

# **Okul Öncesi Dönemdeki Çocukların Oyunlarının İçeriđi ve Oyun Davranışlarının İncelenmesi**

**Çisem Hürtürk**

Lisansüstü Eğitim, Öğretim ve Araştırma Enstitüsüne Okul Öncesi  
Eğitim dalında Yüksek Lisans Tezi olarak sunulmuştur

Dođu Akdeniz Üniversitesi  
Eylül 2017  
Gazimağusa, Kuzey Kıbrıs

Lisansüstü Eğitim, Öğretim ve Araştırma Enstitüsü onayı

---

Doç. Dr. Ali Hakan Ulusoy  
L.E.Ö.A. Enstitüsü Müdür Vekili

Bu tezin Okul Öncesi Bölümü Yüksek Lisans derecesinin gerekleri doğrultusunda hazırlandığını onaylarım.

---

Prof. Dr. Elif Yeşim Üstün  
Okul Öncesi Bölüm Başkanı

Bu tezi okuyup değerlendirdiğimizi, tezin nitelik bakımından Okul Öncesi Bölümü Yüksek Lisans derecesinin gerekleri doğrultusunda hazırlandığını onaylarız.

---

Yrd. Doç. Dr. Eda Kargı  
Tez Danışmanı

---

Değerlendirme Komitesi

1. Prof. Dr. Osman Cankoy

2. Prof. Dr. Elif Yeşim Üstün

3. Yrd. Doç. Dr. Eda Kargı

## **ABSTRACT**

This research was carried out with the aim of examining the content of play of pre-school children and the behavior of children in terms of recognition, monitoring and support of child development and interpreting these results as a resource to the process of using the play as a teaching method.

The study, which was designed based on qualitative research methods and action research design, was carried out with 8 girls and 6 boys (14 total) in a public school in the Turkish Republic of Northern Cyprus in the district center of Famagusta in the 2016-2017 school year and education of 5 year olds. The data in this study were collected by observing with a total of 800 minutes of natural observation technique by creating free play sessions of 35-40 minutes between the hours of 9:00-9:40 for 14 different children for 20 days in total. The researcher is the class teacher of the class that the play observation is made.

An informative consent form was sent to the families of children in accordance with ethical principles in the research and the research was started after receiving the feedback. In the research the qualitative data was obtained considering the “Play Observation Form” developed by Saracho (1984) taking into consideration the play categories determined on the basis of the researcher's notes (children's speech, dialogues, contents of plays) and image recordings that were taken by the researcher during children’s free play time. Validity was coded from an individual excerpt from play observations where codes and categories were obtained. As the content analysis technique, thematic coding is used.

Moreover, in this study, the conversion of raw data into codes and categorizations was tested by two reviewer. The categories obtained in the research

are: Play Types, Symbolic Conversions in the Play, Roles in Play, Reflections from Everyday Life, Gender Roles in Play, Children's Play Participation and Compliance in Play, Theme in Play, Materials Used in Play, Relations in Play, determined as Compliance and Conflict behavior.

At the end of this research, it was observed that children's most preferable type of play during their free time was imaginative play. They mostly give place to symbolic transformation; act out mostly mothers, children, racers and police roles , they are influenced seriously by media in their play reflections of everyday life, they pretend the gender roles as it is in real life, the play participation and adaptation were generally positive, and the themes of play were mostly influenced by their daily lives, they used the class play materials mostly by converting them into the material they want according to their functions in the play and there was almost no conflict.

**Keywords:** Pretend play, play contents, play behaviors, preschool education.

## ÖZ

Bu araştırma, okul öncesi dönemdeki çocukların oyunlarının içeriği ve oyun davranışlarının, çocuğun gelişimini tanıma, izleme ve destekleme açısından incelenmesi ve bu sonuçların oyunun bir yöntem olarak kullanılma sürecine kaynak olacak biçimde yorumlanması amacıyla gerçekleştirilmiştir.

Nitel araştırma yöntemlerinden, eylem araştırması desenine dayalı tasarlanan araştırma, 2016–2017 öğretim yılında, Kuzey Kıbrıs Türk Cumhuriyeti Gazimağusa ilçe merkezinde bulunan bir okul öncesi eğitim kurumunun, 5 yaş sınıfında öğrenim gören, 8 kız ve 6 erkek (toplam 14) çocuk ile yürütülmüştür. Araştırmanın verileri, 14 çocuğun toplam 20 gün boyunca 09:00-09:40 saat diliminde 35-40 dakikalık serbest oyun saatlerinde, toplam 800 dakika doğal gözlem tekniği ile gözlemlenerek toplanmıştır. Araştırmacı, oyun gözlemini yaptığı sınıfın aynı zamanda sınıf öğretmenidir.

Araştırmada etik ilkeler gereğince katılımcı çocukların ailelerine bilgilendirici onam formu gönderilerek, geri dönütleri de alındıktan sonra araştırmaya başlanmıştır. Araştırmada nitel veriler, Saracho tarafından geliştirilen "Oyun Gözlem Formu" dikkate alınarak belirlenen oyun kategorileri göz önünde bulundurularak, araştırmacının çocukların serbest oyunları sırasında aldığı notlarına (çocukların konuşmaları, diyalogları, oyunun içeriği) ve görüntü kayıtlarına dayalı olarak elde edilmiştir. Geçerlilik, kodların ve kategorilerin elde edildiği oyun gözlemlerinden birebir alıntı yapılarak artırılmıştır. İçerik analiz tekniği olarak, tematik kodlama kullanılmıştır. Ayrıca bu araştırmada ham verilerin kodlara ve kategorilere dönüştürülmesi işlemi, iki öğretim elemanı tarafından sınanmıştır. Araştırma sonucunda elde edilen kategoriler: Tercih Edilen Oyun Türleri, Oyun İçerisindeki

Sembolik Dönüştürmeler, Oyundaki Roller, Gündelik Yaşamdan Oyuna Yansıyan Aktarımlar (Transferler), Oyundaki Toplumsal Cinsiyet Rollerini, Çocuğun Oyuna Katılımı ve Oyun İçindeki Uyumunu, Oyun Senaryolarının Teması, Oyunda Kullanılan Materyaller olarak belirlenmiştir.

Bu araştırmanın sonucunda, çocukların serbest zamanlarında oynadıkları oyunlar arasında en çok imgesel oyun türünü tercih ettikleri, oyunlarında büyük çoğunlukla sembolik dönüştürmelere yer verdikleri, en çok anne, çocuk, yarışçı ve polis rollerini canlandırdıkları, gündelik yaşamın oyuna yansımalarında medyadan ciddi boyutta etkilendikleri, toplumsal cinsiyet rollerini gerçek hayattan gözlemledikleri gibi canlandırdıkları, oyuna katılımlarının ve uyumlarının genellikle olumlu olduğu, oyun senaryolarının temalarını daha çok günlük hayatlarından etkilenecek şekilde oluşturdukları, sınıftaki oyun materyallerinin daha çok oyunlarındaki işlevlerine göre istedikleri materyale dönüştürerek kullandıkları ve oyun sırasında çatışmanın neredeyse hiç yaşanmadığı gözlemlenmiştir.

**Anahtar Kelimeler:** İmgesel oyun, oyun içeriği, oyun davranışları, okul öncesi eğitim.

## TEŐEKKÜR

Tezin alıŐma konusu “ Okul Öncesi Dönemdeki Çocukların Oyunlarının İeriđi ve Oyun DavranıŐlarının Niteliksel Olarak İncelenmesi” dir. Bu araŐtırmanın konusu, alıŐmaların yönlendirilmesi, sonuçların deđerlendirilmesi ve yazımı aŐamasında desteklerini esirgemeyen, özgüvenimi her zaman artıran, bilgileriyle tezimin gelişimine ışık tutan, onunla alıŐmaktan onur duyduğum tez danışmanım Yrd. Do. Dr. Eda Kargı’ya ne kadar teşekkür etsem azdır.

AnlayıŐı ve sabrı ile her zaman yanımda olan eŐim ve aileme de teşekkürü bir bor bilirim.

# İÇİNDEKİLER

ABSTRACT .....	iii
ÖZ .....	v
TEŞEKKÜR .....	vii
TABLO LİSTESİ .....	xi
ŞEKİL LİSTESİ .....	xii
1 GİRİŞ .....	1
1.1 Problem Durumu .....	1
1.2 Araştırmanın Amacı ve Önemi .....	4
1.3 Araştırmanın Problem Cümlesi .....	5
1.3.1 Alt Problemler .....	5
1.4 Sayıtlılar .....	5
1.5 Sınırlılıklar .....	6
1.6 Tanımlar .....	6
2 KURAMSAL ÇERÇEVE VE İLGİLİ ARAŞTIRMALAR .....	9
2.1 Tarihsel Süreç İçerisinde Oyunla İlgili Görüşler .....	9
2.2 Çocukta Oyunun Gelişimi .....	12
2.3 Oyunun Gelişimsel Evreleri .....	15
2.3.1 Tek Başına Oyun Evreleri .....	15
2.3.2 Paralel Oyun Evresi .....	16
2.3.3 İşbirliğine Dayalı Oyun Evresi .....	17
2.3.4 Kurallı Oyun Evresi .....	17
2.4 Oyunun Gelişimini Açıklayan Kuramlar .....	18
2.4.1 Jean Piaget .....	18



2.4.2 Lev Vygotsky .....	20
2.2.3 A.Nikolaevich Leontiev .....	22
2.2.4 Barbara Rogoff .....	23
2.5 Okul Öncesi Eğitim Programında Oyunun Gelişimsel İşlevi .....	23
2.6 İlgili Araştırmalar .....	25
3 YÖNTEM .....	33
3.1 Araştırma Deseni .....	33
3.2 Çalışma Grubu .....	36
3.3 Geçerlik ve Güvenirlik .....	37
3.3.1 Dış Geçerlik .....	37
3.3.2 Güvenirlik .....	37
3.4 Veri Toplama Aracı .....	38
3.5 Verilerin Toplanması .....	38
3.6 Verilerin Analizi .....	41
4 BULGULAR VE YORUM .....	44
4.1 Tercih Edilen Oyun Türleri .....	44
4.1.1 İmgesel Oyun .....	45
4.1.2 Karma Oyun .....	47
4.1.3 Manipülatif Oyun .....	48
4.1.4 Yapı-İnşa Oyun .....	49
4.1.5 Dramatik Oyun .....	50
4.2 Oyun İçerisindeki Sembolik Dönüştürmeler .....	51
4.3 Oyundaki Roller .....	54
4.4 Gündelik Yaşamdan Oyuna Aktarım .....	57
4.5 Oyundaki Toplumsal Cinsiyet Rollerini .....	60

4.6 Çocukun Oyuna Katılımı ve Oyun İçindeki Uyumunu .....	63
4.7 Oyun Senaryoları .....	64
4.8 Oyunda Kullanılan Materyaller .....	67
5 TARTIŞMA SONUÇ VE ÖNERİLER.....	70
5.1 Tartışma ve Sonuç .....	70
5.2 Öneriler .....	76
KAYNAKLAR .....	79
EKLER .....	91
Ek 1: Oyun Gözlem Formu .....	92
Ek 2: Doğu Akdeniz Üniversitesi Bilimsel Araştırma ve Yayın Etiği Kurulu Onay Yazısı .....	96

## TABLO LİSTESİ

Tablo 1: Araştırma Aşamaları .....	41
Tablo 2: Tercih Edilen Oyun Türleri .....	45
Tablo 3: Oyunda Tercih Edilen Roller .....	54
Tablo 4: Oyundaki Toplumsal Cinsiyet Rollerini .....	60
Tablo 5: Oyun Senaryoları .....	65
Tablo 6: Oyun Materyalleri .....	67

## ŞEKİL LİSTESİ

Şekil 1: Oyun Oturum Kayıtları Gözlem 10 .....	43
Şekil 2: İmgesel Oyun Örneği .....	46
Şekil 3: İmgesel Oyun Örneği .....	46
Şekil 4: İmgesel Oyun Örneği .....	46
Şekil 5: Karma Oyun Örneği .....	47
Şekil 6: Karma Oyun Örneği .....	48
Şekil 7: Manipülatif Oyuna Örnek .....	48
Şekil 8: Manipülatif Oyuna Örnek .....	49
Şekil 9: Yapı-inşa Oyununa Örnek .....	49
Şekil 10: Yapı-inşa Oyununa Örnek .....	50
Şekil 11: Dramatik Oyun Örneği .....	50
Şekil 12: Dramatik Oyun Örneği .....	51
Şekil 13: Dramatik Oyun Örneği .....	51
Şekil 14: Sembolik Dönüştürmeye Örnek .....	52
Şekil 15: Sembolik Dönüştürmeye Örnek .....	52
Şekil 16: Sembolik Dönüştürmeye Örnek .....	53
Şekil 17: Sembolik Dönüştürmeye Örnek .....	53
Şekil 18: Sembolik Dönüştürmeye Örnek .....	54
Şekil 19: Oyundaki Rollere Örnek .....	55
Şekil 20: Oyundaki Rollere Örnek .....	56
Şekil 21: Oyundaki Rollere Örnek .....	56
Şekil 22: Oyundaki Rollere Örnek .....	57
Şekil 23: Gündelik Yaşamdan Aktarım Örneği .....	58

Şekil 24: Gündelik Yaşamdan Aktarım Örneği .....	58
Şekil 25: Gündelik Yaşamdan Aktarım Örneği .....	59
Şekil 26: Gündelik Yaşamdan Aktarım Örneği .....	59
Şekil 27: Toplumsal Cinsiyet Rollerini Örneği .....	61
Şekil 28: Toplumsal Cinsiyet Rollerini Örneği .....	61
Şekil 29: Toplumsal Cinsiyet Rollerini Örneği .....	62
Şekil 30: Toplumsal Cinsiyet Rollerini Örneği .....	62
Şekil 31: Toplumsal Cinsiyet Rollerini Örneği .....	62
Şekil 32: Oyun Senaryolarına Örnek .....	66
Şekil 33: Oyun Senaryolarına Örnek .....	66
Şekil 34: Oyundaki Materyallere Örnek .....	68
Şekil 35: Oyundaki Materyallere Örnek .....	68
Şekil 36: Oyundaki Materyallere Örnek .....	69

# Bölüm 1

## GİRİŞ

### 1.1 Problem Durumu

Oyun, belirli bir hedef doğrultusunda, kurala uygun olan ya da olmayan, çocuğun her zaman istekli olduğu, tüm gelişim alanlarının temeli, yaşamın bir parçası ve çocuğun en aktif öğrenme süreci olan bir eylemdir (Dönmez, 1992). Çocuğun tüm gelişim alanları için tamamlayıcı bir etken olan oyun, çocuğun yaşayarak öğrendiği, sosyal ve fiziksel çevreyi daha yakından tanıdığı bir etkinliktir (Uluğ, 1999). Oyun aracılığı ile çocuk dış dünyaya daha kolay uyum sağlayarak, çevresini daha iyi tanıma fırsatı yakalar. Çocuğun, doğal öğrenme ortamı olan oyun içerisinde duyguları belirginleşir, becerileri artar, yetenekleri olgunlaşır. Oyun ortamları çocuğun işittiklerini, gördüklerini deneyimleyip, öğrendiklerini tekrar edebildiği bir deney alanıdır. Oyun, çocuğun en özgür öğrenme ortamıdır (Yörükoğlu, 2002).

Çocuk akranları ile birlikte oyun oynarken etrafı ile olumlu ilişki içinde olma, başkalarına karşı saygılı olma, ihtiyacı olan kişiye yardım etme, sorumluluk alma ve paylaşma gibi bellibaşlı toplum normlarını öğrenmektedir. Çocuğun dış dünyada kendisini huzursuz eden durumları ve birtakım ifade edemediği hislerini, oyuna sembolik olarak aktardığı ve oyun yolu ile canlandırdığı gözlemlenmiştir (Arnas,2007).

Oyun okul öncesi dönemde, yaşamsal önem taşıyan bir etkinlik olup, yetişkinlerin çocuğu tanıması için en doğal yollardan biridir. Çocukların büyüyüp gelişmesinde oyunun varlığı çok önemlidir. Çocukların dış dünyaya, çevresinde

yaşananlara, etrafındaki insanlara bakma biçimi ve kişilikleri oyun ile kendini göstermektedir (Sevinç, 2004). Oyun, çocuğun eğitiminde ve kişiliğinin oluşmasında önemli bir yere sahiptir. Çocuğun en ciddi işi olan oyun aynı zamanda çocuğun eğitim, gelişim ve eğlence unsurudur. Oyun yolu ile çocuk, hoşuna giden veya gitmeyen duygularını, kızgınlıklarını, aradığı sevgiyi ve tepkilerini daha kolay ifade edebilmektedir. Oyun çocuğun dünyasında önemli bir yere sahip olmakla birlikte, çevresi ile olumlu ilişkiler kurmasına, aklından geçenleri ifade etmesine yardımcı olmaktadır (Aral, Kandır ve Yaşar 2000).

Okul öncesi çocuklarının, gelişimi ve eğitiminde oyunun önemli bir etkisi vardır. Okul öncesi dönem çocuklarının gelecekteki hayatlarına yön veren, doğal öğrenme ortamı sunan oyun, çocukların fiziksel, sosyal-duygusal ve bilişsel gelişim alanlarını destekleyen bir özelliğe de sahiptir. Çocuk, oyun etkinlikleri sayesinde değişik objelerin işleyiş şeklini kavrama yetisine erişerek, farklı materyalleri tutma, itme, birleştirme, kullanma, bedenini denetleme ve iletişim becerileri geliştirmektedir (Jones, 2001).

Okul öncesi çocuğunun fiziksel ve bilişsel yapısını geliştiren oyun, aynı zamanda dış dünyayla bağlantı kurmasına, bağımsız, özgür ve kendine özgü bir birey olmasına, toplumsal çevreye uyum sağlamasına önemli ölçüde destek olan bir etkinliktir (Uluğ, 1999).

Oyunların önemli özelliklerinden biri de çocuklara ve oynayanlara bir haz duygusu yaşatmasıdır. Bu haz değişik boyutlardan dolayı sağlanabilir. Söz gelimi oyun süreci içerisinde bir gerilimi, dramatik bir olayı, çatışmayı, kazanma-kaybetmeyi yaşayan çocuk hazzı yaşayabilir ve eğlenebilir. Oyun süreci içerisinde çocuklar sürekli tatmin olma durumundadırlar. Oyun içerisindeki çocuğun eğlenme durumu

gözlemlenebilir şekildedir. Hangi tür oyun olursa olsun tüm oyunlar oynayan çocuğa bir eğlence, eğlenme özelliği yaşatmaktadır (Elialtıoğlu, 2011)

Oyunun tanımlanmasıyla ilgili olarak, Piaget(1962) oyunu, kendiliğinden ortaya çıkan, zevk için yapılan, bir düzenleme içermeyen eğlenceli bir davranış olarak ele alarak, bilişsel gelişimin bir parçası olarak tanımlamaktadır. Frobel de oyunu çocuğun yaşamını belirleyen temel bir unsur olduğunu ve okul öncesi dönemde oyunun çocuk için ruhsal doyum sağladığı en katıksız uğraş olduğunu belirtir (Seyrek ve Sun, 2003).

Oyun, çocuğun fiziksel gelişimini olumlu yönde ilerlemesini sağlayarak, iletişim becerilerinin gelişmesine, dış dünyası ile sürekli etkileşim içerisinde olmasına ve çevresindeki olaylara karşı farkındalığının artmasına neden olmaktadır. Okul öncesi dönemdeki çocuklar, etrafındaki olayları veya hayalindeki her şeyi canlandırabilme yetisine sahiptirler. Çocukların etrafındaki olay ve insanlara karşı tutum ve davranışları oyunla daha kolay anlaşılabilir (Sevinç, 2004).

Alan yazında oyun hakkında yapılan araştırmalar daha fazla bilişsel gelişim merkezlidir. Bunun nedeni, oyunun, çocuğa öğrenmenin, yeni bilgiler edinmenin, anlam geliştirmenin gerçekleştiği kişiye özgü ortamlar sunmasıdır (Wood ve Attfield, 1996). Okul öncesinde eğitim veren kişilerin, çocukların oyun ortamlarında gözlemler yaparak, çocukların yöneldiği oyunlara benzeyen hatta daha gelişmişini tasarlayarak oyun etkinlikleri düzenlenmesi gerekliliği ve çocuklara oyun fırsatları sunmanın önemi üzerinde durulmaktadır (Ceglowsky, 1997). Çocuklar açısından öğrenmeyi kolaylaştıran ve zenginleştiren oyun etkinliklerinin, okul öncesi eğitim programlarının merkezinde olması gerekmektedir. Böylelikle eğitimciler sınıf içinde etkinliklerini hazırlarken oyunun bu özelliklerinden de yararlanabilirler (Morrison, 1998). Eğitimcilerin çocukların oyunları hakkında yeterince bilgi sahibi olmalarının yanında,



onların oyunlarında sergiledikleri farklı yaşam deneyimlerini birleştirerek, beceri ve anlam geliştirebildiklerini ifade edilmektedir. Ayrıca eğitimci için, çocuğun oyun, hayal ve gerçek dünyasını kavramanın çok önemli olduğu da belirtilmiştir (Wood ve Attfield, 1996).

Günümüzde bilişsel gelişim hedeflerine yönelimli bir oyun politikası tercih edilmektedir. Bu politikaya bağlı olarak oyunlarla yapılan eğitim ile birlikte, modern eğitim yöntemi karşımıza çıkmaktadır (Açıkgöz, 2003).

Yapılan bu araştırmada bütünsel gelişime odaklı oyunun bir yöntem olarak çocuğun gelişimini destekleme yönünde etkili biçimde kullanılabilmesi için, okul öncesi dönemdeki çocukların oyunlarının içeriği ve oyun davranışlarının incelenmesinin önemli olduğu düşünülmektedir. Bu bağlamda, Kuzey Kıbrıs'ta Okul öncesi dönemdeki çocukların oyunlarının içeriğinin ve oyun sırasındaki davranışlarının niteliksel olarak incelenmesi amaçlanmıştır. Bu doğrultuda bu çalışma ile çocukların oyun yaşantıları ve tercihlerinin, gelişimlerine etkisine bir kez daha vurgu yapılarak katkıda bulunacağı ve okul öncesi eğitim programlarında oyuna daha çok yer verilmesinin gerekliliğine ilişkin kanıt oluşturacağı düşünülmektedir.

## **1.2 Araştırmanın Amacı ve Önemi**

Okul öncesi dönem çocukları için, oyunun gelişimsel yararlarını ortaya koyan bilimsel çalışmaların sonuçları, çocukların büyüme ve gelişmesinde serbest imgesel oyunun çok önemli bir yeri olduğunu göstermektedir. Okul öncesi dönemdeki çocukların oyunlarının içeriği ve oyun davranışlarının yakından incelenmesi ve araştırılması, çocukları tanımak, ilgi ve gereksinimlerinin farkına varmak ve çocukları gelişimsel olarak destekleyebilmek açısından yetişkinlere önemli veri sağlamaktadır. Bu amaç doğrultusunda, bu araştırmada, katılımcı çocukların tercih ettikleri oyun türleri, sergiledikleri sembolik dönüştürmeler ve roller, gündelik yaşamdan

aktarımları, sergiledikleri toplumsal cinsiyet rolleri, oyun sırasındaki davranışları, oyun senaryolarının temaları ve oyunlarında kullandıkları nesnelere incelenmiştir.

### **1.3 Araştırmanın Problem Cümlesi**

Okul öncesi dönemdeki çocukların oyunlarının içeriği ve oyun davranışları nasıldır?

#### **1.3.1 Alt Problemler**

- 1- Çocukların oyunlarında tercih ettikleri oyun türleri nelerdir?
- 2- Çocuklar oyunları içerisinde hangi sembolik dönüştürmeleri sergilemektedir?
- 3- Çocuklar oyunlarında hangi rolleri sergilemektedir?
- 4- Çocukların oyunlarında, gündelik yaşamdan aktarımları nelerdir?
- 5- Çocuklar oyunlarında hangi toplumsal cinsiyet rollerini sergilemektedirler?
- 6- Çocuklar oyunlarında hangi davranışları sergilemektedir?
- 7- Çocukların oyun senaryolarının temaları nelerdir?
- 8- Çocukların oyunlarında kullandıkları nesnelere nelerdir?

### **1.4 Sayıtlar**

Araştırmacı, çocukların sınıf öğretmeni olduğu için çocuklar serbest oyun saatinde kendi doğal hallerinde davranmışlardır.

### **1.5 Sınırlılıklar**

1. Bu araştırma 2016-2017 eğitim yılında KKTC Gazimağusa İlçesinde Milli Eğitim Bakanlığına bağlı Alasya Vakıf Anaokuluna devam eden 5 yaş sınıfindaki çocuklar ile sınırlıdır.
2. Araştırma için kullanılan gözlem yöntemi içerdiği kurallar ile sınırlıdır.

3. Arařtırma 4 haftada tamamlanan 20 gözlem oyun (her gözlem 40dk olacak şekilde) oturumu ile toplamda 800 dakika ile sınırlıdır.
4. Arařtırmada kullanılan gözlem yöntemi için serbest oyun ortamında gerçekleşen oyunlar ile sınırlıdır.

## 1.6 Tanımlar

*Oyun;* çocuğun etrafında gözlemlediklerini ve işittiklerini deneyimlediği, öğrendiklerini pekiştirdiği, yaratıcılık becerisini üst seviyeye taşıdığı bir deney ortamıdır. Çocukların akranları ile anlaşp, yeni öğrenimler kazandıkları alandır (Kale, 2003; Yavuzer, 2000).

*Okul öncesi eğitim dönemi;* doğum ile ilkokulun başlangıcına kadar olan süreci içene alan çocukluk yıllarıdır. Bu yaş dönemi çocukları için bireysel niteliklerine ve gelişim seviyelerine uygun, uyarıcı çevrenin zengin olduğu bir eğitim ortamıdır. Bu eğitim süreci gelişim evrelerini, toplumun kültürü ve özellikleri doğrultusunda, en iyi şekilde biçimlendirmektedir (Oğuzkan ve Oral, 1997).

*Özümleme ve Düzenleme Süreci;* Piaget'e göre adaptasyon sürecinden sonra oluşan dengelenme durumuna, organizma iki şekilde ulaşır. Bunlar özümleme (Assimilation) ve Düzenleme (Accomodation)'dir. Özümleme; kişinin, kendisinde olan bilişsel yapı ile çevresi arasında uyum sağlama sürecidir. Çocuğun rastladığı yeni bir eylemi, düşünceyi, nesneyi, kendisinde var olan bilişsel yapı ile anlamlandırma sürecidir. Çevresine karşı, kendisinde var olan bilişsel yapılarla karşılık vermesidir. Özümleme bazı durumlarda tek başına bilişsel gelişimi sağlayamayabilir. Dış çevreden gelen uyarıcıları, kişinin devamlı olarak kendisinde mevcut olan durumları içine alarak, onlara göre tepki göstermesi gelişimi sınırlandırmaktadır. Dolayısı ile, yeni nesne ve olayları anlamak, öğrenmek için var olanı tekrardan şekillendirilmek, biçimlendirilmek gerekmektedir. Var olan şemayı yeni olaylara ve nesnelere göre

tekrardan oluşturulmasına “düzenleme” (accomodation) denilmektedir. Her yaşanan olay özümleme ve düzenlemeyi kapsamaktadır. Eğer var olan bilişsel öğeler, yeni durumlara yanıt olabiliyor ise özümleme yapılabilir. Yeterli ölçüde değil ise, var olan bilişsel yapılara tekrardan düzenleme yapılır. Yeniden yapılan bu düzenleme, öğrenme ile aynı değerde görülmektedir. Düzenleme yapılmadan sadece özümleme ile öğrenim ve gelişim gerçekleşemez (Senemoğlu, 2001).

*Psiko-motor gelişim;* fiziki olarak büyümeye ve sinir sistemi gelişimine bağlı olarak organizmanın istemine göre hareket halinde olmasıdır. Hareket becerilerinin kazanılmasını içeren, doğumdan önce başlayıp hayat boyu süren bir süreçtir.

*Serbest (İmgesel) Oyun;* çocukların ilgi köşelerinde, ilgi ve istekleri doğrultusunda oynadıkları oyun türüdür. Türkçe alan yazında bu oyun türü “Sembolik oyun” veya “- miş gibi oyun” olarak da ifade edilir.

*Manipülatif Oyun;* herhangi bir nesneyi değişik şekillerde kullanıp, nesnenin fiziksel yapısını değiştirerek, farklı biçimlere dönüştürüldüğü oyun türüdür.

*Yapı-İnşa oyunu:* Çocukların nesnelere kullanarak bir şeyleri inşa yoluyla yarattıkları oyun türüdür. Oyunda lego, blok vb. araçlar kullanılmaktadır. Çocuğun, küçük kas becerilerinin gelişimine katkıda bulunan bu oyunlar aynı zamanda bilişsel gelişimini de desteklemektedir.

*Dramatik Oyun;* özgür ortamda olan çocukların çevrelerindeki kişileri keşfederek, hareketlerini canlandırdıkları bir oyun türüdür. Bu tür oyunlar anlık oynanan, süresinin kestirilemediği, taklide dayanan öykünmeler olarak da açıklanabilir. Bir anda başlayan ve sonu belli olmayan, hazır yazılı örneklerin olmadığı, rollerin olduğu, doğaçlama ve canlandırma yöntemlerinin kullanıldığı, konusunu günlük yaşamdan alan bir süreçtir. Çocukların oynadıkları evcilik, komşuculuk oyunları dramatik oyuna birer örnek teşkil etmektedir.

*Eylem arařtırması*; eđitimcilerin iinde buldukları kurumları veya uygulamaları daha iyiye gtrmek abası ile belli bir sistematik olgu iinde olan ve sreklilik arz eden nitel bir arařtırma eřididir (Calhoun,2002).

## Bölüm 2

### KURAMSAL ÇERÇEVE VE İLGİLİ ARAŞTIRMALAR

#### 2.1 Tarihsel Süreç İçerisinde Oyunla İlgili Görüşler

Oyunla ilgili görüşlere süreç içerisinde bakıldığı zaman, oyunun öneminin vurgulandığı ve oyunun öğretimdeki yerinin üzerinde durulduğu görülmüştür.

Platon, çocuğun fiziksel ve duygusal eğitiminin birlikte yapılmasının gerekliliği üstünde durur. Platon, çocuğu engellenmesinin zararlı olacağını ve çocukların yeteneklerinin oyun yolu ile keşfedildiğini de belirtmiştir. Ayrıca çocuğun oyunla büyüdüğü görüşündedir (Sevinç, 2004).

Gazali, çocuğun eğitiminde oyunun yerinin önemli olduğunu vurgular. Oyun, çocuğun zihnini temizleyen, öğrenmesini kolaylaştıran ve çocuğu dinlendiren bir etkinliktir. Gazali çocuğun oyun sayesinde dinç ve zinde kaldığını, belleğini tazelediğini savunur (Akandere, 2003).

Comenius, oyunun çocuk gelişimi için önemli bir öğrenme aracı olduğu görüşündedir. Aynı zamanda, oyunun çocuğun disiplin ve düzen kazanımını desteklediğini de vurgulanmaktadır. Bireyin arkadaşlık kurma, rekabet etme, hareket etme ve özgür olma isteklerinin olumlu gelişiminde oyunun önemli rolü olduğunu belirtmiştir. Comenius oyunun, çocuğun kişiliğini ve sosyal normları kazanmasında önemli bir yerinin olduğunu belirtir. Ayrıca çocuğun özgür olduğu bir oyun ortamında, yaratıcılığının da geliştiğini belirtmektedir (Sevinç, 2004).

Rousseau, insanların aslında dünyaya iyi bir birey olarak geldiğini, ancak diğer kişi ve kurumların insanın kötü olmasına neden olduğunu savunmaktadır. İnsanın her

zaman özgür hareket etme eğiliminde olduğunu ortaya koyarak, çocuğun yetenekleri çerçevesinde eğitilmesi gerekliliğini vurgular. Rousseau'ya göre verilecek eğitim, çocuğun doğal iyiliğini koruması ve yeteneklerini geliştirmesi hedef alınarak düzenlenmesi gerekmektedir (Sevinç, 2004).

Pestalozzi, oyunun belli bir amaca yönelik ve topluma yararlı olacak şekilde etkinlikler içermesi gerekliliğini savunur. Pestalozzi oyunu, doğal etkinliklerden çok, zamanın sosyal tutumlarına uyacak, belli bir amaca yönelik ve topluma yararlı olacak şekilde ele almıştır. Pestalozzi, aslında çocuğun içinde doğuştan var olan bir gücün, onu etkinliğe itip, harekete yönelttiğini ve bu itici güç nedeni ile çocuğun yerinde durmadığını ve durmadan hareket ettiğini belirtmiştir (Akandere, 2003).

Froebel'e göre çocuğun kendini en doğal anlatma biçimi oyundur. Çocuk oyun ortamında eğlenerek öğrenmektedir. Froebel oyunun, çocuğun tüm gelişim alanlarını etkilediğini, tıpkı bir ayna gibi çocuğun iç dünyasını yansıttığını ve çevreyle iletişim kurma yolu olduğunu belirtmektedir (Akandere, 2003).

Montessori, çocuğun en önemli işinin oyun olduğunu söylemektedir. Okul öncesinde oyun öğrenmeyi çağrıştıran temel etkinliklerden biridir. Montessori, ödül-ceza uygulama yönteminin eğitimde çocuktaki disiplin oluşumunu zorlaştırdığını belirtmiştir. Çocukların arkadaş ve oyun seçimini başkalarından yardım almadan yapmasına imkan tanımanın gerekliliği ve yetişkinlerin çocuk ile birlikte oyun oynamasının önemi üzerinde de durmuştur. Ayrıca hayali oyunlara pek fazla önem vermeyerek, oyunun bir amaca yönelik olması gerektiğini de savunmuştur (Sevinç,2004).

John Dewey ezbere dayalı bir eğitim ortamı yerine, çocuğun yaparak yaşayarak öğrendiği bir eğitim ortamının önemi üzerinde durarak, oyunun da böyle bir ortam hazırladığını ileri sürmektedir (Akandere, 2003).

Huizinga'nın teorisine göre, oyun kültürlerin oluşumunda önemli bir faktöre sahiptir. Oyunun belli bir işleve sahip olduğunu, herhangi bir tepki ya da içgüdü olmadığını savunur. Oyun çocukların isteyerek yaptığı, gönüllü bir eylemdir. Oyunda zorlamanın söz konusu olmadığı, oyunun temelinde özgürlük ve süreklilik olduğu üzerinde de durulmuştur (Poyraz,2003). Homo Ludens yani Oynayan İnsan kuramını ortaya koyan Huizinga, oyunu tüm faaliyetler arasında ilk sırada değerlendirilir. Huizinga oyun ile ilgili görüşlerinden dolayı diğer araştırmacılar tarafından eleştirilmiştir. Ancak araştırmacılar arasında oyuna vermiş olduğu önem ile her zaman konuşulmuştur (And, 1979). Oyun anlam bakımından oldukça zengin bir işlev olmakla birlikte, oyun içerisinde rol oynamak, yaşamın gereksinimlerini aşan ve davranışlara anlam katan bağımsız bir unsurdur (Huizinga,1995).

Lazarus'a göre oyun, kendi başına oluşan, belli bir amaç güdmeyen, eğlenceli bir etkinliktir (Aral, Gürsoy, Köksal, 2001). Oyun, bazı örnek durumların meydana gelmesiyle birlikte, deneyim ve planlama yolu ile gerçeği öğrenen insan yeteneklerinin çocukça ortaya çıkma şeklidir (Arnold, 1979).

Montaigne'e göre, çocukların en ciddi uğraşı oyundur (MEGEP, 2007). Montaigne, geleneksel eğitim kurumlarının çocuklar için hapisshaneden farklı olmadığını, buralarda kullanılan eğitim yöntemleri, disiplin yolları ile çocukların zihinlerinin boşa harcandığını ifade etmektedir. Ayrıca gerçek dünyanın öğrencilerin okulu olması gerektiği üzerinde de durur (Akyüz, 1992).

Piaget çocuğun gelişimi ve eğitimi için oyun ortamını doğal bir süreç olarak görmektedir. Bu sürece bağlı olarak da bazı ölçütlerin üzerinde durmaktadır. Bu ölçütlere göre oyunun, çocuğun belli bir amaç güdmeden, kurallarını kendi koyduğu, kendiliğinden oluşan, planlı veya plansız, haz duygusu içeren, doğaçlama



davranışlardan oluşan, belli bir sıra ve mantık gerekmeyen, özgür bir ortamda gerçekleşen bir etkinlik olduğunu belirtmiştir (Sevinç, 2004).

Caillois oyunu, özgür kabul edilmiş fakat bağlayıcı olan bazı kurallara göre belli bir ortam ve süreci içinde barındıran, heyecan ve eğlence duygularını içeren, gönüllülük esasına bağlı, dış dünyanın gerçeklerinden farklı olduğu bilinci ile yapılan faaliyetler olarak açıklar (Baykoç-Dönmez, 1992).

Jersild'e göre, çocuğun en ciddi uğraşı oyundur. Oyun içerisinde çocuklar aynı yetişkinler gibi güçlerini ve becerilerini gösterirler. Okul öncesi dönem çocukları için oyunu, kıskançlıklarını, mutluluk ve kırgınlıklarını, sevgilerini, iç çatışmalarını, hayal ve düşüncelerini, içinde yaşadığı çevreyi anlatabilmesi için en doğru yol olarak görmektedir (Kamaraj, 1996).

Oyunu, çocukluk döneminde algılama, üretme, deneyimleme, akranları ile konuşma ve büyüme aracı olarak da kabul edebiliriz. Ayrıca oyunu, duyguları ifade etme ve sıkıntılardan uzaklaşma yolu, mutluluk ve heyecan kaynağı, çocuğun tüm gelişim alanlarını destekleyen, çocuğu geliştiren ve eğlendiren, etkinliklerin tümü olarak da özetlenebilir (Poyraz, 1999).

## **2.2 Çocukta Oyunun Gelişimi**

Gerçek hayatın bir parçası olan oyun, bir amaç güden veya güdmeyen, kurallı veya kural tanımaksızın yapılan, her zaman çocuğun gönüllü olarak katıldığı, tüm gelişim alanlarının temelini oluşturan, en etkili öğrenme biçimidir (Baykoç, 1992).

Piaget (1962) oyunu, herhangi bir kural veya düzenleme getirilmeden, doğaçlama gerçekleşen, çocuğun haz duyarak katıldığı ve eğlenerek hareket ettiği bir etkinlik olarak tanımlar. Vygotsky (1967), oyunun okul öncesi evrelerindeki gelişim sürecinin esas kaynağı olduğu ve gelişim için hayali düşüncenin önemi üstünde

durmaktadır. Bunun yanısıra oyunu, çocuğun dış dünyayı algılamak için kullandığı bir sistem olarak da tanımlamaktadır.

Oyun, insanlık tarihinde tüm dönemlerde ve farklı coğrafi çevrelerde oluşumunu, eğitim ve gelişim yönlerinden devam ettirmiştir. Oyun oynayan tüm çocuklar, dış dünya ile oyun yolu ile etkileşime girerler. Oyun, çocuğun tüm gelişim alanlarının sağlıklı gelişimi açısından, uyku, yemek yeme, sevgi kadar temel gereksinimidir (Aral, Gürsoy, Köksal, 2001). Oyunlar şekil ve özellikleri bakımından zaman içerisinde değişim gösterse de çocuğun olduğu her alanda oyuna rastlanmaktadır. Ayrıca oyunun değişime uğramayan evrensel bir özelliği de vardır (Erşan, 2006).

İnsan hayatında kritik yıllar olarak bilinen yaşamının ilk yılları, eğitimciler tarafından önemli görülmektedir. Bu dönemde çocuğun çevreyi anlama ve çevreye alışma süreci oyunla başlayıp, ilerlemektedir. Çocuğun vazgeçilmez uğraşı olan oyun, okul öncesi dönem çocuklarının gelişimleri ve eğitimleri için çok önemlidir. Yetişkinler açısından farklı şekillerde algılanan oyun, çocuğun en önemli işidir. Bu sebeple, çocuğa özgür ve güven içinde hareket halinde olabileceği, yeterli materyallerle dolu bir oyun ortamı hazırlanmalıdır (Aydın, 2010).

Çocuğun en doğal öğrenme aracı olan oyun içinde çocuk, kendisi için gerekli bilgi, beceri ve alışkanlıkları yaşayarak öğrenmektedir. Yardımlaşma, iletişim kurma, soru sorma, sorumluluk alma, alışkanlık edinme, deneyim kazanma gibi yaşam rollerini de oyun içinde anlayarak, pekiştirmektedir. Farklı özellikteki nesnelere oynayan çocuk, kavram, sayı ve buna benzer pek çok bilişsel becerilerini de geliştirmektedir. Oyun, çocukları pasif durumdan aktif duruma geçiren özelliği nedeniyle etkili bir öğrenme tekniği olarak kabul edilmektedir. Bundan dolayıdır ki oyun, çocuk için çok önemli bir eğitim yöntemidir (Gazzeoğlu, 2007).

Okul öncesi çocukların öğrenimlerinde oyun büyük öneme sahiptir. İnsan yaşamının kritik yılları olarak anlandırılan okul öncesi dönemde oyun, çocukların bilişsel, fiziksel, sosyal ve duygusal yönden gelişimlerini doğal öğrenme ortamları sunarak sağlamaktadır. Çocuk oyun etkinlikleri sayesinde, farklı nesnelere kullanma, kendi vücudunu kontrol altına alma, nesnelere işleyişlerini anlama becerileri kazandığı gibi, iletişim yeteneği de kazanmaktadır (Jones, 2001).

Çocukların, sosyal ve toplumsal yönden uyum gösterme sürecine oyun aracılık etmektedir. Oyun, çocukların dış dünyadaki her şeyle iletişim kurmakta kullandığı bir dil ve anlatım biçimidir. Çocuk oyun sırasında duygularını ve ihtiyaçlarını çok kolay ifade edebilmektedir. Aynı zamanda çocuk oyun sayesinde, birçok sorununu tek başına çözebilme yeterliliğini geliştirmektedir. Sosyal ve toplumsal bir birey olmanın ilk adımlarını oyun sayesinde atmaya başlayan çocuk, çevresiyle de ilişki kurmayı bu yolla öğrenmektedir (Aytekin, 2001).

Okul öncesi dönemdeki çocukların gelişiminde yaşamsal bir önem taşıyan oyun, aynı zamanda çocuğun gelişimini de yansıtmaktadır. Okul öncesi dönem çocuğunun gelişiminde ve eğitiminde oyunun önemli bir yeri vardır (Darwish, Esquivel, Houtz & Alfonso 2001). Çocuk oyun içinde, kendi doğal ortamında, yaşam için gerekli bilgi, beceri ve davranışları kendi başına öğrenmektedir. Çocuklar her an oyun oynamaya güdülü oldukları için, oyun ile eğitim kolay ve etkili bir şekilde gerçekleştirilebilmektedir. Çocuğun öğrenme, gelişim ve eğlence kaynağı olan oyun, aynı zamanda çocuk için çok ciddi bir uğraştır (Aral, Gürsoy ve Köksal 2001). Oyun, paylaşma, yardımlaşma, problem çözme, yaşamın rollerini anlama, çevre ile etkileşime girme, iletişim kurma gibi sosyal becerileri geliştirebilmenin en iyi yoludur. Çocuğun ileriki yaşam için gerekli olan tüm sosyal beceri, bilgi ve davranışlar oyun içinde kendiliğinden öğrenilmektedir (Darwish ve diğerleri 2001).

Oyun, okul öncesi eğitiminde kullanılan en doğal eğitim yöntemi olması yönünden çok önemli bir yere sahiptir. Gelişim ve öğrenme ihtiyaçlarını karşılayan bir etkinlik olan oyun, okul öncesi eğitim kurumlarında çalışan eğitimcilerin oyundan faydalanmasını kaçınılmaz kılmaktadır. Okul öncesi ile iç içe olan oyunun, en iyi öğrenme alanı olması ile birlikte aynı zamanda pedagojik bir ortama sahip olduğu da gözlemlenmiştir (Pollard, Thiessen, ve Filer, 1997). Çocuğun kendini ifade edebileceği en dolaysız ve kolay yollardan biri olan oyun sayesinde öğretmen, çocukla daha kolay iletişim kurabilmektedir. Öğretmenin, iyi bir oyun arkadaşı ve gözlemci olmayı başardığı zaman, çocuğun gizilgüçlerini, iç çatışmalarını anlamakta zorlanmadığı görülmüştür. Oyunun okul öncesi dönemdeki çocuklar için çok kritik bir değeri vardır. Öğretmenlerin de oyunun önemini dikkate alarak, oyundan çok iyi faydalanmaları gerektiği üzerinde durulmuştur (Uluğ, 1999).

### **2.3 Oyunun Gelişimsel Evreleri**

Oyun çalışmalarının analizlerine bakıldığı zaman, oyun etkinliklerinin yaşla birlikte değişim gösterdiği ancak bu değişimin hemen olmadığı, önceki faaliyetlerin de hemen unutulmadığı görülmektedir. Farklı yaşlarda görülen oyun özellikleri arasındaki çizgi ne çok keskin ne de açık ve belirgindir (Özdoğan, 2009). Çocuk doğduğu günden bu yana oyun açısından değerlendirildiğinde, çocuğun önce kendi başına oynadığı ardından da işbirliği gerektiren oyuna doğru yöneldiği görülmüştür. Oyun evreleri çocukların yaşına ve gelişim dönemlerine göre değişiklik göstermektedir (Aral, 2001). Parten'in sınıflamasına göre, oyun evreleri aşağıda açıklanmıştır (Akt. Özdoğan).

#### **2.3.1 Tek Başına Oyun Evresi**

Dünyaya gelen bebek 6.aya kadar oyun ve oyuncak olarak kendi bedenini kullanır. 6. aydan sonra çocuğun hareketlerinde gözle görülür bir artış olur ve büyük

kas gelişimlerine uygun olan hareketli oyun nesnelere ile ilgilenmeye başlarlar. 1 yaşına doğru çocuk oyun oynarken tercihler yapmaya başlar. Nesnelere kendi yönetimi ile içselleştirmeye çalışır (Şahinkaya, 2008). Çocuğun kas, dil, bilişsel, denge gelişimlerinin henüz tamamlanmadığı, 0-2 yaş grubunun yer aldığı bu evrede çocuk tek başına oyun oynar ve başkalarıyla iletişimden kaçınır. Bu evrede, oyuncakların canlı renklerde, yumuşak ve ses çıkaran özelliklerde olması çocukların hoşuna gitmektedir. Ayrıca bu dönemde çocuk etrafındaki çocukların oyunlarından etkilenmeden kendi oyununu özgürce oynar. Bu evrenin en önemli özelliği de çocuğun oyun esnasında çevresinden etkilenmemesidir (Aral vd., 2001). Çocuklar, iki yaşına doğru kendi kontrolleri altında hareket ettikleri çekmeli, itmeli ve tekerleği olan oyuncakları sevmeye başlarlar, taklit oyunlarına ilgileri artar ve uzun süren oyunlardan sıkılabilirler (Poyraz, 2003).

### **2.3.2 Paralel Oyun Evresi**

Çocuk 2 yaşından 3 yaşın sonuna kadar olan dönemde kendi başına oyun oynamaktan vazgeçer. İşbirliğine dayalı oyunlar daha fazla tercih edilir. Bu evrede çocuğun kas ve dil gelişimi daha iyidir (Aral vd. 2001). Çocuk bu dönemde yanında bulunan çocukların oynadıkları oyunu oynamayı tercih eder (Sevinç, 2004). Çocuklar birlikte oturup aynı oyuncaklarla oynadıkları halde faaliyetlerini bağımsız olarak sürdürürler. Çocukların oyuncaklarına yoğunlaşarak, sesli düşündükleri ve yorumlar yaptıkları da görülür. Çocuklar oyunlarında sembolik nesnelere kullanırlar. Örneğin, sandalyeyi taşıt, kapağı araba direksiyonu olarak kullanabilirler, bloklarla farklı oyunlar da oynayabilirler. Üç yaşlarındaki çocuğun büyük kaslarının geliştiğinden dolayı çocuk taklalar atar, tırmanır, yüksek yerlerde yürümeyi dener, üç tekerlekli bisiklete binebilir, topa tekme atabilir, kendiliğinden oyunlar yaratıp oynayabilir.

### **2.3.3 İşbirliğine Dayalı Oyun Evresi**

İşbirliğine dayalı oyun evresi üç yaşından sonra başlamaktadır. Başlangıçta iki-üç kişilik ve kısa süreli olarak oynarken, sonradan oyunların süreleri uzar ve grup sayısında artışlar olur. Çocuklar ilgi alanlarına göre katıldıkları grupları da değiştirebilmektedirler. Çocuğun akranlarıyla paylaşımları ve birlikte başarma duygusu onların oyun arkadaşlarını seçmelerinde etkili olmaktadır. Gelişim düzeyi aynı ya da yakın olan çocukların çoğunlukla aynı grupta oldukları gözlemlenmektedir (Şahinkaya, 2008). Bu evrede çocuklar yaratıcılıklarını kullanarak bazı şeyleri inşa etmeye, aralarında yarışmaya, senaryolar oluşturmaya ve kurallı oyunlar oynamaya doğru gelişim gösterirler. Oyunlardaki tamamlayıcı roller çocukları sosyalleştirmekte ve kurallar doğrultusunda kendi aralarında karar vererek sorumluluk üstlenmiş olurlar (Sevinç, 2004).

### **2.3.4 Kurallı Oyun Evresi**

Çocuklarda 4 yaşından sonra kurallı oyun anlayışı oluşmaya başlar. Oyunu yürütebilmek için kurallara uymak zorunda olduğunu farkına varır. Bu evrede oyunlar cinsiyete göre farklılık gösterirler (Şahinkaya, 2008). Çocuklar 6 yaşında tüm oyun ve faaliyetlere katılırlar. Çocuklar büyüdükçe taklit oyunlarını daha az tercih ederken, kurallı oyunlara daha çok yönelmektedirler. Kurallar oyuna başlamadan belirlenmekte ve oyun sırasında değiştirilmemektedir. Bu yaştaki çocuklar grup halinde oynamaktan hoşlanırlar ve çevrelerini daha iyi tanımaya başlarlar. Çocuk, altı yaşta artık oyun kurallarını kabullenmeyi öğrenmiştir (Aral vd. 2001). Bu evrede çocuklar gerçekçi ayrıntılara daha fazla dikkat etmektedirler (Sevinç, 2004).

## 2.4 Oyunun Gelişimini Açıklayan Kuramlar

### 2.4.1 Jean Piaget

J. Piaget (1962), çocuğun deneyim ve bilgilerini birleştirdiği davranışı oyun olarak kabul ederek, bilişsel gelişim ile arasında yakın bir bağlantı olduğunu vurgulamaktadır. Oyunu, özümlenen bilgileri yerleştirme yöntemi, bir başka deyişle uyum olduğunu kabul eder. Çocuğun bilişsel unsurları, oyun ile kontrol edebildiğinden ve bunu bildiği hazır şemaları kullanarak dengeleme sürecine girerek yaptığından bahsetmiştir. Hazır şemalar kullanarak yapılan dengenin, değişikliğe her zaman açık olduğundan dolayı, serbest oyunlarda sonucun yanında sürecin daha önemli olduğu üzerinde durulmuştur.

Piaget yeni şemaların çocuğun kendi benimsenmiş repertuarına girmesine kadar, öğrenilmiş davranışların tekrarlanması gerektiğinden söz etmektedir. Yapılandırmacı yaklaşıma göre, kişi edindiği her yeni deneyimle önceden hafızasında var olan düşünce ve şemaları anlamlandırarak, yeniden düzenlemektedir. Çocuk aktif olduğu oyun sırasındaki deneyimleri sayesinde düşünce gücünü geliştirmektedir. Piaget'e göre gerçek öğrenme okul öncesi öğretmenlerinin yürüttüğü süreçle kısıtlı değildir. Aslında gerçek öğrenme, kendiliğinden oluşan bir keşfetme ve bulma sürecidir. Çocuklar oyun sırasında anlamlı bir bilişsel gelişim yaşarlar (Ataman, 2003).

Bilişsel gelişime dayanan Piaget'in oyun kuramına göre, insanın bilişsel zekasının gelişimi, özümleme ve uyumsama işlemlerine bağlıdır. Piaget, dış dünyadan alınan olguları sisteme yerleştirme yolunun oyun olduğunu vurgulamaktadır. Oyunun, insan davranışında sürekli bulunan ve çocuğun bilişsel gelişimini destekleyen önemli bir unsur olduğuna da değinmiştir (Baykoç, 1992).

Oyun ve zihin arasında güçlü bir ilişkinin varlığından bahseden Piaget, oyun kuramını bilişsel gelişime dayandırmıştır (Elkind, 1999). Piaget çocukların gelişimsel

özelliklerini dikkate alarak, oyun evrelerini belirlemiştir. Piaget oyunu sınıflandırırken, en önemli kaynağı kendi çocuklarının gözlemleri oluşturduğunu belirtmiştir (Driscoll ve Nagel, 2002). Piaget oyunu üç farklı evrede incelemiştir. Bu evrelerin birbiri ardına devam ettiğini, ancak değişik yaş gruplarındaki çocuklarda herhangi bir evreye özgü oyun davranışlarının da görülebileceğini belirtmiştir (Frost ve diğerleri, 2008).

Piaget (1962) bilişsel gelişim kuramına göre oyunu, alıştırma oyunları, sembolik oyun, kurallı oyun şeklinde sınıflayıp, tanımlamıştır. Böylelikle de çocukların yaşamının ilk yedi yılındaki oyunlarının gelişimini ana hatları ile çizmiştir.

*Alıştırma Oyunları;* Piaget'in bilişsel gelişim dönemlerindeki, 0-2 yaş duyu motor dönemine denk gelmektedir. Bu oyun döneminde motor hareketler sürekli tekrar edilmektedir. Çocuğun bir nesneyi ağzına götürdüğü, parmağını emdiği davranışları gözlemlenirken araştırma oyun evresinin içinde olduğu kabul edilir (Pehlivan, 2005). Alıştırmalı oyun dönemindeki çocuk için oyun, bu basit vücut hareketleri ve bu hareketlerin sürekli tekrar edilmesidir. Sürekli tekrarlayan bu davranışlardan bebek zevk alır ve oyun oynayarak eğlenmektedir. Bebek kendi hareketlerini ve nesnelere kontrol edebildiği için haz duymaktadır.

*Sembolik oyun;* Piaget'in bilişsel gelişim dönemlerinden 2-7 yaş işlem öncesi dönemine denk gelmektedir. Piaget'e göre bilişsel gelişim için sembolik oyunların önemi büyüktür. Duyu motor döneminin ardından da çocukların sembolleri anlatma ve kullanma becerileri gelişir (Acarlar, 2001). Bu evrede çocukların hayallerindeki davranışları oyuna dönüştürdüğü görülmektedir. Herhangi bir nesne yokken, varmış gibi yapıldığı, cansız nesnelere canlı gibi düşünüldüğü veya nesnelere değişik amaçlarla kullanıldığı oyunlar bu dönemde belirgin olarak gözlemlenmektedir (Pehlivan, 2005). Piaget'e göre bu dönemin başlarında çocuklar benmerkezci



düşünürken, dönemin sonlarına doğru bu düşünce şeklinden uzaklaşırlar. Ayrıca çocukların oyunları dönemin sonlarına doğru daha sosyal bir özellik kazanarak, daha gerçeğe uygun olmaya başlar (Cohen, 2006). Piaget sembolik oyunu üç farklı evrede incelemiştir. Birinci evrede çocuğun kendi davranışlarını taklit ettiği görülür. İkinci evrede başkalarının davranışlarını taklit etmeye doğru yöneldiği evredir. Üçüncü evrede ise oyunlar artık plan içermektedir (Johnson ve diğerleri, 1999).

*Kurallı oyun;* 7-11 yaş somut işlemler dönemini kapsayan bu evrede oyun artık bireysellikten uzaklaşmıştır. Bu dönemde oynanan oyun türleri artık kurallarla doludur. Ayrıca artık oyunlarda gerçeklik ve mantık ön planda olmaktadır (Sevinç, 2004). Piaget, oyun evresine kuralların hakim olması ile birlikte, oyun şeklini algılayabilecek zihinsel düşünme becerisine de artık gerek duyulduğunu belirtir. Piaget kurallı oyunları ikiye ayırmıştır. Birincisi başkaları tarafından aktarılan kurallı oyunlar. İkincisi de kendiliğinden konulan kurallı oyunlardır. Kuralların oyunu oynayanlar tarafından oluşturduğu oyunların, alıştırmaya ve sembolik oyun dönemlerinde oynanan oyunların toplumsallaşması sonucu oluştuğu düşünülmektedir (Nicolopoulou, 2004).

#### **2.4.2 Lev Vygotsky**

Vygotsky çocuğun oyun oynarken bazı ihtiyaç ve güdülerini tatmin ettiğini ve oyun ile haz arasında önemli bir bağlantı olduğunu kabul etmektedir. Okul öncesi çocuğunu oyun oynamaya iten dürtünün bir bebeğin dürtülerinden çok farklı olduğunu görüşündedir. Oyunu incelerken Vygotsky, çocuğun ihtiyaç, eğilim, güdü ve dürtülerini dikkate almak gerektiğini savunur (Erden ve Akman, 2002).

Küçük çocuklar istek ve arzularına hemen karşılık bulmayı beklerler. Küçük bir çocuk bir şey elde ederken, fazla güç harcamak istemez veya istediklerini hemen elde etmek ister. Ancak okul öncesi dönemde hemen gerçekleştirilemeyecek bazı

gereksinimler meydana gelmektedir. Bu gerçekleştirilemeyen gereksinimler de oyunda hayal gücünün kullanılması ile çocuğun kısmen tatmin olmasını sağlamaktadır. Vygotsky'e göre oyun, hayal gücü ve karşılanmayan isteklerin çakışması sonucu oluşmuştur (Yavuzer, 2012). Vygotsky'nin kuramında oyun bir diğer açıdan da, bilişsel gelişimin toplumsal kökeni işlevi görmektedir. Vygotsky çocuklarda öğrenmenin, yakınsal gelişim alanı içinde yer aldığını savunmaktadır. Yakınsal gelişim alanı (zone of proximal development), çocuk için yalnız yapılması zor olan ancak, bir yetişkin ya da daha becerikli akranları yardımıyla yapılması olası görevlere erişimdir. Oyun da çocuk için bir yakınsal gelişim alanı olarak, bu işlevi yerine getiren deneyim alanıdır (Berk, 2013)

Oyunla ilgilenen birçok araştırmacı kendi aralarında oyunların bazılarının kurallara bazılarının da hayal gücüne dayalı olması konusunda düşünce ayrılığına gitmişlerdir. Hatta Callions, Piaget ve kısmen Vygotsky oyunların, hayali duruma dayanan oyunlardan, kurallara dayanan oyunlara doğru gelişmekte olduğunu ortaya koymuşlardır. Ancak Vygotsky oyunların hepsinde hem hayal gücü hem de bir takım kuralların varlığından bahsetmektedir. Vygotsky hayali durumlara dayanan oyunların gizli bir takım kuralları, kurallı oyunların da gizli bir takım hayali durumları barındırdığı gözlemlemiştir (Seyrek ve Sun, 2003).

Vygotsky oyunu sembolik bir etkinlik olarak görmemektedir. Yetişkinler bir şeyi anlatırken, herhangi bir şeyi başka bir şeyin sembolü olarak kullanabildiğini fakat çocuğun bunu yapmasının mümkün olmadığını savunur. Çocuğun düşünceyi nesneden ayırırken, anlamın uçup kaybolmaması için hala o nesneye benzer özellikleri olan bir şeye ihtiyacı duyduğunu belirtir. Çocuğun zihnindeki, anlam ile sözcük, anlam ile nesne, anlam ile eylem arasındaki ilişkiyi koparmasına oyun yardımcı olmaktadır (Sel, 1995).

Vygotsky'ye göre çocuk oyun dünyasının içerisine girebilmek için kabul ettiği kurallardan ötürü, iç sezgileri ile hareket edememektedir. Piaget'in, oyunların kurallarının çocuklar tarafından yetişkinlerin koyduğu kurallardan farklı bir şekilde değiştirildiği bulgusunu Vygotsky de desteklemektedir. Oyuncular arasında karşılıklı işbirliği içinde ortaya çıkan kurallara çocukların gönüllü olarak uyduğu gözlemlenmiştir (Salzmann, 2006).

Vygotsky'e göre oyun bir keşif ve yeni bir oluşum ortamıdır. Oyun, çocuğun çözümlenemeyen çatışmalar ve çelişkili durumlar karşısında hayali bir çözüm yaratması olarak ortaya çıkmaktadır. Vygotsky'e göre oyun sembol kullanma becerisini geliştirmektedir. Sembol kullanımının çok önemli olması ile birlikte, araç ve sembol kullanımının bilişsel gelişime ciddi faydası olduğunu da savunmuştur. Oyun aynı zamanda, anlam çıkarma ve öğrenme gibi becerilerin de gelişimi için önemli bir etkinliktir (Saracho and Spodek, 1995).

#### **2.4.3 A.Nikolaevich Leontiev**

Leontiev, oyunun çocuğun gelişiminde öncü nitelikli bir etkinlik olduğunu savunur. Mış gibi oyun, gelişim için önemli bir kaynaktır. Leontiev'in kuramı, çocuk oyunlarındaki kültürel çeşitliliğe vurgu yapması bakımından da önemli bilgi sağlar. Kültür, çocuğun gelişiminin ayrılmaz bir parçası olduğundan, çocuklar oyun etkinliklerinde kültürel araçları kullanırlar. Vygotsky'nin çalışmalarından etkilenen Leontiev, etkinlik kuramında (activity theory) 3 teorik boyuta vurgu yapar. Leontiev'e göre, çocuğun öğrenmeleri oyunla başlar, çocuklar dünyalarını, oyunla yeniden yapılandırır ve oyunlarında çatışmalarını çözerler. Ancak Leontiev'e göre, bu kültüre göre çeşitlilik gösterebilmektedir. Oyun evrensel bir olgu olmasına karşın, çocuklar oyunlarına, içine doğdukları, büyüdükleri kültürün özelliklerini taşırlar. Leontiev'in görüşü, farklı toplumlarda oyunun farklı tanımlandığı yönündedir. Bu

nedenle kültürel çeşitliliğe önemli bir vurgu yapar. Leontiev'in kuramında, oyun yalnızca gelişime etkileri bakımından incelenmez. Kuram, çocuğun oyunda ne yaptığıyla ilgilidir (Leontiev, 1981).

#### **2.4.4 Barbara Rogoff**

Sosyo kültürel kuramcılar yaptıkları son çalışmalarında, çocukların akranları ve başkaları ile olan toplu etkinliklerini incelemektedir. Rogof gelişimi, toplumların sosyokültürel faaliyetleri içindeki değişen katılım süreci olarak ele almaktadır. Bu faaliyetlerde çocuklarının katılımının temelini anlayabilmek için; toplumsal, bireylerarası ve bireysel olarak üç farklı düzey üstünde çalışılmıştır. Ayrıca bu süreçlerin birbirleri ile birlikte etkileşimlerinin incelenmesi gerektiği vurgulanmıştır. Çocuklar kendi kültürlerini, yaratıcı doğası gereği oluşturmaktadırlar. Çocukluk hakkındaki düşüncelerin, kültürlerin geçmişten günümüze öykü, şarkı vb. geleneksel medya ile taşımakta olduğu belirtilmektedir. Bu sayede çocukluktan yetişkinliğe geçişin de önemi ortaya çıkmaktadır. Rogof çocukların başkalarıyla etkileşimde bulunması sayesinde, sorun çözümede iş birliği becerisini geliştirdiklerini ortaya koyar (Sormaz ve Yüksel, 2012).

#### **2.5 Okul Öncesi Eğitim Programında Oyunun Gelişimsel İşlevi**

Okul öncesi eğitim kurumları, belli bir plan çerçevesinde, sistematik bir biçimde çocuklara oyun ortamları sunan eğitim alanlarıdır. Bahsedilen eğitim ortamları çocuklara oyun oynarken toplumsal bir ortam da sunmaktadır (Kandır, 2000). Çocuk oyunla birlikte, gerekli ortamı ve materyali bulduğu zaman yeni şeyler üretebilmektedir. Çocuk için oyun, risk alarak ortaya özgün ürünler çıkardığı, özgür bir ortamdır. Çocuk etrafından öğrendikleri ile birlikte kendi becerilerini de oyun içerisinde kullanmaktadır. Ayrıca oyun sayesinde çocukların yeteneklerini daha kolay keşfedebiliriz (Poyraz, 2003).

Okul öncesindeki çocuk oyun aracılığı ile, çevresindeki nesnelere daha kolay tanımakla birlikte, enerji birikimini kullanma fırsatı da bulmaktadır. Oyun, çocuğun dikkatini toplamasına ve belli bir soruna yoğunlaşabilmesine katkı sağlamaktadır. Oyun çocuğa, plan doğrultusunda ilerlemeyi öğretmektedir (Ertuğrul, 2000). Oyun, çocukların ilgi ve meraklarını, kısa ve anlaşılır bir şekilde yansıtabildiği etkinliklerden biridir. Bunların yanında, çocuk oyun oynarken dış dünyayı yeniden anlamlandırmaktadır. Çocukların duygusal sorunlarını çözmelerinde, dış dünyaya yönelik değişik kuramlar geliştirip deneyimlemelerinde ve sosyal becerilerini geliştirmelerinde oyunun önemli bir yeri vardır (Gazozoğlu, 2007). Eğitimle oyun arasına net sınırlar konduğu zaman, çocukta kalıcı ve aktif öğrenmenin gerçekleşmesinden uzaklaşmakla birlikte psikolojik ve zihinsel yönden de sıkıntılara neden olabilmektedir. Oyun oynamanın çocukların, bilişsel, sosyal, fiziksel, duygusal ve öz bakım becerilerinin gelişiminde etkin rol aldığı bilinmektedir (Öncü ve Özbay, 2007). Çocuğun tüm alanlarda aktif olarak katılımını sağlayabilmek için, okul öncesi öğretmenlerinin ve ailelerinin oyunu her alanda etkili olarak kullanmaları gerekmektedir (Dönmez, 2000).

Oyunla desteklenen eğitim programlarının uygulandığı eğitim ortamlarında çocuklar daha kolay öğrenmekle birlikte yaratıcı düşünceleri de gelişmektedir. Oyun etkinliklerini programın temelini alarak, eğitim programları çocuk açısından daha faydalı hale gelebilir. Böylelikle eğitimciler de sınıf içi etkinliklerini oluştururken oyunun eğitsel özelliklerinden faydalanabilirler (Morrison, 1998).

Saracho, okul öncesi öğretmenlerinin eğitim ortamlarındaki oyun alanları ve köşelerinde düzenleme yapması ile birlikte, sınıflarındaki çocukların okuma yazma becerilerinde olumlu bir gelişme gözlemlendiğini belirtmiştir. Çocuk uygun ortam ve malzemeyi bulduğu zaman yeni bir şeyler üretmeye yönelmektedir. Oyun çocuğun en

özgür olduğu, üretme ortamıdır. Çocuk sadece çevreden gözlemlediklerini değil kendi yetenek ve becerilerini de oyunlarına katarak yeni şeyler ortaya koyar. Oyun, öğretmenlere ve ailelere çocukların yeteneklerini keşfetme imkânı vermekle birlikte, çocukların eğitimlerine de bu yönden katkı sağlamaktadır (Öztürk, 2001).

Okul öncesi dönemde kullanılan oyuncak ve oyun malzemeleri, çocuğun eğitim ve gelişimini desteklemek, hayal etme becerisini ve yaratıcılığını geliştirmek için kullanılan en iyi araç gereçlerdendir. Çocuğun yaş ve gelişim düzeyine, ilgi ve ihtiyaçlarına uygun olarak seçilmiş her çeşit oyuncak ve oyun materyalleri çocuğun okul öncesi dönemdeki gelişimini olumlu yönde etkilemektedir (Kandır ve Şahin, 2011).

Okul öncesi dönemde çocukların en önemli öğrenme aracı olan oyun, günümüzde tam olarak istenilen önem düzeyine ulaşmamıştır. Bunun yanında, eğitim ortamlarında da tam olarak hak ettiği yere gelmediği görülmektedir. Oyun ortamları ve etkinlikleri aynı zamanda, okul öncesi dönemdeki hedefleri kazanma imkanı yaratan öğrenme ortamları ve etkinlikleridir. Çocuk için oyun ortamlarının ve oyun etkinliklerinin çok önemli olduğu düşünülürse, eğitimcilerin de bu konu hakkında bilgi ve birikimlerini geliştirmeleri gerekmektedir.

## **2.6 İlgili Araştırmalar**

Bu bölümde okul öncesi dönem çocuklarının oyundaki davranışları, tercihleri, oyun kavramına ilişkin algıları, oyunun erken çocukluktaki önemi, oyunun gelişim üzerine etkisi, çocukların becerilerine oyunun etkisi, çocukların oyun kavramına ilişkin algıları, eğitim programındaki oyunun yeri ile ilgili araştırmalar alan yazında incelenmiştir.

Johnson, Ershler ve Bell (1980), okul öncesi buluş temelli ve normal eğitim programlarındaki oyun davranışlarını karşılaştırmıştır. Normal eğitim programlarında

çocukların, öğretmen yönlendirmesi ile hedefe yönelik davranışlar sergilediğini, buluş temelli eğitim programlarında ise öğretmenin sadece bir rehber olduğunu ve çocuklarla birlikte oynayıp onları özgür bıraktığını belirtmiştir.

Akman (1987) araştırmasında, anaokuluna yeni başlayan çocuklarda model alma, serbest ve yapılandırılmış oyun tekniklerinin karşılaşılan ayrılık kaygısı üzerindeki etkileri çalışılmıştır. Araştırma sonucunda, oyun ve model alma tekniklerinin, anaokuluna yeni başlayan çocuklardaki ayrılık kaygılarının azaltılmasında etkili olduğu gözlemlenmiştir. Deneysel koşullardan hepsinin, ayrılık kaygısının azaltılmasına farklı bir etkisi olup olmadığı ayrı ayrı incelenmiştir. Ancak yapılan karşılaştırmalar, uygulanan tüm tekniklerin ayrılık kaygısını azaltmada aynı derecede etkili olduğunu göstermiştir.

Göncü, Tuermer, Jain & Johnson (1999), toplumsal ve kültürel yapının çocuk oyunlarını nasıl etkilediğini göstermeyi amaçladığı çalışmalarında anaokul yaşlarındaki çocukların oyunlarını incelemiştir. Araştırma sonucunda çocukların oyunlarını, çocukların içinde yaşadıkları toplumun penceresinden bakarak, kendi dünyalarını oyuna nasıl aktardıklarını inceleyerek anlamlandırabileceğine ve bunun için de çocukların oyunda üstlendikleri yetişkin rollerine, temsil ettikleri olaylara, fiziksel çevreyi nasıl kullandıklarına bakmak gerektiğini savunur. Aksi halde araştırmada çocukları ve kültürlerini kendi kültürümüzün önerdiği açıdan bakarak anlamadan yargılayabileceğimizi de belirtir.

Acarlar (2001), dil gelişimi ve sembolik oyun arasındaki ilişkiyi inceleyen bu araştırmada, normal dil gelişimi ve dil bozukluğu gösteren çocuklarda sembolik oyun ve dil gelişiminin boylamsal çalışmalarla izlenmesinin alana katkı sağlayacağı görüşü sunulmuştur. Yapılan araştırmada, sembolik oyun becerilerine ilişkin bilginin,

çocuğun dili en iyi öğreneceği etkinliklerin ve materyallerin seçimi konusunda da yol gösterici olduğunu ortaya koyar.

Kıldan (2001) yaptığı araştırmada, çocukların gelişim özellikleri üzerinde oyunun etkisine bakmıştır. Araştırmada toplamda 47 öğrenci, bir öğretim yılı süresince, haftada bir gün olmak üzere gözlenmiştir. Araştırma sonucunda, çocukların oyun sırasında gerçekleştirdikleri davranışları, günlük hayatlarında yapamadıkları ortaya çıkmıştır.

Egemen, Yılmaz ve Akil (2004), oyun hakkındaki derleme çalışmalarında oyun ve oyuncağın, çocuğun dünyasının büyük bir kısmını oluşturduğuna değinmiştir. Benlik algısının oluşumunda, becerilerinin keşfinde ve duyularının gelişmesinde oyuncakların önemli bir rolü olduğunu da belirtmişlerdir. Gelişim evrelerindeki ilerleme ile paralel olarak oyun, oyuncak kavramı ve bunların seçiminde de bazı değişiklikler meydana gelmiştir. Bu nedendir ki, oyun ve oyuncak kullanımının ayrıntılı olarak değerlendirilmesinin önemli olduğuna dikkat çekilmiştir. Bu derlemede oyun ve oyuncakların çocuğun bilişsel ve fiziksel sağlığına etkileri ve özellikle oyuncak seçiminde dikkat edilmesi gereken noktalar üzerinde durulmuştur.

Nicolopoulou (2004), oyun ile bilişsel gelişim arasındaki ilişkinin incelendiği araştırmalara yol gösteren kuramsal çerçeveleri araştırmasında değerlendirmiştir. Oyunun, yalnızca etkileşimsel bir etkinlik olmadığına, aynı zamanda kültürel ve imgesel yönleri de bulunan toplumsal bir etkinlik olduğuna değinmiştir. Ayrıca, oyunun bilişsel gelişimdeki, kişiliğin biçimlenmesindeki, kültürün tanımlanmasındaki rolü ile alakalı da araştırma yapmıştır.

Wood ve Attfield (1996), yaptıkları çalışmaya göre, son zamanlarda yapılan oyun araştırmalarının daha fazla psikolojik ve bilişsel gelişim alanlarında yoğunlaşması oyunun, yazar, tarihçi, doktor, eğitimci ve psikolog gibi farklı



disiplinlerde de önemini ortaya çıkarmıştır. Ayrıca araştırmada, çocuğa oyun imkanı vermeyen ve eğitimi oyun ile desteklemeyen sistemlerin çocuğun öğrenmesini sınırladığını da belirtmişlerdir.

Huizinga (2006), oyunun toplumsal işlevi üzerine yazdığı denemesinde, oyunun biçimsel açıdan günlük hayatın dışında, hayali ve kısıtlamalardan uzak olan, herşeye rağmen oyuncunun dikkatini çekebilen bir eylem olduğunu kaleme almıştır. Oyunun, tüm maddî kazançlardan uzak, belirli kurallar çerçevesinde, gönüllülük esasına dayalı, belirli bir zaman ve mekânda gerçekleşen bir etkinlik olduğunu da vurgulamıştır. Bir olaya karşı mücadele veya temsili olarak alışılmış dünyaya yabancı olduklarını kıyafet ve üslup değiştirerek vurgulayan grubun ilişkilerinin oyunu oluşturduğu düşüncesindedir.

Güler (2007), Erken Çocukluk Döneminde “Oyun Planlama” modelinin çocuğun gelişimine olan katkılarını açıkladığı çalışmada, çocuğun oyun senaryolarını oluştururken, algılarını farklı biçimlerde şekillendirdiğini, var olan hayallerinden ve sembolik çerçevelerden yararlandığını ortaya koymuştur. Ayrıca çocukların oyun planları, öz düzenleme, okuma ve yazma ile alakalı beceri kazanmalarına da destek olduğu belirtilmiştir.

Güler ve Kargı (2008), Almanya, Türkiye ve Amerika Birleşik Devletleri’nde 3 farklı kültürde, çocukların serbest oyunlarının araştırıldığı çalışmada amaç, kültüre özgü farklılıkların incelenmesidir. Araştırmacılar, 143 çocuk ile yürütülen bu çalışmada, çocukların tercih ettikleri oyun türlerinde cinsiyete göre bir farklılaşma olup olmadığını, oyunlarda hangi konu ve materyalin sıklıkla tercih edildiği, oyunlarda öğretmenin rolü ve çocukların ilişkilerine odaklanmışlardır. Araştırma sonucunda, sembolik oyunun en sık tercih edilen oyun türü olduğu, Almanya ve Türkiye’de kızlar tarafından, Amerika Birleşik Devletleri’nde ise, erkek çocuklar tarafından daha sık

tercih edildiđi bulgulanmıřtır. Her üç kltrde de ocukların, gndelik yařamdan materyalleri, rneđin ev ii kullanılan materyalleri, oyunlarında sıklıkla kullandıkları belirlenmiřtir. Arařtırmada, đretmenin oyun katılımına iliřkin olarak, Amerika ve Almanya'da incelenen rneklemde, đretmenlerin ocukların oyunlarında, etkin rol olarak oyunlara katıldıkları, ocukları destekleyici rol stlendikleri ve oyunlar sresince etkin bir (oyun arkadařı olarak) rol aldıkları ancak Trkiye rnekleminde gzlenen đretmenlerin oyunlarda rol almadıkları ve oyunlara katılmadıkları belirlenmiřtir.

Koyiđit, Tuđluk ve Kk (2007), okul ncesi dnem ocuđunun eđitimi ile aynı deđerde dřnlen oyun etkinliklerinin nemini ortaya koyarak, bu alanda yapılan alıřmaları incelemiřlerdir. Okul ncesi eđitimin etkili ve amacına uygun hizmet vermesinde etkisi olan oyunun, ađın teknolojisine uygun ara, gere ve materyalleri de ieren bir aktivite řeklinde sunulması gerekliliđi zerinde durulmuřtur. Ayrıca ađımızın ihtiya duyduđu insan tipine ulařmak iin okul ncesi eđitimin nemli olduđu kadar okul ncesi eđitim programlarında oyunun etkili bir řekilde kullanılmasının da nemli olduđu belirtilmiřtir.

Budan (2009), ocukların oyun esnasındaki saldırgan davranıřlarını đretmenlerin yardımıyla deđerlendirmiř ve ocukların bu davranıřlarının nedenleri arasında mizacın, oyun esnasında girdikleri rollerin ve oyunun seyri geređi takındıkları karaktere zg davranıřların bulunduđunu ortaya koymuřtur. ocukların oyun sırasında bazı problemler yařamıř olsalar da bunu oyunun dıřına tařımadıklarını ve srdrmediklerini de belirtmiřtir.

Durualp ve Aral (2010), oyun konulu toplumsal beceri eđitiminin, altı yař ocuklarının toplumsal becerilerine etkisi incelenmiřtir. Yapılan alıřmada, deney grubu oyunu temel alarak toplumsal beceri eđitimi almıřtır. Deney grubunun, bařkaları

ile iletişim kurma, duygu durumunu anlatabilme, akranlarını oyuna davet etme, yardım isteme ve etme, farklı akranlar ile oynama, göz kontağı kurma, grup etkinliklerine katılma, jest ve mimiklerini kullanma gibi sosyal davranışlar yönünden kontrol grubundaki çocuklara oranla daha olgunlaşmış olduğu ortaya çıkmıştır.

Özyürek ve Aydoğan (2011), araştırmalarında okul öncesi kurumlardaki öğretmenlerin, serbest zaman uygulamaları incelenmiştir. Araştırmanın sonucunda, öğretmenlerin büyük çoğunluğunun sınıfındaki ilgi köşelerinin yeterli malzemelerle donanımlı olarak sınıflarında olduğunu belirtmiştir. Okul yönetiminin de desteğini alarak günlük plana uygun olarak ilgi köşelerine materyal sağlandığını, köşelerin düzenlenirken, ilgi köşelerinin yeri, fiziki şartları ve çocukların ilgisi dikkate alınarak yapıldığını belirtmişlerdir.

Ayan ve Memiş (2012), okul öncesi dönemde oyunu genel anlamı ile ele almış ve okul öncesi çocuklarının gelişim alanlarına oyunun etkisi hakkında betimsel bir araştırma yapmıştır. Araştırma sonucunda, oyunun çocukların bilişsel, sosyal, duygusal ve psikomotor gelişimlerine olumlu yönde katkısı olduğu fikrine ulaşılmıştır. Oyun çocukların psikolojik ve fiziksel ihtiyaçlarını karşılamakla birlikte, temelde çocukların dış dünyaya alışmasını da sağlamaktadır.

Pusat Pilten ve Gülhiz Pilten (2013) araştırmalarında, okul öncesi çocuklarının oyun kavramı hakkındaki görüşlerinin, tercih ettikleri oyun türlerinin ve oyunu oynama nedenlerinin farklılık gösterip göstermediğini değerlendirmiştir. Araştırmadaki veriler oyunun öğretim yöntemi olma sürecine kaynak olacak biçimde yorumlanmıştır. Ayrıca çocuğun, bir etkinliğin oyun olduğunu kabul etmesi için, etkinlikte eğlencenin varlığına da baktığı görülmüştür.

Fehr ve Russ (2014), okul öncesi çocukların hayali oyunlarındaki hayal etme ve organizasyon sürecini, oyun ortamını, duygu ifadelerinin sıklığını ve çeşitliliğini

gözlemleyip, değerlendirmiştir. Hayali oyunun çocuğu geliştirici veya tedavi edici olarak kullanılabileceği ve bu şekilde çocuğun keşfedilebileceği de belirtilmiştir.

Katlav (2014) araştırmayı, oyunun okul öncesi çocukların gelişimleri üzerindeki etkisi üstüne, öğretmen görüşlerinin belirlenmesi amacı ile yapmıştır. Oyun sayesinde çocukların dikkatlerini daha kolay topladıkları ve oyun ile daha iyi öğrendikleri gözlemlenmiştir. Öğretmenlerin oyun malzemelerini seçerken çocukların yaş, gelişim ve dikkat düzeylerini dikkate aldıkları, seçilen malzemelerin çocuğun sağlığı, eğitimi için uygun olduğu da gözlemlenmiştir.

Kaytez ve Durualp (2014), Türkiye'deki okul öncesi oyun konusunda yapılan araştırmaları incelemiştir. Yapılan çalışmalar sonucunda kavram gelişimi, iletişim, bilişsel gelişim, öz bakım becerileri, sosyal-duygusal gelişim, matematik eğitimi, bakış açısı alma becerileri, özel eğitimde oyun gibi konulara yer verilerek, oyun uygulamaları hakkında eğitimci, yönetici ve aile görüşleri incelenmiştir.

Tuğrul, Aslan, Ertürk ve Altinkaynak (2014), okul öncesi dönemdeki çocukların ve öğretmenlerin oyun hakkındaki görüş ve beklentilerini incelemiştir. Çocuklar ve eğitimcilerin oyunun tanımına yönelik benzeşen özellikler üstünde çalıştıkları belirtilmiştir. Bir kısım eğitimcinin oyunun eğitim programı içindeki önemini bilmedikleri ve aktif bir öğretim şekli olan oyundan faydalanmadıkları görülmüştür. Bazı eğitimcilerin ise oyun konusundaki eksikliklerinin bilincinde oldukları ve destek bekledikleri üzerinde durulmuştur.

Koçyiğit (2015), okul öncesi dönem çocuklarının oyun kavramına ilişkin algılarını incelemiştir. Bir etkinliğin oyun olabilmesi için, etkinlik içinde çocuğun oyuncuğa ilgisinin olmasının, eğlenceli olmasının, planlamanın çocuklar tarafından yapılmasının gerekliliği üzerinde durulmuştur. Ayrıca öğretmenlerin oyun planlarında hedeflenen davranışların ve göstergelerin çocukların algılayabilecekleri şekilde

oyunun içine saklamaları gerektiği, ailelerin ve eğitimcilerin akademik endişelerle çocukların oyunlarını engellemeleri, çocukların oyundaki isteklerine yönelik duyarlı olmaları gerektiği saptanmıştır.

Özyürek ve Kılınç (2015), çalışmalarında çocukların serbest oyun davranışları ile okul öncesi eğitim kurumlarındaki sınıfların ve öğretmen tutumlarının ilişkisinin incelemiştir. Araştırmanın sonucunda, okul öncesi öğretmenlerinin eğitim ortamlarında değişik öğrenme alanlarının olduğu, öğretmenlerin büyük kısmının bu alanları çocuğun gelişimi için uygun buldukları, eğitim-öğretim sürecinde kullanılacak malzemelerin okul idaresi tarafından belirlendiği ve öğretmenlerin büyük bir kısmının serbest oyun saatlerine aile katılımını dahil etmedikleri sonuçlarına ulaşılmıştır.

Özdemir (2016), okulöncesi eğitim kurumlarındaki çocukların serbest zaman etkinliklerinde tercih ettikleri oyun ve oyuncakların incelenmesi amacı ile yaptığı araştırmada, çocukların serbest zaman etkinliklerinde tercih ettikleri oyun ortamı, oyuncak, materyal ve oyun çeşitlerini incelemiştir. Araştırmada elde edilen bulgular doğrultusunda, serbest zaman etkinliğinin, günün ilk etkinliği olarak yapıldığı ve etkinliğe 1 saate yakın zaman ayrıldığı da gözlemlenmiştir.

## Bölüm 3

### YÖNTEM

#### 3.1 Araştırma Deseni

Bu çalışma Kuzey Kıbrıs'ta Gazimağusa İlçe'sinde Alasya Vakıf Anaokulu'nda 5 yaş sınıfında öğrenim gören 14 çocuğun oyunlarının içeriği ve oyun davranışlarının niteliksel olarak incelenmesi amacıyla gerçekleştirilen nitel bir araştırmadır. Bu nitel araştırmada, oyunun okul öncesi eğitim kurumlarının programlarına bir öğretim yöntemi olarak yerleşmesine katkı sağlamak amaçlanmıştır. Nitel araştırmalarda, doğaçlama oluşan olay ya da davranışlar üstünde durarak araştırma yürütülmektedir. Nitel araştırmalarda araştırmacılar, davranışları manipüle edemez ya da davranışların ortaya çıktığı ortama dışarıdan bir müdahale yapamaz. Doğal oyun ortamları, bu araştırmada da olduğu gibi bazen bir sınıf, ya da okul, klinik, bir mahalle de olabilmektedir. Bu nedenle genellikle nitel araştırmalar, alan çalışmaları gibi tanımlanır (Johnson, 2015). Nitel araştırmalar iki önemli nedene bağlı olarak sahada gerçekleştirilmektedir. Birincisi, davranışlar, dıştan gelen müdahale ve denetim olmadan meydana geldiğinde en iyi şekilde anlaşılır. İkincisi ise, durumsal bağlamın davranışın anlaşılmasında çok önemli olmasıdır. Durumla ilgisi olan özellikler önemsenmezse davranış, olay ve olgular anlaşılabilir. Bundan dolayıdır ki nitel araştırmacılar direk konu ile ilgili alana giderek, verilerini toplarlar. Zamanlarının büyük kısmını sahada katılımcılarla birlikte geçiren araştırmacılar, bu ortamlara sadece bir defter ve kalem getirebileceği gibi, ses ve görüntü kayıt aletlerini de kullanabilmektedirler (Büyüköztürk, Çakmak, Ağun, Karadeniz ve Demirel, 2013).

Nitel olan birçok arařtırmada ve bu alıřmada da olduđu gibi arařtırmacı ođu zaman gzlemci rolindedir. Bilgiyi kaynađından, dođrudan elde etmek isteyen nitel arařtırmacılar, alıřtıkları ortam, katılımcılar ya da dokümanlar ile dođrudan iliřki ierisindedir. Bilgi edinebilmek iin sahada uzun zaman harcayan arařtırmacılar, grüşme veya saha notlarından, ses ve grüntü kayıtlarından, gnlük veya kısa notlardan farklı veriler elde edebilirler. Nitel arařtırmacılar iin deđiřik yollarla elde edilen verilerin hepsi kıymetli ve önemlidir. ünkü kaydedilen her bir detay sayesinde ocuđun oyundaki davranıřlarını daha iyi anlařılır kılmaktadır (Yıldırım ve řimřek, 2016).

Nitel arařtırmacılar tarafından sık kullanılan veri toplama yöntemi olan gzlem yönteminin, en gçlü yönü arařtırmacının davranıřı gzlemlemesine imkan vererek, verinin dođrudan toplanmasına olanak sađlamasıdır. Gzlem yöntemi ile davranıř dođal ortamda gzlemlenebilmektedir. Dođal ortamda gerekleřen gzlemler geređin ok daha yakından gzlemlenmesine olanak sađladıđı gibi bir davranıřın veya olayın meydana gelip gelmediđi hakkında da veri toplanmasına olanak sađlamaktadır (Mertkan, 2015).

Nitel arařtırmaların bir kısmında bazı sayısal anlatımlara yer verilse de, betimlemeler daha ok sözcük ve grsellerle yapılır. Nitel arařtırmalarda ama zengin tanımlamalar yapmak olduđu iin, sayısal ifadeler kullanmak yerine uzun anlatımlar tercih edilmektedir. Davranıřın nasıl ve neden ortaya ıktıđı ile ilgilenen nitel arařtırmalarda önemli olan, öđretmenin beklentilerinin ne řekilde olduđu ve bu beklentilerin öđretmen ile öđrenci iliřkisindeki rolü üzerinde durulmaktadır. Nitel arařtırmacılar hipotezleri kesin ve aık olarak belirtmezler. Ancak sürece yođunlařarak sonucu etkileyen nedenleri ortaya ıkartabilirler. Arařtırmada ele alınacak önemli sorunların neler olduđuna karar vermeden önce, uzun süren saha

çalışmaları sonunda verilere ulaşılır, sonrasında tümevarım ya da tümdengelim yöntemi ile çıkarımlar yapılarak veriler sentezlenir (Yıldırım ve Şimşek, 2016).

Nitel araştırmacılar çalıştıkları ve içinde oldukları sürecin bir parçası gibi hareket ederek gerçeği bulmaya çalışırlar. Nitel araştırmacılar bireylerin ne şekilde düşündüklerine ya da neye tepki gösterdiklerine ilişkin önceden yapılmış açıklamaları kullanmazlar. Nitel araştırmalarda, olayların ne ifade ettiği ve katılımcıların dışa vurdukları davranışlar üstünde durulurken esas amaç, katılımcıları kendi bakış açılarına göre anlamlandırmaya çalışmaktır. Bu nedendir ki, farklı araştırmacılar aynı duruma değişik anlamlar yükleyerek ortaya birçok gerçek çıkarabilir. Nitel araştırmalarda, araştırmacılar kendi düşüncelerini önemsemeyerek, katılımcıların düşüncelerini, katılımcıların kullandıkları sözcük ve davranışlar ile birlikte kayıt altına almalıdır. Nitel araştırmacılar araştırmaya başlamadan önce, toplayıp, işleyecekleri verinin ne anlama geldiği hakkında belli bir fikre sahiptir. Ancak araştırmanın deseni çalışma sırasında yavaş yavaş, yöntemi ise verilerin tümü toplandıktan sonra netleşmektedir. Nitel araştırmalarda, araştırmayı derinlemesine yapabilmek ve değişen durumları daha iyi inceleyebilmek için önceden belirlenmiş olan desenlere bağımlı kalınmamaktadır (Büyüköztürk, Çakmak, Akgün, Karadeniz ve Demirel, 2013).

Bu araştırmada, nitel araştırma desenlerinden, eylem araştırma deseni kullanılmıştır. Eylem araştırmalarının çabası, bir sosyal bağlamın içinde yer alan davranışların niteliğini geliştirmektir (Altrihter, Posch ve Somekh, 1998). Davranışların niteliğinin gelişmesiyle birlikte sosyal bağlamın niteliği de gelişmektedir. Sosyal bağlam; eğitim, sağlık, vb. kurumlarda eğitim, araştırma, geliştirme ve uygulama gibi çalışmalardan birinin veya birkaçının gerçekleştiği ortamlardan oluşmaktadır (Dick, 2004). Eğitim sistemi örnek alınacak olunursa, kalitesinin geliştirilmesi amaçlanan sosyal bağlam, öğretmen, öğrenci ve



yöneticilerden oluşturmaktadır. Bu sistem aynı zamanda veliler ve sosyal çevre tarafından da etkilenmektedir. Örneğin bir öğretmen veya araştırmacı daha nitelikli öğretimin gerçekleşmesi için sınıf içindeki öğrenme-öğretme sürecini incelerken, yeni öğretim yolları, öğrenme stratejileri, sınıf veya okul yönetimi, bireysel farklılıklar, hizmet içi eğitimler gibi konular ile ilgili mevcut sorunlara yönelik çözüm araması, araştırma konusu olabilir (Cohen ve Manion, 1998). Eğitim konusunda yapılan eylem araştırmalarında, öğretim süreci içerisinde kullanılan bir yöntem olması nedeni ile öğretmenler araştırmacı öğretmen olarak rol almaktadırlar (Altrichter, Posch ve Somekh, 1998; Köklü, 2001). Eylem araştırması yapan öğretmenler sadece akademisyenlerin ortaya koyduğu bilgiyi kullanan bireyler değildirler. Var olan bilgilerden yararlanarak, karşılaştıkları problemlere çözümler üretilip yeni bilgiler üreten ve bu sayede mesleki gelişimlerini tamamlayan kişilerdir (Mills, 2003).

### **3.2 Çalışma Grubu**

Bu araştırma 2016-2017 eğitim ve öğretim yılında, KKTC Milli Eğitim ve Kültür Bakanlığı bünyesindeki Alasya Vakıf Anaokuluna devam eden aynı sınıftaki, orta sosyo-ekonomik düzeydeki 8 kız, 6 erkek çocuk ile gerçekleştirilmiştir. Çocukların sosyo-ekonomik düzeyleri, ailelerin ortalama aylık gelirleri ve eğitim durumları okuldan alınan bilgilere dayanarak belirlenmiştir. Araştırma kapsamında yer alan çocukların yaşları kronolojik olarak 58 ay ile 69 ay arasında değişmekte olup, yaş ortalamaları 62 aydır. Araştırmanın kapsamında yer alan çocuklar aynı zamanda araştırmacının öğretmenlik yaptığı sınıfın öğrencileridir. Gözlemler, 2 Ocak 2017 ile 31 Ocak 2017 tarihleri arasında, ilgili okul öncesi kurumunda araştırmacı öğretmen tarafından oluşturulan serbest oyun saatlerinde gerçekleştirilmiştir. Çalışmaya başlamadan önce araştırmanın konusu ve araştırmanın yapılacağı okul KKTC Milli Eğitim ve Kültür Bakanlığı'na dilekçe ile bildirilmiş ve izin alınmıştır. Doğu Akdeniz

Üniversitesi Bilimsel Araştırma ve Yayın Etiği Kurulu (BAYEK) yönetmeliği uyarınca, araştırma ile ilgili uygunluk izni alınmıştır. Çocukların ailelerine de araştırma ile ilgili bilgilendirme yazısı gönderilip onamları alınmıştır. Araştırma ile ilgili gerekli izinler alındıktan sonra araştırmaya başlanmıştır. Araştırmacının sınıf öğretmeni olması nedeni ile çocukların aileleri, araştırma hakkında merak ettiği tüm sorulara doğrudan araştırmacı ile iletişim kurarak yanıtlar alabilmişlerdir. Bulgular kısmında oyun gözlem formundaki kategoriler yardımı ile elde edilen verilerin istatistiksel sonuçlarından ve çocukların oyundaki diyaloglarından alıntılara yer verilmiştir. Analizler yapılırken çocukların kimlikleri gizli tutulmuş olup, çocukların adları yerine, kodlar kullanılmıştır (Kızlar için K1, K2 vb., Erkekler için E1, E2 vb.).

### **3.3 Geçerlik ve Güvenirlik**

Nitel araştırmalarda en önemli ölçütlerden biri inandırıcılıktır (Creswell, 2009). Nitel araştırmalarda, gözlemlenen çocuklardan direk alıntılar kullanmak ve bu alıntıları kullanarak sonuca ulaşmak, geçerlik için önemli bir unsurdur (Yıldırım ve Şimşek, 2005). Yapılan bu araştırmada da çocukların oyun gözlemlerinden direk alıntılar yapılarak ham veriler elde edilmiştir. Ardından elde edilen ham veriler kodlanarak, kategoriler oluşturulmuştur.

#### **3.3.1 Dış Geçerlik**

Araştırmada dış geçerliği artırabilmek amacıyla araştırma süreci detaylı olarak açıklanmaya çalışılmıştır. Araştırmanın dış güvenirliliğini artırabilmek amacıyla ham veriler ve kodlar-kategoriler başka araştırmacılar tarafından incelenebilecek şekilde araştırmacı tarafından saklanmıştır.

#### **3.3.2 Güvenirlik**

Bu çalışmada dış güvenirliliği artırmak için biri okul öncesi eğitim kurumunda sınıf öğretmenliği yapan diğeri okul öncesi eğitim alanında uzman iki öğretim elemanı

eş zamanlı olarak ham verileri kodlayarak, kategorilere dönüştürmüştür. Olaylar, iki farklı gözlemci tarafından aynı kategoriye bağlanarak, değişik zamanlarda benzeşen kategorilerle ilişkilendirilmiştir. Araştırmanın iç güvenilirliğini artırabilmek amacıyla bulgular birebir alıntılar yapılarak sunulmaya çalışılmıştır.

### **3.4 Veri Toplama Aracı**

Araştırmada nitel veriler, Saracho (1984) tarafından geliştirilen Oyun Gözlem Formu'ndaki kategorilere dayalı olarak, görüntü kayıtlarından ve araştırmacının oyun sırasında aldığı notlarından (çocukların konuşmaları, diyalogları, oyunun içeriği) faydalanılarak elde edilmiştir. Araştırma verilerinin, belli hedefler doğrultusunda gözle ya da araç kullanılarak kayıt altına alınma sürecine gözlem denir. Araştırmalarda bireylerin davranışları ve hareketleri, gözlemin temelini oluşturur. İnsanlarla ilgili yapılan pek çok araştırma, genel olarak gözlem tekniğini içermektedir. Bu yöntem ile olaylar, doğal bir yöntemle izlenip kayıt altına alındıktan sonra, tanımlanır, analiz edilip, en sonunda da yorumlanır. Gözlem formunda çocukların oyun tercihleri, oyunlarının süreleri, oyundaki rolleri, oyun sırasındaki davranışları, sınıfın fiziksel koşulları, sınıfta bulunan oyuncakların türleri ve sayısı, öğretmenin oyundaki konumunu saptamaya yönelik açık ve kapalı uçlu sorular yer almaktadır. Bunlar araştırmanın kategorilerinin oluşumuna yardımcı olmuştur.

### **3.5 Verilerin Toplanması**

Eylem araştırmaları, geliştirmek veya incelemek istenilen süreçle doğrudan ilgili kişiler için en uygun araştırma yöntemidir. Bu araştırmada da araştırmacı kendi uzmanlık alanında çalışan bir birey olarak mesleki açıdan yaptığı işin ve çalıştığı okulun niteliğini artırmak için bu yönteme başvurmuştur.

Nitel araştırmaların en önemli özelliği, doğal ortamda meydana gelen olgu, olay ya da davranışlar üzerinde araştırmanın sürdürülmesidir. Araştırmacı da bu

durumu dikkate alarak çocukların oyunlarının içeriği ve oyun davranışlarının incelenmesi amacı ile, katılımcı çocukları içinde buldukları sınıf ortamlarında, tüm doğal halleriyle kurdukları oyunlarını gözlemlemiştir. Bu çalışmada tüm nitel araştırmalarda da olduğu gibi, araştırmacı doğrudan konu ile ilgili ortama girerek, orada verilerini çocuklarla birlikte vakit geçirerek, hiçbir müdahale yapmadan, defter, kalem, ses ve görüntü cihazları kullanarak toplamıştır.

Bu nitel araştırmada, araştırmacı aynı zamanda hem gözlemcidir hem de katılımcı çocukların sınıf öğretmenidir. Araştırmada gözlem esnasında çocukları rahatsız etmeyecek ve bu süreci anlaşılır bir dilde açıklayacak şekilde alınan notlar, fotoğraflar, ses ve görüntü kayıtları, günlükler, araştırmacının farklı kaynaklardan veriler elde etmesini sağlamıştır. Katılımcıların oyunlarındaki tanımlamaları ve betimlemeleri doğal ortamda gerçekleştiği şekliyle kayıt altına alınmış, hiçbir detayın dikkatten kaçmamasına özen gösterilmiştir.

Araştırmada veri toplama süreci sürekli olduğundan dolayı araştırmacı sürekli olarak çocukların oyunlarını gözlemlemiş, günlük tutmuş ve gerekli ses/fotoğraf kayıtlarını yapmıştır. Bu araştırmadaki veriler, 8 kız ve 6 erkek toplamda 14 çocuğun, 20 gün (4 hafta) boyunca her gün 35-40 dakikalık serbest oyun saatlerinde, 800 dakika gözlemlenerek toplanmıştır. Oyun gözlemlerine başlanmadan önce okul öncesi eğitim uzmanı ile birlikte sınıfta incelemeler yapılmış, sınıftaki eksiklikler belirlenip tamamlanmış, programda yer almayan serbest oyun saati günün ilk saatlerine yakın olacak şekilde programa dahil edilmiştir. Sınıfta, tamirci eşyaları, bebekler, mutfak malzemeleri, hayvanlar, yap-bozlar, legolar, bloklar, minyatür nesnelere, yumuşak oyuncaklar, el kuklaları, kukla sahnesi, eliş ve sanatsal oyuncaklar, kostümler, hareketli-sesli oyuncaklar, güncel kahramanlar, polis eşyaları, aşçı eşyaları, doktor eşyaları, fen-doğa-deney malzemeleri (büyüteç, mıknatıs, ölçü aletleri) dokuları farklı

(yumuşak, pütürlü, sert, kaygan vb.) malzemeler, maket şeklinde organlar, içinde kum olan büyük bir tepsi, peruklar, kumaşlar, halılar, yastıklar, örtüler, arabalar, kamyonlar, bebek arabaları, sepetler gibi oyun materyalleri tamamlanmıştır. Ayrıca çocukların özgür hareket edebilmeleri için, sınıftaki oyun köşeleri belirgin şekilde düzenlenerek daha geniş oyun ortamları oluşturulmuş, özgür olabildikleri alanlar yaratılmıştır. Tüm bunlar yapılırken araştırmacı güncesini oluşturmaya başlamıştır. Yapılan tüm hazırlıklar ayrıntılı şekilde kayıt altına alınarak uzmanın da fikirleri alınmıştır. Sınıftaki çocukların velileri süreç hakkında bilgilendirilip, izinleri de alındıktan sonra pilot gözlemlere başlanmıştır. Pilot gözlemin ardından araştırmacı okul öncesi eğitim uzman desteği ile veri toplama yöntemini daha planlı ve sistematik hale getirmiştir.

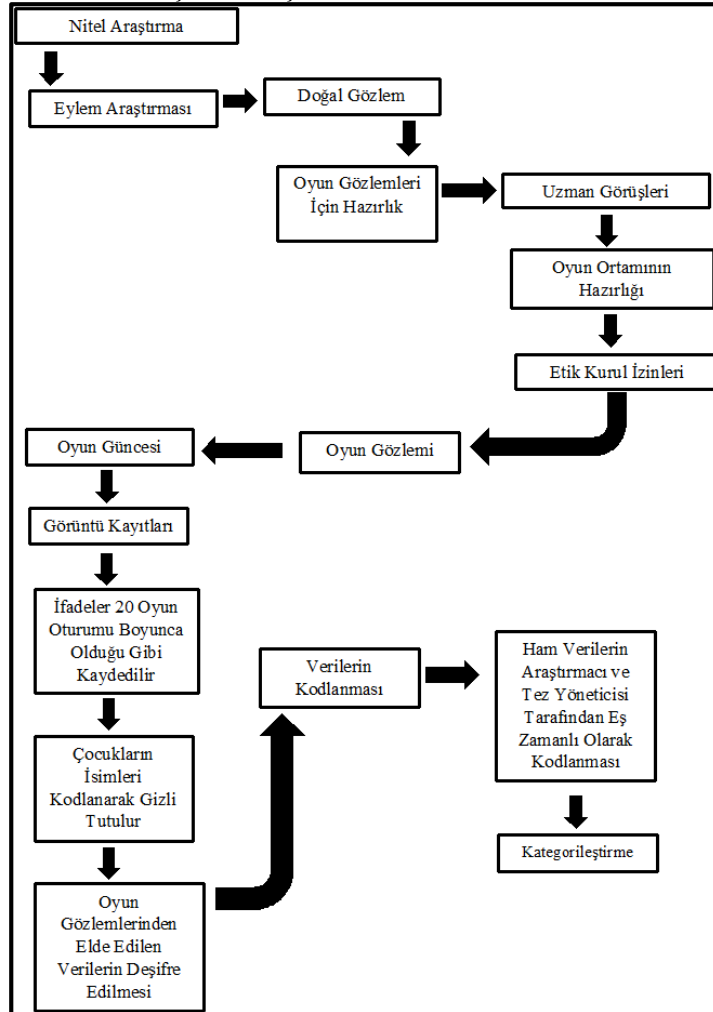
Araştırmadaki veriler, Saracho(1984) tarafından oyun davranışlarını gözlemek amacı ile geliştirilen "Oyun Gözlem Formu" dikkate alınarak belirlenen oyun kategorileri göz önünde bulundurularak, araştırmacının çocukların serbest oyunları sırasında aldığı notlarına (çocukların konuşmaları, diyalogları, oyunun içeriği) ve görüntü kayıtlarına dayalı olarak elde edilmiştir. Gözlem süreci Doğu Akdeniz Üniversitesi Bilimsel Araştırmalar ve Yayın Etiği Kurul İzni ile birlikte başlamıştır. Normal ders programlarında serbest oyun saatine yer verilmezken, araştırmacı bir ders günü içerisinde mutlaka bir ders saatini (9:20-10:00 saat dilimini) serbest oyun zamanı olarak kullanarak ve her çocuğu ayrı ayrı gözlemleyecek şekilde kayıtlar tutarak, güncesini oluşturmuştur.

Araştırmacı bu çalışma ile hem çocukların oyun tercihlerini ve oyundaki davranışlarını incelemiş, hem de serbest oyun saatinin önemi ve okul öncesi programındaki gerekliliği üzerinde durmuştur. Eylem araştırmalarının doğasında, öncelikli olarak, araştırmanın yürütüldüğü kurumda gelişme ve katkı sağlama

hedeflenir. Bu araştırmanın yürütüldüğü okulda araştırmacı, çalışma kapsamında sınıfta oluşturduğu oyun merkezleri ve günlük eğitim programına eklediği serbest oyun saatleri hakkında diğer sınıf öğretmenlerini bilgilendirmiştir. Yapılan bu araştırma sayesinde ilgili kurumdaki bazı öğretmenlerin oyun farkındalıklarının değiştiği de gözlemlenmiştir. Kendi sınıflarında değişiklikler yaparak, oyun merkezleri oluşturdukları ve programları dahilinde oluşturdukları oyun merkezlerinde çocukların serbest zaman geçirmelerine imkan verdikleri görülmüştür. Böylelikle bir eylem araştırması olan bu çalışma ile okul geliştirmeye, iyileştirmeye ve mesleki bilgi tabanının gelişmesine yönelik çalışmalar yapmıştır.

### 3.6 Verilerin Analizi

Tablo 1: Araştırma Aşamaları



Tablo 1’de gösterilen işlem basamaklarına göre, veriler gözlem tektiği kullanılarak arařtırmacının yansıtıcı günlüğünden, kayıt altına alınan görüntülerden, yazılı olarak tutulan gözlem günlüklerinden ve oyun gözlem formlarından elde edilmiştir. Her oyun gözlemi kaydında veriler, sözcük sözcük deşifre edilmiştir. Çözümleme esnasında görsel verilere de ulařılabilmesi için çocukların kurdukları ve oynadıkları oyunlar, canlandırdıkları roller, oynadıkları köşeler fotoğraflanmıştır. İçerik analiz tekniğı olarak, tematik kodlama yöntemi kullanılmıştır.

Yazılı olarak tutulan gözlem günlükleri ve oyun gözlem formlarının içeriğı tez yöneticisi ile birlikte eş zamanlı olarak paralel kodlama yapılarak, kategoriler oluşturulmuştur.

Gözlem günlükleri görsel video/resim kayıtlarından ve çocukların oynarken kullandıkları ifadelerin tutanağından oluşmaktadır. Toplamda 20 gün boyunca yapılan gözlemler her gün kayıt altına alınmıştır. Oyun gözlemleri kayıt altına alınırken tarafsız bir şekilde, direk alıntı yapılarak, kullandıkları ifadelerin yazılmasına ve o anki fotoğrafları yakalamaya dikkat edilmiştir. Ayrıca ayrıntıları yakalamakta zorlanacağımı düşündüğüm bazı karmaşık oyunları, daha sonra daha rahat çözümleyebilmek adına hemen video kaydına aldım. Her oyun oturumunun ardından gün sonunda tüm bilgiler yeni ve unutulmamışken alınan fotoğraf ve video kayıtları ile ifadeleri eşleştirerek, herhangi bir değışiklik yapmadan bilgisayar ortamında günlüğümü oluřturdum. Gözlemler temize geçirilirken çocukların isimlerini kullanmamaya özen gösterilmiştir. Çocukların isimleri yerine kodlar kullanılmıştır.

## Şekil 1: Oyun Oturum Kayıtları Gözlem 10

**Gözlem 10** (süre 40dk) (saat 9:20-10:00) 13.01.17  
Cuma

**E3** hayvanlarla oynuyor. Çiftlik kuruyor. Bakımlarını yapıyor. **K6** elinde bebeği ile **E3'ün** karşısında oturup bebeğiyle oynuyor. **E3**: "Bebeğimi yediler bilinmin?" diyor. **E3** de bu yüzden bazı hayvanları berke hapse koyar. **E3**: "Ceza verdim onlara" diyor.

**E4** legolarla oynuyor. "Bu silah oluyor." diyor yanındaki başka oyun oynayan çocuğa.

**E6 ve E5** birlikte oynuyorlar. **E:6** "arabaları dizip çarpıştırıyoruz ve ölmüyor bunlar".

**E2** aslan olmuş ve hayvanları yiyormuş. Yusuf aslan olarak, köpek olan berkeyi yiyor **E1** da polis olarak ayırmaya çalışıyor. Berke polise teşekkür ediyor.

**K5** kukla köşesinde "Evet çocuklar gösterimiz başlıyor, sessiz olun lütfen" diyor ve bir şeyler anlatır. Karşısındakiler de gösteriyi sessizce izler ve sonunda gösteri yapan **K5'i** alkışlarlar alkışlıyorlar.

**K3 ve K1** "cadılar iyi olsun diye ilaç yapıyoruz" diyorlar ve evcilik eşyalarındaki yiyecekleri bir karton kutuya koyarak kanştırıyorlar.

**K7 ve K8** "özel bir kanşım yapıyoruz. Diş bunu yeyince kurbağa olacak" diyor. Ve birlikte yediyorlar. Daha sonra **K6'ya** da yediyorlar. **K6** da "kurbağa oldum" diyor kurbağa sesi çıkarak. Tüm sınıfı Kurbağa taklidi yaparak gezer.

**K4** "Partiye davetliyim ve dans etmek için hazırlıyorum, çocuğumu da hazırlayıp çıkıcam birazdan." diyor. Sınıftaki kostümlerden birşeyler takar, makyaj yapar gibi yapar ve bebeğini de giydirerek sınıfta dolaşır.

**K2** "Legolarla güneş yaptım." diyor. Farklı renklerde olan Legoları gruplayarak, aynı renklerden oluşan şekiller yapıyor.



Şekil 1'de görüldüğü üzere, 8 kız çocuğu için K1, K2, K3, K4, K5, K6, K7 ve K8 kodlarını, 6 erkek çocuğu için E1, E2, E3, E4, E5 ve E6 kodları kullanılmıştır. Her oyun oturumunda tüm çocuklar gözlemlenerek oynadıkları oyunlar kayıt altına alınmıştır.



## **Bölüm 4**

### **BULGULAR**

Okul öncesi dönemdeki çocukların oyunları içeriklerine göre farklı özellikler göstermektedir. Bu doğrultuda gözlemlenen oyunlardaki özellikler dikkate alınarak kategoriler belirlenmiştir. Bu kategoriler gözlem yaparken ve gözlemin sonuçlarını incelerken araştırma için büyük kolaylık sağlamıştır. Araştırmada toplamda sekiz ana kategori altında bulgulara yer verilmiştir. Bunlar: (1) Oyun Türleri, (2) Oyun İçerisindeki Sembolik Dönüştürmeler, (3) Oyundaki Roller, (4) Gündelik Yaşamdan Oyuna Aktarımlar, (5) Oyundaki Toplumsal Cinsiyet Roller, (6) Çocuğun Oyuna Katılımı ve Oyun İçindeki Uyumu, (7) Oyun Senaryolarının Teması, (8) Oyunda Kullanılan Materyaller.

#### **4.1 Oyun Türleri**

Araştırmada yanıt aranan ilk soru olan “Oyun Türleri Nelerdir?” sorusunu yanıtlamak üzere çocukların 20 oyun oturumu boyunca oyunları gözlemlenmiştir. Gözlemlenen oyunlarda çocuklar her gün farklı oyun türlerine yönelmekte ve oyun arkadaşları sürekli değişmektedir.

Tablo 2: Tercih edilen oyun türleri.

Oyun Türleri	N
1. İmgesel Oyun	111
2. Karma oyun	26
3. Manipülatif oyun	18
4. Yapı- İnşa Oyunu	13
5. Dramatik Oyun	5

Tablo 2’de görüldüğü üzere çocuklara sunulan oyun ortamlarında tercih ettikleri oyun türleri içerisinde en çok tercih edilen oyun türünden en az tercih edilene doğru; imgesel oyun (n:111), karma oyun (n:22), manipülatif oyun (n:18), yapı-inşa oyunu (n:13) ve dramatik oyun (n:5) türleridir. Bu kategori altındaki başlıklar tek tek incelenmiştir.

#### **4.1.1 İmgesel Oyun**

Bu araştırmaya katılan 14 çocuğun oyunları 20 oyun oturumu boyunca incelendiğinde, önemi bir farkla en çok tercih edilen oyun türünün imgesel oyun (n:111) olduğu gözlemlenmiştir.



Şekil 2: İmgesel Oyun Örneği



Şekil 3: İmgesel Oyun Örneği

Şekil 2’de görüldüğü üzere K1, “Ben anneyim, evi toparlıyorum, kızlarım okuldan gelince bana yardım edecekler. Onlar üvey kızlarım ve zor işleri onlara yaptıracam.” diyor. Ardından da “Ben kötüyüm.” deyip kakhaha atar. Şekil 3’te görüldüğü üzere K2, K3 ve K4, okuldan gelirler ve annelerinin verdiği işleri yaparlar.



Şekil 4: İmgesel Oyun Örneği

Şekil 4’te görüldüğü üzere E1 ve E2, “Biz polisiz ve kocaman silah yaptık savaşa hazırız düşmanları pusuda bekliyoruz.” deyip, öğretmen masasının altına girip pusuda düşmanları bekliyorlar.

#### 4.1.2 Karma Oyun

Karma oyun, arařtırmacının oyun gözlemleri sonucunda ortaya koyduđu bir oyun türüdür. Karma oyun, arařtırmada gözlemlenen oyun türlerinden herhangi iki türü de içinde bulundurmaktadır. Örneđin oyun içerik olarak hem imgesel hem de yapı-inřa türlerinin özelliklerini içinde barındırmaktadır. Bu arařtırmaya katılan 14 çocuđun oyunları 20 oyun oturumu boyunca incelendiđinde, oynanan karma oyun (n:26) türleri ise; yapı-inřa ve dramatik oyun, dramatik ve imgesel oyun, manipülatif ve imgesel oyun, yapı-inřa ve imgesel oyun, imgesel ve fiziksel oyun olacak şekilde tercih edilmiřtir. En çok oynanan karma oyun tipi yapı-inřa ve imgesel oyun (n:11) olduđu gözlemlenmiřtir. Hemen hemen tercih edilen tüm karma oyun çeřitlerinde bir tanesinin imgesel oyun olduđu görülmüřtür. Gözlemlenen karma oyun türüne örnek olarak ařađıdaki alıntılar aktarılmıřtır.



řekil 5: Karma Oyun Örneđi

řekil 5'te görüldüđu üzere E3, Plastik hayvanlarla oynayarak “ *Hayvanat bahçesi kuracađım. Bu karton kutu hapis. Oraya suçlu hayvanları koyacađım. Ama filler suçlu deđil.*” diyerek oyununu oynuyor.



Şekil 6: Karma Oyun Örneği

Şekil 6’da görüldüğü üzere E4, Çocuk legolarla oynayarak, “*Kalkan yapıp ve kötülerden korunacağım*” diye anlatıyor.

#### 4.1.3 Manipülatif Oyun

Bu araştırmaya katılan 14 çocuğun oyunları 20 oyun oturumu boyunca incelendiğinde çocukların maipülatif oyunu (n:18) sıklığında tercih ettikleri gözlemlenmiştir. Çocuklar manipülatif oyunu daha çok masada oynamayı tercih etmişlerdir. Manipülatif oyun türü olarak daha çok lego (n:18) ve yap-boz (n:5) oyunları tercih edilmiştir.



Şekil 7: Manipülatif Oyuna Örnek

E4ve E5 numaralı oyuncular şekil 6’da görüldüğü üzere: İki çocuk birlikte masa üstünde yap-boz oynuyorlar.



Şekil 8: Manipülatif Oyuna Örnek

Şekil 8’de görüldüğü üzere E5, legolarla oynuyor. Renk renk ayırıp şekiller yapıyor.

#### 4.1.4 Yapı-İnşa Oyunu

Bu araştırma kapsamında yer alan ve oyunları gözlemlenen 14 çocuğun 20 oyun oturumu boyunca yapı-inşa oyununu (n:13) sıklığında oynadıkları gözlemlenmiştir. Yapı-inşa oyun türü olarak daha çok legolar (n:18), bloklar (n:12), hayvanlar (n:10) tercih edilmiştir.



Şekil 9: Yapı-inşa Oyununa Örnek

Şekil 9’da görüldüğü üzere E5, legolarla oynuyor. Arabalara legolarla yol yapıyor.



Şekil 10: Yapı-inşa Oyununa Örnek

Şekil 10’da görüldüğü üzere K3, bloklarla oynuyor. Kule yapıyor.

#### 4.1.5 Dramatik Oyun

Bu araştırmaya katılan 14 çocuğun oyunları 20 oyun oturumu boyunca incelendiğinde çocukların dramatik oyunu (n5) sıklığında oynadıkları gözlemlenmiştir. Dramatik oyun türü olarak daha çok kukla köşesi (n6), maskeler (n5), el kuklaları (n2) tercih edilmiştir. Dramatik oyunların tekrarı ve devamı olan oyunlar olduğu gözlemlenmiştir. Ayrıca diğer oyun türleri ile iç içe tercih edilen bir oyun türü olduğu belirlenmiştir.



Şekil 11: Dramatik Oyun Örneği

Şekil 11’de görüldüğü üzere E4, iki eline de taktığı kuklaları karşılıklı konuşurup, hareket ettiriyor. Söyledikleri tam olarak anlaşılmıyor.





Şekil 12: Dramatik Oyun Örneği

Şekil 12’de görüldüğü üzere E1, tavuk maskesi takarak, tavuk sesi çıkarır.

Sınıfı dolaşarak ve herkesin tepkisini izler.



Şekil 13: Dramatik Oyun Örneği

Şekil 13’te görüldüğü üzere K5, kukla köşesinde “*Evet çocuklar gösterimiz başlıyor, sessiz olun lütfen*” der ve bir şeyler anlatır.

## 4.2 Oyun İçerisindeki Sembolik Dönüştürmeler

Araştırmada yapılan gözlemler sonucu ortaya çıkan bir diğer kategori de oyun içerisindeki sembolik dönüştürmelerdir. Çocukların oyun içerisinde genellikle de sembolik oyunlar içerisinde var olan nesneyi (n:80) sıklığında veya hayali, düşsel olarak tasarladığı nesneyi (n:17) sıklığında başka bir nesneye dönüştürerek farklı



amaçlar için kullandıkları yani toplamda (n:97) sıklığında sembolik dönüştürmeler yaptıkları gözlemlenmiştir. Örnek olarak; aşağıdaki alıntılar sunulmuştur;



Şekil 14: Sembolik Dönüştürmeye Örnek

Şekil 14’te K6, legoları kullanarak “*Limonata yaptım. Çok sağlıklı.*“ diyerek oynuyor.



Şekil 15: Sembolik Dönüştürmeye Örnek

Şekil 15’te görüldüğü üzere E1 ve E5, legodan yaptıkları silahlar için “*Bazı durumlarda baltaya dönüşen çok güçlü bir silahdır bu.*” diyerek birlikte oynuyorlar.



Şekil 16: Sembolik Dönüştürmeye Örnek

Şekil 16’da görüldüğü üzere K4, “*Ev yapımı çilekli dondurma yaptım.*” diyerek oynuyor.



Şekil 17: Sembolik Dönüştürmeye Örnek

Şekil 17’de görüldüğü üzere E2, sınıftaki mezürü kullanarak “*Ben trafik polisiyim. Kaza oldu yolu kestim.*” diyerek oynuyor.



Şekil 18: Sembolik Dönüştürmeye Örnek

Şekil 18’de görüldüğü üzere K7 ve K8, sınıftaki bir nesneyi kullanarak “*Bu bir canavar ona yemek yediriyoruz*” diyerek, legoları yemek niyetine nesnenin içine koyuyorlar.

### 4.3 Oyundaki Roller

Araştırmadaki bir diğer kategori ise çocukların oyunlarında tercih ettikleri rollerdir. Çocukların her oyunda farklı rollere büründükleri gözlemlenmiştir.

Tablo 3: Oyunda Tercih Edilen Roller

Oyundaki Roller	N
1. Anne	22
2. Polis	18
3. Savaş Kahramanı	12
4. Araba Yarışçısı	9
5. Çocuk	8
6. Temizlikçi	4
7. Misafir	4
8. Tamirci	4
9. Çiftlik Sahibi	4
10. Bebek	3
11. Hayvan	3
12. İnşaat Ustası	3

---

13. Baba	3
14. Pazarcı	2
15. Cadı	2
16. Öğretmen	2
17. Doktor	2
18. Komşu	1
19. Bekçi	1
20. Restoran Sahibi	1

---

Tablo 3'te de görüldüğü üzere, çocukların oyunlarında; Anne, çocuk, abla, baba, doktor, polis, suçlu, kahraman, çiftlik sahibi, üvey anne, öğretmen, üvey çocuk, cadı, kurbağa, köpek, aslan, canavar, fare, pizzacı, marketçi, pazarcı, yarışçı, tamirci, büyücü, temizlikçi, inşaat ustası gibi rolleri daha sık tercih ettikleri belirlenmiştir. Kızlar arasında en çok tercih edilen rolün anne (n:22) rolü ve anne rollerinin içinde 2 tanesinin üvey anne rolü olduğu, erkekler arasında en çok tercih edilen rolün ise polis (n:18) olduğu gözlemlenmektedir. Hemen hemen her gözlemde en az bir çocuğun anne, bir çocuğun da polis (n:18) olduğu, gözlemlenmiştir. Ayrıca çocuk rolünün (n:7) sefer tercih edildiğine ve dört tanesinde üvey çocuk vurgusu yapıldığına rastlanmıştır.



Şekil 19: Oyundaki Rollere Örnek

Şekil 19’da görüldüğü üzere K3, “*Anneyim, kızım var. Okuldadır. Ben de evi düzenliyorum.*” diyerek oyun oynuyor.



Şekil 20: Oyundaki Rollere Örnek

Şekil 20’de görüldüğü üzere E1, “*Polisim. Silahım ile suçluları yakalarım. Teslim olun!*” diyerek legodan yaptığı silahla sınıfta koşturur.



Şekil 21: Oyundaki Rollere Örnek

Şekil 21’de görüldüğü üzere K2, “*Ben doktorum, hastaya iğne yaparım, iyileşsin diye.*” diyerek oynuyor.



Şekil 22: Oyundaki Rollere Örnek

Şekil 22’de görüldüğü üzere K8, “*Restoran işletirim.*” Diyerek oyun oynuyor.

#### **4.4 Gündelik Yaşamdan Oyuna Aktarımlar**

Araştırmanın bir diğer kategorisi de gündelik yaşamdan oyuna yapılan aktarımlardır. Çocukların evde, okulda, televizyonda ve çevrelerinde olup biteni gözlemleyerek oyunlarına transfer ettikleri gözlemlenmiştir. Özellikle annenin yemek ve temizlik yapması, babanın sürekli işte olması, polisin suçluları yakalaması, sağlıklı beslenmenin önemi, doğum günü sürprizleri, partiye giderken kıyafete özenilmesi, öğlen uykusunun varlığı, öğretmenin aynı zamanda anne de olabilmesi, misafirler için ciddi bir hazırlığın yapılması, savaşın varlığı gibi yansımalara çocukların oyunlarında rastlanmıştır. Özellikle medyanın etkisi ile savaş ve bombayı çocukların oyunlarında senaryolaştırdığı belirlenmiştir. Ayrıca annenin çocuk bakımı, ev temizliği ve yemek yapımı görevini üstlendiği, babanın ev dışında görevleri olduğunu da çocuklar oyunlarında senaryolaştırmışlardır.



Şekil 23: Gündelik Yaşamdan Aktarım Örneği

Şekil 23’de görüldüğü üzere K6, “*Ben Anneyim. Yemek yapıyorum.*” diyerek oynuyor.



Şekil 24: Gündelik Yaşamdan Aktarım Örneği

Şekil 24’de görüldüğü üzere K3, “*Kız çocuğuyum. Anneme yardım ederim.*” diyerek oyun oynuyor.





Şekil 25: Gündelik Yaşamdan Aktarım Örneği

Şekil 25’te görüldüğü üzere E2, “*Babayım, evden işe giderim.*” diyerek oyun oynuyor.



Şekil 26: Gündelik Yaşamdan Aktarım Örneği

Şekil 26’da görüldüğü üzere K5, “*Misafirler için hazırlık yaparım.*” diyerek oynar.



## 4.5 Oyundaki Toplumsal Cinsiyet Rollerini

Arařtırmadaki başka bir kategori de çocukların oyunlarındaki toplumsal cinsiyet rollerini olmuřtur. Çocukların hemen hemen tüm oyunlarında canlandırdıkları rollerin gerçek hayattan gözlemedikleri řekliyle canlandırdıkları görölmektedir.

Tablo 4: Oyundaki Toplumsal Cinsiyet Rollerini

Oyundaki Toplumsal Cinsiyet Rollerini	N (Kız)	N (Erkek)	N
1. Anne	22	-	22
2. Polis	1	17	18
3. Savař Kahramanı	1	11	12
4. Araba Yarıřçısı	-	9	9
5. Çocuk	8	-	8
6. Temizlikçi	2	2	4
7. Misafir	4	-	4
8. Tamirci	-	4	4
9. Çiftlik Sahibi	1	3	4
10. Bebek	2	-	3
11. Hayvan	1	2	3
12. İnřaat Ustası	-	3	3
13. Baba	1	2	3
14. Pazarcı	1	1	2
15. Cadı	2	-	2
16. Öğretmen	2	-	2
17. Doktor	2	-	2
18. Komřu	1	-	1
19. Bekçi	-	1	1
20. Restoran Sahibi	1	-	1

Tablo 4'te göröldüğü üzere; Anne, çocuk, misafir, bebek, cadı, öğretmen, doktor, komřu, restoran sahibi rollerini sadece kızlar tarafından tercih edildiği

görülmektedir. Araba yarışçısı, tamirci, bekçi, inşaat ustası gibi rollerin de sadece erkekler tarafından tercih edildiği gözlemlenmektedir. Tüm bunların aksine 20 gözlem içerisinde baba rolünü tek bir defa bir kızın üstlendiği görülmektedir. Ayrıca polis, savaş kahramanı ve çiftlik sahibi rollerini erkeklerin daha çok tercih ettiği. Temizlikçi ve pazarcı rollerinin de hem erkekler hem de kızlar tarafından tercih edildiği gözlemlenmiştir.



Şekil 27: Toplumsal Cinsiyet Rollerini Örneği

Şekil 27’de görüldüğü üzere K6, “Hayvanların içinde olacağı bir hayvanat bahçesi yapıyorum, düzenli ama. Ayrı ayrı kafesleri olacak. İnsanlar gelip gezecek. İsteyen satın da alabilecek.” diyerek oyun oynar



Şekil 28: Toplumsal Cinsiyet Rollerini Örneği

Şekil 28’de görüldüğü üzere E2: “Ustayım ben inşaat yapıyorum.” der.



Şekil 29: Toplumsal Cinsiyet Rollerini Örneği

Şekil 29’da görüldüğü üzere E1, E5 ve E6, Araba garajında temizlikçilik yapıyorlar.



Şekil 30: Toplumsal Cinsiyet Rollerini Örneği

Şekil 30’da görüldüğü üzere K8, “ Ben babayım, çocuğuma çorba yapıyorum.” der.



Şekil 31: Toplumsal Cinsiyet Rollerini Örneği

Şekil 31’de görüldüğü üzere E6: “*Tamirciyim ve kaza yapan tüm araba, motorlara bakım, onarım yaparım.*” der.

#### 4.6 Çocuğun Oyuna Katılımı ve Oyun İçindeki Uyumu

Araştırma analizleri sonucu elde edilen bir diğer kategori de çocukların oyunlara katılımı ve oyun sırasındaki uyum davranışları olmuştur. Çocukların oyun gözlemlerine bakıldığı zaman hem birlikte oynamayı hem de tek başına oynamayı tercih etmişlerdir. Birlikte oyunlarda liderin tek çocuk olduğuna da rastlanmıştır. Oyun içerisindeki uyumları olumlu olan sınıfın, birbirlerine gerekli durumlarda teşekkür ettikleri de gözlemlenmiştir. Her gün oyun için ayrılan zaman sayesinde sınıftaki çocukların birbirleri ile iletişimleri ve ilişkilerinde olumlu yönde değişiklikler olduğu gözlemlenmiştir. Bunun yanında bireysel olarak çocukların kendilerine olan güvenin arttığı, kendini daha rahat ifade edebildiği ve iletişim becerilerinin geliştiği gözlemlenmiştir. Çocukların kendi kurdukları oyunlarını oynarken diğer arkadaşlarının katılımına da genellikle olumlu yanıtlar verdikleri ve aynı nesneyi kullanmak istedikleri durumlarda, hiç sorun çıkarmadan paylaşabildikleri de görülmüştür.

“ E3 hayvanlarla oynuyor. Çiftlik kuruyor. Bakımlarını yapıyor. K6 elinde bebeği ile gelip karşısına oturup bebeğiyle oynuyor. K6 bir süre sonra, *Alıntı: Hayvanlar bebeğimi yedi benim bilin?* diye soru sorar. Bunun üzerine E3, *Alıntı: Onlara ceza verip hapse koydum. Sen merak etme,* der.”

“ E3 aslan, E2 de köpek olmuş. Aslan olan köpek olanı ve diğer hayvanları yiyormuş. E6 polis olarak onları ayırmaya çalışıyor. E2 polise, *Alıntı: Teşekkür ederim,* der.”

“ Metro ile oynayan E3, E2’den yardım istiyor. E2, *Alıntı: özür dilerim,* diyerek yardım edemeyeceğini söylüyor ve kendi oyununa devam ediyor. Bunu duyan

E1, Alıntı: *Ben yardım edebilirim*, diyor. Ardından yardımlaşarak metro ile sınıftaki malzemeleri ölçüyorlar.”

“ E4 ve E1 evcilik oynuyor. İkisi de anne olmak istediği için aynı evi paylaşamıyorlar. Durum böyle olunca E1, Alıntı: *Evcilik eşyalarını bölüşelim ve farklı evlerimiz olsun. Herkes kendi evinde yaşasın*, diyor. Herkes kendine ayrı ev kuruyor. E4, Alıntı: *İşlerimi bitirdim çocuğu da uyuttum. Sana çay içmeye geldim*, diyor ve E1’in evine gidiyor.”

“ E2, polis olduğunu söylüyor ve E4’e kızgın bir ses tonu ile legodan yaptığı silahı da göstererek, Alıntı: *Teslim ol*, diyor. E4 dikkatini bozmadan kum havuzu ile oynamaya devam ediyor. E2’nin teslim ol ısrarı üzerine, E4, Alıntı: *Ben sizinle oynamıyorum ki*, der. E2 birçok arkadaşına daha gidip, Alıntı: *Teslim ol*, der. Kimseden yanıt alamıyor. Sonra E1’e, Alıntı: *Bana yardım etsene?* şeklinde soru sorar. E1; Alıntı: *Tamam*, der. E2, Alıntı: *Teşekkür ederim*, der. Birlikte E6 kaza yapmış diye, E6’yı yakalayıp hapse atarlar.”

#### **4.7 Oyun Senaryoları**

Araştırmadaki bir başka kategori ise oyun senaryolarının temaları olmuştur. Gözlemlenen oyunlarda medya etkisi ile erkeklerin savaş ve polisiye oyunlarını yoğun bir şekilde tercih ettiği, kızların ise evcilik ve parti temalı oyunlara daha fazla zaman ayırdığı gözlemlenmiştir. Çocukların oyunlarına yansıtıkları temalara daha çok evdeki yaşantılarındaki konuların etkili olduğu gözlenmektedir. Evde televizyonun izlenmesi, haberlerin izlenmesi, evde haberlerin konu edilmesi, evde anne ve babanın rolleri, görevleri çocukların oyunlarına direk olarak yansıtıkları gözlemlenmiştir.

Tablo 5: Oyun Senaryoları

Oyun Senaryoları	N
1. Evcilik	14
2. Savaşçılık	11
3. Poliscilk	10
4. Araba Yarışları	10
5. Canavar Diş	6
6. Bebek Bakımı	5
7. Araba bakım ve onarımı	5
8. Doğum Günü Partisi	4
9. Misafircilik	3
10. Pazarcılık	3
11. Doktorculuk	2
12. Marketçilik	2
13. Cadının Kötülükleri	1
14. Pizzacılık	1
15. Denize Gitme	1
16. Evsizler	1
17. Komşuculuk	1

Tablo 5’te de görüldüğü üzere oyunlarda en sık kullanılanlardan en az kullanılanlara doğru; evcilik, savaş, polis, yarış, canavar diş, bebek bakımı, araba bakım ve onarımı, doğum günü partisi, misafircilik, pazarcılık, doktorculuk, marketçilik temalarının kullanıldığı gözlemlenmiştir.



Şekil 32: Oyun Senaryolarına Örnek

Şekil 32’de görüldüğü üzere, K2, E3 ve E4 birlikte trafik levhası hazırlıyorlar. K2 *“Trafik kuralları için levha hazırlıyoruz. Çok kaza oldu daha dikkatli olmak gerek.”* diyor ve kuralları anlatarak sınıfın her yerine birlikte hazırladıkları levhaları asarlar.



Şekil 33: Oyun Senaryolarına Örnek

Şekil 33’te görüldüğü üzere K4, Sınıftaki kostümleri giyiyor, makyaj yapar gibi yapıyor ve *“Havuz partisi için hazırım.”* diyor.

## 4.8 Oyunda Kullanılan Materyaller

Araştırmada ortaya çıkan bir başka kategori de oyunda kullanılan materyallerdir. Çocuklar oyun materyali olarak sınıftaki herşeyi kullandığı gözlemlenmiştir. Örneğin sınıftaki halılar, sandalyeler, öğretmen ve öğrenci masaları karton kutular, plastik kaplar vb. sınıf eşyalarını oyunlarında kullandıkları görülmüştür.

Tablo 6: Oyun Materyalleri

Oyun Materyalleri	N
1. Lego	18
2. Evcilik Eşyaları	17
3. Arabalar	17
4. Kostümler	13
5. Bebekler	13
6. Tahta Bloklar	12
7. Plastik Hayvanlar	10
8. Halı	7
9. Plastik Kap	7
10. Plastik Diş	6
11. Kukla Perdesi	6
12. Karton Kutu	5
13. Maske	5
14. Sandalye	4

Tablo 6’te görüldüğü üzere gözlemlenen oyunlarda en sık kullanılan materyalden en az kullanılanlara doğru legolar, evcilik eşyaları, arabalar, kostümler, bebekler, tahta bloklar, plastik hayvanlar, halı, plastik kaplar, plastik diş, kukla perdesi, karton kutu, maskeler ve sandalyeler olduğu gözlemlenmiştir.





Şekil 34: Oyundaki Materyallere Örnek

Şekil 34’te görüldüğü üzere K3, Sınıftaki sandalyeyi araba olarak kullanarak “Çocuğumu okula götürüyorum.” der.



Şekil 35: Oyundaki Materyallere Örnek

Şekil 35’te görüldüğü üzere K2, K5 ve K6, Halıyı yatak, kumaş parçasını da yorgan olarak kullanarak “Akşam oldu evimizde yatıyoruz” diye oyun oynuyorlar.



Şekil 36: Oyundaki Materyallere Örnek

Şekil 36’da görüldüğü üzere K2, Kum ve evcilik eşyalarını kullanarak, “*Karışım bir ilaç yapıyorum. Çok hastayım.*” diyerek oyun oynar.

## Bölüm 5

### TARTIŞMA SONUÇ VE ÖNERİLER

#### 5.1 Tartışma ve Sonuç

Yapılan bu araştırma, okul öncesi dönemdeki çocukların oyunlarının içeriği ve oyun davranışlarının, çocuğun gelişimini tanıma, izleme ve destekleme açısından incelenmesi ve bu sonuçların oyunun okul öncesi eğitim kurumları bünyesindeki öğretim süreçlerinde bir yol olarak kullanılacak şekilde yorumlanması amacıyla gerçekleştirilmiş bir eylem araştırmasıdır. Bu eylem araştırması kapsamında çocukların oyunları hakkındaki verilere ulaşabilmek için doğal gözlem tekniği kullanılmıştır. Araştırma için veri toplanmaya başlamadan önce bir uzmanın da fikirleri alınarak sınıf düzenlenmiş ve oyun merkezi oluşturularak, oyun materyalleri genişletilmiş, araştırmaya katılacak çocukların ailelerine bilgilendirici onam formu gönderilmiştir. Yapılan araştırma kapsamında yaşları 58 ay ile 69 ay arasında değişen 6 erkek 8 kız olmak üzere 14 çocuk yer almıştır. Oyun gözlemleri, serbest oyun saatlerinde, araştırmacı tarafından doğal gözlem tekniği ile araştırmacının güncesine ve oyun gözlem formuna 20 gün (toplamda 800dakika) boyunca kayıt altına alınmıştır. Araştırmacı gözlem yapılan grubun aynı zamanda sınıf öğretmeni olmasından dolayı çocukları oyun ortamlarında daha doğal ve rahat gözlemlene şansına ulaşmıştır. Yapılan bu gözlemlerin ardından kayıt altına alınan veriler iki öğretim elemanı tarafından deşifre edilerek, kodlanmış ve kategorileştirilmiştir. Araştırma kapsamında ortaya çıkan kategoriler, okul öncesi dönemdeki çocukların oyun içerisindeki sembolik dönüştürmeleri, tercih ettikleri oyun türleri, oyundaki rolleri, gündelik

yaşamın oyuna yansımaları, oyundaki toplumsal cinsiyet rolleri, oyuna katılımı ve oyun içindeki uyumu, oyun senaryolarının teması, oyunda kullanılan materyalleri, oyun içerisindeki ilişkileri, uyumları ve çatışmaları olduğu saptanarak, bu kategoriler derinlemesine incelenmiştir. Bu eylem araştırmasında kategoriler incelenirken elde edilen sonuç ile mesleki bir bilgi tabanının oluşması ve geliştirilmesi hedeflenmiştir.

Çocukların oyunları incelendiği zaman, çocuğun içinde olduğu oyun ortamına, kullandığı nesnelere ve fiziki olarak uğraştığı işe bakılarak tercih ettiği oyun türü belirlenmiştir. Araştırmada çocukların oyun tercihlerinin, imgesel, karma, manipülatif, yapı-inşa ve dramatik oyun türlerinden yana olduğunu ve bu türlerin içinden en çok imgesel oyun türünü tercih ettikleri gözlemlenmiştir. İmgesel oyun türünü tercih eden çocuklar gözlemlendiği zaman, çocuğun anlık duygularını, sıkıntılarını çok daha rahat ifade ettiği gözlemlenmiş olup, çocuğun bu ortamda keşfedildiği belirlenmiştir. Göncü ve Perone (2005) çalışmalarında, imgesel oyunun çocukluk dönemi ile sınırlı olmadığına, yaşam boyu devam ettiğine değinmişlerdir. İmgesel (hayali) oyunun sadece çocukluk aktivitesi olmadığını, aynı zamanda yetişkin aktivitesi olduğunu da tartışarak ortaya koymuşlardır. Çocukların imgesel oyununu yetişkinlerin tiyatrolarına benzettiklerini ve imgesel oyunun yetişkin döneminde tiyatro ile de devamının mümkün olduğunu belirtmişlerdir. Psikolojik ve sosyal gelişim değerlerini de göz önünde bulundurarak, imgesel oyun ile tiyatronun benzerliklerine yoğunlaşmışlardır. Sonuç olarak da imgesel oyunun yaşam boyu süren bir aktivite olduğunu vurgulamışlardır. Fehr, Christian ve Russ (2013), araştırmalarında okul öncesi çocukların hayali (imgesel) oyunlarındaki hayal etme ve organizasyon sürecini, oyun ortamını, duygu ifadelerinin sıklığını, çeşitliliği gözlemleyip, değerlendirmiş ve imgesel oyunun çocuğu geliştirici veya tedavi edici olarak kullanılabileceğini ve çocuğu daha iyi tanıma olanağı sağladığını belirtmişlerdir. Bir başka araştırmada,

Kadim (2012), hayali oyunlar sayesinde çocuğun kendisini başka bir kişi veya nesnenin yerine koyarak, gizlediği duygu ve düşüncelerini daha rahat ifade ettiğini, küçük ve güçsüz oluşunu da hayali oyunlar sayesinde aştığını belirtmiştir. Ayrıca hayali oyunlarda çocukların kendini çok güçlü gördüğü de ortaya konmuştur. Bu araştırma kapsamında yapılan oyun gözlemlerinde de imgesel oyun türünü gerek özgüveni yüksek gerek içine kapanık tüm katılımcıların tercih ettiğini ve duygularını oyun içinde rahatlıkla ifade edebildikleri gözlemlenmiştir.

Bu araştırma için düzenlenen oyun ortamında her tür oyuna hitap edebilecek materyaller ve bu materyalleri kurup oynayabilecekleri uygun köşeler bulunmaktadır. Katılımcı çocukların, oyunlarında bu materyalleri gündelik konularına ve kendi ihtiyaç, ilgilerine yönelik değiştirerek en etkin şekilde kullandıkları gözlemlenmiştir. Araştırmada çocukların oyunlarındaki materyallerle konuştuğu, kendini onun yerine koyduğu, bozduğu, kurduğu, canı sıkılınca hırpaladığı, yemek yedirdiği, giydirdiği, öldürdüğü, iyileştirdiği, yaraladığı, kızdığı durumlara rastlanmıştır. Çocukların oyunlarındaki bu unsurlar sayesinde yaratıcılıklarının ve becerilerinin geliştiği de gözlemlenmiştir. Kadim (2012), yaptığı bir araştırmada, farklı renk, şekil ve boyuttaki blokların, bebeklerin, kumaşların, makaraların, boş kutuların çocukların yaratıcılıklarını geliştirmenin yanında, hayal gücünü de geliştirebilecek oyuncaklar olduğu bilinmektedir. Başka bir araştırmada Koçyiğit, Tuğluk ve Kök (2007), oyunun, okul öncesi çocuğunun eğitiminde faydalı ve belirli bir hedefe uygun hizmet etmesinde etkili olduğunu belirtmişlerdir. Oyun, günümüzün değişen ve gelişen teknolojisine uyum sağlamış araç-gereç ve malzemeleri içeren bir etkinliktir. Güneş (2004), yaptığı bir çalışmada, çocuğun, kendine has özellikleri ile birlikte güçlü bir hayal gücüne sahip olduğunu ve bu güçlü hayal gücü nedeni ile tüm dünyayı kendi ayakları altında gördüğünü belirtmiştir. Oynarken izlediğimiz çoğu çocuğun hiçbir gerçek nesneye ve

somut ilişkiye bağlı kalmadan kendi hayal dünyasında özgürce ve kendince yaşadığı, hayalinde kurguladığı kendi dünyasını gerçek dünyaya uyarlayarak ortaya koyduğu görülmektedir. Bir bakarsınız bir sandalye, at olmuştur ve çocuk bu sandalye at ile en uzak yerlere ulaşmıştır. Bir bakarsınız birkaç yastık köprü olmuş, her türlü taşıta hizmet eder hale gelmiştir diye de örneklendirilebilir.

Bu araştırma kapsamında yapılan gözlemler sonucunda çocukların sosyal ortamlarında, evde ve çevresinde gördüklerini oyun senaryolarının temalarında kullandıklarını ve bunları canlandırırken de toplumsal cinsiyet rollerine bağlı kaldıkları belirlenmiştir. Oyunlarının gerçek hayattan farklı olduğunun bilincinde olan çocuklar, oyunlarında yarattıkları olayları gerçek hayattan yaşadıklarından uyarlayarak canlandırma yaptıkları ve olayları böylelikle özümstedikleri gözlemlenmiştir. Yapılan bu araştırmada oyunun, çocuğun nesnel dünyasıyla ilişki kurmasına yardımcı olduğu, birey olmasını sağladığı daha sonra da toplumsallaşmasında büyük etkisi olduğu da gözlemlenmiştir. Yörükoğlu (2002), çalışmasında çocuğun oyun oynadıkça duygularının keskinleştiğine, yeteneklerinin serpiildiğine, becerilerinin arttığına değinmiştir. Oyun çocuğun doğal yolla öğrenme gerçekleştirdiği bir ortamdır. Bu oyun ortamının çocuğun işittiklerini, gözlemlediklerini inceleyip, uyguladığı, öğrendiklerini tekrarladığı bir deney odası olarak da düşünülebilir. Yapılan bu araştırma sonucunda oyunun, çocuğun günlük hayattaki karşılaştığı durumları anlama ve anlamlandırma açısından önemli olduğu, daha sağlıklı çıkarımlarda bulunabildiği ve öğrenmenin kalıcılığına imkan sağladığı gözlemlenmiştir.

Bu araştırmada yapılan oyun gözlemleri sonucunda çocukların kişilik gelişimlerinde, eğlence anlayışlarında, çevresi ile ilişkilerinde, duygu ve düşüncelerini yansıtımalarında değişimler gözlemlenmiştir. Yapılan gözlemlerde, çocuğun oyun ile

birlikte iletişime girme, yardım etme, karar verme, kazanma, yenilgiyi kabul etme, güvenme, yaratıcı olma, eleştirel düşünebilme, dayanışma ve problem çözme becerilerini geliştirdiği görülmüştür. Birbirleri ile hiç iletişime girmeyen çocukların konuşmaya, birlikte oyun oynamaya, eğlenmeye başladığına, duygularını ifade etmekten çekinen, çok az konuşan çocukların oyun sayesinde duygularını yansıtabildiğine rastlanmıştır. Sevinç (2004), çocukların kişiliklerini, çevresindeki olaylara ve insanlara bakışlarını oyunla ortaya çıkardıklarını vurgulamıştır. Hazar (2005), oyunun çocuk eğitime ve kişiliğinin gelişimine katkıda bulunmakla birlikte, çocuğun sosyal, duygusal, dil ve bilişsel gelişimini destekleyici özelliği olduğu üzerinde durmuştur. Oyun çocuğa dış dünya ile ilişki kurarken, duygu ve düşüncelerini yansıtırken önemli ölçüde yardımcı olmaktadır. Aral, Kandır, Yaşar (2000), çocuk için oyunun çok ciddi bir uğraş olduğunu ve oyunun hem çocuk eğitimi hem de kişilik gelişiminde önemli bir yeri olduğunu araştırmalarında belirtmişlerdir. Oyunun çocuk için aynı zamanda bir eğlence kaynağı olduğuna da değinilmiştir. Çocuğun, oyun yolu ile mutluluk, kızgınlık, heyecan ve kırgınlık gibi duygularını dışa vurabildiğinden ve çocuğun dış dünya ile ilişki kurarken, duygu ve düşüncelerini rahat bir şekilde aktarabildiğinden bahsetmişlerdir.

Bu Araştırma sürecinde yapılan gözlemler kapsamında çocukların davranış stilleri de incelenmiştir. Tüm bu incelemeler sonucunda çocukların oyunlarında fiziksel olarak herhangi bir saldırgan davranışa, dışlama veya oyuna katılmasına izin vermeme, oyuncak paylaşımında herhangi bir soruna rastlanmamıştır. Ancak kurulan oyunlardaki senaryoya bağlı olarak kısa süreli bazı sürtüşmeler yaşanmıştır. Örneğin polis-hırsız, anne-baba ve anne-çocuk ilişkilerinde yaşanan küçük sürtüşmeler oyunlarına yansımıştır. Budan (2009), yaptığı araştırmasında çocukların oyun esnasındaki saldırgan davranışlarını öğretmenlerinin yardımıyla değerlendirmiş ve

çocukların bu davranışlarının nedenleri arasında mizacın, oyun esnasında girdikleri rollerin ve oyunun seyri gereği takındıkları karaktere özgü davranışların olduğunu ortaya koymuştur. Çocukların oyun sırasında bazı problemler yaşamış olsalar da bunu oyunun dışına taşımadıklarını ve sürdürmediklerini de belirtmiştir. Akandere (2003), araştırmasında çocuk oyunlarında karşılaşılan duygusal paylaşımların, ilerleyen yıllardaki toplum ruh sağlığını önemli ölçüde etkilediğini aktarmıştır. Çocukların sevinç, hüznün, kırgınlık, kaygı, öfke, sevgi, bağlanma, özgürlük, ayrılık gibi birçok farklı duyguyu oyun oynarken öğrendikleri belirtilmiştir. Huizinga (1995), araştırmasında çocukların tüm tepkilerini aynı zamanda oyuna yansıttıklarını ve bu sayede çocuğun oyun içerisinde kendini tanıyıp, tepkilerini kontrol edebildiğini aktarmıştır. Çocukların oyunda rol oynayarak eyleme anlam kattıklarını ve oyun ile yaşamın gereksinimlerini aşabilme yetisine ulaşabildiklerini de vurgulamıştır.

Yapılan araştırmada çocukların oyunları incelendiği zaman, çocukların gelişimlerine oyunun ciddi bir desteği olduğunu, dolayısı ile serbest oyunun erken çocukluk eğitiminde etkili kullanılması gerekliliğini ortaya koymuştur. Araştırma kapsamındaki oyun gözlemlerinde çocukların oyunlarının, iletişim becerilerinin, el becerilerinin, sosyal becerilerinin, öz bakım becerilerinin gelişimine katkısı olduğu da gözlemlenmiştir. Jones (2001), çocukların eğitimlerinde oyunun rolünün öneminden ve insan hayatında önemli bir yeri olan okul öncesi dönemde, oyun sayesinde çocuklara doğal öğrenme ortamları sunmakla birlikte çocukların duygusal, sosyal, fiziksel ve bilişsel yönden gelişimlerini desteklediğinden bahsetmiştir. Çocuğun oyun etkinlikleri ile birlikte, farklı nesnelere eli ile kavrama ve kullanma, vücudunu kendi başına kontrol etme, nesnelere işleyiş şekillerini kavrama ve iletişim becerilerini geliştirdiği üzerinde durulmuştur. Ayan ve Memiş (2012), yaptıkları araştırmalarında oyunun çocukların tüm gelişim alanlarına olumlu yönde etkisi olduğunu ve oyun



hakkında deęişik görüřler olsa da, tüm görüřlerin temelinde oyunun çocukların dıř dünyaya alışmasını sağladığını ve hem psikolojik hem de fiziksel ihtiyaçlarının karşılanmasında yardımcı olduęu ortaya konmuřtur. Morrison (1998), çalışmasında eğitim sisteminde, çocukların tüm gelişim ihtiyaçlarını karşılayabilmesi için oyunun, eğitim programının temelinde olması ve dięer etkinliklerin de bu temel üzerine kurulması gereklilięi üstünde durmuřtur. Aynı zamanda eğitimciler de sınıfta etkinlik hazırlarken oyunun tüm özelliklerinden yararlanmalıdır. Böylelikle oyun temelli öğrenmenin çocuklar üzerindeki faydaları gözlemlenebilir.

## **5.2 Öneriler**

Bu arařtırmada serbest oyunun, çocuęun dili ve de dıř dünyayı anlama aracı olduęu bir kez daha vurgulanmıřtır. Bu çalışmada gözlemlenen serbest oyunlar içerisinde çocuęun çok çeřitli nesneyi, oyun materyaline dönüřtürerek kullandığı, sembolik dönüřtürmeler yaptıęı, çevresindeki olaylardan etkilenecek senaryolar oluşturduęu, toplumsal cinsiyet rollerini yansıtııcı canlandırmalar yaptıkları gözlemlenmiřtir. Çocuk hayal gücüyle çevrede algıladıklarını oyun ortamında kendine özgü bir biçimde birleřtirip bütünler. Ailelerin de yaşantılarında, çocuklarına serbest oyun için özgür ortam ve zaman yaratmaları gerekmektedir. Çocukları her zaman oyunlarında tercih edecekleri nesnelere, roller, temalar ve yaptıkları sembolik dönüřtürmeler konusunda özgür bırakılmalıdır. Çünkü oyun çocuęun deney alanıdır. Bir kumař parçası çocuęun oyuncadığı olabilir veya baba rolünü bir kız çocuęu üstlenebilir, ya da oyunu savař temalı olabilir. Çocukların oyunları gözlemlenerek ihtiyaçları, olumlu veya olumsuz duyguları ortaya çıkmaktadır. Aileler de böylelikle gözlemler sonucu ortaya çıkan sonuçlara göre çocuęun ihtiyaçlarını tespit edip ona göre cevap verebilirler.

Oyun, eğitimcinin çocuęu en iyi tanıdığı laboratuvar ortamıdır. Bu arařtırmada da görüldüęü üzere serbest oyun ortamları sayesinde öęretmenler çocukları daha kolay tanıyarak, ihtiyaçlarını ve yeteneklerini keřfederler. Böylelikle gelişimi daha iyi destekleyip yönlendirilebilir, eğitim süreçlerini daha iyi yönetebilirler. Okul öncesi öęretmenleri de tüm bunları göz önünde bulundurarak, programlarına serbest oyunu dahil ederek, çocukları gözleme fırsatı yakalama, çocukların ihtiyaçlarına yönelik eğitim planları yapabilme ve yanlış durumlara erken müdahale şansı bulabilirler. Ayrıca, eğitim programlarında çocuęun problem çözme, farklı düşünme ve sosyal beceriler gibi çeşitli yeterliliklerin geliştirilmesinde de oyun önemli bir araç olarak kullanılabilir.

Okul öncesi eğitim kurumlarındaki yöneticiler, günlük programa serbest oyun saatini dahil etmeli ve oyun saati için doğru zamanlama yapmalıdır. Çocukların yemeklerini yemiř, uykularını almıř, neşeli oldukları günün ilk saatleri oyun için daha uygundur. Böylece çocuklar oyundan etkin bir şekilde yararlanabilirler. Ayrıca sınıf içi ve sınıf dıřı oyun alanlarının güvenli olmasına, saęlık açısından uygun materyal seçimine özen gösterilmelidir. Aksi takdirde karşılařılacak herhangi bir hata ya da eksiklik oyunun ilgi çekicilięini kaybetmesine neden olabilir.

Milli Eğitim, Spor ve Saęlık Bakanlıkları oyuncak ve oyun alanları için yönetmenlik hazırlayarak, sınıflardaki oyuncak ve oyun merkezlerinin, saęlık, çevre ve güvenlik kořulları yönünden uygun ilkeler çerçevesinde belirlenmesine ve her çocuęa eřit eğitim hakkı verme amacı güdülerek tüm okul öncesi sınıfların düzenlenerek aynı standartlarda oyun merkez ve materyallerine sahip olmasına dikkat etmelidir.

Çocuk toplum kurallarını ve gereklerini en kolay ve zararsız biçimde oyun sırasında öğrenmektedir. Sırasını beklemek, paylařmak, başkalarının haklarına saygı

duymak, hakkına ve eşyasına sahip çıkmak, kurallara ve sınırlamalara saygı göstermek, düzen ve temizlik alışkanlıklarını edinmek, söylenenleri dinlemek, kendini ifade edebilmek gibi davranışları hep oyun sırasında öğrenilir. Oyun, çocukların duygusal çatışmaları çözmelerine, dünya hakkında çeşitli sosyal rolleri ve statüleri keşfetmelerine ve akranları ile iyi ilişkiler kurmaya yarayacak sosyal becerileri geliştirmelerine de yardımcı olmaktadır. Oyunun ve dolayısı ile oyun alanlarının çocukların sosyal yönlerini geliştirdiği düşüncesi ile yola çıkarak, yerel yönetimlerin, belediyelerin, sivil toplum örgütlerinin, çocuk gelişimcilerinin, eğitim uzmanlarının, mimarların ve şehir bölge planlamacılarının birlikte yapacağı çalışmalar ile, her bölgede oyun alanları tasarlanarak, inşa edilmesi gerekmektedir.

Okul öncesi dönemdeki çocuğun en doğal öğrenme ortamı olmakla birlikte, kendini keşfetme ve ifade etme aracı olan oyun, hiçbir zaman önemini yitirmeyecek, çocuklar var oldukça yaşayacak bir konu olması ile birlikte, oyun yaşantıları farklı görüş, örneklem ve yöntemlerle incelenerek, sonuçları akademik ortamda paylaşılmalıdır. Böylece oyun hakkındaki yeni ve güncel yaklaşımlar kabul edilerek, okul öncesi eğitim programlarında oyuna daha çok yer verilebilir.

## KAYNAKLAR

- Acarlar, F. (2001), *Sembolik Oyunun Dil Gelişimi ve Bozukluklarıyla İlişkisi*, Özel Eğitim Yayınları, 3 (1), 25-33. Ankara
- Açıkgöz, K. Ü. (2003), *Aktif Öğrenme*, İzmir: Eğitim Dünyası Yayınları.
- Altınışik, R., Coşkun, R., Bayraktaroğlu, S. ve Yıldırım, E. (2008). *Sosyal Bilimlerde Araştırma Yöntemleri*, Sakarya: Sakarya Kitabevi.
- Akandere, M. (2003), *Eğitici Okul Oyunları*, Ankara: Nobel Yayınları.
- Akyüz, Y. (1992), *Eğitimde Çocuk-Doğa ve Çevre Korunması İlişkileri*, Ankara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Fakültesi Dergisi, 12 (1), 85-96.
- Akman, Y. (1987), *Anaokul Çocuklarında Görülen Ayrılık Kaygısının Giderilmesinde Farklı Oyun Tekniklerinin Etkisi*, Doktora Lisans Tezi, Ankara: Hacettepe Üniversitesi Sosyal Bilimleri Enstitüsü.
- Altrichter, H., Posch, P. & Somekh, B. (1998), *Teachers investigate their work: an introduction to the methods of action research*, New York: Routledge.
- And, M., (1979), *Çocuk Oyunlarımızın Kültürümüzdeki Yeri Ve Önemi*, Ulusal Kültür-Üç Aylık Kültür Dergisi, Yıl:1, Sayı:4, Ankara, ss. 42-66.

Aral, N., Kandır, A. ve Can-Yaşar, M. (2000), *Okul Öncesi Eğitim*, İstanbul: Yapa Yayınları.

Aral, N., Gürsoy F. ve Köksal A. (2001), *Okul Öncesi Eğitiminde Oyun*, İstanbul: Yapa Yayınları.

Arnas, Y.A. (2007), *Okul Öncesi Döneminde Fen Eğitimi*, Ankara: Kök Yayıncılık.

Arnold, A. (1979), *Çocuğunuz Ve Oyun*, Mahmudoğlu, Rezzan, (Çev.), Ece Yay., 1. Baskı, İstanbul.

Arslan, Y. ve Bulgu, N. (2010), *Oyunla Toplumsallaşma*, Pmukkale Journal of Sport Sciences, 1 (1): 8-22.

Ataman, A. (2003), *Gelişim Kuramlar ve Kavramlar*, Gelişim ve Öğrenme. Ankara: Gündüz Eğitim ve Yayıncılık.

Ayan, S. ve Memiş, U.A. (2012), *Erken Çocukluk Döneminde Oyun*, Selçuk Üniversitesi Beden Eğitimi ve Spor Bilim Dergisi, 14 (2): 143-149.

Aydın, A. (2010), *Oyun, Dil ve Düşünce*, Ankara: Eğiten Kitap Yayınları.

Aytekin, H. (2001), *Okul Öncesi Eğitim Programları İçinde Oyunun Çocuğın Gelişimine olan Etkileri*, Yüksek Lisans Tezi, Ankara: Dumlupınar Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.

Baykoç Dönmez, N. (1992), *Oyun Kitabı*, İstanbul: Esin Yayınevi.

Berk, L.E.(2013). *Çocuk Gelişimi*, (Ed). Bekir Onur, (Cev). Ali Dönmez, İmge Yayınevi, Ankara

Büyüköztürk, Ş., Kılıç Çakmak, E., Akgün, Ö. E., Karadeniz, Ş., Demirel, F. (2013), *Bilimsel Araştırma Yöntemleri*, Ankara: Pagem Akademi yayınları.

Ceglowsky, D. (1997), *Understanding and Building upon Children's Perceptions of Play Activities in Early Childhood, Programs*, Early Childhood Education Journal, 25(2), 107-112.

Cohen, D. (2006), *The Development of Play*, Oxford: Routledge.

Cohen, L. & Manion, L. (1998), *Research Methods in Education*, London: Routledge.

Darwish, D., Esquivel, G. B., Houtz, J. C. & Alfonso, V. C. (2001), *Play and Social Skills in Maltreated and Non-maltreated Preschoolers During Peer Interactions*, Child Abuse and Neglect, 25, 13-31.

Dick, B. (2004), *Action Research Leterature*, Action Research, 2 (4): 425-444.

Dönmez, N.B. (1992), *Okul Öncesi Dönemde Oyun ve Oyuncak*, Ankara: MEB Yayınevi.

Dönmez, N.B. (2000), *Oyun Kitabı*, İstanbul: Esin Yayınevi.

Driscoll, A., & Nagel, N. G. (2002), *Early Childhood Education, Birth-8: The World of Children, Families, and Educators*, Boston: Allyn & Bacon.

Durualp, E. Ender, Aral, N. (2010), *Altı Yaşındaki Çocukların Sosyal Becerilerine Oyun Temelli Sosyal Beceri Eğitiminin Etkisinin İncelenmesi*, Hacettepe Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi 39: 160-172.

Egemen, A., Yılmaz, Ö., Akil, İ. (2004), *Oyun, Oyuncak ve Çocuk*, Adnan Menderes Üniversitesi Tıp Fakültesi Dergisi, 5 (2): 39 – 42.

Elkind, D. (1999), *Çocuk ve Toplum Gelişim ve Eğitim Üzerine Denmeler*, Yayına Hazırlayan: Onur, B, Ankara Üniversitesi Çocuk Kültürü ve Araştırma ve Uygulama Merkezi Yayınları No: 3, Ankara.

Ellialtıoğlu, M., F. (2011), *Okul Öncesi Dönemde Oyun ve Oyun Örnekleri*, İstanbul: Yapa Yayınları.

Erden, M. Ve Akman, Y. (2002), *Eğitim Psikolojisi*, Ankara: Arkadaş Yayınevi.

Erşan, Ş. (2006), *Okul Öncesi Eğitim Kurumlarına Devam Eden Altı Yaş Grubundaki Çocukların Oyun ve Çalışma (iş) ile İlgili Algılarının İncelenmesi*, Yüksek Lisans Tezi. Ankara: Gazi Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü.

Ertuğrul, H. (2000), *Ailede ve Okulda Çocuk Eğitimi*, İstanbul: Nesil Basım Yayın.

Frost, J. L., & Klein, B. L. (1979), *Children's play and playgrounds*, Boston: Allyn & Bacon.

Fehr, K., & Russ, S. (2014), *Assessment of Pretend Play in Preschool-Aged Children: Validation and Factor Analysis of The Affect in Play Scale-Preschool Versions*, *Journal of Personality Assessment*, 96(3), 350-357.

Fehr, K., Christian, K., & Russ, S. (2013), *Pretend play in preschool children: Relationships with creativity and effect of a pilot play intervention*, Manuscript in preparation.

Gazetoğlu, Ö. (2007), *Okul Öncesi Eğitim Kurumlarında Devam Eden 6 Yaş Çocuklarına Öz Bakım Becerilerinin Kazandırılmasında Oyun Yoluyla Öğretimin Etkisi*, Yüksek Lisans Tezi. İzmir: Dokuz Eylül Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü.

Gazetoğlu, Ö. (2007), *Okul Öncesi Eğitim Kurumlarına Devam Eden 6 Yaş Çocuklarına Özbakım Becerilerinin Kazandırılmasının Oyun Yoluyla Öğretimin Etkisi*, Yüksek Lisans Tezi, İzmir: Dokuz Eylül Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü.

Güler, T. (2007). *Erken Çocukluk Döneminde "Oyun Planlama" Modeli*, Hacettepe Eğitim ve Bilim Dergisi, 32(143), 117-128.

Güler, T ve Kargı, E. (2008), *A Cross-Cultural Investigation About Content of Plays in Preschool Classes*, *International Journal of Psychology*, Vol43, p.70.



Güneş, Z. (2004), *Çocuk Edebiyatı*, Eskişehir: Anadolu Üniversitesi Yayınları.

Göncü, A., Tuermer, U., Jain, J., & Johnson, D. (1999), *Children's Play as Cultural Activity*, A. Göncü (yay.). *Children's Engagement in the World: Sociocultural perspectives* (s. 148-170). New York: Cambridge University .

Hazar, M. (2005), *Beden Eğitimi ve Sporda Oyunla Eğitim*, Ankara: Tubitak Yayınları.

Huizinga, Johan, (1995), *Homo Ludens-Oyunun Toplumsal İşlevi Üzerine Bir Deneme*, (Çev: Kılıçbay, M. A.), İstanbul: Ayrıntı Yayınları, 2. Baskı.

Johnson, J. E., Ershler, J., and Bell, C. (1980), *Play Behavior in a Discovery-Based and a Formal-Education Preschool Program*, *Child Development*, 51(1), 271-274.

Johnson, A. P. (2015), *Eylem Araştırması El Kitabı*, (Çev: Uzuner, Y., Özten Anay, M.), Ankara: Anı Yayıncılık, 2. Baskı.

Johnson, L., Bruhn, R., Winek, J., Krepps, J. & Wiley, K. (1999), *The Use Of Child Centered Play Therapy And Filial Therapy With Head Start Families: A Brief Report*, *Journal of marital and family therapy*, 25(2),169-176.

Jones, M. (2001), *Oyun ve Çocuk*, Çev., Ayda Çayır. İstanbul: Kaknüs Yayıncılık.

- Kadim, M. (2012), *Okul Öncesi Öğretmenlerinin Oyun etkinliklerine İlişkin Öz Yeterliklerinin Görev Yapılan Okul Türüne Göre İncelenmesi*, Nevşehir Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi. Cilt 2, Sayı 1.
- Kamaraj, I. (1996), *Annelerin, okul öncesi eğitim yönetici ve öğretmenlerinin oyuncak seçimleri*, Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi. Marmara Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.
- Kandır, A. (2000), *Okul Öncesi Dönemde Oyun ve Oyuncaklar*, Gazi Üniversitesi Mesleki Eğitim Dergisi, (4), 77-80.
- Kandır, A., Tezel Şahin F. (2011), *Okul Öncesi Dönemde Oyuncak ve Oyun Materyalleri Eğitici Oyuncaklar*, İstanbul: Morpa Kültür Yayınları.
- Katlav, S. (2014). *Oyunun Okul Öncesi Çocuklarda 3-5 Yaş Çocuklarının Gelişimine Etkileri*, The Journal of Academic Social Science Studies, 28, 253-273.
- Kaytez, N., Durualp, E. (2014), *Türkiye’de Okul Öncesinde Oyun İle İlgili Yapılan Lisansüstü Tezlerin İncelenmesi*, Uluslararası Türk Eğitim Bilimleri Dergisi, 2(2), 110-122.
- Koçyiğit, S., Tuğluk, M.N. ve Kök, M. (2007), *Çocuğun Gelişim Sürecinde Eğitsel Bir Etkinlik Olarak Oyun*, Kazım Karabekir Eğitim Fakültesi Dergisi, 16, 324-342.

- Koçyiğit, S., Baydilek, N.B. (2015). *Okul Öncesi Dönem Çocuklarının Oyun Algılarının İncelenmesi*, YYÜ Eğitim Fakültesi Dergisi, 12(1), 1-28.
- Köklü, N. (2001), *Eğitim eylem araştırması – öğretmen araştırması*, Ankara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Fakültesi Dergisi, 34 (1-2), 35-43.
- Kıldan, A.O. (2001). “*Oyunun Çocukların Gelişim Özelliklerine Etkisi*”, Yüksek Lisans Tezi, Konya: Selçuk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- Leontiev, A.N. (1981). *Activity Consciousness and Personality*. NJ: Englewood Cliffs.
- MEGEP, (2007), *Çocuk Gelişimi ve Eğitimi, Fiziksel Gelişim*, Ankara: T.C Milli Eğitim Bakanlığı.
- Mertkan, Ş. (2015), *Karma Araştırma Tasarımı*, Ankara: Pagem Akademi Yayıncılık.
- Mills, G.E. (2003), *Acton research: A guide fort he teacher researcher*, New jersey: Merrill-Prentice Hall.
- Morrison, G.S. (1998), *Early Childhood Education Today*, New Jersey: Upper Saddle River.
- Nicolopoulou, A. (2004), *Oyun, Bilişsel Gelişim ve Toplumsal Dünya: Piaget, Vygotsky ve Sonrası*, (Çev. Bağlı, M. T.), Ankara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Fakültesi Dergisi, 37 (2), 137-169.

Onur, B ve Güney, N. (2013), *Türkiye’de Çocuk ve Oyun*, Ankara Üniversitesi Çocuk Kültürü Araştırma ve Uygulama Merkezi, [http://www.gelenekseloyun.org/haber\\_detay.asp?haberID=98](http://www.gelenekseloyun.org/haber_detay.asp?haberID=98) (20.06.2017).

Öncü, E.Ç. ve Özbay, E. (2007), *Erken Çocukluk Dönemindeki Çocuklar için Oyun*, Ankara: Kök Yayıncılık.

Özdemir, Nebi, (2006), *Türk Çocuk Oyunları*, Ankara: Akçağ Yayınları, 2(1).

Özdoğan, B. (2004), *Çocuk ve Oyun*, Ankara: Anı Yayıncılık.

Öztürk, A. (2001), *Okul Öncesi Eğitimde Oyun*, İstanbul: Esin Yayınları.

Özyürek, A., Aydoğan, Y. (2011), *Okul Öncesi Öğretmenlerinin Serbest Zaman Etkinliklerine İlişkin Uygulamalarının İncelenmesi*, Sakarya Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi, 22, 41-58.

Özyürek, A., Kılınç, N. (2015), *Okul Öncesi Eğitim Kurumlarındaki Öğrenme Merkezlerinin Çocukların Serbest Oyun Davranışları Üzerine Etkisi*, Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi, 5(2), 125-138.

Poyraz, H. (1999), *Okul Öncesi Dönemde Oyun ve Oyuncak*, Ankara: Anı Yayıncılık.

Poyraz, H. (2003), *Okul Öncesi Dönemde Oyun ve Oyuncak*, Ankara: Anı Yayıncılık.

Pehlivan, H. (2005), *Oyun ve Öğrenme*, Ankara: Anı Yayıncılık.

Piaget, J. (1962), *Play, Dreams, and Imitation in Childhood*, New York: Norton.

Pilten, P. ve Pilten, G. (2013), *Okul Çağı Çocuklarının Oyun Kavramına İlişkin Algılarının ve Oyun Tercihlerinin Değerlendirilmesi*, Mersin Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi, 9(2), 15-31.

Pollard, A., Thiessen, D. ve Filer, A. (1997), *Children and Their Curriculum*, The Perspectives of Primary and Elementary School Children. Hong Kong, Typeset in 10/12 pt Garamond by Graphicraft Typesetters Ltd.

Saracho, O. N. (2001), *Exploring young children's literacy development through play*, Early Child Development and Care, 167, 103-114.

Salzmann, C.G. (2006), *Çocukları Yanlış Eğitim Yolları*, (Çev. A. Çankırılı). İstanbul: Zafer Yayınları.

Sel, R. (1995), *Okul Öncesi Çocuklarına Oyunlar-Rondlar*, İstanbul: Yapa Yayınları.

Sevinç, M. (1999), *Çocuğun Bilişsel ve Sosyal Gelişiminde Sembolik Oyunun Rolü*, 3. Uluslararası Erken Çocukluk konferansı, Warwick, İngiltere.

Sevinç, M. (2004), *Erken Çocukluk Gelişimi ve Eğitiminde Oyun*, Ankara: Morpa Kültür Yayınları.

Seyrek, H. ve Sun, M. (2003), *Okul Öncesi Eğitiminde Oyun*, İzmir: Mey Yayınları.

- Sormaz, F. Ve Yüksel, H. (2012), *Değişen Çocukluk, Oyun ve Oyuncanın Endüstrileşmesi ve Tüketim Kültürü*, Gaziantep Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi, 11 (3): 985-1008.
- Spodek, B. & Saracho, O. N. (2003), *Early childhood educational play. Contemporary perspectives on play in early childhood education*, Edt: O. N. Saracho & B. Spodek). United States of America: Age Publishing Inc. pp. 171-179.
- Tuğrul, B., Aslan, Ö.M., Ertürk, G.H., Altınkaynak, Ş.Ö. (2014). *Anaokuluna Devam Eden Altı Yaşındaki Çocuklar İle Okul Öncesi Öğretmenlerinin Oyun Hakkındaki Görüşlerinin İncelenmesi*, İnönü Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi, 15(1), 97-116.
- Uluğ, O.M. (1999), *Niçin Oyun?*, *Çocuğun Gelişiminde ve Çocuğu Tanımada Oyunun Önemi*, İstanbul: Göçebe Yayınları.
- Vygotsky L. (1967), *Play and its Role in the Mental Development of the Child*, Soviet Psychology, 5, 6-18.
- Vygotsky, L. (1998), *Düşünce ve Dil*, (Çev. S. Koray), İstanbul: Toplumsal Dönüşüm Yayınları.
- Wood, E. and Attfield, J. (1996), *Play, Learning and the Childhood Curriculum*, London, Paul Chapman Publishing.
- Yavuzer, H. (2012), *Çocuk Psikolojisi*, İstanbul: Remzi Kitabevi.

Yıldırım, A. ve Şimşek, H. (2005). *Sosyal bilimlerde nitel araştırma yöntemleri*.

Ankara: Seçkin Yayınları.

Yörükođlu, A. (2002), *Çocuk Ruh Sağlığı*, İstanbul: Özgür Yayınları.

## **EKLER**



## Ek 1: Oyun Gözlem Formu

### OYUN GÖZLEM FORMU

Tarih:

Gözlem yapılan okulun statüsü: M.E.B ( ) Özel ( ) Kurum ( )

Gözlem yapılan yaş grubu:

Yönerge: Amaç, anaokulunda yapılandırılmamış oyun sırasında çocukların doğal ve sistematik olarak gözlemlenmesidir. Gözlem sırasında tek bir çocuğa odaklanılmamalı, öncelikle sınıftaki oyun oynayan çocukların hepsi oynadıkları oyunun türüne karar verilinceye dek izlenmelidir. Daha sonra içlerinden bir grup seçilerek 20.dk süre ile gözlemlenir.

1-Oyun tercihi	Fiziksel	Yapı inşa	Manipulatif	Sembolik	Diğer	Toplam
KIZ						
ERKEK						
TOPLAM						

2-Oyunun Süresi	0-4 dk.	5-9 dk.	10-14 dk.	15-20 dk.	Toplam
Kız					
Erkek					

Toplam					
--------	--	--	--	--	--

3- Roller	Aile İçi R.	Kahraman R. (film vb.)	Mesleki Rol	Suçlu Rolü	Hayvan Rolü	Toplam
Kız						
Erkek						
Toplam						

4-Sınıfın fiziksel koşulları nasıl?

1	2	3	4	5
<u>Çok iyi</u>	<u>iyi</u>	<u>orta</u>	<u>kötü</u>	<u>çok</u>
<u>kötü</u>				

5- Sınıfta bulunan oyuncakların türleri:

Bebekler/hayvanlar/yumuşak oyuncaklar

Minyatür nesnelere

Manipulatif oyuncaklar (lego, puzzle..)

Elektronik oyuncaklar (uzaktan kumandalı araba...)

Elişi ve sanatsal oyuncaklar

Müzikli oyuncaklar

Hareketli nesnelere

Güncel kahramanlar

Oyuncak silahlar

Modeller

Diğer.....

6- Sınıfta bulunan oyuncakların sayısı:

( ) 0-10

( ) 11-20

( ) 21-30

( ) 31-40

( ) 41-50

( ) 50 ve üzeri.

7- Öğretmenin oyundaki konumu: (oyuna katılıyor mu, oyunu gözlemliyor mu?, rolleri öğretmen mi dağıtıyor?, oyun türüne öğretmen mi karar veriyor , oyunu başlatan ve sonlandıran kişi öğretmen mi?)

.....  
.....  
.....

8-Çocukların oyun sırasındaki davranışları:

a-Yardımlaşma ( )

b- Paylaşma ( )

c- Teşekkür etme ( )

d-Izin isteme ( )

e-Özür dileme ( )

f-Çatışma ( )

g-Saldırganlık

g.1- sözel ( )

g.2-fiziksel nesneye yönelik arkadaşa yönelik kendine yönelik

( )

( )

( )

9-Diyaloglar: Çocukların konuşmaları, diyalogları, kaydedilir.

10. Oyun: ( Oyunun içeriği )

## Ek 2: Doğu Akdeniz Üniversitesi Bilimsel Araştırma ve Yayın Etiği kart Kurulu Onay Yazısı

 <p><b>Doğu Akdeniz Üniversitesi</b> "Uluslararası Karşyer İçin"</p>	<p><b>Eastern Mediterranean University</b> "For Your International Career"</p>	<p>P.K.: 99628 Gazimağusa, KUZZEY KIBRIS / Famagusta, North Cyprus, via Mersin-10 TURKEY Tel: (+90) 392 630 1995 Faks/Fax: (+90) 392 630 2919 bayek@emu.edu.tr</p>
---	--	--

Etik Kurulu / Ethics Committee

Sayı: ETK00-2016-0206

05.12.2016

Sayın Çisem Hürtürk  
Okul Öncesi Eğitim Bölümü  
Yüksek Lisans Öğrencisi

Doğu Akdeniz Üniversitesi Bilimsel Araştırma ve Yayın Etiği Kurulu'nun **28.11.2016** tarih ve **2016/34-08** sayılı kararı doğrultusunda, "**Okul Öncesi Dönemdeki Çocukların Oyunlarının İçeriği ve Oyun Davranışlarının Niteliksel Olarak İncelenmesi**" konulu tez çalışmanızı, Yrd. Doç. Dr. Eda Kargı'nın danışmanlığında araştırmanız Bilimsel ve Araştırma Etiği açısından uygun bulunmuştur.

Bilginize rica ederim.



**Doç. Dr. Sükrü Tüzmen**  
Etik Kurulu Başkanı

ŞT/sky.