) söyleyenlerin oranı 14.3%’tür.

Çocukların oyunun yerine ne olurdu sorusuna en çok bir oyun ya da oyuncak ismi (lego, araba olurdu, saklambaç olurdu) verdikleri (38.1%) görülmektedir. Bu soruya verdikleri ikinci en sık cevap elektronik araçlar (tablet, bilgisayar, internet olurdu) olarak görülmektedir (33.3%). Oyun olmasaydı oyunlarım yarım kalırdı, sıkılırdım (9.5%) gibi duyguları/hisleri içeren cevaplar ve evde olma (eve girerdim, evin içine girerdim) gibi cevaplar verdikleri görülmektedir (9.5%). Çocukların oyunun yerine ne olurdu sorusuna en az bilmiyorum (4.8%) ve diğer (4.8%) cevaplarını verdikleri görülmektedir.

4.3.Çocukların öğrenme merkezlerinde geçirdikleri süre ve birlikte buldukları akran sayıları ile ilgili bulgular

Çocukların, okul öncesi eğitim sınıfında öğrenme merkezlerinde geçirdikleri süre ve birlikte buldukları akran sayılarının betimsel istatistikleri hesaplanmış ve yaş ve cinsiyet değişkenine farklılaşıp farklılaşmadığı incelenmiştir. Çocukların öğrenme merkezlerin geçirdikleri ortalama sürenin ve birlikte buldukları akran sayısının yaşa göre dağılımı ile ilgili ortalamalar Tablo 5’te sunulmuştur.

Tablo 4.4. *Çocukların Öğrenme Merkezlerinde Geçirdikleri Ortalama Sürenin ve Birlikte Buldukları Akran Sayısının Yaşa Göre Dağılımı*

Öğrenme Merkezi	Yaş	Süre	Akran Sayısı
Blok	63-67 Aylık(Ortalama altı=67.14)	426.2500	103.8750
	67-72 Aylık(Ortalama üstü=67.14)	547.27	128.18
Kitap	63-67 Aylık(Ortalama altı=67.14)	20.0000	2.0000
	67-72 Aylık(Ortalama üstü=67.14)	122.50	1.50
Müzik	63-67 Aylık(Ortalama altı=67.14)	18.3333	2.3333
	67-72 Aylık(Ortalama üstü=67.14)	13.33	2.00
Sanat	63-67 Aylık(Ortalama altı=67.14)	592.2222	159.8889
	67-72 Aylık(Ortalama üstü=67.14)	494.58	145.75
Fen	63-67 Aylık(Ortalama altı=67.14)	17.50000	3.0000
	67-72 Aylık(Ortalama üstü=67.14)	55.62	6.25
Dramatik Oyun	63-67 Aylık(Ortalama altı=67.14)	380.5556	80.5556
	67-72 Aylık(Ortalama üstü=67.14)	315.50	71.16
Manipülatif	63-67 Aylık(Ortalama altı=67.14)	55.6250	16.0000
	67-72 Aylık(Ortalama üstü=67.14)	74.09	20.09

Tablo 5 incelendiğinde çocukların yedi farklı öğrenme merkezinde vakit geçirdikleri görülmektedir. Tabloya bakıldığında 63-67 Aylık (Ortalama altı= 67.14) çocukların en çok vakit geçirmeyi tercih ettikleri öğrenme merkezi 592.2222 dakika ile sanat merkezi ve

426.2500 dakika ile blok merkezidir. Çok tercih edilen bir diğer oyun merkezi ise 380.5556 dakika ile dramatik oyun merkezidir. Fen merkezi ise 17.5000 dakika ile en az tercih edilen merkez olarak tabloya yansımıştır. Diğer merkezlere bakıldığında manipülatif oyun merkezinin 55.6250 dakika; kitap merkezinin 20.0000 dakika; müzik merkezinin 18.3333 dakika ile tercih edildiği görülmektedir. Tabloya bakıldığında 67-72 Aylık (Ortalama üstü= 67.14) çocukların en çok vakit geçirmeyi tercih ettikleri öğrenme merkezi 547.27 dakika ile blok merkezi ve 494.58 dakika ile sanat merkezidir. Çok tercih edilen bir diğer oyun merkezi ise 315.50 dakika ile dramatik oyun merkezidir. Müzik merkezi ise 13.33 dakika ile en az tercih edilen merkez olarak tabloda görülmektedir. Diğer merkezlere bakıldığında kitap merkezinin 122.50 dakika; manipülatif oyun merkezinin 74.09 dakika ve fen merkezinin 55.62 dakika süre ile tercih edildiği görülmektedir.

4.4.Çocukların öğrenme merkezlerin geçirdikleri ortalama sürenin ve birlikte buldukları akran sayısının cinsiyet değişkenine göre dağılımı ile ilgili bulgular

Çocukların öğrenme merkezlerin geçirdikleri ortalama sürenin ve birlikte buldukları akran sayısının cinsiyet değişkenine göre dağılımı ile ilgili ortalamalar Tablo 6'da sunulmuştur.

Tablo 4.5. *Çocukların Öğrenme Merkezlerinde Geçirdikleri Ortalama Sürenin ve Birlikte Buldukları Akran Sayısının Cinsiyete Göre Dağılımı*

Öğrenme Merkezi	Cinsiyet	Süre	Akran Sayısı
Blok	Kız	40.71	21.71
	Erkek	762.08	174.08
Kitap	Kız	21.66	2.33
	Erkek	10.00	1.00
Müzik	Kız	16.25	2.50
	Erkek	15.00	1.50
Sanat	Kız	711.66	190.88
	Erkek	405.00	122.50
Fen	Kız	16.66	3.33
	Erkek	45.45	5.27
Dramatik Oyun	Kız	611.22	128.00
	Erkek	142.50	35.58
Manipülatif	Kız	48.75	16.62
	Erkek	79.09	19.63

Tablo 6 incelendiğinde cinsiyete göre kız çocuklarının en çok süre (40.71 dakika) ile seçtiği ve en fazla birlikte buldukları akran (190.88) sanat merkezindedir. Kız çocuklarının en az süre (16.66) ile seçtiği ve en az birlikte buldukları akran (3.33) fen merkezindedir. Erkek çocuklarının en çok süre (762.08 dakika) ile seçtiği ve en fazla birlikte

buldukları akran (174.08) blok merkezindedir. Erkek çocuklarının en az süre (10.00 dakika) seçtiği ve en az birlikte buldukları akran (1.00) kitap merkezindedir.

4.5.Çocukların öğrenme merkezlerinde geçirdikleri ortalama sürenin ve birlikte buldukları akran sayısının okul öncesi eğitime devam yılına göre dağılımına ilişkin bulgular

Tablo 4.6. *Çocukların Öğrenme Merkezlerinde Geçirdikleri Ortalama Sürenin ve Birlikte Buldukları Akran Sayısının Okul Öncesi Eğitime Devam Yılına Göre Dağılımı*

Öğrenme Merkezi	Okul Öncesi Eğitime Devam Yılı	Süre	Akran Sayısı
Blok	1 yıl	370.5000	93.6000
	2 ve 3 yıl	636.1111	145.00
Kitap	1 yıl	20.0000	2.0000
	2 ve 3 yıl	12.50	1.50
Müzik	1 yıl	16.6667	2.3333
	2 ve 3 yıl	15.00	2.000
Sanat	1 yıl	585.5000	157.3000
	2 ve 3 yıl	491.81	146.81
Fen	1 yıl	48.3333	5.8333
	2 ve 3 yıl	32.50	4.12
Dramatik Oyun	1 yıl	356.5000	76.8000
	2 ve 3 yıl	331.45	73.72
Manipülatif	1 yıl	86.2500	20.3750
	2 ve 3 yıl	51.81	16.90

Çocukların öğrenme merkezlerinde geçirdikleri ortalama sürenin ve birlikte buldukları akran sayılarının okul öncesi eğitime devam yılına göre dağılımına bakıldığında; okul öncesi eğitime 1 yıldır devam eden çocukların en çok 585.5000 dakika ile sanat merkezini tercih ettikleri ve en fazla birlikte olunan akran sayısının da yine sanat merkezinde olduğu görülmektedir. Okul öncesi eğitime 1 yıldır devam eden çocukların 16.6667 dakika ile müzik merkezini en az tercih ettikleri ve en az birlikte olunan akran sayısının (2.0000) kitap merkezinde olduğu görülmektedir. Okul öncesi eğitime 2 ve 3 yıldır devam eden çocukların en çok 636.5000 dakika ile blok merkezini tercih ettikleri ve en fazla birlikte olunan akran sayısının 146.81 ile sanat merkezinde olduğu görülmektedir. Okul öncesi eğitime 2 ve 3 yıldır devam eden çocukların 12.50 dakika ile kitap merkezini en az tercih ettikleri ve en az birlikte olunan akran sayısının (1.50) yine kitap merkezinde olduğu görülmektedir.

4.6.Çocukların öğrenme merkezlerinde geçirdikleri süre ve birlikte buldukları akran sayılarının cinsiyet değişkenine yönelik bulguları

Çocukların öğrenme merkezlerinde geçirdikleri süre ve birlikte buldukları akran sayılarının cinsiyet değişkenine göre farklılaşıp farklılaşmadığı Mann Whitney U testi kullanılarak incelenmiş ve bulgular Tablo 8’de sunulmuştur.

Tablo 4.7. *Çocukların Öğrenme Merkezlerinde Geçirdikleri Süre ve Birlikte Buldukları Akran Sayılarının Cinsiyet Değişkenine Yönelik Mann Whitney U Testi Sonuçları*

Öğrenme Merkezlerinde Geçirilen Süre ve Bulunan Akran Sayısı	Cinsiyet	N	Sıra Ortalaması	Sıra Toplamı	U	P
Blok Merkezi Süre	Kız	7	4.00	28.00	.000	.000
	Erkek	12	13.50	162.00		
Blok Merkezi Akran Sayısı	Kız	7	4.14	29.00	1.000	.001
	Erkek	12	13.42	161.00		
Kitap Merkezi Süre	Kız	3	3.67	11.00	1.000	.400
	Erkek	2	2.00	4.00		
Kitap Merkezi Akran Sayısı	Kız	3	3.67	11.00	1.000	.400
	Erkek	2	2.00	4.00		
Müzik Merkezi Süre	Kız	4	3.63	14.50	3.500	.800
	Erkek	2	3.25	6.50		
Müzik Merkezi Akran Sayısı	Kız	4	4.13	16.50	1.5000	.267
	Erkek	2	2.25	4.50		
Sanat Merkezi Süre	Kız	9	15.22	137.00	16.000	.0006
	Erkek	12	7.83	94.00		
Sanat Merkezi Akran Sayısı	Kız	9	15.00	135.00	18.000	.009
	Erkek	12	8.00	96.00		
Fen Merkezi Süre	Kız	3	4.67	14.00	8.000	.225
	Erkek	11	8.27	91.00		
Fen Merkezi Akran Sayısı	Kız	3	6.33	19.00	13.00	.659
	Erkek	11	7.82	86.00		
Dramatik Oyun Merkezi Süre	Kız	9	16.44	148.00	5.000	.000
	Erkek	12	6.92	83.00		
Dramatik Oyun Merkezi Akran Sayısı	Kız	9	16.56	149.00	4.000	.000
	Erkek	12	6.83	82.00		
Manipülatif Oyun Merkezi Süre	Kız	8	8.44	67.50	31.500	.310
	Erkek	11	11.14	122.50		
Manipülatif Oyun Merkezi Akran Sayısı	Kız	8	9.81	78.50	42.500	.904
	Erkek	11	10.14	111.50		

*0.05

Tablo 8’e göre, blok merkezinde, sanat merkezinde ve dramatik oyun merkezinde geçirilen süre ve bulunan akran sayısında cinsiyet değişkenine göre istatistiksel olarak anlamlı bir fark bulunmaktadır. Blok merkezinde geçirilen süre ile ilgili sıra ortalamaları incelendiğinde, erkek çocuklarının kız çocuklarına göre daha uzun süre geçirdikleri ve akran sayısının da daha yüksek olduğu görülmektedir. Sanat merkezinde geçirilen akran sayısına bakıldığında, erkek çocuklarının kız çocuklarına göre daha fazla sanat merkezinde vakit geçirdikleri görülürken bu merkezdeki süre ile sıra ortalamaları, kız çocuklarının erkek çocuklarına göre sanat merkezinde daha uzun süre geçirdiklerini göstermektedir. Dramatik

oyun merkezinde geçirilen süre ile ilgili sıra ortalamaları incelendiğinde, erkek çocuklarının kız çocuklarına göre daha kısa süre geçirdiklerini ancak erkek çocuklarının akran sayısının kız çocuklarına göre daha yüksek olduğu görülmektedir.

Çocukların kitap, müzik, fen ve manipülatif öğrenme merkezlerinde geçirdikleri süre ve birlikte buldukları akran sayılarının cinsiyet değişkenine göre istatistiksel olarak anlamlı bir fark bulunmamaktadır.

BEŞİNCİ BÖLÜM: TARTIŞMA, SONUÇ VE ÖNERİLER

Bu bölümde araştırmaya temel olan problem ve alt problemlere yönelik bulgular, alan yazın dikkate alınarak tartışılacak ve elde edilen bulgulara ilişkin sonuç ve öneriler sunulacaktır.

Çalışma grubundaki çocukların büyük çoğunluğunun %57.1 oranla erkek olduğu; tüm çocukların %52.4'ünün iki ve daha fazla yıldır okul öncesi eğitim aldıkları görülmektedir. Anne-babaların eğitim durumlarına bakıldığında en fazla ilkokul mezunu olan anne/babaların çocuklarının okul öncesi eğitim aldıkları; öğrenim durumları lise ve lisansüstü olan velilerin sayılarının eşit olduğu görülmektedir.

Araştırma bulgularına baktığımızda çocukların oyun tanımını bilmediklerini, oyunu soyut bir tanım olarak değil de daha çok somut nesnelere ve eğlendirici aktivitelerden oluşan oyun adıyla ve şarkı, resim örnekleriyle açıkladıkları görülmektedir. Somut işlemler döneminde oldukları dikkate alındığında, tanım yapmakta zorlandıkları ya da daha önce bu şekilde bir soruyla karşılaşmadıkları için oyunun tanımına bu şekilde cevap vermiş olabilirler. Bu sonuç İvrendi, Cevher-Kalburan, Sandseter, Storli ve Sivertsen'in (2019) kültürler arası çalışma bulgularıyla örtüşmektedir.

Araştırma bulgularına göre blok merkezinde erkek çocuklarının kız çocuklarına göre daha uzun zaman geçirdikleri ve akran sayısının da daha yüksek olduğu görülmektedir. Sanat merkezinde erkek çocuklarının kız çocuklarına göre daha fazla sanat merkezinde vakit geçirdikleri görülmüş ve bu merkezde kız çocuklarının erkek çocuklarına göre sanat merkezinde daha uzun zaman geçirdikleri görülmüştür. Dramatik oyun merkezinde erkek çocuklarının kız çocuklarına göre daha az zaman geçirdikleri ancak erkek çocuklarının akran sayısının kız çocuklarına göre daha yüksek olduğu görülmektedir. Okul öncesi eğitim kurumlarında serbest oyun zamanlarında çocukların en çok sanat merkezi, blok merkezi ve dramatik oyun merkezinde vakit geçirdikleri gözlemlenmiştir. Bu bulgu, alan yazında çocukların öğrenme merkezlerinde oyun tercihleri (Uyanık-Aktulun ve diğ., 2018) çocukların oyun tercihleri (Cevher-Kalburan ve İvrendi, 2021; Kaçar, 2016; Koçyiğit ve Fırat, 2020) ve çocukların öğrenme merkezlerinde geçirdikleri süre (Oya ve Özdemir, 2020) ile ilgili araştırma bulgularıyla örtüşmektedir. Bu araştırmalarda çocukların cinsiyet rollerine göre oyun tercihlerinin olduğu saptanmıştır. Bu bulgunun bir nedeni anne-babaların tutumları, toplumsal çevrenin kızlar kız oyuncaklarıyla oynar görüşü gibi çocukların cinsiyetlerine atfettikleri roller gibi cinsiyetçi tutumlarından kaynaklanıyor olabilir.

Çocukların öğrenme merkezlerinde geçirdikleri ortalama sürenin ve birlikte buldukları akran sayısının cinsiyet değişkenine göre dağılımı sonucunda kız çocuklarının en çok sanat merkezini seçtiği, erkek çocuklarının ise daha fazla hareket gerektiren blok

merkezini seçtikleri görülmektedir. Bu bulgunun, alan yazında Tuzcuoğlu, Azeskin, Niran ve Özkan'ın (2020) okul öncesi eğitim alan çocukların öz düzenleme becerileri ile oyun tercihleri arasındaki ilişkiyi inceledikleri araştırma bulgularıyla örtüştüğü görülmektedir. Bu bulgunun bir nedeni yaşamın ilk yıllarında çocuklara cinsiyet ayırımına dayalı olarak sunulan oyun ve oyuncak fırsatları olabilir. Bu konuda öğretmenler velileri ve çocukları bilgilendirip, cinsiyet ayırımı olmaksızın her çocuğun her oyuncuğu oynayabileceğini anlatmalı; bunun sonucunda çocuklar hiçbir kalıp yargı olmadan, kendilerini baskı altında hissetmeden, istedikleri öğrenme merkezlerinde istedikleri renkleri ve istedikleri oyuncakları seçerek özgürce oynayabilme fırsatları zenginleştirilebilir. Çocukların kitap, müzik, fen ve manipülatif öğrenme merkezlerinde geçirdikleri süre ve birlikte buldukları akran sayılarının cinsiyet değişkenine göre istatistiksel olarak anlamlı bir fark bulunmamaktadır.

Çocuklara oyun ve oyun materyalleri ile ilgili görseller kullanılarak ne ile oynamak istedikleri, hangi oyunları tercih ettikleri ve tercih etme nedenleri ile ilgili bulgular incelendiğinde, çocukların en çok bebek, araba, kepe gibi oyuncak isimleri vermiş; çoğunlukla hissettikleri duygular nedeniyle (onlarla oynamayı seviyorum, eğlenceli, canım sıkılıyor, bunlarla oynayınca geçiyor) tablet, bilgisayar, telefon, televizyon ve park ekipmanları ile oynamayı tercih ettiklerini saptanırken en az ise kitap, top ve ip ile oynamayı tercih ettikleri belirlenmiştir. Bu bulgu, alan yazında Sapsağlam'ın (2018) "okul öncesi dönem çocuklarının değişen oyun tercihleri" isimli araştırma bulgularıyla örtüşmektedir. Bu bulgunun bir nedeni, okul öncesi dönemde çocukların okuma-yazma bilmemelerinden hareketle, ailelerin çocuklara ve eve kitap almamaları; çocukların top, ip ve açık hava oyunları yerine teknolojik araçlarla daha çok vakit geçirmeleri olabilir. Veliler okul öncesi dönemde çocuk kitaplarının önemi, teknoloji bağımlılığı, çocuk oyunları, çocuklarla evde kaliteli vakit geçirme yolları ve okul öncesi dönemde oyun gibi önemli konularda bilgilendirilmelidir. Ayrıca, çocukların okul öncesi dönemde yazı farkındalığı kazandıkları ve resimlerden yola çıkarak özgün hikâyeler oluşturdukları, böylece dil ve ifade etme becerilerinin geliştiği hakkında aileler okulun ilk günlerinde bilgilendirilmelidir. Öğretmenler sınıflarında her gün düzenli olarak oyun ve Türkçe etkinliklerine yer vermeli, kitap merkezinde yeterli sayıda çocukların yaşlarına uygun kitaplar buldurmalı ve kitap merkezini ilgi çekici hale getirerek çocukların dikkatini kitap merkezine çekebilmelidir. Zaman zaman öğretmenler de bu merkezlerde bulunarak, çocukların kitaplara ve okumaya karşı olumlu tutum geliştirmelerini desteklemelidirler.

Araştırmanın bir başka bulgusunda çocukların en çok saklambaç, körebe gibi oyunları arkadaşlarıyla, bahçe, okul, park gibi dış mekânda oynamak istedikleri sonucuna ulaşılmıştır. Bu bulgu, çocukların 5-6 yaşlarında tek başına oynamaktan ziyade gurup

oyunları oynamaktan keyif aldıklarından; ayrıca çocukların açık ve temiz havada bol oksijen sayesinde kendilerini daha mutlu hissetmelerinden ve sınıf ortamına göre açık havada daha özgür hareket edebilmelerinden kaynaklı olabilir.

Çocukların oynamak isteyip de oynayamadığı materyallerle ilgili bulgular incelendiğinde; çocukların oynamak isteyip de oynayamadığı materyallerin en çok oranla(33%) elektronik araç gereçler olduğu; en az dış mekân materyalleri(9.5%) olduğu görülmektedir. İçinde bulunduğumuz pandemi dönemi dikkate alındığında çocukların dış mekanda oyun oynama fırsatları da sınırlandırılmış olabilir.

Pilten ve Pilten' in (2013), yaptıkları araştırma sonucunda çocukların herhangi bir aktivitenin oyun olabilmesi için eğlence ölçütünün olması gerektiği sonucuna ulaşmışlardır. Stresli ortamlar ve yetişkinlerin oyunu yönetmelerinin çocukların oyunlara katılımlarını engellediği sonucuna ulaşmışlardır. Benzer bir şekilde bu araştırmayı yaparken, çocukların oyun zamanlarında yeterince kaliteli vakit geçiremediklerini, sınıf ortamında yeterince özgür olmadıklarını (koşmamaları gerektiği kuralı, bağırılmaları gerektiği konusunda uyarılmaları vs.) ve öğretmen tarafından çocukların etkinliklerinin sık sık çeşitli nedenlerle bölündüğünü araştırmacının informal gözlemleri arasında yer almaktadır. Oyun zamanlarında öğretmenlerin rolü ya da oyun zamanlarında öğretmen davranışları bir başka araştırma konusu olabilir ve bu konuyla ilgili tüm okul öncesi öğretmenlerine hizmet içi eğitim verilebilir.

Milli Eğitim Bakanlığı'nın çalışmalarında, okul öncesi eğitim yaşının 5 yaşına kadar indirilerek zorunlu hale getirilmesi projesi yeni başlamış olup, bu konuda okul öncesi eğitimin eğitim politikalarında da önemsendiği görülmektedir. 5 yaşındaki çocukların tespit edilerek okullara kaydının yapılması için milli eğitim bakanlığının talimatı ile okullarda tarama çalışmaları yapılmakta ve okul öncesi eğitim kurumlarına kayıtlarının yapılması sağlanmaktadır. Ayrıca, son yıllarda çocuklara yönelik Milli Eğitim Bakanlığı'nın soyut kavramlardan uzak, tamamen çocukların çocukluklarını yaşayabilecekleri hem de geleneksel oyun kültürünün çocuklara tanıtılması amacıyla COSK (Çocuk Oyunları ve Spor Kulüpleri) adı altında etkinlikler düzenlediği görülmektedir. 2023 vizyonunda da erken çocukluk eğitime yer verildiği görülmektedir. Dolayısıyla, okul öncesi eğitime verilen önem gün geçtikçe artmaktadır.

Çocukların evrensel dili oyundur. Bu dil son yıllarda daha iyi kavranmaya başlanmıştır. Ancak, ne yazık ki bugün insanların teknoloji karşısındaki durumundan en çok çocuklar etkilenmektedir. Ülkemizde çocuk-teknoloji ilişkisi, çocuk-makine ilişkisine dönüşmeye başlamıştır. Bunun sonucunda da çocuklar makine oyunlarında giderek nesneleşmeye başlamışlardır. Ne yazık ki günümüzde amacı çocukların iyiliği ve öğrenmesi

için değil de para kazanma ve satma olan oyunlar olduğunu görüyoruz (Güneş ve Güneş, 2011).

İçine kapanık, kendi ruhsal sorunları içinde topluma uzak kalan çocuklar yerine yaratan, üreten, girişimci, sosyalleşebilen, toplumun kültürüne ve yapısına duyarlı çocuklar yetiştirebilmek için anne-babalar başta olmak üzere çocukların bakım ve eğitiminden sorumlu bireylere, çocukların yaşamında oyunu desteklemek açısından önemli sorumluluklar düşmektedir.

KAYNAKÇA

- Aksoy, A. B. ve Dere-Çiftçi, H. (2014). *Erken Çocukluk Döneminde Oyun*. Ankara: Pegem Akademi Yayıncılık.
- Aktaş-Arnas, Y. (2006). *Okul Öncesi Dönemde Matematik Eğitimi*. Adana: Nobel Kitabevi.
- Almon, J. (2003). *The vital role of play in early childhood education*. All work and no play: How educational reforms are harming our preschoolers, 17-42.
- Aral, N. ve Can Yaşar, M. (2015). 36-72 Aylık Çocuklar İçin Eğitim Programı. A. Köksal Akyol (Ed.), *Okul Öncesi Eğitim Programları*, (ss.77-114), Ankara: Hedef CS Basın Yayın.
- Aral, N. ve Aysu, B. (2016). Okul Öncesi Öğretmenlerinin Öğrenme Merkezleri Hakkındaki Görüş ve Uygulamalarının İncelenmesi. *Kastamonu Eğitim Dergisi Cilt:24 No:5, Eylül 2016*, 2561-2574
- Aral, N., Gürsoy F. ve Köksal A. (2000). *Okul Öncesi Eğitiminde Oyun*. İstanbul: Turan Ofset.
- Artut P. D, Tarım, K. (2004). Okul Öncesi Kubaşık Öğrenme Uygulamaları: Toplama İşlemine Yönelik Bir Uygulama Örneği. *Çukurova Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 13(2), 1-10.
- Aytekin, H. (2001). *Okul Öncesi Eğitim Programları İçinde Oyunun Çocuğun Gelişimine olan Etkileri*. Yüksek Lisans Tezi. Dumlupınar Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Kütahya.
- Berger, K. (2005). *The developing person*(6th. Edition). New York: Worth Publishers.
- Büyüköztürk, Ş., Kılıç Çakmak, E., Akgün, Ö. E., Karadeniz, Ş. ve Demirel, F. (2011). *Bilimsel araştırma yöntemleri*. Ankara: Pegem Akademi.
- Canlı, U., Taşkın C. ve Koçak, V. Ç. (2019). *Çocuklar İçin Spor Eğitimi*. 1. Baskı. Ekim, 2019. Ankara: Gazi Kitabevi.
- Cevher-Kalburan N. ve İvrendi A. (2021). Oyun Savunmasında: Çocukların Oyun Tercihleri ve Oyun Yasağı Hakkında Düşünceler. *Uluslararası Oyun Dergisi*. 10:3, 316-328. doi: 10.1080/21594937.2021.1959228

Dere Çiftçi H., Aksoy A.B. (2014). *Erken Çocukluk Döneminde Oyun*. Ankara: PEGEM AKADEMİ.

Durualp E. ve Aral N. (2010). Altı Yaşındaki Çocukların Sosyal Becerilerine Oyun Temelli Sosyal Beceri Eğitiminin Etkisinin İncelenmesi. *Hacettepe Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi(H. U. Journal Of Education)*. 39, 160-172.

Fırat H. (2013). Çocuk Oyunları Eğitim İlişkisi: Bezirgan Baş Örneği. *Turkish Studies - International Periodical For The Languages, Literature and History of Turkish or Turkic Volume 8/13 Fall 2013*, p. 885-896, ANKARA-TURKEY

Güneş H. ve Güneş M. (2011). *Öğretmen ve Öğrenciler İçin Yaşayan Çocuk Oyunları*. Geliştirilmiş 3. Baskı. Anı Yayıncılık.

Güven B. (2017). “Bana Oyunla Öğret”: Okul Öncesi Eğitimde Oyun ve Beden Eğitimi. *Başkent Üniversitesi Sağlık Bilimleri Fakültesi Dergisi*. 2017, 2(1), 97-109

<https://sozluk.gov.tr/> (TDK). 30 Temmuz 2021 tarihinde erişim sağlanmıştır.

<https://www.acevokuloncesi.org/oyun-drama-performans-etkinlikleri/kavramlar-ve-perspektif/oyun-kavrami/> . 30 Temmuz 2021 tarihinde erişim sağlanmıştır.

Hughes, F. P. (2010). *Children, play and development*. Hughes, Sage Edition. Los Angeles.

Hürtürk, Ç. (2017). *Okul öncesi dönemdeki çocukların oyunlarının içeriği ve oyun davranışlarının incelenmesi*. Doğu Akdeniz Üniversitesi Yüksek lisans Tezi, Kuzey Kıbrıs

Işıkoğlu N., Bayraktaroğlu E. ve Ayekin-Dülger D.N. (2021). Çocukların Dijital veya Dijital Olmayan Oyun Tercihleri ve Davranışları. *Pamukkale Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*. SS-SS [2021]. doi: 10.9779/pauefd.758529

İvrendi A., Cevher-Kalburan N., Hansen-Sandseter B. E., Storli, R. ve Sivertsen H. (2019). Çocukların, Annelerin ve Okul Öncesi Öğretmenlerinin Oyun Algıları: Türkiye ve Norveç Bulguları. *Erken Çocukluk Çalışmaları Dergisi*. Cilt 3, Sayı 1., s.32-54. doi:10.24130/eccd-jecs.1967201931119

Kaçar, S. (2016). *Okul Öncesi Normal Gelişim Gösteren 5-6 Yaş Gurubu Çocukların Tercih Ettikleri Oyun Türlerinin Dil Gelişimi ve Problem Çözme Becerisi Üzerine Etkisinin İncelenmesi*. Yüksek Lisans Tezi. Maltepe Üniversitesi Sosyal Bilimleri Enstitüsü, İstanbul.

- Kadim, M. (2012). *Okul Öncesi Öğretmenlerinin Oyun Öğretimine İlişkin Öz Yeterliklerinin İncelenmesi*. Yüksek Lisans Tezi, Abant İzzet Baysal Üniversitesi, Bolu
- Kerkez Fatma İ. (2012). Sağlıklı Büyüme için Okulöncesi Dönemdeki Çocuklarda Hareket ve Fiziksel Aktivite. *Spor Bilimleri Dergisi Hacettepe J. of Sport Sciences* 2012, 23 (1), 34–42
- Koçyiğit, S. ve Fırat, Z. S. (2020). Anaokullarında uygulanan oyun zamanı etkinliklerinin incelenmesi. *e-Kafkas Eğitim Araştırmaları Dergisi*, 7, 207-228. doi: doi:10.30900/kafkasegt.749388
- Maden-Ellialtıoğlu, F. (2005). *Okul Öncesi Dönemde Oyun ve Oyun Örnekleri*. Ya-pa Yayınları
- Meran, S. (2019). *Turkish early childhood pre-service teachers' beliefs about free play and teacher roles in free play*. Master Dissertation, Middle East Technical University, Ankara.
- Milli Eğitim Bakanlığı (MEB, 2013). *TC. Milli Eğitim Bakanlığı Temel Eğitim Genel Müdürlüğü. Okul Öncesi Eğitim Programı*. Ankara: MEB Yayınları.
- Milli Eğitim Bakanlığı (MEB, 2014). *TC. Milli Eğitim Bakanlığı. Çocuk Gelişimi ve Eğitimi. Oyun Etkinliği-1 Modülü*. Ankara: MEB Yayınları.
- Oğuzkan Ş. ve Oral G. (2001). *Kız Sanat Okulları İçin Okul Öncesi Eğitimi*. İstanbul: Milli Eğitim basımevi.
- Oğuzkan Ş., Tezcan E., Tür G. ve Demiral Ö. (2002). *Yaratıcı çocuk etkinlikleri ve eğitici oyuncaklar*(Onuncu Baskı s.3, s.4). Ankara: Milli Eğitim Bakanlığı Yayınları.
- Oktay, A. (1999). *Yaşamın sihirli yılları: Okul öncesi dönem*. İstanbul: Epsilon Yayınları.
- Onur B., Güney N. (2004). *Türkiye'de Çocuk Oyunları: Araştırmalar*. Ankara Üniversitesi Çocuk Kültürü Araştırma ve Uygulama Merkezi Yayınları.
- Orhan, R. ve Ayan S. (2018). Psiko-motor ve Gelişim Kuramları Açısından Spor Pedagojisi. *Kırıkkale Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi (KÜSBD)*Cilt 8, Sayı 2, Temmuz 2018, 523-540
- Özdemir, S. (2014). 5-6 Yaş Grubu Çocukların Serbest Zaman Etkinliklerindeki Oyun ve Oyuncak Tercihlerinin İncelenmesi. *Ahi Evran Üniversitesi Sağlık Yüksek Okulu, Çocuk Gelişimi Bölümü*. ISSN: 2199 – 2053. Bu çalışma, VI. Sosyal Bilimler Eğitimi

Kongresi'nde sözlü bildiri olarak sunulmuştur. <https://dergipark.org.tr/en/download/article-file/148782> adresinden 12 Ocak 2022 tarihinde erişim sağlanmıştır.

- Özdoğan, B. (2009). *Çocuk ve Oyun. Çocuğa Oyunla Yardım*. 5. Baskı. Anı Yayıncılık.
- Öztürk, A. (2001). *Üniversite Çocuk Gelişimi ve Eğitimi Bölümü ve Kız Meslek Lisesi Öğrencileri İçin Okul Öncesi Eğitimde Oyun*. Esin Yayınları.
- Poyraz, H. (2003). *Okulöncesi Dönemde Oyun ve Oyuncak*. Anı Yayıncılık.
- Pilten, P. ve Pilten, G. (2013). Okul Çağı Çocuklarının Oyun Kavramına İlişkin Algılarının ve Oyun Tercihlerinin Değerlendirilmesi. *Mersin Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi, Cilt 9, Sayı 2, Ağustos 2013*, 15-31.
- Ramazan, O. ve Özdemir H. (2020). Okul Öncesi Çocuklarının Öğrenme Merkezlerinde Geçirdikleri Süreler ile Sosyal Becerileri Arasındaki İlişkinin İncelenmesi. *Erken Çocukluk Çalışmaları Dergisi*. Cilt 4, Sayı 3, Ekim, 2020
- Sapsağlam, Ö. (2018). Okul Öncesi Dönem Çocuklarının Değişen Oyun Tercihleri. *Ahi Evran Üniversitesi Kırşehir Eğitim Fakültesi Dergisi*. KEFAD Cilt 19, Sayı 1, Nisan, 2018
- Stephens, P. (1996). *Essential Mentoring Skills: A practical handbook for school based Teacher Educations*, Cheltenham: Stanley Thorness.
- Şahin, F. (2000). *Okul öncesinde fen bilgisi öğretimi ve aktivite örnekleri*. İstanbul: Ya-Pa Yayınları.
- Şahin, H. (2016). *Çocuk Gelişimi Uygulamaları Ders Notu*. İstanbul Üniversitesi Açık ve Uzaktan Eğitim Fakültesi. Çocuk Gelişimi Uzaktan Eğitim Ön Lisans Programı. İstanbul.
- Tok, E. (2010). *Okul öncesi eğitimde eğitim ortamları. Okul Öncesi Eğitime Giriş içinde bölüm*. Uyanık Balat, G. (ed.), Ankara: Pegem Yayınevi
- Tuğrul, B., Metin Aslan Ö., Ertürk G., Özen Altınkaynak Ş. (2014). Anaokuluna Devam Eden Altı Yaşındaki Çocuklar İle Okul Öncesi Öğretmenlerinin Oyun Hakkındaki Görüşlerinin İncelenmesi. *İnönü Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*. Nisan 2014. Cilt 15, Sayı 1, ss. 97-116 DOI: 10.17679/iuefd.05509

- Tuğrul, B. (2010). *Oyun temelli öğrenme içinde* R. Zembat (Ed.), *Okul öncesinde özel öğretim yöntemleri* (s. 35-76). Ankara: Anı Yayıncılık.
- Tuğrul, B. (2014). *Oyun temelli öğrenme içinde*. R. Zembat (Ed.), *Okulöncesinde özel öğretim yöntemleri* (s. 187-220). Ankara: Anı Yayıncılık.
- Tuğrul, B. (2017). Dünya Oyunun Gücünde Uzlaştı Şimdi Bu Gücü Çocukların Yararına Kullanma Zamanı: Hadi Türkiye... *Erken Çocukluk Çalışmaları Dergisi Cilt 1 Sayı 2 Ekim 2017*, 259-266
- Tuzcuoğlu, Azeskin, Niran ve Özkan (2020). Okul Öncesi Dönemdeki Çocukların Öz Düzenleme Becerileri ile Oyun Tercihleri Arasındaki İlişkinin İncelenmesi. *Karamanoğlu Mehmetbey Uluslararası Eğitim Araştırmaları Dergisi*. Cilt 2 - Sayı 1 Haziran, 2020.
- Ulutaş A. (2011). Okul Öncesi Dönemde Drama ve Oyunun Önemi. *Adıyaman Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, Yıl:4, Sayı:6, Haziran 2011
- Uyanık-Aktulun, Can-Yaşar, Karaca, Akyol, Şenol ve Kaya (2018). Çocukların öğrenme merkezlerinde oyun tercihlerinin incelenmesi. *Kafkas Üniversitesi, e – Kafkas Eğitim Araştırmaları Dergisi*, 5(3), Aralık 2018. DOI: 10.30900/kafkasegt.451186
- Uygun, N. ve Kozikoğlu, İ. (2019). Okul Öncesi Eğitim Kurumlarına Devam Eden Çocukların Oyun Davranışlarının İncelenmesi. *AJESI - Anadolu Journal of Educational Sciences International*, 2019; 9(2): 787-817 DOI: 10.18039/ajesi.582075
- Yağan-Güder, S. ve Alabay, E. (2016). 3-6 Yaş Arasındaki Çocukların Oyuncak Tercihlerinin Toplumsal Cinsiyet Bağlamında İncelenmesi. *Ahi Evran Üniversitesi Kırşehir Eğitim Fakültesi Dergisi(KEFAD)*. Cilt 17, Sayı 2, Ağustos, 2016
- Yavuzer, H. (2010). *Çocuğunuzun İlk 6 Yılı*. (26. Basım). İstanbul: Remzi Kitabevi.

EKLER**EK 1. Çocuk ve Oyun Ölçeği-Çocuk Formu****ÇOCUK VE OYUN ÖLÇEĞİ - ÇOCUK FORMU**

YÖNERGE: Bu ölçek sessiz bir ortamda çocukla baş başa uygulanır. Uygulamacı çocuğa şunları söyler:

“Şimdi seninle bir oyun oynayacağız. Bu oyunda ben bir muhabirim (yani röportajcıyım). Bu mikrofonu kullanarak seninle röportaj yapacağız. Mikrofonu ben tutacağım, sana uzattığım zaman soruma cevap vermeni isteyeceğim. Anlaştık mı? İstersen benim sorularım bittikten sonra da sen muhabir olup, bana sorular sorabilirsin. Hazır mısın? Harika!”

Görüşmeci: Sevgili ?? (çocuğun adını söyleyerek)

1.Oyunu tanımlar mısın? Oyun nedir?

2.Oyun denilince aklına ne geliyor?

3.Oyun oynamak nasıl bir şey?

EK 2. Çocuk Formu

ÇOCUK FORMU

OKULUN ADI: _____ SINIFIN ADI: _____ KOD: _____
Tarih/Saat: _____

ÇOCUĞUN yaşı: _____ cinsiyeti: Kız Erkek

MATERYALLER	Oynuyor	Oynayamıyor	MATERYALLER	Oynuyor	Oynayamıyor
Sanat materyalleri	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Diz üstü veya masa üstü bilgisayar	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Bloklar	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Top ve/veya Ip	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Evcilik (mış gibi oyun) materyalleri	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Park ekipmanları(kaydırak, salıncak gibi)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Legolar (tak-çıkarmateryalleri)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Spor ekipmanları	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Kitaplar	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Kum	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Eğitsel materyaller	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Bisiklet, kayak	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Tablet bilgisayar	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Müzik materyalleri	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Cep telefonu veya akıllı telefon	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Yap-boz	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Televizyon	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Su	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

EK 3. Gözlem Formu

Öğrenme Merkezleri GÖZLEM FORMU		
Çocuk No 1 (Adı)	Başlangıç ve Bitiş Saati	Çocuğun Katıldığı Merkezdeki Ortalama Akran Sayısı
	Blok Merkezi :	
	Kitap Merkez i :	
	Müzik Merkezi :	
	Sanat Merkezi :	

EK 4. Anket Uygulama İzni

Evrak Tarih ve Sayısı: 19.10.2021-119212



T.C.
DENİZLİ VALİLİĞİ
İl Millî Eğitim Müdürlüğü

Sayı : E-16605029-44-34928509
Konu : Anket Uygulama İzni

18/10/2021

VALİLİK MAKAMINA

İlgi : Pamukkale Üniversitesi Rektörlüğünün 01.10.2021 tarihli ve 110897 sayılı yazıları.

Pamukkale Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü Temel Eğitim Anabilim Dalı Okul Öncesi Eğitimi (İ.Ö.) Tezsiz Yüksek Lisans Programı öğrencisi Duygu CİVRİL-YILMAZ, Okul Öncesi 3-6 Yaş Çocuklarının Oyun Tercihlerinin İncelenmesi " konulu proje çalışmasına yönelik 57411/3.11.2021 anket/ölçek formlarını İlgi yazı gereği Müdürlüğümüze bağlı Denizli ili Serinhisar ilçesinde bulunan anaokullarında ve sınıflarında uygulamak istemektedir.

Yukarıda adı geçen müracaat ile ilgili (Lisans/Lisansüstü/Doktora) öğrencileri ve Öğretim Görevlilerinin ilgi yazıları ekinde belirtmiş oldukları okullarda, (Ortaöğretim/İlköğretim/Okulöncesi) konuları ile ilgili anket çalışmalarının 2020/2 Nolu "Araştırma Uygulama İzinleri" Genelgesinde belirtilen esaslar gereğince; Okul ve kurumların eğitim-öğretim faaliyetlerini aksatmayacak şekilde yüz yüze eğitim öğretime ara verilmesi göz önüne alınarak örgün eğitimin 2021/2022 eğitim-öğretim yılı içinde tam olarak başlamasıyla birlikte denetimi ilçe millî eğitim müdürlükleri ve okul/kurum idaresinde olmak üzere, kurum faaliyetlerini aksatmadan, gönüllülük esasına göre, onaylı bir örneği Müdürlüğümüzde muhafaza edilen ve uygulama sırasında da mühürlü ve imzalı örnekten çoğaltılan veri toplama araçlarının uygulanması, ilgili genelgenin 28. Maddesi ve "Araştırma İzni Başvuru Taahhütnamesi"nin 16. Maddesi gereği **sonuç raporunun çalışma bitiminden itibaren 30 gün içerisinde kurumunuz aracılığı ile gönderilmesi** Müdürlüğümüzce uygun görülmüştür.

Olurlarınıza arz ederim.

Süleyman EKİCİ
İl Millî Eğitim Müdürü

OLUR
18/10/2021
Hakkı ÜNAL
Vali a.
Vali Yardımcısı

T.C.
DENİZLİ VALİLİĞİ
İl Millî Eğitim Müdürlüğü

PAMUKKALE ÜNİVERSİTESİ REKTÖRLÜĞÜNE

Kurumunuzca Müdürlüğümüzden talep edilen araştırma isteklerine ait Makam Onayı ve Müdürlüğümüzce Onay verilen anket formları ekte gönderilmiştir.

Gereğini rica ederim.

Hakkı ÜNAL
Vali a.
Vali Yardımcısı

Ek:
1-Anket Formları

Bu belge güvenli elektronik imza ile imzalanmıştır.

Adres : M.Akif Ersoy Mah. 29 Ekim Bulv.No:174/1
MerkezeFendi/DENİZLİ
İnternet Adresi: <http://denizli.meb.gov.tr>
E-Posta: ab20@meb.gov.tr
Kep Adresi : meb@hs01.kep.tr

Belge Doğrulama Adresi : <https://www.turkiye.gov.tr/meb-ebys>
Bilgi için: Hüseyin ERKOÇ-V.H.K.İ. / Sefa GELMİŞ-Şef
Telefon No : 0 (258) 234 20 95
Faks : 0 (258) 234 20 99

Bu evrak güvenli elektronik imza ile imzalanmıştır. <https://evraksorgu.meb.gov.tr> adresinden 97f3-cdb8-3438-9acf-456d kodu ile teyit edilebilir.

Bu belge, 5070 sayılı Elektronik İmza Kanununa göre Güvenli Elektronik İmza ile imzalanmıştır.
Evrak sorgulaması <https://turkiye.gov.tr/ebd?eK=5256&eD=BSVNA84B8L&eS=119212> adresinden yapılabilir.

ÖZ GEÇMİŞ