



Uluslararası Türkçe Edebiyat Kültür Eğitim Dergisi Sayı: 13/1 2024 s. 288-307, TÜRKİYE

Araştırma Makalesi

SINIF ÖĞRETMENİ ADAYLARININ GELENEKSEL ÇOCUK OYUNLARI HAKKINDAKİ GÖRÜŞLERİ

Pınar URAL KELEŞ*

Geliş Tarihi: 20 Kasım 2023

Kabul Tarihi: 9 Ocak 2024

Öz

Önemli kültür hazinelerimizden olan ve çocukların gelişimlerine ciddi katkılar sunan geleneksel çocuk oyunlarının yeniden hatırlanması amacıyla günümüzde farklı çalışmalar yürütülmektedir. Bu bağlamda 2018-2019 yılından itibaren güncellenen sınıf öğretmenliği bölümü lisans ders programları alan eğitimi seçmeli derslerine geleneksel çocuk oyunları dersi eklenmiştir. Bu çalışmanın amacı sınıf öğretmeni adaylarının geleneksel çocuk oyunları hakkındaki görüşlerinin belirlenmesidir. Çalışmada nitel araştırma yöntemlerinden olan fenomenografik yöntem kullanılmıştır. Araştırmanın örnekleme alanı eğitimi seçmeli "Geleneksel Çocuk Oyunları" dersini alan 55 sınıf öğretmeni adayından oluşturulmuştur. Araştırmada veri toplama aracı olarak açık uçlu bir anket formundan yararlanılmıştır. Elde edilen veriler temalar ve kodlar oluşturularak analiz edilmiştir. Çalışma sonucunda sınıf öğretmeni adaylarının geleneksel çocuk oyunlarını çoğunlukla toplumların kültürü ile ilişkilendirdiği belirlenmiştir. Çalışmada ayrıca sınıf öğretmeni adaylarının geleneksel çocuk oyunlarına öğrenme ortamlarında yer verilmesiyle kök değerlerin ve 21. yy. becerilerinin önemli bir bölümünün öğrencilere kazandırılabilceği görüşüne sahip olduğu belirlenmiştir.

Anahtar Sözcükler: Sınıf öğretmeni adayları, geleneksel çocuk oyunları, fenomenografik yöntem.

PROSPECTIVE CLASSROOM TEACHERS' VIEWS ON TRADITIONAL CHILDREN'S GAMES

Abstract

Today, different studies are carried out in order to remember traditional children's games, which are one of our important cultural treasures and make serious contributions to the development of children. In this context, "traditional children's games" course has been added to the field education elective courses of the undergraduate course programs of the Department of Classroom Teaching, which has been updated since 2018-2019. The aim of this study is to determine the opinions of prospective classroom teachers about traditional children's games.

Phenomenographic method, one of the qualitative research methods, was used in the study. The sample of the study consisted of 55 prospective classroom teachers who took the elective course "Traditional Children's Games". An open-ended questionnaire form was used as a data collection tool.

* Doç. Dr.; Ağrı İbrahim Çeçen Üniversitesi Eğitim Fakültesi, pukeles@yahoo.com.

Araştırmanın Etik Kurulu İzni: Ağrı İbrahim Çeçen Üniversitesi Sosyal ve Beşeri Bilimler Alanı Bilimsel Araştırma ve Yayın Etiği Kurulu, 25.05.2023 tarih ve 145 sayılı karar.

The data obtained were analyzed by creating themes and codes. As a result of the study, it was determined that pre-service classroom teachers mostly associate traditional children's games with the culture of societies. The study also revealed that pre-service primary school teachers have the view that students can gain most of the root values and 21st century skills by including traditional children's games in learning environments.

Keywords: Classroom teacher candidates, traditional children's games, phenomenographic method.

Giriş

İnsanın doğal ihtiyacı olan oyun hem çocuklar hem de yetişkinler için zevk alınarak yapılan bir etkinliktir (Ramazan ve Adak Özdemir, 2015; Petrovska, Sivevska ve Cackov, 2013). Yetişkinler için dinlenmek, eğlenmek, boş vakit etkinliği gibi manalar ifade eden oyun, çocuklar doğal bir öğrenme aracıdır (Anning ve Edward, 2006; Fromberg ve Bergen, 2006). Çocuklar, günlük yaşamlarında ihtiyaç duydukları bilgi, beceri ve davranışları oyun etkinlikleri içerisinde kendiliğinden öğrenebilmektedir (Meece ve Daniels, 2008).

Oyunun tarihi oldukça eskilere dayanmaktadır. Oynandığı toplumların yaşam felsefesini yansıtan oyunlar toplumların kültürü ve değerleri hakkında önemli ipuçları taşımaktadır (Sümbüllü ve Altınışık, 2016). Bu noktada ise karşımıza geleneksel çocuk oyunları [GÇO] çıkmaktadır. Literatürde GÇO çocuğun farklı gelişim alanlarını olumlu yönde etkileyebilecek ve sahip olduğu potansiyeli geliştirecek zevkli ve kültürel açıdan değerli oyun etkinlikleri olarak ifade edilmektedir (Lestaringrum, 2017; Petrovska et. all. 2013). GÇO'lar kurallarını törelerden alan, milletin gelenek ve göreneklerini yansıtan kuşaktan kuşağa aktarılan değerler olup kişilerarası iletişim, fiziksellik ve yaratıcılığa dayanmaktadır (Budak, Kılıç ve Taşkın, 2017; Charles, Abdullah, Musa ve Kosni, 2017; Hazar, Tekkurşun Demir ve Dalkıran, 2017). Toplumların sahip olduğu kültür ve yaşanılan coğrafi yapının getirdiği değişiklikleri barındırmasına rağmen GÇO'lar tüm toplumlarda genel yargıların çocuklara aktarımı yönünden benzer özelliklere sahiptir (Sümbüllü ve Altınışık, 2016).

Günümüzde bilim ve teknolojiye meydana gelen hızlı gelişmeler GÇO'ların yaşatılacağı ortamların günden güne azalmasına, çocukların kapalı ortamlarda dijital oyunlar ile zaman geçirmesine neden olmaktadır (Özalp Gerçekler, Kahraman, Yardımcı Bolışık, 2014). Bu durum önceki nesiller tarafından sıklıkla oynanan GÇO'ların unutulmasını beraberinde getirmektedir (Gümüştas, 2010). Kültür aktarımının önemli bir yolu olan bu oyunlar (Aypay, 2016; Ghipit, Abdullah, Musa, Kosni ve Maliki, 2017); sevgi, saygı, iş birliği, yardımlaşma, paylaşma, kurallara uyma gibi değer ve becerileri içerisinde barındırmaktadır (Fırat, 2013). Yapılan çalışmalarda GÇO'ların; çocukların dil (Ekici 2011; Erol, Akbakla ve Karabıçak, 2022; Gürbüz, 2016), sosyal (Handayani, 2017; Ramayenda, 2020), fiziksel, bilişsel ve duygusal gelişmelerini desteklediği belirtilmektedir (Gürbüz, 2016). GÇO'lar sayesinde çocukların takım çalışması, rol model olma, tartışma ve kendilerine demokratik olarak lider seçme becerilerini kazandıkları bilinmektedir (Petrovska et. all. 2013). Ayrıca GÇO'lar öğrencilerin içsel ve dışsal motivasyonlarının sağlanmasında önemli bir faktördür (Trajkovik, Malinovski, Vasileva-Stojanovska ve Vasileva, 2018). Dolayısıyla GÇO sadece eğlence için oynanmamaktadır (Madondo ve Tsikira, 2021). Öte yandan GÇO'larda kullanılacak materyaller çoğunlukla ucuz materyaller olup bu oyunlar tarafından oynanabilir (Kovačević ve Opić, 2014). GÇO'lar yerine çocukların günümüzde internet oyunlarına yönelmesi, onların sosyalleşmesini engellemekte (Özalp Gerçekler vd., 2014;

Şahin ve Tuğrul, 2012; Telef, 2016), obeziteyi tetiklemekte (Özalp Gerçeker vd., 2014), uyku sorunlarına ve aile üyeleriyle çatışmaya neden olmakta bu durum okul başarısını düşürmektedir (Şahin ve Tuğrul, 2012; Telef, 2016).

Eğitim-öğretim sürecinde GÇO'lardan yararlanılması ile çocukların farklı alanlardaki gelişimlerine pozitif katkılar sunulması, eğlenceli öğrenme ortamlarının sağlanması ve bu kültür miraslarının gelecek nesillere aktarılması mümkündür (Aypay, 2016; Ghipit, et. al. 2017; Küçükbiş, Özkurt, Sirkeci, ve Öztürk, 2022; Milli Eğitim Bakanlığı [MEB], 2023; Taheri ve Chahian, 2015). Üstelik İlkokul dönemini oluşturan 7-11 yaş dönemi, Freud'a göre çocukların kendilerini oyuna verdikleri bir evredir. Latent dönem adı verilen bu dönemde çocuklar akranları ile oyun oynamaktan çok hoşlandığı bilinmektedir (Senemoğlu, 2020; Sevinç, 2004). Bu nedenle GÇO'ların eğitim ortamlarında kullanılması onların içinde bulunduğu dönemin istek ve ihtiyaçlarının karşılanması açısından önemlidir. GÇO'ların hatırlanması ve oynanması amacıyla Milli Eğitim Bakanlığı ve Gençlik Spor Bakanlığı destekleriyle farklı projeler yürütülmektedir (MEB, 2023). Öğrencilerin katıldığı bu projelerde farklı GÇO'ların oynandığı yarışmalar düzenlenmektedir. Böylece öğrencilerin hem bu oyunları hatırlaması ve oynanması sağlanmakta hem de yaşamları boyunca kullanacakları farklı becerileri geliştirerek bir sonraki eğitim düzeyine hazırlanmaları amaçlanmaktadır (MEB, 2023).

GÇO'ların eğitim öğretim ortamlarında kullanılmasında sınıf öğretmenlerinin rolü büyüktür. Bu bağlamda 2018-2019 yılından itibaren güncellenen Eğitim Fakültesi Sınıf Öğretmenliği Bölümü lisans ders programlarında güncellemeye gidilmiş, alan eğitimi seçmeli derslerine "GÇO" dersi eklenmiştir (Yurdakal, 2018). Dersin içeriği;

Halk biliminde geleneksel çocuk oyunları, bu oyunların eğitimsel, kültürel değeri, unutulmuş veya unutulmaya yüz tutmuş Türk kültüründeki çocuk oyunlarını hatırlama ve yeni nesillere aktarma; bu oyunların tanımı, önemi, kuralları, yetişkinlerle ve gruplarla oynanan geleneksel çocuk oyunları; geleneksel oyunlarının çocukların gelişim alanlarına etkisi, bu oyunları planlama ve uygulama

olarak belirlenmiştir (Yükseköğretim Kurumu [YÖK], 2018, s. 22). Fakat yapılan çalışmalarda eğitim-öğretim programlarında, ders içi/ dışı etkinliklerde bu oyunlara yeterince yer verilmediği, öğretmenler tarafından bilinmediği (Adi, Irianto ve Sukarmi 2022; Küçükbiş, vd., 2022), belediyeler, valilikler tarafından yürütülen kurumsal faaliyetlerle yaşatılmaya çalışıldığı (Küçükbiş, vd., 2022) belirlenmiştir. Diğer taraftan sadece sosyal bilgiler dersi öğretim programında yer alan; iletişim, iş birliği, karar verme, Türkçeyi doğru, güzel ve etkili kullanma, öz denetim ve problem çözme becerilerinin öğretiminde kullanılmak üzere toplam 56 GÇO tespit edilmiştir (Çelik, 2020). Bu noktalar GÇO'lardan eğitim ortamlarında yararlanılması ile ilgili çalışmaların önemini artırmıştır.

Öğrenme ortamlarında GÇO'ların kullanılmasında öğretmenler temel faktör olmasına rağmen konuya ilişkin öğretmen / öğretmen adaylarının görüşlerinin irdelendiği sınırlı çalışmaya ulaşılmıştır. Erol, vd., (2022) tarafından 10 sınıf öğretmeni adayı ile yapılan çalışmada GÇO'ya ilişkin görüşlerin; taşıdığı değerler, kazandırdığı beceriler, eğitsel işlevleri ve somut olmayan kültürel mirasa katkıları başlıklarında toplandığı belirlenmiştir. Aynı bağlamda yapılan çalışmalarda matematik derslerine uyarlanan GÇO'ların çoğunlukla kazanımların öngördüğü hedeflere ulaşılmasını sağladığı ve çocukların bilişsel, duyuşsal ve psikomotor becerilerinin geliştirilmesine yardımcı olduğu (Baran Kaya, Arslan ve Hacısalihoğlu Karadeniz, 2022) ve

matematiğe olan ilgiyi, derse katılımları arttırdığı (Karadeniz, 2017) belirlenmiştir. GÇO turnuvasına katılan 32 öğretmen ile yürütülen başka bir çalışmada bu etkinliklerin öğrenci-öğretmen ilişkilerine olumlu yansıdığı ve odaklanma, özgüven ve motivasyon sağlama konularında öğrencilere katkılar sağladığı vurgulanmıştır (Turan, Gözler, Turan, İncetürkmen ve Meydani, 2020). Okul öncesi öğretmenleriyle yürütülen bir çalışmada ise GÇO'ların çocukların farklı gelişim alanlarına olan katkılarının yeterince bilinmediği ve dolayısıyla derslerde kullanılmadığı belirlenmiştir (Adi, et al. 2022). Konu kapsamındaki çalışmalar incelendiğinde sınıf öğretmeni/ öğretmen adayları yapılan çalışmaların sınırlı olduğu ve oldukça az örneklem ile yürütüldüğü görülmektedir. Dolayısıyla GÇO ve öğrenme ortamlarında kullanılmasına ilişkin daha geniş katılımcılar ile yürütülecek çalışmalardan elde edilecek sonuçları merak edilmektedir. Dolayısıyla bu çalışmanın amacı sınıf öğretmeni adaylarının GÇO'lar hakkındaki görüşlerinin belirlenmesidir.

1. Yöntem

1.1. Çalışmanın Yöntemi

Bu çalışma nitel araştırma yöntemlerinden fenomenolojik yöntem ile yürütülmüştür. Fenomenoloji farkında olduğumuz ancak ayrıntılı ve derin bir anlayışa sahip olmadığımız olgulara odaklanmaktadır (Tekindal ve Uğuz Arsu, 2020). Fenomenolojik yöntem ile yürütülen çalışmalarda ise katılımcıların bir kavram ve olaylara yönelik algılarının ortaya çıkarılması, yaşanan deneyimin anlamlandırılması amaçlanmaktadır (Yıldırım ve Şimşek, 2006; Tekindal ve Uğuz Arsu, 2020). Dolayısıyla bu yöntemle yürütülen araştırmalarda üzerinde çalışılacak fenomene vurgu yapılarak katılımcıların bu fenomene ilişkin algıları, bakış açıları, nasıl anlamlandırdıkları, nasıl deneyimledikleri ve bu deneyimlerini nasıl betimledikleri üzerine odaklanılmaktadır. Odaklanılan fenomen ise bir kavram, bir düşünce ya da bir duygu olabilmektedir (Tekindal ve Uğuz Arsu, 2020). Bu araştırmada sınıf öğretmeni adaylarının GÇO'lar hakkındaki görüşleri belirlenmeye çalışıldığından fenomenografik yöntem kullanılmıştır.

1.2. Çalışmanın Örneklemi

Fenomenografik araştırmalarda nitel araştırmalar olmasına rağmen literatürde örneklem sayısı ile ilgili katı bir kural olmadığı belirtilmektedir (Kleiman, 2004; Tekindal ve Uğuz Arsu, 2020; Yüksel ve Yıldırım, 2015). Bu çalışmanın örneklemini sınıf öğretmenliği 2. sınıfta öğrenim gören 55 sınıf öğretmeni adayından oluşturulmuştur. Fenomenolojik yaklaşımla yürütülen araştırmalarda örneklemin belirlenen fenomeni deneyimlemiş kişilerden oluşması ve örneklemin amaçlı örnekleme yöntemlerinden seçilmesi önemlidir (Tekindal ve Uğuz Arsu, 2020). Dolayısıyla örneklem amaçlı örnekleme yöntemlerinden ölçüt örnekleme ile belirlenmiştir. Ölçüt örnekleme yöntemi; çalışmanın amacı doğrultusunda bilgi açısından zengin durumların seçilmesi için belli niteliklere sahip kişiler olaylar nesnelere ve durumlardan oluşturularak araştırma yapılmasına izin vermektedir (Baltacı 2018; Büyüköztürk, Kılıç Çakmak, Akgün, Karadeniz ve Demirel, 2018). Bu çalışma örneklemi GÇO dersini alan ve süreç içerisinde ödevler ile pek çok GÇO'yu deneyimleyen sınıf öğretmeni adaylarından oluşturulmuştur. Aşağıda çalışmaya katılan sınıf öğretmeni demografik özelliklerine yer verilmiştir.

Tablo 1: Örneklemin Demografik Özellikleri

Katılımcıların Demografik Özellikleri (n:55)		Frekans	Yüzde
Cinsiyet	Erkek	22	40
	Kadın	33	60
Yaşanılan Yer	İl	38	69
	İlçe	10	18.2
	Köy	7	12.8
Yaş Aralığı	18-22	44	80
	22-26	8	14.5
	26 ve üstü	3	5.5
Sınıf Düzeyi	2.Sınıf	48	87.2
	3.Sınıf	5	9.2
	4.Sınıf	2	3.6

Tablo 1 incelendiğinde; çalışmaya katılan sınıf öğretmeni adaylarının %40'ının erkek geri kalanının kadın olduğu, %69'unun il merkezinde yaşadığı ve %87.2'sinin ikinci sınıf öğrencisi olduğu görülmektedir.

1.3. Çalışmanın Veri Toplama Araçları

Fenomenografik yöntem kullanılan araştırmalarda veri toplama aracı olarak mülakatlardan, açık uçlu anket sorularından, gözlemlerden ve yazılı yansıtıcı ifadelerden yararlanılmaktadır (Çepni 2012; Khan, 2014, Beaulieu, 2017; Rands ve Gansemer-Topf, 2016). Bu araştırmada veri toplama aracı olarak GÇO'ya yönelik 6 sorudan oluşan açık uçlu bir anket formu kullanılmıştır. Anket formunda yer alan sorular; sınıf öğretmeni adaylarının GÇO kavramı ve GÇO'ların eğitim öğretim ortamlarında kullanılmasına yönelik görüşlerini belirleye yöneliktir. Sorular hazırlanırken öncelikle GÇO'ların öğrenme ortamlarında kullanılmasına ilişkin literatür taranmış, sorulabilecek sorulara ilişkin bir soru havuzu oluşturulmuştur. (Baran Kaya, Arslan ve Hacısalihoğlu Karadeniz 2022; Erol, vd., 2022; Turan, vd., 2020; Adi, et. al, 2022). Sorular hazırlanırken 2 sınıf öğretmeninin ve 2 alan uzmanı akademisyenin görüşüne başvurulmuştur. Yapılan görüşmeler sonrasında sınıf öğretmeni adaylarına aldıkları GÇO dersine ilişkin sorular sorular anketten çıkarılarak soru sayısı 6'ya indirilmiştir. Anket soruları anlaşılabilirliği açısından 5 sınıf öğretmeni adayına inceletirilmiş, görüşleri doğrultusunda gerekli düzenlemeler yapılarak anket formu sorularına son hali verilmiştir. Anket formunda yer alan sorulardan ikisi “*Sizce ÇÇO ne demektir?*”, “*Sizce GÇO'nun çocukların gelişim alanlarına katkısı var mıdır? Varsa çocukların hangi gelişim alanlarına nasıl katkıları olabilir açıklayınız?*” şeklindedir.

Çalışmanın yapıldığı tarih itibarıyla yaşanan deprem felaketi sebebiyle dersler uzaktan yürütüldüğünden çalışmanın verileri dönem sonunda internet aracılığıyla toplanmıştır.

1.4. Çalışmadan Elde Edilen Verilerin Analizi

Fenomenografik araştırmalarda bireylerin araştırılacak olan fenomenle ilgili ortaya koydukları ifadeler kategorilere ayrılıp analiz edilerek, düşündükleri açıkça ortaya çıkarılmaya çalışılır (Koballa, Graber, Coleman ve Kemp, 2000; Beaulieu, 2017). Bu araştırmada öncelikle araştırmaya katılan katılımcılar kodlanmış sonrasında elde edilen veriler temalar ve ilgili tema kapsamındaki kodlar oluşturularak analiz edilmiştir. Elde edilen veriler analizinde başlangıçta geçici ön temalar belirlenmiştir. Ön temalar ikinci kez gözden geçirilerek tanımlayıcı kodlar oluşturulmuş ve temalar içerisinde yer alan kodlardaki ifadeler düzenlenmiştir. Çalışmadan elde edilen verilerin analizinin güvenilirliği; Güvenirlik = Görüş Birliği / (Görüş Birliği + Görüş Ayrılığı) formülü kullanılarak hesaplanmıştır (Miles ve Huberman, 1994). Bu araştırma için

kodlayıcılar arasındaki ortalama güvenilirlik %90 olarak bulunmuştur. Güvenirlik hesaplarının %70'in üzerinde olması durumunda araştırma güvenilir olarak kabul edilmektedir (Miles ve Huberman, 1994). Analizler sonucu elde edilen veriler frekanslar ve yüzdelere tablolarda sunulmuştur. Ayrıca tablolarda sorulan sorulara ilişkin oluşturulan temalara yönelik sınıf öğretmeni adaylarının görüşlerinden bazı örneklerle hiçbir değişikliğe gidilmeden aynen yer verilmiştir.

1.5. Çalışmanın Etik Boyutu

Bu araştırma Ağrı İbrahim Çeçen Üniversitesi Bilimsel Araştırmalar Etik Kurulunca incelenmiş olup, 25.05.2023 tarih ve 145 sayılı karar izin verilmiştir.

2. Bulgular

Bu bölümde GÇO hakkındaki açık uçlu sorulara sınıf öğretmeni adaylarının verdikleri cevaplar fenomenografik yöntem bağlamında temalar ve kodlar oluşturularak analiz edilmiş, tablolarda sunulmuştur. GÇO kavramı hakkında katılımcıların görüşlerinin analizi Tablo 2'de verilmiştir.

Tablo 2: GÇO Kavramına İlişkin Elde Edilen Bulgular

Tema	Tema kapsamında örnek cevaplar	Kod	N=55f*	%
GÇO'nun kültürle ilişkilendirilmesi (117)	...bireyin mensup olduğu kültürün özelliklerini, gelenek göreneklerini yansıtan, nesilden nesile aktarılan oyunlardır (Ö5). ...toplumun kültürel unsurlarından ve yaşanan coğrafyadan izler taşıyan oyunlardır (Ö23). ...bu oyunlar halk kültüründen beslenen oyunlardır (Ö51). ...kültür zenginliğinin işareti olan oyunlardır (Ö27). ...toplumun gelenek ve görenekleri ile bağlantılı oyunlardır (Ö35).	Nesilden nesile aktarılan oyunlar	38	69.1
		Kültürün özelliklerini yansıtan oyunlar	17	30.9
		Kültürümüzün parçası olan oyunlar	17	30.9
		Halk kültüründen beslenen oyunlar	15	27.3
		Milli ve manevi değerleri barındıran oyunlar	14	25.5
		Gelenek görenekleri yansıtan oyunlar	7	12.7
		Yaşanan coğrafyadan izler taşıyan oyunlar	6	10.9
		Kültür zenginliğini gösteren oyunlar	3	5.5
GÇO'nun oynayan kişilerle ilişkilendirilmesi (24)	... çocuklar tarafından oynanan... (Ö14). ...toplu ya da bireysel oynanabilirler (Ö51).	Yaş sınırı olmayan oyunlar	9	16.4
		Grupla oynanan oyunlar	7	12.7
		Grupla veya bireysel oynanabilen oyunlar	4	7.3
GÇO'nun oynandığı zamanla ilişkilendirilmesi (Ö34)	...eski zamanlarda oynanan, günümüzde unutulmuş oyunlar (Ö39) ...eğlence imkânlarının kısıtlı olduğu eski zamanlarda oynanan oyunlardır (Ö51).	Çocukların oynadığı oyunlar	4	7.3
		İmkânların kısıtlı olduğu zamanlarda oynanan oyunlar	19	34.5
		Eski zamanlarda oynanan oyunlar	10	18.2
GÇO'nun gelişim alanlarına katkıları ile ilişkilendirilmesi (29)	...çocuğun gelişimi açısından çok önemli role sahip oyunlardır (Ö3). ...biraz hareket biraz zekâ içeren... (Ö29). ...biraz hareket biraz zekâ içeren... (Ö29).	Çocuğun gelişimini destekleyen oyunlar	17	30.9
		Zekâ ve hareketlilik gerektiren oyunlardır	12	21.8
GÇO'nun örnekler ile	...örnek olarak aç kaptıyı bezirganbaşı oyunu, bu oyun. (Ö39).	Beştaş, aşşık, körebe, bezirganbaşı gibi oyunlardır	18	32.7

ilişkilendirilmesi (18)	...beştaş. Bunun dışında aşşık, körebe, bezirgânbaşı gibi oyunlar (Ö44).			
GÇO'nun oylandığı yerle ilişkilendirilmesi (7)	...sokaklarda oynanan oyunlardır(Ö39)	Kapalı/açık alanlarda oynanan oyunlardır	6	10.9
GÇO'nun eğlence ile ilişkilendirilmesi (20)	...ilk amacı eğlence olan oyunlardır (Ö27) ...eğlencenin ön planda olduğu oyunlardır (Ö35)	Temel amacı eğlence olan oyunlardır	20	36.4
GÇO'nun kullanılan araç gereçler ile ilişkilendirilmesi (1)	...kolaylıkla ulaşılabilen araçlarla oynanan oyunlardır (Ö44).	Kolaylıkla ulaşılabilen araçlarla oynanan oyunlardır	1	1.8

*Bir kişinin cevabı birden fazla temaya dâhil edilmiştir.

Tablo 2 incelendiğinde sınıf öğretmeni adaylarının GÇO kavramı hakkındaki görüşlerinden 8 farklı tema oluşturulduğu görülmektedir. Bu temalara bakıldığında GÇO kavramının çoğunlukla kültürle, oynandığı zamanla ve çocukların gelişim alanlarına katkıları ile ilişkilendirildiği görülmektedir. “GÇO’yu kültürle ile ilişkilendirme” temasında 8 farklı kod bulunurken çoğunluğun “nesilden nesile aktarılan oyunlar” ifadesinde olduğu görülmektedir.

GÇO’ların çocukların gelişim alanlarına olan katkılarına ilişkin katılımcıların görüşlerinin analizi Tablo 3’te verilmiştir.

Tablo 3: GÇO’ların Gelişim Alanlarına Katkılarına İlişkin Elde Edilen Bulgular

Tema	Tema kapsamında örnek cevaplar	Kod	f	%
		Arkadaşlık kurma	49	89.1
		İletişim kurma	46	83.6
		Kurallara uyma	41	74.5
		Sorumluluğu paylaşma	40	72.7
		İş birliği yapma	39	70.9
		Eğlenceli ortam oluşturma	38	69.1
	...bu oyunlar çocuklara kendini, dış dünyayı, kurallara uymayı, sorumluluk, iş birliği ve empati duygusunu öğretir (Ö17)	Farklı değerleri kazanma	25	45.5
	...bu oyunları oynarken çocuklar arkadaşlık kurarlar iş birliğini öğrenirler, hedefleri olur (Ö37)	Özgürlüklere saygı duyma	25	45.5
	...mesela beştaş oyunu sosyalleşme, rekabet, kazanma kaybetme duygusu ve duyguların kontrol edilmesini çocuklara öğretebilir (Ö51)	Güven duyma	24	43.6
Sosyal- Duygusal Alan (516)		Toplumdaki rolleri öğrenme	24	43.6
		Empati yapma	23	41.8
		Rekabet duygusunu geliştirme	21	38.2
		Hedef belirleme	19	34.5
		Kendini özelliklerini tanıma	19	34.5
		Toplumun üyesi olduğunu fark etme	17	30.9
		Kazanma/kaybetmeyi tatma	14	25.5
		Cinsel kimliği geliştirme	12	21.8
		Doğruyu yanlış öğrenme	11	20
		Duyguların kontrolü	11	20
		Özsaygı	10	18.2
		Dış dünyayı tanıma	8	14.5
	...çocuklar neden sonuç ilişkisi kurmayı, hızlı düşünmeyi ve problem çözme öğrenir (Ö29)	Strateji geliştirme	48	87.3
Bilişsel- Zihinsel Alan (361)	...bu oyunlar farklı kavramları öğretir, çocuklar yaratıcı ve stratejik düşünmeyi kazanırlar (Ö49)	Problem çözme becerisi	41	74.5
	...çocukların tahmin etme ve karar verme becerilerini geliştirir (Ö52)	Farklı kavramları öğrenme	40	72.7
		Hızlı düşünme	39	70.9
		Eleştirel düşünme	39	70.9
		Kolay öğrenme	35	63.6
		Karar verme	34	61.8
		Analitik düşünme	27	49.1

		Yaratıcı düşünme	23	41.8
		Neden sonuç ilişkisi kurma	21	38.2
		Tahmin etme	14	25.5
		Büyük kas gelişimi	54	98.2
		Küçük kas gelişimi	51	92.7
		El göz koordinasyonu sağlama	45	81.8
		Obeziteyi önleme	33	60
		Hareket etmek	21	38.2
		Kan dolaşımı hızlanması	19	34.5
		Beyne giden oksijen artması	17	0.9
		Kemik gelişimi	13	3.6
		Sindirime yardımcı olma	11	0
		Enerjiji kullanma	9	6.4
		D vitamini alma	8	4.5
		Kelime dağarcığını geliştirme	46	3.3
		Doğru telaffuz etme	46	3.6
		Kendini ifade etme	36	5.5
		Konuşulanı anlama	31	6.4
		Dili etkili kullanma	30	4.5
		Vücut dilini kullanma	14	5.5
		...kelime hazinesi gelişir, yanlış telaffuzlarını düzeltir (Ö4)		
		...bu oyunlardaki şarkılar, tekerlemeler kelimelerin vurgulanması ses tonunun ayarlanmasını öğretir (Ö35)		
		...bu oyunlardaki tekerlemelerde jest ve mimikler kullanıldığında vücut dilini kullanma becerisi gelişir (Ö51)		

*Bir kişinin cevabı birden fazla temaya dâhil edilmiştir.

Tablo 3 incelendiğinde sınıf öğretmeni adaylarının GÇO'ların çocukların gelişim alanlarına sunabileceği katkılara ilişkin görüşlerinin başta sosyal- duygusal alan olmak üzere dört temel gelişim alanında her birinde yer bulduğu görülmektedir. Dil gelişimi alanı ise son sırada yer almaktadır.

GÇO'ların farklı derslere katkılarına ilişkin katılımcıların görüşlerinin analizi Tablo 4'te verilmiştir.

Tablo 4: GÇO'ların Farklı Derslere Olan Katkılarına İlişkin Elde Edilen Bulgular

Tema	Tema kapsamında örnek cevaplar	Kod	N=55* f	%
		Sayı saymaya	24	43.6
		Problem çözmeye	15	27.3
		Akıldan hesap yapma	8	14.5
		Hızlı düşünme	7	12.7
		Strateji geliştirme	7	12.7
		Geometrik şekilleri öğrenme	4	7.3
		Rakamları öğrenme	3	5.5
		Geri saymayı öğrenme	2	3.6
		Matematiksel kavramları öğrenme	2	3.6
		Sayısallaştırma	2	3.6
		Matematik becerilerini geliştirme	2	3.6
		Analitik düşünme	1	1.8
		Matematiğe olumlu tutum	1	1.8
		Tahmin yeteneğini geliştirme	1	1.8
		Neden sonuç ilişkisi kurma	1	1.8
		Ölçme	1	1.8
		Farklı çözüm yolları bulma	1	1.8
		Dil becerilerini geliştirme	20	36.4
		Kendini ifade etme	12	21.8
		Kelime dağarcığını artırma	11	20
		İletişimi geliştirme	10	18.2
		Etkili Türkçe konuşma	9	16.4
		Tekerlemelerin dile etkisi	7	12.7
		...sayı sayma, akıldan hesaplama, analitik düşünme ve problem çözmeye etkisi ile matematik dersine katkıları vardır (Ö36)		
		Çocukların bu oyunlardaki karşılaştığı problemleri çözmeye çalışmaları matematik dersindeki problemlerin çözülmesini kolaylaştırır (Ö25)		
		Aşşık oyununda veya cüz oyununda çocuklar bazı matematiksel kavramları öğrenebilir (Ö10)		
		Beştaş oyunu çocuğun sayı saymasını, stratejik düşünmesini, çizgi oyunu rakamları, yine sayı saymasını ve geometrik şekilleri öğrenmesini sağlar (Ö37)		
		Çocuklar bu oyunlarda sıklıkla kendi aralarında konuştukları için kendilerini ifade etmeyi, Türkçeyi etkili konuşmayı yani dil becerilerini geliştirirler (Ö41)		

	...çocuğun özellikle erken yaşlardaki parmak kasları gelişimi ilk okuma yazmayı kolaylaştırır (Ö05)	Yaratıcı düşünme	5	9.1
	Örneğin Bezirgânbaşı oyunundaki gibi ya da bu oyunlarda gruplardaki kişileri belirlemek için kullanılan tekerlemeler dil gelişimini olumlu etkiler (Ö10)	Ses tonunu ayarlamaya	4	7.3
		İlk okuma yazmayı kolaylaştırma	4	7.3
		Dinleme becerisini geliştirme	3	5.5
		Kelimeleri doğru telaffuz etme	2	3.6
		Eleştirel düşünme	2	3.6
		Sözlü yönergeleri uygulama	2	3.6
		Taklit yeteneği	1	1.8
		Atasözü, deyimler (âşik atmak)	1	1.8
		Milli ve kültürel değerleri taşıma	42	76.4
		Günlük hayattaki kurallara uyma	16	29.1
		Sosyalleşme	6	10.9
	...bu oyunlardaki kurallara uyan ve arkadaşlarından da bunu bekleyen çocukların günlük hayattaki kurallara uyması kolaylaşır (Ö45)	Yaşadığı coğrafyayı öğrenme	4	7.3
	Bu oyunlar sosyallik gerektirir (Ö25)	Sorumluluklarını yerine getirme	4	7.3
Hayat Bilgisi/ Sosyal Bilgiler (85)	Toplumumuzun milli ve kültürel değerlerini gelenek ve göreneklerimiz geleceğe nesiller taşır (Ö31)	Takım çalışmasını artırma	3	5.5
		Özgüveni artırma	2	3.6
		Cinsel kimlik kazanma	2	3.6
		Öz değerlendirme yapabilme	1	1.8
		Karakter gelişimine katkısı	1	1.8
		Kişilik gelişimine katkısı	1	1.8
		Toplumdaki rolleri öğrenme	1	1.8
		Meslekleri öğrenme	1	1.8
		İnsan haklarını öğrenme	1	1.8
	...oyunlar hareketli olduğundan tüm kasları geliştirir (Ö35)	Kas gelişim	16	29.1
Beden Eğitimi (41)	Fiziksel gelişime katkılarında beden dersinde kullanılır (Ö41)	Fiziksel gelişim	15	27.3
	...elini kolunu vücudunu kullanması nedeniyle beden dersine katkısı fazladır (Ö27)	El göz koordinasyonu sağlama	6	10.9
		Temiz havanın sağlığa etkisi	2	3.6
		Kilo kontrolü	1	1.8
		Egzersiz yapmayı sağlama	1	1.8
	Müzik dersine katkısı vardır, ritim öğrenir (Ö44)	Şarkı söyleme	3	5.5
Müzik (6)	Bu oyunlarla çocuklar yeni şarkılar öğrenir (Ö27, Ö44)	Tekerleme söyleme	2	3.6
		Ritim duygusunun gelişimi	1	1.8
	...fen dersine de olumlu etkisi olabilir, beştaş seksek oyunu ile hız sürtünme kuvveti gibi fen kavramlarını deneyimleme fırsatı bulur (Ö22)	Yaşadığı çevrenin özellikleri tanıma	4	7.3
Fen Bilimleri (6)	Sek sek oyununda maddelerin farklı özelliklerini keşfeder (Ö35)	Hız, sürtünme kavramlarını öğrenme	1	1.8
	Çoğu geleneksel çocuk oyunu açık havada oynandığından çocuklar yaşadığı çevrenin özelliklerini öğrenir (Ö47)	Maddelerin özelliklerini keşfetme	1	1.8
		Gelişim alanlarına katkısının tüm derslere katkısı	8	14.5
	...tüm derslerde kolay öğrenmeyi sağlar (Ö35)	Motivasyon artışının tüm derslere katkısı	7	12.7
	Bence okulu sevdiğini ve özgüveni, motivasyonu artırdığı için tüm derslere olumlu katkıları vardır (Ö10)	Kalıcılığın artması	3	5.5
Tüm dersler (30)	Bu oyunlar pek çok gelişim alanına olumlu katkı yaptığından tüm derslerde başarıyı artırır (Ö27)	Tüm derslerde eğlenceli öğrenme sağlama	3	5.5
		Tüm derslerde soyut konuları somutlaştırması	3	5.5
		Özgüveni geliştirmenin tüm derslere katkısı	2	3.6
		21. yy. becerilerinin tüm derslere katkısı	2	3.6
		Okulu sevmenin tüm derslere katkısı	1	1.8
		Tüm derslerde kolay öğrenme sağlama	1	1.8

*Bir kişinin cevabı birden fazla temaya dâhil edilmiştir.

Tablo 4 incelendiğinde soruya ilişkin görüşlerinden oluşturulan temaların ilk üç sırasında Türkçe, hayat bilgisi/ sosyal bilgiler ve matematik derslerinin geldiği görülmektedir. Çalışmada GÇO'nun tüm derslere olan katkılarının ise 9 koda sahip olduğu belirlenmiştir.

GÇO'ların farklı değerlerin kazanılmasına katkılarına ilişkin katılımcıların görüşlerinin analizi Tablo 5'te verilmiştir. Elde edilen veriler MEB tarafından öğretim programlarında yer verilen “kök değerler” ve “diğer değerler” olarak incelenmiştir.

Tablo 5: GÇO'ların Farklı Değerlerin Kazanılmasına İlişkin Elde Edilen Bulgular

Tema	Tema kapsamında örnek cevaplar	Kod	N=55* f	%
Kök değerler (299)	<i>Çocuklar toplulukla bu oyunları oynadığından saygıyı öğrenir mesela aşşık oyununda kurallara uyduğundan dürüstlüğü öğrenir, ayrıca karşısındaki kazanması ile özdenetim becerisi gelişir (Ö22)</i>	Saygı	46	83.6
		Yardımlaşma	41	74.5
		Sevgi	40	72.7
		Sorumluluk	37	67.3
		Dürüstlük	35	63.6
		Adalet	29	52.7
		Sabır	28	50.9
		Dostluk	19	34.5
		Vatan sevgisi	17	30.9
		Öz denetim	7	12.7
Diğer değerler (101)	<i>Bu oyunlarda eşleştiği arkadaşına destek vererek paylaşma, iş birliği ve iyilik yapmayı öğrenir (Ö41)</i> <i>Mesela iki kişi ile karşılıklı oynan cüz oyunu empati duygusunu eşit olma duygusunu geliştirir (Ö35)</i> <i>Zengin fakir kız erkek tüm çocuklar bu oyunları birlikte oynadığı için eşitlik duygusunun gelişmesi sağlanır (Ö1)</i>	Hoşgörü	28	50.9
		İş birliği	21	38.2
		Paylaşma	11	20
		Eşitlik	11	20
		Güvenilirlik	8	14.5
		Çalışkanlık	8	14.5
		İyilik yapma	5	9.1
		Empati	5	9.1
		Merhamet	3	5.5
		Tutumluluk	1	1.8

*Bir kişinin cevabı birden fazla temaya dâhil edilmiştir.

Tablo 5 incelendiğinde sınıf öğretmeni adaylarının soru ile ilişkili görüşlerinin çoğunlukla kök değerler kodunda yer aldığı görülmektedir. Kök değerler arasında saygı, yardımlaşma, sevgi, sorumluluk değerlerin ilk sıralarda geldiği belirlenmiştir. Hoşgörü ve iş birliği değerlerinin ise diğer değerlerin ilk sıralarında geldiği tablodan görülmektedir.

GÇO'ların 21.yy. becerilerinin çocuklara kazandırılmasına katkılarına ilişkin görüşlerin analizi Tablo 6'da verilmiştir. Çalışmada bu sorudan elde edilen veriler; 21.yy. becerilerinin sınıflandırılmasında alanda yaygın olarak kullanılan “P21 Becerileri” ve “Diğer 21. Yüzyıl Becerileri” olarak incelenmiştir.

Tablo 6: GÇO'ların 21.yüzyıl Becerilerinin Kazanılmasına Katkılarına İlişkin Elde Edilen Bulgular

Tema	Tema kapsamında örnek cevaplar	Kod	N=55* f	%
P21 Becerileri (240)	<i>Bu oyunlar 21. Yüzyıl becerilerinden iletişimi öğrenir Ayrıca eleştirel düşünmeyi, problem çözme, yaratıcı ve yenilikçi düşünmeyi öğrenir (Ö21)</i> <i>Geleneksel çocuk oyunları ile çocuklar ortama ve birbirine uyum sağlar kişiler arası ilişkileri gelişir kolaylaşır, farklı konular hakkında bilgi sahibi olmalarını sağlar (Ö39)</i> <i>Bu oyunlar çocuklara takım çalışması girişimcilik, yaratıcı düşünme, özdenetim gibi içinde bulunduğumuz çağda gerekli olan pek</i>	İletişim	47	85.5
		Problem çözme	37	67.3
		Yaratıcı düşünme	37	67.3
		Eleştirel düşünme	25	45.5
		Takım çalışması	25	45.5
		Sorumluluk	18	32.7
		Yenilikçi düşünme	12	21.8
		Liderlik	11	20
		Kişilerarası ilişkiler	11	20
		Girişimcilik	9	16.4

	<i>çok becerinin öğrenilmesine katkı sağlar. Mesela topaç çevirme oyunu oynayan çocukların yaratıcı düşünme, özdenetimi girişimcilik becerileri gelişir (Ö20)</i>	Esneklik ve uyum	3	5.5
		Özdenetim	3	5.5
		Bilgi okuryazarı	1	1.8
		Verimlilik	1	1.8
	<i>Bu oyunlar ile çocukların kendilerine ilişkin farkındalığı artar (Ö32)</i>	Karar verme	30	54.5
		Empati kurma	27	49.1
Diğer 21. yüzyıl Becerileri (110)	<i>Bu oyunlarda merak vardır, hayal kurma vardır Merak ve hayal kurma zenginliği bence 21. Yüzyıl becerilerinin temelidir (Ö50). Bu oyunlar çocukların karar verme becerisine çok etki eder (Ö45).</i>	Öz farkındalık	27	49.1
		Hayal kurma	26	29.1
		Merak	18	32.5

*Bir kişinin cevabı birden fazla temaya dâhil edilmiştir.

Tablo 6 incelendiğinde sınıf öğretmeni adaylarının soru ile ilişkili görüşlerinin çoğunlukla “P21becerileri” temasında olduğu görülmektedir. Bu beceriler arasında “İletişim”, Problem çözme”, “Yaratıcı düşünme” becerilerinin ilk sıralarda yer aldığı görülmektedir. “Karar verme”, “Empati kurma” ve “Öz farkındalık” becerileri ise “Diğer 21 yy. becerileri” temasında ilk sıralarda yer alan becerilerdir. GÇO’ların kullanılmasının yaygınlaştırılmasına ilişkin sınıf öğretmeni adaylarının görüşlerinin analizi Tablo 7’de verilmiştir.

Tablo 7: GÇO’ların Yaygınlaştırılması İlişkin Elde Edilen Bulgular

Tema	Tema kapsamında örnek cevaplar	Kod	N=55* f	%
Öğretmenlere yönelik öneriler (67)	<i>GÇO'lara ilişkin hizmet içi seminerler verilebilir çünkü yeni nesil öğretmenlerin çoğu bu oyunları bilmiyor (Ö11)</i>	Öğretmenlere seminerler verilmesi	40	72.7
	<i>Öğretmenler çocuklarla hep birlikte bu oyunları oynayabilirler (Ö34)</i>	Çocuklara öğretilmesi	12	21.8
	<i>Bu oyunlar ile ilgili araştırma ödevleri verilebilir (Ö19, Ö45)</i>	Öğretmenlerin çocuklarla birlikte oynanması	8	14.5
		Çocuklara araştırma ödevleri verilmesi	7	12.7
Velilere yönelik öneriler (26)	<i>...veliler çocuklarını dijital oyunlardan uzaklaştırıp bu oyunlara yöneltebilir (Ö6)</i>	Velilerin çocuklarını GÇO'lara yönettirmesi	10	18.2
	<i>...veliler bu oyunlar ve yararları hakkında bilgi sahibi değiller, bilgilendirilebilirler böylece çocukları ile oynayabilirler (Ö19)</i>	Velilerin GÇO'lar hakkında bilgilendirilmesi	8	14.5
	<i>Anne babalar çocukları ile hep beraber bu oyunları oynayabilir mesela beştaş anne baba ile oynayabilir (Ö43)</i>	Velilerin çocuklar ile farklı GÇO'ları oynaması	8	14.5
Öğretim programları yönelik öneriler (47)	<i>Farklı derslerin öğretim programlarına GÇO'lar eklenebilir (Ö1, Ö8, Ö17, Ö45). Okul öncesi ve ilkökul düzeyinde GÇO'lara daha yer verilebilir (Ö8, Ö17, Ö46).</i>	Farklı derslerin öğretim programlarına eklenmesi	13	23.6
		Sınıf öğretmenliğindeki öğrencilerin dersi seçmesi	12	21.8
		Okul öncesi öğretmenliği programına seçmeli ders olarak eklenmesi	12	21.8
	<i>İlkokulda GÇO'lara yönelik seçmeli bir ders açılabilir (Ö1, Ö25)</i>	İlkokulda GÇO'nun seçmeli ders olması	9	16.4
Farklı kurum/kuruluşlara yönelik öneriler (47)	<i>Bu oyunları çoğumuz tanımıyoruz bilmiyoruz, bunları çocuklara tanıtan afişler, broşürler hazırlanabilir (Ö23)</i>	Öğrencilere ödüllü GÇO yarışmaları düzenlenmesi	19	34.5
	<i>Çocukların ilgisini çeken dijital platformlarda GÇO'lar tanıtılabilir öğretilbilir (Ö35)</i>	Park ve okul bahçelerinde GÇO'lar yönelik alt yapıların hazırlanması	12	21.8
	<i>Çizgi filmlerde GÇO'lara yer verilebilir (Ö55)</i>	Çocuklara GÇO'ları tanıtan afişler, broşürler hazırlanması	8	14.5
		Çocuklara GÇO'ları tanıtan uygulamalı eğitimler verilmesi	5	9.1

		Dijital platformlarda GÇO'ları tanıtılması	2	3.6
		Çizgi filmlerde GÇO'ları kullanılması	1	1.8
Akademik alana yönelik öneriler (10)	<i>GÇO'larla ilgili öğretici resimli kitaplar hazırlanarak bu oyunların öğretilmesi sağlanabilir (Ö55)</i>	GÇO'larla ilgili kitapların hazırlanması	5	9.1
	<i>Bu oyunlar günümüze uyarlanabilir mesela sek sek oyunu için hazır pedler görmüştüm (Ö16)</i>	GÇO'ların günümüze uyarlanması	3	5.5
	<i>Bu ders için yaptığım araştırmalarda GÇO'larla ilgili akademik çalışmaların sayısının çok az olduğunu gördüm bence artırılması gerekir (Ö19)</i>	GÇO'larla ilgili akademik çalışmaların artırılması	2	3.6

*Bir kişinin cevabı birden fazla temaya dâhil edilmiştir.

Tablo 7 incelendiğinde sınıf öğretmeni adayları GÇO'ların yaygınlaştırılması yönündeki görüşlerinin beş temada toplandığı görülmektedir. Bunlar arasında “Öğretmen/öğretmen adaylarına yönelik öneriler” teması ilk sırada yer alırken “Akademik Alana Yönelik Öneriler” son sırada yer almaktadır.

3. Tartışma ve Sonuç

Bu araştırma sınıf öğretmeni adaylarının GÇO'lar hakkındaki görüşlerinin belirlenmesi amacıyla yürütülmüştür. Çalışmada katılımcıların çoğunluğunun GÇO kavramını toplumların kültürü ile ve özellikle “*nesilden nesile aktarılan oyunlar*” ifadesini ile ilişkilendirdikleri saptanmıştır. Ayrıca öğretmen adaylarının önemli bir bölümünün GÇO kavramını; oynandığı zaman, çocukların gelişim alanları ve oynayan kişiler ile ilişkilendirdikleri belirlenmiştir. GÇO kavramı genel çerçevede “*yaşanılan toplumun kültürünün bir parçası haline gelmiş ve toplumun geçmişini yansıtan eğlenme amacıyla bireysel veya toplu olarak yapılan etkinlikler*” olarak ifade edilmektedir (Şimşek, 2021). Elde edilen bulgular katılımcıların genel anlamda kavram hakkında bilgiye sahip olduğuna işaret etmektedir. Benzer bulgulara Erol, vd. (2022) tarafından yapılan çalışmada da rastlanmıştır.

Çalışmada sınıf öğretmeni adaylarının GÇO'ların çocukların başta sosyal-duygusal ve bilişsel-zihinsel olmak üzere literatürde yer alan tüm gelişim alanlarını pozitif anlamda geliştirdiği görüşüne sahip oldukları belirlenmiştir. GÇO'ların dil gelişimine olan katkılarına ilişkin katılımcı görüşlerinin ise diğer gelişim alanlarına kıyasla sınırlı kaldığı saptanmıştır. GÇO'lar tüm gelişim alanlarını pozitif yönde etkilemektedir (Kamaruddin, Tannady ve Aina, M., 2023; Kenanoğlu ve Duran 2021; Ningsih, Cendana ve Purwandari, 2022). Dolayısıyla sınıf öğretmeni adaylarının GÇO'ların çocukların öğrenme ortamlarında kullanılması hakkında genel anlamda bilgi sahibi olduğu söylenebilir. Konu kapsamında öğretmen /öğretmen adayları ile yapılan sınırlı çalışmalarda eğitim-öğretim programlarında, ders içi ve ders dışı etkinliklerde GÇO'lara yeterince yer verilmediği ve bu etkinliklerin gelişim alanlarına olan katkıları hakkında öğretmenlerince yeterince bilgi sahibi olmadığı belirtilmektedir (Adi, et al. 2022; Küçükbiş, vd., 2022). Bu çalışmanın örneklemini GÇO dersini alan katılımcılardan oluşturulduğundan çocukların farklı gelişim alanlarına katkıları hakkında genel anlamda bilgi sahibi olması beklenen bir sonuçtur.

Yürütülen bu çalışmada sınıf öğretmeni adaylarının GÇO'ların çocuklara özellikle saygı yardımlaşma sevgi sorumluluk, dürüstlük gibi bazı kök değerlerinin kazandırılmasında etkili oldukları belirlenmiştir. Katılımcıların “özdenetim” kök değerinin çocuklara kazandırılması

konusunda ise GÇO'ları pek başarılı bulmadıkları saptanmıştır. Bu durum bu kök değerini içeriğini tam olarak bilmemelerinden kaynaklanabilir. Konu ile ilgili fazla çalışmaya ulaşılamamasına rağmen okul öncesi öğretmenlerinin özdenetim kök değerini vermekte zorlandığı belirtilmektedir (Arslan, 2022). Öğretmen/ öğretmen adayları özdenetim kök değerini yeterince bilmemektedir (Akhan, Subaşı ve Açıl, 2020; Sezer, 2021). GÇO'lar çocuklara bulunduğu toplumun değerlerini kazandırmakta bu değerlere uygun davranışlar göstermelerine dolayısıyla sosyal yaşama uyumunu kolaylaştırmaktadır (Deniz ve Karagöl, 2018; Ilgar ve Tutumlu, 2021; Sümbüllü ve Altınışık, 2016; Yeniasır ve Gökbulut, 2019). Sınıf öğretmenleri ile yapılan bir çalışmada GÇO'ların değerler eğitimi açısından çok önemli görüldüğü belirlenmiştir (Oğuz Haçat ve Topal, 2021). Dolayısıyla öğretim programlarında yer alan adalet, dostluk, dürüstlük, öz denetim, sabır, saygı, sevgi, sorumluluk, vatanseverlik, yardımseverlik kök değerlerinin (MEB, 2022; Talim ve Terbiye Kurulu Başkanlığı [TTKB], 2017) çocuklara kazandırılmasında GÇO'lardan yararlanılması mümkün olduğu söylenebilir.

Bu çalışmada sınıf öğretmeni adaylarının 21. yy. becerilerinin çoğunun çocuklara kazandırılmasında GÇO'ların kullanılabilmesi görüşüne sahip olduğu saptanmıştır. Çalışmada özellikle iletişim, yaratıcı düşünme, problem çözme, eleştirel düşünme, takım çalışması, becerileri gibi P21 kapsamındaki becerilerin çocuklara kazandırılmasında GÇO'ların yararlanılabileceği belirlenmiştir. Ayrıca diğer 21. yy. becerilerinden özellikle “karar verme” becerisinin GÇO'lar kullanılarak kazandırılabilmesi saptanmıştır. *Bireylerin günümüzdeki çalışma ve sosyal yaşantılarında çağın gerekliliklerine uygun olarak başarıyı elde etmeleri için sahip olması gereken beceriler*” 21. yüzyıl becerileri olarak ifade edilmektedir (Battelle for Kids, 2021), Bu becerilerin eğitim ortamlarında çocuklara kazandırılması mümkündür (Battelle for Kids, 2021; Uygun ve Güner, 2016; Çiftçi, Sağlam ve Yayla, 2021). Diğer yandan erken yaşlarda kazanılan becerilerin davranış haline getirilmesi kolaylaşmaktadır (Bee ve Boyd, 2012; Berk, 2013). Farklı alanlarda GÇO'lara ilişkin yapılan çalışmalarda eleştirel düşünme (Şimşek, 2021), problem çözme (Budak, vd., 2017; Savaş ve Gülüm, 2014), yaratıcı düşünme (Dehkordi, 2017; Tatli, 2018; Charles, et al. 2017; Zayyadi, Hasanah ve Surahmi 2018), takım çalışması ve karar verme (Yıldız ve Koçak, 2022) gibi becerileri geliştirdiği rapor edilmektedir. Bu becerilerden biri olan yaratıcı düşünme becerisinin ise kişilik özellikleriyle iç içe geçmiş bir yapıya sahip olması nedeniyle küçük yaşlarda kazanıldığında farklı konular arasında özgün bağlantılar kurulmasını kolaylaştırdığı bildirilmektedir (Liang, 2002; Yeşilyurt, 2020). Sınıf öğretmeni adaylarının görüşleri doğrultusunda yürütülen bu çalışmada GÇO'ların en fazla geliştirdiği 21. yy. becerileri arasında yaratıcı düşünme becerisi de bulunmaktadır. Bu nokta ise ilkökul dönemindeki çocukların öğrenme ortamlarında bu etkinliklere yer verilmesini daha önemli hale getirmektedir.

Bu çalışmada sınıf öğretmeni adaylarının GÇO'ların başta sosyal bilgiler/hayat bilgisi, Türkçe, matematik olmak üzere farklı derslerde kullanılabilmesi görüşünde olduğu belirlenmiştir. GÇO'ların Milli Eğitim kazanımları doğrultusunda gerekirse birtakım eklemeler yapılarak öğrenme ortamlarında kullanılabilmesi mümkündür (Erol, vd., 2022). GÇO'ların farklı derslere uyarlanması mümkündür (Turan, vd., 2020). Benzer şekilde başta sosyal bilgiler, hayat bilgisi, olmak üzere Türkçe, matematik ve diğer derslerde GÇO'ların kullanılması ile etkili ve eğlenceli öğrenmenin sağlanabileceği belirtilmektedir (Çelik, 2020; Dünder, 2022; Erol, vd., 2022; Hacısalihoğlu Karadeniz, 2017; Iasha, Al Ghozali, Supena, Wahyudiana, Setiawan ve Auliaty, 2020; Öngören ve Gündoğdu, 2021; Salsabilah, Rahmah, Wulandari ve Soebagy, 2022; Turan, vd., 2020). Dolayısıyla bu çalışmadan elde edilen sonuçlar literatürle desteklenmektedir.

Çalışma sonucunda sınıf öğretmeni adaylarına göre GÇO'ların kullanımının yaygınlaştırılması için en önemli görevin öğretmen/öğretmen adaylarına, öğretim programlarına ve farklı kurum/kuruluşlara düştüğü belirlenmiştir. Çalışmanın bulguları arasında önemli yer bulan “öğretmenler için GÇO seminerlerinin düzenlenmesi” ile ders içi ve dışı öğrenme ortamlarında bu etkinliklerin kullanılmasına önemli katkılar sağlamak mümkün olabilir. Zira GÇO'ların öğretmenler tarafından bilinmediği ve öğretim programlarında da bu etkinliklere yer verilmediği bildirilmektedir (Adi, et al. 2022; Küçükbiş, vd., 2022). GÇO'ların yaygınlaştırılması konusunda çalışmadan elde edilen bir diğer bulgu ise farklı kurum/kuruluşlara yönelik öneriler arasında yer alan ödüllü GÇO yarışmaları düzenlenmesidir. Son dönemlerde değişik yaş gruplarına yönelik GÇO şenlikleri düzenlendiği bilinmektedir (MEB, 2023). Dijital oyunların çocuklara GÇO'ları unutturduğu günümüzde düzenlenen bu şenlikler ile onların farklı alanlardaki gelişimlerinin desteklenmesinin yanı sıra kültürümüzün bir parçası olan bu oyunlarının yaşatılması mümkün olacaktır.

4. Öneriler

Bu araştırmada sınıf öğretmeni adaylarının GÇO hakkındaki görüşleri belirlenmeye çalışılmıştır. Araştırmanın örneklemini GÇO dersini alan sınıf öğretmeni adaylarından oluşturulmuştur. Dolayısıyla dersi almayan sınıf öğretmeni adaylarının konu hakkındaki düşüncelerinin farklı olması beklenen bir sonuçtur. Buradan hareketle bu çalışmanın ilk önerisi GÇO seçmeli dersinin daha fazla öğrenci tarafından seçilmesi veya zorunlu hale getirilmesidir. GÇO ve eğitim öğretim ortamlarında kullanılmasına ile ilgili verilecek seminerler, hizmet içi eğitimler ile dersi almamış öğretmen adaylarının eksikliklerinin giderilmesi muhtemeldir. Çalışmadan elde edilen sonuçlardan yola çıkarak sınıf öğretmeni adaylarının GÇO ve eğitim ortamlarında kullanılması hakkında genel olarak bilgi sahibi olduğu söylemek mümkündür. Fakat çalışmada öğretmen adaylarının GÇO ile bazı kök değerleri yeterince ilişkilendiremediği belirlenmiştir. Dolayısıyla sınıf öğretmeni adaylarına verilecek derslerde GÇO'ların öğrenme ortamlarında kullanılmasının faydaları üzerinde daha ayrıntılı durulması, bu kültür hazinelerinin öneminin daha ayrıntılı anlaşılmasını kolaylaştıracaktır. Ayrıca konuya ilişkin eğitim alanında yapılan akademik çalışmaların sayısının artırılması da öneriler arasındadır.

Kaynaklar

- Adi, B. S., Irianto, D. P., & Sukarmin, Y. (2022). Teachers' perspectives in motor learning with traditional game approach for early childhood. *Cakrawala Pendidikan: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 41(1), 1-11. doi:10.21831/cp.v41i1.36843.
- Akhan, N. E., Subaşı, E. ve Açıl, F. B. (2020). Öğretmen adaylarının kök değerlere ilişkin görüşleri. *Eğitim ve Yeni Yaklaşımlar Dergisi*, 3(2), 115-134.
- Anning, A. & Edwards, A. (2006). *Promoting children's learning from birth to five: developing the new early years professional*. Open University, (2. Edition), Newyork, McGraw-Hill Education.
- Arslan, A. (2022). Okul öncesi eğitim öğretmenlerinin kök değerlere yönelik görüşlerinin incelenmesi. *Asya Studies*, 6(22), 29-44.
- Aypay, A. (2016). Investigating the role of traditional children's games in teaching ten universal values in Turkey. *Eurasian Journal of Educational Research*, 16(62), 283-300 Retrieved from.

- Baltacı, A. (2018). Nitel araştırmalarda örnekleme yöntemleri ve örnek hacmi sorunsalı üzerine kavramsal bir inceleme. *Bitlis Eren Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 7(1), 231–274.
- Baran Kaya, T., Arslan, S. ve Hacısalihoğlu Karadeniz, M. (2022). Geleneksel çocuk oyunlarının matematik öğretiminde kullanılmasına ilişkin sınıf öğretmeni adaylarının görüşleri. *Gazi Üniversitesi Gazi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 42(3), 1879-1914.
- Battelle for Kids, (2021). Framework for 21st century learning, 21st century student outcomes and support systems, Erişim: 05.05.2023 <http://www.p21.org/storage/documents/doc>.
- Beaulieu, R. (2017). Phenomenography: Implications for expanding the educational action research lens. *Canadian Journal of Action Research*, 18(2), 62-81.
- Bee, H. & Boyd, D., (2012). *Çocuk gelişim psikolojisi*. (Çev: O. Gündüz) İstanbul: Kaknüs Yayınları.
- Berk, L. (2013). *Çocuk gelişimi*. (Çev: A. Dönmez) Ankara: İmge Kitabevi.
- Budak, M., Kılıç, M. ve Taşkın, H. (2017). The effect of traditional children's games on orientation and rhythm ability. *Science. Movement and Health Dergisi*, 17(2), 200-204.
- Büyüköztürk, Ş., Kılıç Çakmak, E., Akgün, Ö. E., Karadeniz, Ş. ve Demirel, F. (2018). *Bilimsel araştırma yöntemleri*. 25. Baskı. Ankara, Pegem Akademi.
- Charles, M. A. G., Abdullah, M. R., Musa, R. M. & Kosni, N. A. (2017). The effectiveness of traditional games intervention program in the improvement of form one school-age children's motor skills related performance components. *Journal of Physical Education and Sport*, 17, 925-930.
- Çelik, A. (2020). Sosyal bilgiler öğretim programında yer alan becerilerin öğretiminde kullanılabilecek geleneksel çocuk oyunlarının incelenmesi. *Uluslararası Türkçe Edebiyat Kültür Eğitim Dergisi*, 9(1), 413-424.
- Çepni, S. (2018). *Araştırma ve proje çalışmalarına giriş*. Geliştirilmiş 8. Baskı. Trabzon: Celepler Matbaacılık Yayın ve Dağıtım.
- Çiftçi, S., Sağlam, A. ve Yayla, A. (2021). 21. yüzyıl becerileri bağlamında öğrenci, öğretmen ve eğitim ortamları. *RumeliDE Dil ve Edebiyat Araştırmaları Dergisi*, 24, 718-734. DOI: 10.29000/rumelide.995863.
- Dehkordi, M. R. (2017). The educational impact of traditional games: the role of zurkhaneh sport in educating children. *International Journal of Science Culture and Sport*, 5(3), 134-139.
- Deniz, K. ve Karagöl, E. (2018). Değerler eğitimi açısından ortaokul Türkçe ders kitapları. *Karaelmas Journal of Educational Sciences*, 244-255.
- Dündar, F. (2022). *5. sınıf alan ve uzunluk ölçme konusunun geleneksel çocuk oyunları ile öğretiminin başarıya etkisi*. Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Erzurum: Atatürk Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü.
- Ekici, M. (2011). *Halkbilgisi (folklor) derleme ve inceleme yöntemleri*. Ankara: Geleneksel Yayıncılık.
- Erol, M., Akbakra, M. U. ve Karabıçak, N. (2022). Sınıf öğretmeni adaylarına göre geleneksel çocuk oyunları. *Değerler Eğitimi Dergisi*, 20(44), 491-517. [doi:10.34234/ded.1166387](https://doi.org/10.34234/ded.1166387)

- Fırat, H. (2013). Çocuk oyunları-eğitim ilişkisi: bezirgân başı örneği. *Electronic Turkish Studies*, 8(13), 885-896.
- Fromberg, D. P. & Bergen, D. (2006). *Play from birth to twelve: Contexts, perspectives and meanings*. New York: Routledge.
- Ghipit Charles, M. A., Abdullah, M. R., Musa, R. M., Kosni, N. A., & Maliki, A. B. H. M. (2017). The effect of traditional games intervention programme in the enhancement school-age children's motor skills: A preliminary study, *Health, Movement & Exercise*, 6(2), 157-169.
- Gümüştaş, N. (2010). *Geleneksel çocuk oyunlarından çağdaş eğitimde yararlanılması*. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, İstanbul: Yeditepe Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü.
- Gürbüz, D. Ö. (2016). Geleneksel çocuk oyunları ve eğitimsel işlevleri: Emirdağ örneği. *Turkish Studies*, 11(14), 529- 564.
- Hacısalıhoğlu Karadeniz, M. (2017). A general review of acquisitions and problems in the process of adapting and applying traditional children's games into maths, *Kastamonu Eğitim Dergisi*, 25(6), 2245-2262
- Handayani, P. (2017). Upaya peningkatkan keterampilan sosial siswa melalui permainan tradisional congklak pada mata pelajaran IPS. *Premiere Educandum Jurnal Pendidikan Dasar dan Pembelajaran*, 7(1), 39-46.
- Hazar, Z., Tekkurşun Demir, G. ve Dalkıran, H. (2017). Ortaokul öğrencilerinin geleneksel oyun ve dijital oyun algılarının incelenmesi: Karşılaştırmalı metafor çalışması. *Spormetre Dergisi*, 15(4), 179-190.
- Iasha, V., Al Ghozali, M. I., Supena, A., Wahyudiana, E., Setiawan, B. & Auliaty, Y. (2020, September). The Traditional Games Effect on Improving Students Working Memory Capacity in Primary Schools. In *Proceedings of the 4th International Conference on Learning Innovation and Quality Education*, 1-5.
- İlgar, Ş. ve Tutumlu, R. (2021). Traditional Games Played in School in Early Childhood and their Analysis in Terms of Values Education. *Journal of Strategic Research in Social Science*, 7(1), 75-90.
- Kamaruddin, I., Tannady, H., & Aina, M. (2023). The efforts to improve children's motoric ability by utilizing the role of traditional games. *Journal on Education*, 5(3), 9736-9740.
- Karadeniz, M. H. (2017). Geleneksel çocuk oyunlarının matematiğe uyarlanması ve uygulanması sürecindeki kazanım ve problemlere genel bir bakış. *Kastamonu Eğitim Dergisi*, 25(6), 2245-2262.
- Khan, S. H. (2014). Phenomenography: a qualitative research methodology in Bangladesh. *International Journal of New Trends in Education and Their Implications*, 5(2), 34-43.
- Kleiman, S. (2004). Phenomenology: to wonder and search for meanings. *Nurse Researcher*, 11(4), 7-19. DOI: [doi:10.7748/nr2004.07.11.4.7.c6211](https://doi.org/10.7748/nr2004.07.11.4.7.c6211).
- Koballa, T., Graber, W., Coleman, C., & Kemp, C. (2000). Prospective gymnasium teachers conceptions of chemistry learning and teaching, *International Journal of Science Education*, 22(2), 209-224.
- Kovačević, T. & Opić, S. (2014). Contribution of traditional games to the quality of students' relations and frequency of students' socialization in primary education, *Croatian Journal of Education*, 16(1), 95-112.

- Küçükbiş, H. F., Özkurt, B., Sirkeci, H. ve Öztürk, O. (2022). Geleneksel oyun ve geleneksel çocuk oyunlarının eğitim-öğretim programlarındaki yeri. *Elektronik Sosyal Bilimler Dergisi*, 21(83), 1422-1436.
- Lestaringrum, A. (2017). The effects of traditional game 'congklak' and self-confidence towards logical mathematical intelligence of 5-6 years children. *Journal Ilmiah Pendidikan Prasekolah dan Sekolah Awal*, 3(1), 13-22.
- Liang, T. (2002). *Implementing cooperative learning in EFL teaching: Process and effects*. Yayınlanmamış Doktora Tezi, Taiwan: National Taiwan Normal University.
- Madondo, F. & Tsikira, J. (2021). Traditional children's games: Their relevance on skills development among rural zimbabwean children age 3–8 years. *Journal of Research in Childhood Education*. 36(3), 406–420. DOI: 10.1080/02568543.2021.1982084
- MEB (2022). *Değerler eğitimi etkinlik kitabı öğretim programlarında yer alan kök değerler temalı etkinlik kitabı*. MEB Ortaöğretim Genel Müdürlüğü.
- MEB (2023). 2023 Anasınıfı ve ilkokul öğrencilerine yönelik geleneksel çocuk oyunları şenliği.
- Meece, J. & Daniels, D. (2008). *Child and adolescent development for educators* (3rd ed.), New York, NY: McGraw-Hill.
- Miles, M. B. & Huberman, A. M. (1994). *Qualitative data analysis: an expanded sourcebook* (2nd ed.). Thousand Oaks, California: SAGE.
- Ningsih, S., Cendana, W., & Purwandari, E. (2022). The effectiveness of konjo traditional game "Ak Bombo-Bombo" in English vocabulary mastery. *Wiyata Dharma: Jurnal Penelitian dan Evaluasi Pendidikan*, 10(2), 119-127.
- Oğuz Haçat, S. ve Topal, M. (2021). Geleneksel çocuk oyunlarının değerler eğitimindeki rolünün sınıf öğretmenlerinin görüşleri açısından değerlendirilmesi. *Batı Anadolu Eğitim Bilimleri Dergisi*, 12(2), 558-575. DOI: 10.51460/baebd.946222
- Öngören, S. ve Gündoğdu, S. (2021). Mathematical skills in traditional children's games in early childhood. *Kastamonu Eğitim Dergisi*, 29(5), 1052-1064. DOI: 10.24106/kefdergi.735687
- Özalp Gerçekler, G.Ö., Kahraman, A., Yardımcı, F. ve Bolışık, B. (2014). İlköğretim öğrencilerinin geleneksel çocuk oyunlarını oynama durumlarının ve etkileyen etmenlerin incelenmesi. *Uluslararası Hakemli Aile Çocuk ve Eğitim Dergisi*, 2(3),49-62.
- Petrovska, S., Sivevska, D., & Cackov, O. (2013). Role of the game in the development of preschool child. *Procedia-Social and Behavioral Sciences*, 92, 880-884.
- Ramayenda, N. (2020). Social emotional development of early childhood through traditional games in PAUD terpadu hauriyah halum city of padang. *Advances in Social Science, Education and Humanities Research, Proceedings of the International Conference of Early Childhood Education*, 449, 13–16.
- Ramazan, M. O. ve Adak Özdemir, A. (2015). Çocuk oyun alanlarının/parklarının fiziksel özelliklerinin ve kullanıcılarının davranışlarının incelenmesi. *International Journal of Human Sciences*, 12(1), 1558-1576.
- Salsabilah, A. P., Rahmah, A. A., Wulandari, A., & Soebagyo, J. (2022). A review of research: exploring ethnomatematics on indonesian traditional games in mathematics learning. *Journal of Medives: Journal of Mathematics Education IKIP Veteran Semarang*, 6(1), 191-202.

- Savaş, E., Gülüm, K. (2014). Geleneksel oyunlarla öğretim yöntemi uygulamasının başarı ve kalıcılık üzerine etkisi. *Trakya Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 16(1), 183-202.
- Senemoğlu, N. (2020). *Gelişim öğrenme ve öğretim, kuramdan uygulamaya 25*. Baskı. Ankara: Anı Yayıncılık.
- Sevinç, M. (2004). *Erken çocukluk gelişimi ve eğitiminde oyun*. İstanbul: Morpa Kültür Yayınları.
- Sümbüllü, Y. Z. ve Altınışık, M. E. (2016). Geleneksel çocuk oyunlarının değerler eğitimi açısından önemi. *ETÜ, Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 1(2), 73-85.
- Şahin, C. ve Tuğrul, V. M. (2012). İlköğretim öğrencilerinin bilgisayar oyunu bağımlılık düzeylerinin incelenmesi. *Zeitschrift Für Die Welt Der Türken Dergisi*, 4(3), 115-130.
- Şimşek, A., (2021). *Geleneksel çocuk oyunlarının kültürel mirasa katkısı ve eğitsel yönünün öğretmen görüşlerine göre değerlendirilmesi (Mersin ili örneği)*. Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Mersin: Mersin Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü.
- Taheri, L. & Chahian, G. (2015). Restoration of traditional children's play in Iranian nomadic societies (Case Study of Kohgilouyeh and Boyer Ahmad). *Children*, 2(2), 211-227.
- Talim ve Terbiye Kurulu Başkanlığı (TTKB). (2017, Temmuz 18). Müfredatta yenileme ve değişiklik çalışmalarımız üzerine.
- Tatli, Z. (2018). Traditional and digital game preferences of children: A CHAID analysis on middle school students. *Contemporary Educational Technology*, 9(1), 90-110. DOI: <https://doi.org/10.30935/cedtech/6213>.
- Tekindal, M. ve Uğuz Arsu, Ş. (2020). Nitel araştırma yöntemi olarak fenomenolojik yaklaşımın kapsamı ve sürecine yönelik bir derleme. *Ufku Ötesi Bilim Dergisi*, 20(1), 153- 182.
- Telef, B. B. (2016). Investigating the relationship among internet addiction, positive and negative affects, and life satisfaction in turkish adolescents. *International Journal of Progressive Education*, 12(19), 128-135.
- Trajkovik, V., Malinovski, T., Vasileva-Stojanovska, T., & Vasileva, M. (2018). Traditional games in elementary school: Relationships of student's personality traits, motivation and experience with learning outcomes. *PLoS One*, 13(8), DOI: doi.org/10.1371/journal.pone.020217.
- Turan, B. N., Gözler, A., Turan, M., İncetürkmen, M. ve Meydani, A. (2020). Geleneksel çocuk oyunlarına yönelik öğretmen görüşleri. *Gaziantep Üniversitesi Spor Bilimleri Dergisi*, 5(3), 231-241. DOI: 10.31680/gaunjs.757332
- Yeniasır, M. ve Gökbulut, B. (2019). Socio-cultural values provided to pre-school children using traditional children games. *Journal for Educators, Teachers and Trainers*, 10(2), 127-136.
- Yeşilyurt, E. (2020). Yaratıcılık ve yaratıcı düşünme: Tüm boyut ve paydaşlarıyla kapsayıcı bir derleme çalışması. *OPUS International Journal of Society Research*, 15(25), 3874-3915. DOI: 10.26466/opus.662721.
- Yıldırım, A. ve Şimşek, H. (2006). *Sosyal bilimlerde nitel araştırma yöntemleri*. Ankara. Seçkin Yayınevi.
- Yıldırım, G. (2021). Somut olmayan kültürel mirasın eğitim programlarına yansımaları: hayat bilgisi öğretimi. *Uluslararası Sosyal ve Eğitim Bilimleri Dergisi*, 16, 231-247. DOI: 10.20860/ijoses.974198.

- Yıldız, R. ve Koçak, Ç. V. (2022). Geleneksel çocuk oyunlarının ilkökul öğrencilerinin karar verme becerilerine etkisi. *Sivas Cumhuriyet Üniversitesi Spor Bilimleri Dergisi*, 3(2), 38-44.
- Yurdakal, İ. H. (2018). Değişen sınıf öğretmenliği lisans program içeriğinin incelenmesi. *Ulakbilge*, 6(29), 1483-1499
- Yükseköğretim Kurumu [YÖK], (2018). Öğretmen yetiştirme lisans programları, programların güncelleme gerekçeleri, getirdiği yenilikler ve uygulama esasları.
- Yüksel, P. ve Yıldırım, S. (2015). Theoretical frameworks, methods, and procedures for conducting phenomenological studies in educational settings. *Turkish Online Journal of Qualitative Inquiry*, 6(1), 1-20. DOI: [doi:10.17569/tojqi.59813](https://doi.org/10.17569/tojqi.59813).
- Zayyadi, M., Hasanah, S., I., & Surahmi E. (2018). Ethnomatematics exploration in traditional games as a form of students social interaction. *JIPM (Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika)*, 6(2), 125-132.

Extended Abstract

Traditional Children's Games are defined as enjoyable and culturally valuable play activities that can positively affect the child's different developmental areas and develop his/her potential. Traditional children's games played by children on the streets until recently have been replaced by digital games played in closed environments. Different studies are being carried out today in order to remember traditional children's games, which are one of our important cultural treasures. In this context, "traditional children's games" course was added to the undergraduate curriculum of the Department of Classroom Teaching, which was updated in 2018-2019, as a field education elective course. By utilizing TCDs in the education process, it will be possible to make positive contributions to the development of children in different fields, to provide fun learning environments and to transfer this cultural heritage to future generations. Teachers are the main factor in the use of traditional children's games in learning environments. However, it is reported that these games are not sufficiently included in education programs and in/out-of-class activities, are not recognized by teachers, and are tried to be kept alive through institutional activities carried out by municipalities and governorships. On the other hand, there are limited studies in the literature examining the views of teachers/pre-service teachers on the subject. Based on these points, the aim of this study is to determine the opinions of prospective classroom teachers about traditional children's games.

In this study, phenomenographic method, one of the qualitative research methods, was used. Phenomenology focuses on phenomena that we are aware of but do not have a detailed and deep understanding. In studies conducted with the phenomenological method, it aims to reveal the participants' perceptions of a concept and events and to make sense of the experience. Since the sample in studies conducted with this method should consist of people who have experienced the phenomenon, the sample of the study was composed of 55 prospective primary school teachers who took the "Traditional Children's Games" course. The sample of this study was determined by criterion sampling, one of the purposeful sampling methods. The criterion sampling method allows research to be conducted by selecting people, events, objects and situations with certain qualities in order to select information-rich situations in line with the purpose of the study. Therefore, the sample of this study was composed of pre-service classroom teachers who took the Traditional Children's Games course and experienced many Traditional Children's Games with homework assignments during the process.

In this study, an open-ended questionnaire form consisting of 6 questions about Traditional Children's Games was used as a data collection tool. The questions in the questionnaire form are aimed at determining the views of prospective primary school teachers on the concept of Traditional Children's Games and their use in educational environments. While preparing the questions, first of all, the literature on the use of Traditional Children's Games in learning environments was reviewed and a question pool was created regarding the questions that could be asked. While preparing the questions, the opinions of 2 classroom teachers and 2 field expert academicians were consulted. After the interviews, the questions related to the Traditional Children's Games course taken by the classroom teacher candidates were removed from the questionnaire and the number of questions was reduced to 6. The questionnaire questions were examined by 5 prospective classroom teachers in terms of comprehensibility, and necessary arrangements

were made in line with their opinions. Since the courses were conducted remotely due to the earthquake disaster experienced as of the date of the study, the data were collected via the internet at the end of the semester.

As a result of the study, it was determined that prospective primary school teachers mostly associate traditional children's games with the culture of societies. In the study, it was determined that the participants had the opinion that students could gain most of the root values and 21st century skills by utilizing traditional children's games in learning environments. In addition, it was also determined in the study that prospective classroom teachers had the opinion that traditional children's games positively improve all developmental areas of children in the literature, especially social-emotional and cognitive-mental.

It is among the recommendations of the study that seminars and in-service trainings should be given within the scope of the subject in order to overcome the deficiencies of pre-service primary school teachers who have not taken the course.