






Geleneksel Oyunların 3-6 Yaş Çocukların Sosyal-Duygusal Gelişimleri Üzerindeki Etkisi

Aişe Kızıl YATMAZ¹ , Nihal GÖKÇE² , Yasin ÇOK³ ,
Büşra Münise ERDOĞAN⁴  & Nuray AVAROĞLU^{5*} 

Gönderilme Tarihi: 13 Mart 2021 Kabul Tarihi: 30 Mart 2021
DOI: 10.52974/jena.895835

Öz:

3-6 yaş çocuklarının, tablet, telefon ve televizyon gibi teknolojik cihazlar ile çok fazla vakit geçirmesi ile çocukların gelişimleri ve sosyal iletişim becerileri olumsuz etkilenmektedir. Özellikle, bu teknolojik cihazlarda izole şekilde yalnız ve çoğunluğu online tasarımlara dayalı birlikte oynanabilen dijital oyunlar oynamaktadırlar. Bu durum çocukların hem arkadaşları hem de ailesi ile nitelikli zaman geçirmesine engel olmakta ve asosyal davranış geliştirmelerine sebep olmaktadır. Bu çalışmada, birlikte oynanan ve paylaşım gerektiren geleneksel oyunların 3-6 yaş çağındaki çocukların sosyal-duygusal gelişimlerine etkisinin öğretmen görüşleri kapsamında incelenmesi amaçlanmıştır. Çalışma grubunu Türkiye genelince MEB'e bağlı özel ve devlet okul öncesi eğitim kurumunda çalışan 30 okul öncesi öğretmeninden oluşturulmuştur. Nitel olarak tasarlanan araştırmada, verilerin toplanmasında açık uçlu soru formu tekniği kullanılmıştır. Elde edilen veriler analizinde betimsel analiz yöntemi kullanılarak yorumlanmıştır. Sonuç olarak, geleneksel oyunları oynayan çocukların enerjilerini daha rahat attıkları, duygu ve düşüncelerini daha rahat ifade edebildikleri, özgüvenlerinin geliştiği, iletişim becerilerinin arttığı, işbirliği ve dayanışma gibi sosyal ve duygusal becerilerinin geliştiği görülmüştür.

Anahtar Kelimeler: Geleneksel oyunlar, okul öncesi, sosyal-duygusal gelişim.

Abstract:

Children aged 3-6 spend too much time with technological devices such as tablets, phones and televisions, and their development and social communication skills are negatively affected. In particular, they play digital games in isolation on these technological devices, which can be played alone and together, mostly based on online designs. This situation prevents children from spending quality time with both their friends and family and causes them to develop asocial behavior. In this study, it is aimed to examine the effects of traditional games that are played together and require sharing on the social-emotional development of children aged 3-6 within the scope of teachers' opinions. Working groups working in Turkey in general and by the MEB state and private pre-school education institutions were created prior to 30 school teachers. In the qualitatively designed study, open-ended question form technique was used to collect data the obtained data were

¹Milli Eğitim Bakanlığı, Türkiye. Orcid ID: 0000-0002-5684-9260

²Milli Eğitim Bakanlığı, Türkiye. Orcid ID: 0000-0002-1077-5577

³Milli Eğitim Bakanlığı, Türkiye. Orcid ID: 0000-0002-3485-9260

⁴Milli Eğitim Bakanlığı, Türkiye. Orcid ID: 0000-0002-0911-0367

⁵Milli Eğitim Bakanlığı, Türkiye. Orcid ID: 0000-0002-6585-7254

*Sorumlu Yazar (Corresponding Author): nurayavaroglu81@gmail.com

interpreted by using the descriptive analysis method in the analysis. As a result, it has been observed that children who play traditional games release their energies more easily, express their feelings and thoughts more easily, their self-confidence improves, their communication skills increase, and their social and emotional skills such as cooperation and solidarity improve.

Keywords: *Traditional games, preschool, social-emotional development.*

GİRİŞ

İnsan, hayatı boyunca öğrenen ve öğrendiği davranışları uygulayan bir yaşam döngüsü içindedir. Öğrendikleri davranışlar çevre ve katılım yoluyla şekillenir. Sürekli olan bu döngünün başında ise eğitim öğretim süreci ön plana çıkmaktadır.

Geleneksel eğitim yaklaşımlarında eğitimin hayat ile iç içe olan ve eğitimin insanı hayata hazırlayan bir disiplin olduğu vurgulanmaktadır. Çağdaş yaklaşımlarda ise eğitim hayatın tam merkezi ve hayatın kendisi olarak ifade edilmektedir. Ülkemizdeki en yaygın tanıma göre ise eğitim; bireyin davranışlarında kendi yaşantısı yoluyla kasıtlı olarak istendik yönde değişiklik meydana getirme süreci olarak ifade edilmiştir (Demirel, 2012).

Meydana gelen davranış değişikliğinin kalıcı olması üzerindeki etki de erken dönemden itibaren eğitim almayla ilgilidir. Eğitim bilimcilerin birçoğu erken çocukluk döneminin öneminden bahsetmektedir. İnsan hayatının asıl şekillendiği dönem olarak okul öncesi (0-6 yaş) dönemini işaret etmektedirler. Okul öncesi eğitim, doğumdan itibaren 6 yaşın sonuna kadar geçen yılları kapsayan ve bu yaş dönemindeki çocukların gelecek dönemlerinde önemli etkileri olan; fiziksel, psikomotor, sosyal-duygusal, zihinsel ve dil gelişimlerinin geliştiği eğitim kurumlarında verilen eğitimlerle bu alanların geliştiği bir eğitim süreci olarak tanımlanır (Oktay, 1985). Bu sürecin en önemli kavramı oyundur. Oyun; okul öncesi dönem ile iç içedir. Benjamin S. Bloom bir eserinde; tüm çocukların zekâ gelişimlerinin yüzde ellisinin 0-4 yaş arasına, yüzde otuzunun 4-8 yaş arasına, yüzde yirmisinin ise 8-18 yaş aralığına rastladığını ortaya koymuştur.

Bu nedenle okul öncesi dönemde zekâ gelişimini büyük ölçüde etkileyen oyunun; çocukların hayal güçlerini tetikleyerek yaratıcı düşüncelerine, problem çözme becerilerine katkı sağlar. Çocuk bu davranışları kendini en iyi ifade ettiği oyun sayesinde öğrenir. Gelecekte kendine güvenen ve kendi problemleriyle başa çıkan bireyler yetiştirebilmek adına bu önemlidir.

Oyun esnasında çocuklarda konuşma, dinleme, yardımlaşma, paylaşma, problem çözme ve etkileşim içine girme gibi sosyal beceriler ile sosyalleşme unsurlarını kazanılmaktadır. (Darwish & diğ., 2001; Swindells & Stagnitti, 2006).

Fromberg (1992) oyunun sembolik anlamlı aktif ve zevk veren kurallı bir etkinlik olarak belirtmiştir. Montessori yaşamın ilk altı yılını duyarlılık dönemi olarak adlandırmış ve oyunla desteklenerek iyi değerlendirilmesi gerektiğini vurgulamıştır (Baykoç Dönmez, 1992; Seyrek & Sun, 2003).

Oyun gerçek hayatın bir provasıdır. Çocuklar duyduğu, gördüğü ve işittiğini değil yaşadıkları ve denediklerini öğrenir; içselleştirir. Oyun oynarken çocuk gerçek hayatta gördüğü olayları taklit eder. Birebir yaşadığı bir durumu da tekrar canlandırır. Taklit ve tekrar canlandırma sayesinde edindikleri bilgileri ve tecrübeleri pekişir; kalıcı olur (Azaklı, 2010).

Bu bağlamda günümüz oyunlarına baktığımız zaman televizyondaki çizgi filmler, programlar ve bilgisayar oyunları, çocuklara şiddeti sunarak onları sanal dünyanın bağımlısı hale getirebilmektedir ve çocukları erken yaşlarda etkisi altına almaktadır.

Dijital oyunlar çocukların doğadan daha az vakit geçirmelerine, akranlarıyla daha fazla etkileşim kurmalarına neden olmaktadır. Geleneksel çocuk oyunları ise; kimi zaman açık hava ve sokak oyunları olarak kimi zamanda mevsime ve ortama göre değişebilen ve çocukların tamamen dış dünya ile bağlantılı olmasına ve işbirliği gerektiren, çocuğun, toplumu ve çevresindekileri tanımalarına da yardımcı olan oyunlardır. Ayrıca geleneksel çocuk oyunları; toplumsal çevrenin yaşantısı hakkında ve toplumun benimsediği normlar hakkında bilgi vermektedir. Böylece çocuklar arkadaşları ile oyun oynamaya başladığı zaman toplumsal ilişkileri öğrenmeye başlamakta ve oyunlarla birlikte yüklendiği rolün üstesinden gelebilmek için sorumluluk duyguları artmaktadır.

Bu çalışmada, birlikte oynanan ve paylaşım gerektiren geleneksel oyunların (bilye, yakar top, yağ satarım bal satarım gibi) 3-6 yaş okul öncesi çağındaki çocukların sosyal-duygusal gelişimlerine etkisinin öğretmen görüşleri kapsamında incelenmesi amaçlanmıştır.

YÖNTEM

Bu çalışmada nitel araştırma yöntemi kullanılmıştır. Nitel araştırma yöntemi, analiz ve gözlem gibi verileri toplama yoluyla oluşturulan bir araştırma türüdür. Olayların ve olguların gerçekçi bir ortamda gözlem yapılarak, insan ve toplum davranışlarını inceler. Gözlem ve görüşmeye dayalıdır. Sayısal verilere ulaşılmaz. Niçin ve nasıl sorularına cevap aramak için bu araştırma yöntemi kullanılır (Özdemir, 2010).

Bu çalışmada nitel verilere, katılımcı çocukları gözlemleyebilme imkânına sahip okul öncesi öğretmenlerine anket tekniği uygulanarak ulaşılmıştır. Katılımcıların yorum yapmasına, görüş ve düşüncelerini ifade etmesine olanak sağlayan açık uçlu soruların yer aldığı anket türü kullanılmıştır. Açık uçlu soruların yer aldığı anketler katılımcıların görüş ve düşüncelerini ifade etmede ve yorum olanağı sağlamaktadır. Bundan dolayı katılımcılarda nitelikli bilgiler edinilmesi için açık uçlu soruların olduğu anket kullanılmıştır (Arıkan, 2018).

Araştırma Grubu

Bu araştırmanın çalışma grubu seçkisiz olmayan örnekleme yöntemlerinden uygun örnekleme kullanılarak oluşturulmuştur. Uygun örnekleme yöntemi, zaman, para ve işgücü açısından var olan sınırlılıklar nedeniyle örneklemin kolay ulaşılabilir ve uygulama yapılabilir birimlerden seçilmesidir (Sözbilir, 2011). İşgücü ve zaman açısından var olan sınırlılıklar sebebiyle, araştırmaya katılacak olan katılımcılar kolay ulaşılabilir 25'i kadın 5'i erkek olmak üzere 30 okul öncesi öğretmeni seçilmiştir. Araştırmaya katılan okul öncesi öğretmenleri, Türkiye genelinde MEB'e bağlı özel ve devlet okul öncesi eğitim kurumlarında çalışmaktadırlar. Mesleki deneyimleri 0-10 yıl arasında değişmektedir.

Veri Toplama Araçları

Araştırma verileri okul öncesi öğretmenlerine yönelik hazırlanan açık uçlu soru formu tekniği kullanılarak elde edilmiştir. Oluşturulan formda okul öncesi öğretmenlerinin de görüşleri alınarak yaklaşık olarak 25 açık uçlu soru belirlenmiştir. Belirlenen bu sorular, alanında uzman üç öğretim üyesinin görüşüne sunulmuştur. Uzman görüşleri doğrultusunda açık uçlu soruların sayısı ona düşürülmüştür. Becker (1970) ve Lofland (1984) araştırmalarda açık uçlu soruların

kullanılmasının araştırmanın güvenilirliğini arttırdığını ileri sürmüşlerdir (akt., Kortessluoma vd., 2003).

Verilerin Analizi

Bu aşamada toplanan verilerin anlamlı bir şekilde bir araya getirilerek anlamlı bir bütün lük oluşturması oldukça önem kazanmıştır. Bu süreçten sonra araştırmacı düzenlenmiş olan verileri açıklar. Bunu yaparken gerekli gördüğü yerlerde doğrudan alıntılara başvurabilir. Bu sürecin son aşamasında tanımlanmış olan verileri izah eder, birbiri ile ilişkilendirir ve anlamlı bir bütün olarak ifade eder. Yapılan yorumları güçlü kılmak adına bulgular arasındaki neden ve sonuç ilişkilerini izah eder. İhtiyaç durumunda farklı kavramlar arasında da karşılaştırmalar yapabilir (Yıldırım & Şimşek, 2003).

Betimsel analiz dört aşamadan oluşmaktadır. Birinci aşamada araştırmacı araştırma sorularından, araştırmanın kavramsal çerçevesinden ya da görüşme ve gözlemlerde yer alan kapsamlardan hareket ederek veri analizi için bir çerçeve oluşturur. Böylece verilerin hangi temalardan oluşacağı ve sunulacağı belirlenmiş olur. Ardından, araştırmacı daha önce oluşturmuş olduğu bu çerçeve kapsamında verileri okur ve ona göre gerekli düzenlemeleri yapar. Bu aşamada verilerin anlamlı ve mantıklı bir biçimde bir araya getirilmesi oldukça önemlidir. Bu süreçten sonra araştırmacı düzenlemiş olduğu verileri tanımlar. Bunun için gerekli yerlerde doğrudan alıntılara da başvurmak zorunda kalabilir. Bu sürecin sonunda araştırmacı tanımlanmış olduğu verileri açıklar, birbiri ile ilişkilendirir ve anlamlandırır. Araştırmacı bu aşamada yapmış olduğu yorumları daha da güçlendirmek için bulgular arasındaki neden sonuç ilişkilerini açıklar eğer ihtiyaç duyulursa farklı kavramlar arasında karşılaştırma yapar (Yıldırım & Şimşek, 2003). Bu araştırmada elde edilen bilgiler; geleneksel oyunun çocuğun duygusal gelişimi üzerindeki rolü ve yöntem olarak oyun temaları irdelenen konunun geçerlilik ve güvenilirliğini yükseltmek amacıyla oyunları oynatan öğretmenlerin fikirlerini ortaya koyan alıntılara da zaman zaman yer verilmiştir. Sonraki aşamada bu tasvirlerden yola çıkılarak yorumlar yapılmıştır. Elde edilen veriler ve bilgiler araştırmanın güvenilirliğini yükseltmek maksadı ile farklı araştırmacıların görüşleri alınarak analiz edilmiştir. Tüm bunlar yapılırken alanına hâkim ve çocuk oyunlarını iyi bilen araştırmacıların görüşlerinin alınmasına özen gösterilmiştir (Özdemir, 2010).

BULGULAR, YORUM VE TARTIŞMA

Araştırmanın bu bölümünde okul öncesi öğretmenlerinin birlikte oynanan ve paylaşım gerektiren geleneksel oyunların (bilye, yakar top, yağ satarım bal satarım, sek sek, gölge, üçtaş) 3-6 yaş okul öncesi çağındaki çocukların sosyal-duygusal gelişimlerine etkisi hakkındaki bulgulara yer verilmiştir. Çalışma grubunda yer alan öğretmenlerin görüşleri gizlilik esasına dayanılarak, isimleri verilmeden kodlanarak aktarılmıştır. Buna göre katılımcılar “K” olarak kodlanmış, her katılımcıya kodunun yanında “K1, K2” şeklinde bir numara verilmiştir. Aşağıda formdaki sorulardan elde edilen bulgular ve kullanıcıların yorumları verilmiştir.

1. “Çocuklar geleneksel oyunlara istekli mi katıldılar?”

Katılımcılar, çocukların geleneksel oyunlara istekli bir şekilde katıldıkları ve oyunların dikkat çekici olduklarını belirtmişlerdir. Oyunların bahçede açık havada oynanması daha ilgi çekici bulunduğu yönünde kanat geliştiği görülüyor. Oyunların tümünü benimseyerek tekrar tekrar oynadıklarını ifade edilmiştir.

K1: “Geleneksel oynattığım oyunları benim çocukluk döneminde oynadığımı söylemem onların çok ilgisini çekti. Dijital dünyaya alışmış çocuklar için gayet dikkat çekiciydi ve istekli katıldılar.”

K5: “Çocuklar sevdikleri oyunları tekrar tekrar oynamak istediler. Bu oyunlar sırasında çocuklar girdiği rollere uygun davranarak arkadaşlarıyla uyum içerisinde oyunlarına devam etti.”

K15: “Özellikle pandemi döneminde hep evde kalmak durumunda olmaları, onları hareket etmeye ne kadar özlem duyduğunu gösteriyordu. Açık havada bol hareketli oyunlara daha istekli katıldılar.”

2. Çocukların geleneksel oyun süreçlerinde sosyalleştiklerini gösteren davranışlarını gözlemleyebildiniz mi? Gözlemlerinize kaynaklık eden davranışlar nelerdir?

Katılımcılar, çocuklarda sosyalleşmenin gözlendiğini belirtmişlerdir. Çocukların oyun oynarken daha çok konuşup temasta bulunup eğlendikleri, iletişim halinde oldukları, sıra bekleme, birbirlerini anlama ve yardım etme gibi davranışları gözlemlendikleri, grup kurup oynadıkları ve gruplarındakileri sonuna kadar destekledikleri, işbirliği yaptıklarını, empati duyularının geliştiğini, özverili olma nezaket kurallarına göre davranışları sergilediklerini ifade etmişlerdir.

K17: “Geleneksel çocuk oyunlarında başarıma üzerine olduğundan oyunu oynayan çocuklar sırasını bekleyen çocuklar ile oyun hakkında hemen yorum yapma ve değerlendiren gibi iletişim becerilerine ait basamakları yerine getirdiğini gördük. Başaran veya başaramayan arkadaşlarına yönelik verdikleri tepkiler, oyunlara veya birbirlerine yönelik verdikleri olumlu ve olumsuz tepkilerden sosyalleşmenin görüldüğü ortaya çıktı”

K25: “Oyun sırasında etkileşime geçen çocuklar oyun dışında da arkadaşlarıyla iletişime geçmeye ve beraber uyumlu oyunlar oynamaya başladılar. Bir sonraki oyunu ne zaman oynayacağımız hakkında gruplar halinde gelip sorular sordular.”

K30: “Genelde çekinik davranış sergileyen çocuklar oyunlar sırasında aktif olarak arkadaşlarıyla iş birliğindeydi. Örn: yakar top oynarken çekingen davranışı sergileyen öğrenci yanındaki arkadaşı elinden tutarak aynı yöne doğru birlikte hareket ettiler ve sonrasında oyuna adapte olan çocuk artık kendi kendine koşabiliyordu.”

3. “Geleneksel oyunlar sırasında özel gereksinimli çocukların katılımı nasıl oldu ve katıldı iseler destek ihtiyacı oldu mu?”

30 katılımcıdan 21’inin özel gereksinim gerektiren (algılama seviyesi çok düşük olan, fiziksel açıdan engeli bulunan) öğrencilerinin olduğu, bu soruya verdikleri yanıtlarda, özel gereksinimli çocukların desteğe ihtiyaç duyduklarını ifade etmişlerdir. Özel gereksinim gerektiren çocukların geleneksel oyunlarda yapabildikleri davranışları olumlu dönütlerle pekiştirdikleri, yapmakta zorlanacakları ya da yapmak istemedikleri durumlar da ise cesaretlendirilerek iş birliği içinde olup öğretmen ve akran desteği ile katılımlarının gerçekleştirildiğini belirtmişlerdir.

K13: “Oyunu algulamakta ve uygulamakta biraz zorlandılar ama bazı durumlar da akran desteği bazı durumlar da ise yetişkin desteği ile oyunların eğlenceli yönlerini keşfetmesine olanak sağlandı ve oyun sırasın da çok da mutlu olduklarını gözlemledim”

K19: “Özel gereksinimli öğrencim oldu. Özel gereksinimli öğrencim arkadaşlarını çok sevdiği ve benimsediği için arkadaşlarının yardım taleplerini hep kabul ederdi. Bazen özel öğrencim şımarırdı ve oyunun ortasına yatarı. Onun yaptığını görmezden gelerek oyuna devam ederdik. Oda bize katılırdı. Genelde oyunlarda arkadaşları oyuna başlama önceliğini özel öğrencime verirdi.”

K21: “Destek ihtiyacı doğdu ve gerekli durumlarda normal gelişim gösteren arkadaşları onları da oyuna dâhil etmek için çaba gösterdiler.”

4. “Geleneksel oyunlara katılmak istemeyen çocuklar olduğu zaman onları oyuna katabilmek adına neler yapabilirsiniz/yaptınız?”

Katılımcılar, geleneksel oyunlara katılmak istemeyen çocuklara oyunu gözlemlene fırsatı verme, model olma, olumlu dönütler ile sözel pekiştiriciler kullanma ve oyuna ait materyalleri merak uyandırıcı şekilde kullanarak oyuna katılımlarını sağlama yönünde olduğunu ifade etmişlerdir.

K1: “Oyunu dikkat çekici hale getirmek için kutunun içerisinde oyuna ait materyali koydum ve içinde neler olabileceğine dair çocuklara söz hakkı verdim. Oyuna katılmak istemeyen öğrencimin önce bizi izleyip sonrasında eğer katılmak isterse bize eşlik edebileceğini söyledim. Nitekim oyunu izlerken oyun sırasında bize eşlik etmek istediğini söyledi.”

K9: “Tüm öğrenciler oyuna katılıyor ancak zaman zaman başarılı olamayacağım korkusu ile isteksiz davranışları, vazgeçme olabiliyor. Alkış, tezahürat gibi moral yükseltici tutumlarla ikna ediyorum.”

K16: “Bazı oyunlara ilk etapta önyargılı yaklaşan çocuklar oldu. Ben bu oyunu oynamakta başarılı olamam, ben bu oyunu kazanamazsam ne olur gibi paniklemeler oldu. Bu oyunlar da ilk etapta önce öğretmen olarak ben rol modellik yaparak nasıl oynandığını gösterdim zor bir oyun olmadığı çocuklara isterlerse bu oyunu herkesin başarabileceği duygusunu hissettirdim. Daha sonra gönüllü olan öğrencilerle devam edilerek oyunun çok eğlenceli olduğu ve çocukların da bu oyunu oynamaktan zevk aldıkları duygusu hissettirdim, oyunun her aşamasında da öğretmen olarak ödüllü sözleri sık sık tekrar etmeyi ihmal etmedim güdülemek ve oyuna karşı sevkleri artırmak için. *afferin, harika oynuyorsun, başarmaya çok az kaldı vb* başarmak duygusunu sevdiği için mutlu olarak oyuna zevkle katılmaları desteklemek adına faydası da oldu. Oyun da önemli olan illaki kazanmak değil oynarken eğlenmenin tadı doyasıya varmak ilk prensibimiz oldu. Oyuna başta katılmak istemeyen çocuklarımız da gözlemlerinin sonucunda hepsi isteyerek oyuna katıldılar.”

5. “Geleneksel çocuk oyunları ile dijital oyunları kıyasladığımızda hangi sosyal ve duygusal beceriler bu iki oyun türünde ön plana çıkmaktadır?”

Bu soruyu cevaplandıran katılımcılar;

Geleneksel Oyunların; 3-6 yaş çocuklar üzerinde sosyalleşme başta olmak üzere, duygudüşünce paylaşımı, iş birliği, yardımlaşma, akran öğrenimi, güçlü iletişim, liderlik, özgüven kazanma, yaşamsal deneyim gibi sosyal – duygusal davranışları pekiştirdiğini dile getirirken,

Dijital Oyunların ise; aynı yaş grubu çocuklar üzerinde, bireyselleşme başta olmak üzere hırs, iletişim eksikliği, şiddete meyil, saldırganlık, benmerkezcilik, sabırsızlık, öfke nöbetleri,

kendini ifade etmede zorlanma gibi sosyal – duygusal becerilerin baskın olduğunu gözlemlediklerini ifade etmişlerdir.

K3: “*Geleneksel çocuk oyunlarında fiziksel anlamda bir enerji sarfi olduğundan ve arkadaşları ile olan iletişiminden dolayı bu çocuklarda sırasını bekleme, arkadaşına saygı duyma, farklılıklara bakış açısı kazanma, başka bireylerinde haklarının olduğunu görme, sevinme, değer görme gibi olumlu sosyal becerilerin kazanıldığını gördük. Fakat diğer tarafta dijital oyunları oynayan çocuklarda; sabır gösterememe, tahammülsüzlük, öfke nöbetleri ve saldırganlık gibi olumsuz sosyal becerilerin edinildiğini gözlemledik.*”

K4: “*Sosyallik insanın doğasında olan bir şeydir. Her insan sosyalleşmeye ihtiyaç duyar. Daha önceki öğrencilerimle, şimdiki öğrencilerim arasında kıyas yapmaya çalıştığımda, telefon ve tablet ile çok zaman geçiren öğrencilerimin daha saldırgan, şiddete meyilli ve kendini ifade etmekte zorlandığını gözlemleyebiliyorum. Dijital oyunlarla zaman geçiren öğrenci uzun süre hareketsiz kalıyor ve bir dış uyaran olmadığı sürece acıktığının bile farkına varmayan, konuşmayan bir varlık haline dönüşüyor ve ondan uzaklaştığı anda saldırgan ve agresif tavırlar sergileyebiliyor. Bu yüzden Geleneksel Oyunlar oynayan çocuklar daha girişken, konuşkan ve hareketsiz kalmadığı için bir baskılama söz konusu değil ve mutlu olduklarını gözlemleyebiliyorum.*”

K8: “*Yasayarak, görerek, hissederek, paylaşarak, dokunarak oyun geleneksel oyunların temelini oluşturur. Dijital oyunlarda ise görsellik ön planda olduğu için yaşamsal deneyim kazanma şansı yoktur.*”

6. Geleneksel çocuk oyunlarının yararları ve topluma kazandırdığı değerleri açıklar mısınız?
Katılımcıların cevapları doğrultusunda, çocuklara sosyal –duygusal anlamda; sevgi, saygı, hoşgörü, paylaşma, yardımlaşma, işbirliği, dayanışma gibi manevi değerlerimizin kazandırılması gibi yararlarının yanı sıra toplum üzerinde kültürümüzün yozlaşmasını engellediğini ve oyunlar ile kültür aktarımı yapılarak kültür devamlılığının sağlandığını, y ve z kuşakları arasında oyunla eğlenceli bir bağ kurularak çocukların yetişkinlerle kaliteli zaman geçirmesine olanak sağladığı gibi çıkarımlara ulaşılmıştır.

K7: “*Geleneksel oyunda paylaşma duygusu gelişir, olaylara çözüm bulma becerisi gelişir. Çocuk özgüven becerisi kazanır. Geleneksel oyunların nesilden nesile aktarılması sağlanır. Yakın çevresine pozitif yönde bağlanma gerçekleşir.*”

K16: “*Kendi kültüründen kopmadan aileler ve çocuklar arasında bir bağ oluşturan, ortak noktada buluşup bunun devamını sağlayan geleneksel oyunlar işbirliği ve yardımlaşmayı, paylaşmayı, hoşgörüyü, sevgi ve saygıyı da beraberinde getirmektedir.*”

K28: “*Geleneksel çocuk oyunları arkadaşlığı pekiştirirken aile ile de bağları kuvvetlendiren bir oyun oluyor bence. Kuşakların birlikte keyfini çıkararak eski kuşaklar çocukluklarını, yeni kuşak ise ailesiyle birlikte bir arada mutlu oynanan oyunun tadını çıkarmış oluyor.*”

7. Geleneksel çocuk oyunlarının kültürümüzde devam etmesinin neler sağlayacağını açıklar mısınız?

Katılımcılar, geleneksel oyunlarımızın toplumun geçmişini, örfünü, âdetini, geleneğini, göreneğini yansıttığını ve bu yansımaların gelecek kuşaklara aktarılmasının önemini vurgulamışlardır. Bu sayede kültürüne ve geçmişine sahip çıkan, tanıyan ve bunları gelecek nesillere iletilmesini sağlayan bireyler yetişmiş olacaktır. Ayrıca çocukların ikili ilişkilerinin güçleneceği, sevgi ve saygı anlayışı kazanacakları, yardımlaşmanın önemini anlayacaklarını belirtmişlerdir.

K8: “Kültürünü bilen ve tanıyan çocukların bu değerler çerçevesinde büyüyerek alttan gelen nesile aktarması ile bir kuşağın yok olmadan yaşatılabilmesini bizi biz yapan kültürümüzün devamlılığını sağlayacaktır.”

K12: “Geleneksel çocuk oyunlarının oynanması, kültür aktarımının dijital oyunlarla bıçak kesigi gibi kesilmemesine, z kuşağından sonrasına aktarımının sağlanmasına olanak sağlayacaktır”

K19: “İletişim işbirliği yardımlaşma gibi toplum yapısına uygun özelliklerin çocuklara kazandırılması”

8. 3-6 yaş okul öncesi çağındaki çocuklarda; değerler eğitimi, sırasını bekleme, başkasının hakkına saygı gösterme, nezaket kuralları, liderlik, role uygun davranma vb. gibi sosyal – duygusal gelişim kazanımlarını teknoloji ile mi yoksa geleneksel oyunlarla mı kazandırmak daha kolaydır? Neden?

Bu soruda ankete katılan okul öncesi öğretmenlerini tamamı, sosyal –duygusal gelişim kazanımlarının geleneksel oyunlarla kazandırılmasının daha kolay olduğunu belirtmişlerdir. Özellikle bunun sebebinin, öğrencilere birebir yaparak yaşayarak öğrenme ortamının sağlanmasının olduğudur. Bu soru için verilen cevaplardan bazıları şu şekildedir:

K16: “Geleneksel oyunlarla kazandırmak tabii ki daha kolaydır. Çünkü yaparak, yaşayarak, görerek, dokunarak, hissederek, eğlenerek, bazen kendi hatalarını bazen başkalarının hatalarını görerek, doğru çözümlere deneme yanılma yolu ile giderek kazandırmak geleneksel oyunlar da daha kolay ve kalıcıdır. Teknoloji ile bunlar yaşaması ve hissetmesi nerede ise imkânsızdır.”

K21: “Geleneksel oyunlarda kazandırmak kolaydır. Bu oyunlar çocuklar bir aradayken oynanıyor. Çocuklar arasındaki iletişim sürekli canlı olduğundan sosyalleşme daha fazladır.”

K30: “Geleneksel oyunlar ile kazandırmak kolaydır, çünkü oyun sırasında bu davranışların hepsini yaparak yaşayarak öğrenmiş olur.”

9. Tablet ve telefonla bireysel odaklı oyunlar oynayan z kuşağı çocuklar ile sokak oyunları ile büyüyen x ve y kuşağı çocukların sosyallikleri arasındaki farklar nelerdir? Düşüncelerinizi belirtiniz.

Katılımcılara göre tablet, telefon ve diğer teknolojik oyuncaklar ile vakit geçiren çocuklarda iletişim becerileri, özgüven, kendini ifade etme, empati, nezaket kuralları gibi sosyal becerilerin gelişmediği, aksine çocuklarda öfke kontrolü, sabırsızlık ve saldırganlık gibi bazı olumsuz davranışların daha da arttığı görülmektedir. Sokak oyunları veya geleneksel çocuk oyunları ile

büyüyen X ve Y kuşağı çocuklarında ise bu durumun tam tersi bir sonuç ortaya çıkmıştır ve Y kuşağı çocuklarının sosyal becerilerinin çok daha iyi olduğu ortaya çıkmıştır.

K7: “X ve y kuşağında yetişen ve bu oyunları oynayan çocuklarda insan ilişkilerinin daha olumlu ve sağlıklı, hoşgörünün daha yaygın olduğu ve mutlu bir çocukluk geçirdiklerini, aksine yeni nesil olan Z kuşağı çocuklarının ise teknolojik ve dijital oyunlar ile olumsuz sosyal becerilerin kazanıldığını insan ilişkileri gerektiren sosyal becerilerin kazanılmadığının ve özgüvenlerinin tam anlamı ile sağlanamadığının, bu kuşağın duygularını net bir şekilde ortaya koyamadıklarını, öfke kontrolü, merhametsizlik başkalarına sevgi gösteremeyen bireyler olduğunu düşünüyorum”.

K23: “Öğrenme hızlarının yüksek olduğu tespit edilen z kuşağı maalesef sosyallik açısından sınıfta kalıyor. Bencil, bireysel odaklı düşünen, yardımlaşmayı, birlik olmayı, nezaket kurallarını bilmeyen, diğerkâm olmayı saflık gibi gören bireyler olarak yetişiyorlar.”

K26: “2000’li yıllarda doğan çocuklar robot gibi, insani duyguları azaltılmış çip takılmış gibiler. Maneviyatları da az. X kuşağı saygıyı, merhameti biliyor. Y kuşağı ise arada kalmış. Biraz robot biraz insancıl.”

10. Kendi oyuncasını üreten bir çocuk ile her istediği oyuncaya hemen ulaşabilen bir çocuğun; oyuncakları ile arasında kurduğu bağı karşılaştırabilir misiniz?

Katılımcılara göre kendi oyuncasını üreten bir çocuk ile her istediği oyuncaya hemen ulaşabilen bir çocuğun oyuncakları ile arasında kurduğu bağı; oyuncasını kendi üreten çocuklarda üretkenliğin geliştiği bununla beraber çocukların mutlu oldukları, yaptıkları işlerden haz aldıkları ve bu çocuklarda ‘aidiyet’ duygusunun daha çok geliştiği görülmektedir. Diğer taraftan üretmeden oyuncakları hazır alınan çocuklarda ise; doyumsuzluk, kıskançlık, tüketen, paylaşım içinde olmayan bencillik gibi özelliklerin ön plana çıktığı görülmektedir.

K8: “Kendi oyuncasını üreten çocuklarda bir aidiyet duygusu gelişir ve ürettiği onun için her zaman kıymetlidir. Ürettiği oyuncak onun için vücudunun bir parçası gibidir. Paylaşma ve fedakârlık gibi önemli sosyal becerileri kazanacaktır. Bu çocuklar ilerleyen yıllarda yaşadığı ülke için çok çaba gösteren bireyler olacaktır. Âmâ her oyuncası istediği zaman ulaşan çocuklarda ise oyuncasına zarar verme, koyduğu yeri hatırlayamama, çabuk sıkılma, paylaşmama, doyumsuzluk gibi olumsuz sosyal beceriler gelişmektedir. Bu çocuklarda ise bencillik çok ön plana çıktığından ilerleyen zamanlarda ülkesi için bir şeyler yapmak yerine bireyselliğin getirdiği sonuçlar ortaya çıkacaktır.”

K10: “Kendi ürünü olan bir oyuncası üreten çocuk yaratıcı gücünü kullanarak ve her yaptığı parçayı özenle birleştirdiği için ona verdiği değer dünyanın en değerli taşı gibidir. Fakat her gördüğünü alıp aldığı oyuncaklara istediğinde ulaşan bir çocuk bir heves ile oynadıktan sonra bir kenara atılıp artık gözünün görmediği sıradan bir eşyaya dönüşmüştür. Çünkü günümüz çocukları istediği her şeye istediği her an ulaşabildiği için aldığı eşyadan mutlu olamayan, doyumsuz bireyler olmalarına sebep olmuştur.”

K28: “Kendi oyuncasını üreten çocuk aidiyet kurar, değer bilir. Oyuncasını kırıp dökmeyen özenle korur. Duygusal anlamda bağlanabilir. Her istediği oyuncası alınan çocuk doyumsuzdur, çabuk bıkar ve sıkılır. Oyuncasını toplamak yerine fırlatıp atabilir. Bu kadar yeni oyuncak sürekli yeni beklentilere ve bazen de hiperaktiviteye bile yol açabilir. İlerde çok zor mutlu olan bir birey ve sürekli tüketici bir zihniyete sahip birisi olmasına neden olabilir.”

Açık uçlu sorular sorularak elde edilen cevaplar yukarıda verilmiştir. Elde edilen cevaplar ile literatürde yapılan benzer çalışmaların sonuçları da bu bölümde tartışılmıştır.

2008 yılına ait geleneksel oyunlarla ilgili bir makalede; geleneksel oyunların, çocukların motor becerilerin gelişiminin yanı sıra; “Çocukların doğal ortamda oynamış oldukları oyunlar, onların sosyal gelişimlerine; kural bilinci ve kurallara uyma, grup dinamiği edinme, gruba ait olma, grup kararı alma, ödül kavramlarını öğrenme gibi kavramların kazanılmasında olumlu etkiye bulunduğu görülmektedir. Bundan dolayı anne-baba ve eğitimcilerin çocukların oyun oynamalarına olanak sağlamaları gerekmektedir.” (Esen, 2008) sonucuna ulaşılması, geleneksel oyunların, çocukların sosyal-duygusal gelişimine olumlu katkı sağladığını destekler niteliktedir.

Ayrıca, “Geçmiş Yıllarda Türkiye’de Çocuklar Tarafından Oynanan Çocuk Oyunları” başlığıyla 2007 yılında yapılan bir araştırmada, “Çocuğun yaşamında son derece önemli olan oyun, teknolojik gelişmeler sonucunda, günümüzde şekil, biçim, oynanan ortam, oynatılacak kişi sayısı ve gerekli araç ve gereçler bakımından değişmeye başlamıştır. Ancak, gelişmiş ülkelerde teknolojinin gelişimine bağlı olarak yeni oyuncaklar geliştirilirken, eski oyuncaklar ve dolayısıyla da oyunlar koruma altına alınmaya çalışılmaktadır. Böylece, o kültüre özgü oyun ve oyuncaklar nesilden nesile aktararak sözlü gelenekler ya da somut olmayan kültürel miras korunmuş olacak ve gelecekteki çocuk eğitimcileri de çocuk tarihi araştırmalarında bu birikimden yararlanmış olacaklardır.” Sonucuna ulaşılmış ve kültürel mirasın korunması ve nesilden nesile aktarılması için teknolojinin gelişiminden etkilenen geleneksel oyunları korumak gerektiği ve bu yönde çalışmalar yapılması gerektiği vurgulanmıştır. Araştırmamızın amacı; geleneksel oyunların, çocukların sosyal-duygusal gelişimlerini ve kültür aktarımını sağlamak olduğundan, bu çalışma sonucuyla da örtüşmektedir (Başal, 2007).

“Geçmiş yıllarda Türkiye’de oynanan bu oyunların bireysel oyunlar olmayıp, oynayan çocuk sayılarının fazla olduğu grup oyunları olduğu da görülmüştür. Günümüzde ise çocuklar tarafından oynanan oyunların gittikçe bireyselleştiği ve dolayısıyla geleneksel oyunların olduğu kadar geleneksel çocukluğunda gittikçe ortadan kalktığı görülmektedir.” Yine aynı makalede yer alan bu vargı, araştırma sonucunda ulaştığımız, “Çocukların teknolojik oyunlarla bireyselleştiği ve geleneksel oyunlarla Sosyalleştiği” sonucuyla ortak bir neticeye varmaktadır.

SONUÇ VE ÖNERİLER

Teknolojik gelişmelerle birlikte çocukların oyun alanları daraltılmış, güvenlik ve trafik sebeplerinden dolayı geleneksel çocuk oyunlarından (sokak oyunları) uzaklaşıldığı gözlemlenmiştir. Çocuklar apartman dairelerinde, açık havadan ve hareketten uzak, tabletle internet oyunları oynar hale gelmiştir. İlk başlarda çalışan ebeveynlerin bir kurtarıcı olarak gördüğü tabletlerin aşırı kullanımının çocukların gelişimlerini zedelediği bilimsel yollarla kanıtlanmıştır (Töret, 2017).

Geleneksel çocuk oyunlarının, çocukların gelişimi üzerinde olumlu katkılar sağladığı çeşitli araştırmalarla belirlenmiştir. Çocukların, motor alanda büyük ve küçük kasların gelişimi, bilişsel alanda dikkat, problem çözme, tahmin etme, analiz gibi kazanımların oluşmasında ve gelişmesinde katkı sağladığı ortaya konulmuştur (Akay, 2017).

Yapılan bu araştırmada ise, geleneksel oyunların okul öncesi dönemdeki çocukların sosyal duygusal gelişimine sağladığı katkıları belirlemek amaçlanmıştır. Bu yaş grubu çocukların

sokak oyunlarını oynarken çok keyif aldıkları, enerjilerini rahatlıkla atabildikleri, olumlu-olumsuz duygu ve düşüncelerini rahatlıkla ifade edebildikleri, özgüven ve iletişim becerileri kazandıkları, işbirliği ve dayanışma gibi sosyal duygusal becerileri fazlasıyla geliştirdikleri görülmüştür. Geleneksel çocuk oyunlarının çoğunlukla açık havada oynanması, akranları ile iletişim halinde olmaları ve etkileşimin çok olmasından dolayı sosyal öğrenmelerin de olduğu belirlenmiştir.

Çocukların oynarken mutlu olduğu geleneksel çocuk oyunlarını, hem çocukların sosyal duygusal gelişimlerinin pozitif ilerlemesini sağlamak hem de manevi değerlerimizi koruyarak oyunlarla keyifli hale getirebileceğimiz kültür aktarımını sağlamak amacıyla bu yaş grubundaki çocukların geleneksel oyunlar oynamalarını desteklemeli ve dijital oyunlar ile mümkün olduğu kadar az zaman geçirmesi sağlanmalıdır.

KAYNAKÇA

- Akay, R. (2017). Geleneksel çocuk oyunlarının çocuk gelişimine katkıları üzerine bir araştırma. *Social Sciences Studies Journal*, 10, 1385-1393
- Arıkan, R. (2018). Anket yöntemi üzerinde bir değerlendirme. *Haliç Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 1, 97-159
- Azaklı, N. (2010). Oyunun önemi, oyuncak seçimi; çocuklarda psikososyal gelişim. Tavsiye Ediyorum.com (<http://www.tavsiyeediyorum.com>) kütüphanesi.
- Baykoç Dönmez, N. (1992). *Oyun kitabı*. Esin Yayınevi.
- Bozkuş, T. (2013). An evaluation of the relationship between physical activity healthy lifestyle behaviors anaerobic performance muscle strength and sprint performance in folk dancers. *International Journal of Academic Research*, 5, 151-157.
- Başal, H. (2007). Geçmiş yıllarda Türkiye'de çocuklar tarafından oynanan çocuk oyunları. *Uludağ Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 20(2), 243-266
- Demirel, Ö. (2012). *Eğitimde program geliştirme*. Pegem Akademi.
- Esen, M. (2008). Geleneksel çocuk oyunlarının eğitimsel değeri ve unutulmaya yüz tutmuş Ahıska oyunları. *Eğitim Fakültesi Dergisi*, 21(2), 357-367.
- Kortessluoma R.-L., Hentinen M. ve Nikkonen M. (2003). Conducting a qualitative childinterview: Methodological considerations. *Journal of Advanced Nursing*, 42(5), 434-441
- Oktay, A. (1985). *Okul öncesi eğitim kurumlarının sorunları ve öneriler*. Ya-Pa OkulÖncesi Eğitimi ve Yaygınlaştırılması Semineri 2-3. İstanbul: Ya-Pa Yayın Pazarlama, 107-114.
- Özdemir, M. (2010). Nitel veri analizi: Sosyal bilimlerde yöntem bilim sorunsalı üzerine bir çalışma. *Eskişehir Osmangazi Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 11(1), 323-343
- Öztürk, A. (2001). *Okul öncesi eğitimde oyun*. Esin Yayınları.
- Seyrek, H. Sun, M. (2003). *Okul öncesi eğitiminde oyun- 3*. Mey Yayın.
- Sözbilir, M. (2011) Örneklem Yöntemleri. https://eabay.files.wordpress.com/2009/09/hafta_9_arac59ftc4b1rmalarda-c3b6rnekleme3.pdf
- Swindells, D. & Stagnitti, K. (2006). Pretend play and parents' view of social competence: The construct validity of the child-initiated pretend play. *Australian Occupational Therapy Journal*, 53, 314-324.
- Töret, A. B. (2017). Balıkesir oyun evlerinde oynanan geleneksel çocuk oyunlarının işlevleri üzerine bir değerlendirme. *Pamukkale Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 20(37), 19- 30.
- Yıldırım, A. Şimşek, H. (2003). *Sosyal bilimlerde nitel araştırma yöntemleri*. Seçkin Yayınları.

EXTENDED ABSTRACT

The Effects of Traditional Games on the Social-Emotional Development of 3-6 Years Old Children

Playing is the most effective method to communicate with children and observe children's social skills. Traditional kids' games; These are games that can in some cases be open-air, and street games, in some cases, vary according to the season and environment, and need children to be totally connected with the outside world and work together, and likewise help the kid to learn more about the society and the people around him. Also, traditional kids' games provides information about the social environment's life and the culture's standards. This study intended to examine the effects of conventional games played together and call for sharing on the social-emotional development of youngsters aged 3-6 within the range of educators' points of view. This study hall was formed by utilizing appropriate tasting, one of the non-random tasting methods. The Ministry of Education in Turkey consists of the personal and public nursery by employees' overall study rooms, including 25 females and 5 males 30 preschool teachers. In the qualitatively created research, the survey type consists of flexible inquiries that allow participants to comment and share their point of view, and ideas were used to collect information. The research study information was acquired from flexible concerns prepared using the preschool educators' questionnaire technique. The obtained data were interpreted by utilizing the detailed analysis approach in the analysis.

According to the discussion held at the end of the research study, not individual games in the past years of standard games played in Turkey, the group is greater than the number of kids playing the game has actually attended be. Nowadays, it is seen that the games played by youngsters are significantly individualized as well; consequently, conventional video games are slowly vanishing in their youth. This final thought, which is likewise included in the very same short article, concerns a common verdict with the result we have actually reached as a result of the study that "children become individualized with technical video games as well as fraternize traditional games.

Consequently, it is observed that the advancement and social communication abilities of youngsters aged 3-6 are adversely impacted as a result of spending more time with technical devices such as tablet computers, phones, and televisions. Specifically, they play electronic games alone on these technological gadgets, which can be played alone and together, mostly based on on-line designs. This scenario prevents youngsters from spending quality time with their family and friends and creates them to develop asocial actions. It has actually been observed that youngsters playing conventional games toss their energies extra easily, express their sensations and ideas a lot more conveniently, their self-esteem enhanced, their communication abilities enhanced, and their social and emotional skills such as teamwork and solidarity improved.



"International Journal of New Approaches in Social Studies - IJONASS" is licensed under a [Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/).