



INSTAGRAMDA “ÇOCUK VE OYUN” ETİKETİYLE YAPILAN PAYLAŞIMLARIN İNCELENMESİ

Aynur YILMAZ¹

ÖZ

Günümüzde teknoloji hızla gelişim göstermiş ve hayatımızın hemen hemen her alanında kullanılır hale gelmiştir. Bir takım sosyal ağların ortaya çıkmasında teknolojinin gelişiminin önemli katkısı olmuştur. Öyle ki insanlar zamanın önemli bölümünü teknolojinin bir çıktısı olan sosyal ulaşım ağlarına ayırmaktadır. Çok çeşitli sosyal medya araçları mevcuttur. Instagram da insanların yoğun bir şekilde kullandıkları ve arkadaşları ile iletişim sağladıkları sosyal ağlar arasında yer almaktadır. İnsanlar bu sosyal ağ aracılığıyla herhangi birey, durum ve olay karşısında sahip oldukları duygu, düşünce ve algılarını bu ortamlardan ifade edebilmektedir. Bu araştırmanın amacı çocuk ve oyun kavramının instagram 'da görsel ve yazılı olarak nasıl sunulduğunu tespit etmektir. Araştırma nitel araştırma yaklaşımlarından olgu bilim deseni kullanılarak gerçekleştirilmiştir. Çalışma grubu “çocuk ve oyun” etiketi ile yapılan son 300 paylaşımından oluşmuştur. Türkçe olmayan, sakıncalı olan ve siyasi içeriğe sahip olan paylaşımlar dikkate alınmamıştır. Veriler içerik analizi ile analiz edilmiştir. Paylaşımlarda oyunun bilişsel, duyuşsal ve yapısal özelliklerinin yer aldığı saptanmıştır. Oyunun çocuğun farklı gelişim alanlarına katkısı olduğuna değinilmiştir. Paylaşımlarda, ince ve kaba motor becerilerinin gelişimini içeren oyunlara sıklıkla yer verilmiştir. Buna karşın hareketlilik gerektiren oyun paylaşımlarının sınırlı olduğu tespit edilmiştir. Oyunlar oluşturulurken, sportif branşların temelini oluşturan lokomotor becerilere daha fazla yer verilmesi, çocukların motor gelişimlerini destekleyecektir.

Anahtar Kelimeler: Çocuk ve Oyun, Instagram, Algı, Sosyal Medya.

EXAMINATION OF SHARES MADE WITH "CHILD AND PLAY" HASHTAG IN INSTAGRAM

ABSTRACT

Nowadays, technology has developed rapidly and has been used in almost all areas of our lives. The development of technology has made a significant contribution to the emergence of a number of social networks. So much so that people divide the important part of time into social transport networks, which are the output of technology. A wide range of social media tools are available. Instagram is also one of the social networks, which people use intensively and through which they communicate with friends. Through this social network, people can express their feelings, thoughts and perceptions on any individual, situation and event. The aim of this research is to determine how the concept of child and game is presented in visual and written form in Instagram. The research was carried out using a case study pattern of qualitative research approaches. The sample of the study consists of the last 300 shares with the tag “children and games”. Shares that are not Turkish, which are objectionable and have political content are not taken into consideration. Data were analyzed by content analysis. It was found that the cognitive, affective and structural features of the game were included in the shares. It was stated that the game contributes to different development areas of the child. In the shares, games involving the development of fine and gross motor skills are frequently included. On the other hand, it was determined that the share of games that require mobility is limited. When creating games, giving more space to the locomotor skills that form the basis of sportive branches will support children's motor development.

Keywords: Child and Play, Instagram, Perception, Social Media.

GİRİŞ

Oyunun ne olduğuna dair uzun yıllardır pek çok tanım yapılmış ve birbirini bütünleyen tanımlamalar ortaya konulmuştur. Bazı araştırmacılar oyunun farklı niteliklerini ortaya koyan yaklaşımlar kullanmışlardır. Montessori’ye göre; oyun çocuğun işidir. Çocuklar oyun sayesinde dünyayı anlamlandırır, etrafındaki diğer bireylerle sosyal iletişim kurar ve bu becerilerini geliştirme fırsatını elde eder, duygularını kontrol edip düzenlemeyi öğrenir ve sembolik düşünme becerilerini geliştirir (Kayılı, 2010). Montaigne, oyunu “çocukların en gerçekçi uğraşları” olarak tanımlamıştır. Huizinga ise oyun kavramını, isteyerek ve kurallı olarak belli bir zaman ve mekânda yapılan faaliyetler olarak tanımlamıştır (Ergün, 1980). Suzan Isaacs, oyunun çocuğun duygusal ve bilişsel gelişiminde önemli bir yeri olduğunu belirtmiştir (Isaacs, 1929). Speencer ise oyunun organizmanın yapması gereken işleri yapabilmesi için gereken fazla enerjinin kullanılmasından sonra dışa vurulan enerji olduğundan bahsetmektedir.

Vygotsky’e göre oyun, 2 ile 6 yaş arasındaki gelişimin başlıca kaynağıdır. Çocuklar mümkün oldukça, zamanlarının çoğunu oyun oynayarak geçirirler. Onlar oyun oluştururken ve ya kurgularken, bedenlerini ve vücutlarını geliştirirler. Ayrıca oyunlar çocuklara akranları ile iletişim kurmayı öğretir ve çocukların dikkatlerinin gelişmesine katkı sağlayarak onların çok yönlü gelişimini destekler. En önemlisi, çocukları mutlu eder (Burdette ve Whitaker, 2005).

Yapılan çalışmalar oyunun çocuğun birçok gelişim alanına katkısı olduğunu ortaya koymuştur. Oyunun kaba, ince motor gelişim ve lokomotor hareketler üzerine katkısı vardır. Yarımkaya ve Ulucan (2015)’ın okulöncesi dönem çocukları üzerinde gerçekleştirdikleri çalışmada; çocukların kavrama, denge, atlama ve fırlatma becerilerine hareket eğitiminin katkısının olduğu tespit edilmiştir. Bu beceriler lokomotor becerileri içermekte olup, okulöncesi dönemin sonlarında kazanılmaktadır (McDevitt ve Ormrod, 2004). Bu dönemde çocuklar üç tekerlekli bisikletten iki tekerlekli bisikleti kullanabilme becerisine ve bu dönemin sonunda paten kayabilir ve bir futbol topuna ayakla vurabilirler (Mullen, 1984). Ayrıca topu atabilme ve yakalayabilme becerileri de gelişir. Bu dönemde diğer taraftan; ince motor beceri 3 ve 5 yaşları arasında el ve parmakların kullanılması ve ince motor gelişimde daha hassastır. İnce motor hareketler; kavrama ve kontrol gerektiren küçük materyalleri kullanmada çocukların yetkin olmalarını sağlayan daha kontrollü parmak hareketleri gerektirmektedir. Okulöncesi sınıflarda; çocuklar pazıllarla çalışma, kalemlle kesme, fırça ve kalem kullanma, küçük blokları şekillendirme gibi becerileri öğrenirler (Wortham, 2010).

Bilişsel gelişim ve öğretim için oyunun gerekli olduğu düşünülmektedir (Piaget, 1962). Araştırmacılar sosyodramatik oyunlara daha fazla zaman ayıran okulöncesi çocukların

entelektüel gelişimde ileri düzeyde olduklarını keşfetmişlerdir. Ayrıca, rol yapmaktan hoşlanan çocukların, hayal gücü ve yaratıcılık testlerinde daha yüksek puan aldıkları tespit edilmiştir. Objelerle kurgulanan özgün oyunlar çocukların yaratıcı düşünme yeteneğini geliştirmektedir (Pepler ve Ross, 1981). Oyunun iki temel bileşeni: düşünme süreçlerinin katılımı ve sosyal etkileşimlerin tekrarıdır. Ayrıca oyun akademik öğrenmenin de temelini oluşturmaktadır. Mış gibi oyun, küçük çocukların akıl yürütme yeteneğini artırır ve çocuklara anlamları nesnelere ayırmalarına yardımcı olur (Vygotsky, 1976'den akt., Frost, Wortham ve Reifel, 2001).

Oyunun çocuğun gelişim alanlarına olan katkısı dikkate alındığında; oyun çocuğun dünyayı tanıması ve anlamlandırması açısından vazgeçilmez yaşam kaynağı olarak nitelendirilebilir. Çocuğun gelişiminde önemli görev ve sorumlulukları olan ebeveynler çok yönlü çocuklar yetiştirmek için çocuklara mümkün oldukça oyun oynama fırsatı yaratmaları gerekmektedir. Çocuk gelişimi ve eğitiminden sorumlu olan kreş ya da anaokullarında görev yapan okulöncesi ve çocuk gelişimi uzmanlarının da kurgulayacakları oyunlar aracılığıyla çocukların ufuklarını geliştirecek etkinliklere yer vermeleri gerekmektedir. Bu kurumda çalışanların oyun kavramı ve oyunun çocuğun gelişim alanlarına sağladığı katkılarına yönelik görüşleri, çocuklara sunulacak oyun içeriğinin oluşturulmasında önem taşımaktadır.

Herhangi bir kavrama yönelik kişilerin görüşleri farklı yaklaşımlarla ya da ölçme araçları ile tespit edilebilmektedir. Bu çalışmada da teknolojinin insan kullanıma sunduğu instagramdan faydalanılmıştır. Bu platform, kullanıcıların fotolar ve etiketlerle profil oluşturmaları yoluyla, etkileşimli bir sosyal katılıma olanak sağlar. Paylaşılan fotoğraflar ve kullanılan etiketler, bireylerin duygu ve benlikleri ile görseller arasında nasıl bir bağ kurduğunu ortaya koyar (Yakın ve Alaçam Akşit, 2016). Böylece paylaşımda bulunanların duygu ve düşünceleri anlamlandırılır. Bu çalışmanın amacı instagramda “çocuk ve “oyun” etiketi ile yapılan paylaşımları incelemektir. Bu amaç doğrultusunda aşağıdaki sorulara cevap aranmıştır.

1. Çocuk ve oyun etiketiyle yapılan paylaşımlarda yer alan oyunun yapısal özelliklerine ait görsel içerik ve paylaşımlar nelerdir?
2. Çocuk ve oyun etiketiyle yapılan paylaşımlarda yer alan oyunun duyuşsal özelliklerine ait görsel içerik ve paylaşımlar nelerdir?
3. Çocuk ve oyun etiketiyle yapılan paylaşımlarda yer alan oyunun bilişsel özelliklerine ait görsel içerik ve paylaşımlar nelerdir?
4. Çocuk ve oyun etiketiyle yapılan paylaşımlarda yer alan oyunun çocuklara katkısına yönelik yapılan paylaşımlar nelerdir?

YÖNTEM

Bu bölümde araştırma deseni, çalışma grubu, verilerin toplanması ve analizi alt başlıklarına yer verilmiştir.

Araştırma Deseni

Araştırmada instagram da çocuk ve oyun kavramının hangi görsellerle ve ifadelerle ilişkilendirildiğini belirlemek amacıyla nitel araştırma yaklaşımlarından olgu bilim (fenomenoloji) deseni kullanılmıştır. Bu desen, belirli bir olguyu açıklığa kavuşturmayı, o olgunun kişiler tarafından nasıl algılandığını tanımlamayı amaçlamaktadır (Lester, 1999).

Çalışma Grubu

Araştırmanın evrenini instagramda “çocuk ve oyun” etiketi ile yapılan son 4180 paylaşım oluşturmaktadır. Araştırma kapsamında çalışma grubu amaçlı örnekleme yöntemlerinden rastgele örnekleme tekniği ile seçilmiştir. “Çocuk ve oyun” kavramı ile ilgili yapılan son 300 paylaşım çalışma grubuna dahil edilmiştir. Çalışma grubunda yer alan paylaşımlar 9 Ekim-16 Ekim tarihleri (1 haftalık süreç) arasındaki paylaşımları içermektedir. Bu paylaşımlar rast gele seçilmiş olup, farklı zaman dilimlerinde (hafta içi ve hafta sonu) çocuk ve oyun kavramına yönelik kişilerin algıları tespit edilmeye çalışılmıştır. Böylece durumsal çeşitlilik sağlanmaya çalışılmıştır. Çocuk ve oyun etiketiyle yapılan paylaşımlarda yer alan çocukların okulöncesi gelişim çağında oldukları tespit edilmiştir.

Verilerin Toplanması ve Analizi

Instagramda “çocuk ve oyun” ile ilgili yapılan son 300 paylaşım içerik ve görsel olarak oyun unsuruna yer vermesine dikkat edilmiştir. Türkçe olan paylaşımlar analize tabi tutulmuştur. Sakıncalı, reklam içeren ve içerik olarak oyunu içermeyen 59 paylaşım analiz dışı bırakılmıştır. Geriye kalan 241 paylaşım oyunun kavramsal yapısını inceleyen çalışmalarda (Einarsdottir, 2010; Einarsdottir, 2014a; Einarsdottir, 2014b; Giren, 2016; Koçyiğit ve Başara Baydilek, 2014; Pilten ve Pilten, 2013; Wing, 1995; Yılmaz ve Pala, 2017) elde edilen bulgular doğrultusunda analize tabi tutulmuştur. Konusu oyun olan çalışmaların incelenmesi sonucunda instagramda çocuk ve oyun etiketiyle yapılan paylaşımlar Tablo 1’de yer alan kategoriler doğrultusunda içerik analizine tabi tutulmuştur. Görsel paylaşımların anlamlandırılmasında sözel paylaşımlardan da faydalanılmıştır.

Tablo 1. Çocuk ve Oyun Algısının İncelendiği Kategoriler

| Kategori | Kavramlar |
|-----------------------|------------------------|
| Oyuna İlişkin Algı | Rekabet |
| | Materyal |
| | Kurallar içermesi |
| | Hareketliliğin olması |
| | Bireysel/Grupla olması |
| | Mış gibi oyun |
| | Eğlenceli olması |
| | Mutluluk vermesi |
| | Muhakeme yapma |
| Mantık yürütme | |
| Sentez yapma | |

Tablo 1’de görüldüğü gibi, oyun kavramının ne anlama geldiğini inceleyen çalışmalar, oyunun yapısal ve duyuşsal özelliklerine dikkat çekmiştir (Koçyiğit ve Başara Baydilek, 2014; Pilten ve Pilten, 2013; Wing, 1995; Yılmaz ve Pala, 2017). Çocuk ve oyun etiketiyle yapılan paylaşımların içerik analizine tabi tutulması sonucunda oyunun çocuğun bilişsel gelişimine de önemli katkısı olduğuna yönelik paylaşımların olduğu tespit edilmiştir. Böylece oyunun bilişsel özelliği de çalışmada dikkate alınmıştır. Bunun yanı sıra oyunun çocukların gelişim alanlarına nasıl etkisi olduğu ile ilgili yapılan paylaşımlar da incelenmiştir.

Tablo 1 ve “oyunun çocukların gelişime etkisi” dikkate alınarak; çocuk ve oyun etiketiyle yapılan paylaşımlarda oyunun nasıl algılandığı incelenmiştir. Veriler analize tabi tutulmadan önce, görsel paylaşımlar bir word dosyasına kaydedilmiştir. Oyunun özellikleri dikkate alınarak, kodlama işlemi yapılmıştır. Çünkü nitel çözümlemede verilerin içeriklerini keşfetmeye yönelik çözümleme için kodlama ilk ve asli işlemdir (Punch, 2005). Kodlama işlemi yapılırken görseller ve onlara ait açıklamalar birlikte değerlendirilerek, görseller anlamlandırılmaya çalışılmıştır. Kodlar alt alta yazılmış, benzer olan kodlar içeriğe uygun olarak kategoriler altında toplanmıştır. Kodların temsil ettiği kategorilerin birbirleriyle ilişkili olmasına dikkat edilmiştir (Maykut ve Morehouse, 1994). Kodlama ve kategori oluşturma araştırmacı tarafından gerçekleştirilmiştir. Mevcut çalışmada kodlama uygulamalarının güvenilirliği için, Miles ve Huberman (1994) tarafından ortaya konan araştırmacılar arasındaki uzlaşma korelasyon katsayısı; $[Görüş Birliği / (Görüş Birliği + Görüş Ayrılığı) \times 100]$ formülü kullanılmıştır. Kodlama sürecine ilişkin uzlaşma korelasyon katsayısı % 93 olarak belirlenmiştir. Güvenirlik hesaplamasındaki uyuşum yüzdesi % 70 olduğunda güvenirlik yüzdesine ulaşılmış kabul edilir (Yıldırım ve Şimşek, 2011). Bu durum, analizi yapan araştırmacıların kendi içlerinde tutarlı olduklarını göstermektedir

BULGULAR

Instagramda çocuk ve oyun etiketiyle yapılan paylaşımları incelemek amacıyla kurgulanan çalışmada; çocuk ve oyun etiketiyle yapılan paylaşımlarda oyunun yapısal, duyuşsal, bilişsel özellikleri ve oyunun çocuk gelişimine katkısı olmak üzere 4 temanın olduğu tespit edilmiştir. Oyunun yapısal özelliklerine ilişkin yapılan paylaşım ve açıklamalara Tablo 2’de yer verilmiştir.

Tema 1. Çocuk ve Oyun Etiketiyile Yapılan Paylaşımlarda Oyunun Yapısal Özellikleri

Instagramda çocuk ve oyun etiketiyle yapılan paylaşımların analizi sonucunda; oyunun yapısal özelliklerinin “rekabet, materyal, miş gibi oyun, kuralların olması, hareketliliğin olması ve bireysel ya da grupta yapılması” olduğu tespit edilmiştir. Bu kategoriler ve kategorileri temsil eden paylaşım örnekleri Tablo 2’de sunulmuştur.

Tablo 2. Çocuk ve Oyun Etiketiyile Yapılan Paylaşımlarda Yer Alan Oyunun Yapısal Özellikleri

| Kategori | Örnek Paylaşım | Kategori | Örnek Paylaşım |
|---|---|---|---|
| MATERYAL Materyal/oyuncak bir oyunun kurgulanmasında önemli bir unsur |  | BİREYSEL/GRUPLA ETKİNLİK Oyunun içeriğine göre bireysel ya da grup etkinlikleri |  |
| HAREKETLİLİK Oyunun yapısı gereği hareket içermesinin gerekliliği |  | REKABET Mücadele, kazanma ve kaybetme gibi kazanımların olduğu ortamlar |  |
| MİŞ GİBİ Evcilik ya da oyun oynarken çocukların başka rollerde bulunmaları |  | KURALLARIN OLMASI Oyunun akışının bozulmaması, devamlılığının sağlanması için kuralların varlığı |  |

Tablo 2’ye göre, çocuk ve oyun etiketiyle yapılan paylaşımlarda oyunun yapısal özellikleri; oyunun *materyal içermesi* (f=226), *bireysel/grupla* (f=96) yapılması, *kurallarının olması* (f=13), *rekabet içermesi* (f= 9), *hareketin olması* (f= 6) ya da *miş gibi oyun* (f=5) olmak üzere altı başlık altında incelenmiştir. Bu özelliklerden en yüksek frekansa sahip olan oyunun

“materyal” ile oynanmasıdır. Görseller incelendiğinde çocukların oynadıkları oyunlarda mutlaka bir oyuncakın ya da materyalin olduğu tespit edilmiştir. Bu materyal ya da oyuncak kurgulanan oyunun içeriğine göre çeşitlilik göstermektedir. Paylaşımlarda yer alan oyuncak ya da materyallerin kum (f=27), boyama defteri (f=8), etkinlik kartları (f=2), yap-boz (f=2), farklı şekillerdeki kaplar (f=2), karton (f=3), hul-hop/kapak (f=3), basketbol topu (f=2), oyuncak ayı (f=2), pastel/sulu boya (f= 18), mutfak malzemeleri (f=2), balon f(4), oyuncak araba (f=4), oyun hamuru (f=3), küp (f=2), mandal (f=14), parmak kukla (f=4), küp (f=3), traş köpüğü f(4), kukla/bebek f(5) ve hayvan figürleri (f=13)’ şeklinde sıralanmaktadır.

Oyunun yapısal özelliklerinden bir diğeri ve ikinci en yüksek frekansa sahip olan özellik, oyunun bireysel ya da grupla birlikte oynanmasıdır. Çocuk ve oyun kavramı ile ilgili yapılan paylaşımlar incelendiğinde; paylaşımlardaki çocukların oyunları ağırlıklı olarak bireysel oynamalarının yanı sıra akran ya da öğretmenleri ile birlikte grup şeklinde de oynadıkları görülmüştür. Bu durum oyunun bireysel ya da grupla oynanabilen bir etkinlik olduğunu göstermektedir. Bireysel olarak oynanan oyunlar “herhangi bir şekil ya da materyali boyama f(5), kumla oynama f(16), herhangi bir şekildeki materyale farklı renklerde çıkartma yapıştırma f(5), yapboz f(2), pet bardağa lastik geçirme f(2), mandalları kartona takma f(6), kürdanları bulaşık süngerine takma f(4)” gibi çocukların ince motor becerilerini geliştiren, el-göz koordinasyonunu sağlayan ve kuvvetini arttırmaya yönelik etkinlikler olduğu tespit edilmiştir. Grupla yapılan etkinliklere *etkinlik kartları ile oynama* f(3), *yağ satarım bal satarım* f(2), *doktorculuk oynama/evcilik* f(2), *yemek pişirme/evcilik* f(2), *balonla oynama/ tenis oynama* f(3), *bisiklet sürme* f(2), *traş köpüğü ile resim yapma* f(5) gibi etkinlikler örnek olarak gösterilebilir. Bu etkinliklerin çocuğun bilişsel gelişimini desteklediği, çocuğun empati kurma /rol oynama/yaratıcılık yeteneğinin gelişmesine katkı sağladığı paylaşımlarda çıkarılmaktadır.

Ayrıca oyunun yapısı gereği *hareket içeren* ya da *durağan olduğu* görülmüştür. Paylaşımlarda genel olarak çocukların ince motor becerilerini geliştirici, el-göz koordinasyonunu sağlayıcı ve bilişsel gelişimi destekleyici etkinliklerin çocuk ve oyun etiketi altında paylaşıldığı saptanmıştır. Bunun yanı sıra bazı etkinliklerde (*yakalamaca, saklambaç, basketbol, balonla oynama, balonla tenis oynama, masalla yoga vb.*) çocukların aktif olarak hareket ettiği görülmüştür. Bu nedenle oyunda hareketliliğin olması da oyunun yapısal bir özelliği olarak görülmektedir.

Oyunun bir diğer bileşeni olan “rekabet” de paylaşımlar arasında yer almıştır. Çocuk ve oyun etiketiyle yapılan paylaşımlarda oyunun içerisinde rekabetin olduğu, kazanma ve kaybetme gibi amaçların yer aldığı belirtilmiştir. İki grup halinde oynanan bir paylaşımda çabukluk, hızlı düşünme becerisini içeren oyunun kurgulandığı paylaşımda rekabet bileşenine


vurgu yapılmıştır. Özellikle rekabet ortamının olduğu yarışmalarda oyunun aksamaması ve oyun akışının bozulmaması için belirli kuralların varlığının gerekliliği üzerinde paylaşımlarda durulmuştur.

Oyunun bir diğer özelliğinin evcilik oynarken çocukların başka rollerde bulunmalarına fırsat sunan “-miş gibi oyun” dur. Paylaşımlardan birinde çocuk oyuncak ayısını muayene eden bir doktor rolündedir. Bir diğerinde mutfak setiyle oynayan çocuk yemek pişirmekte ve pişirdiği yemeği oyuncağına yedirmektedir. Öğretmeninin ona neden yediriyorsun? sorusu üzerine çocuk “şakacıktan öğretmenim, şakacıktan” diyerek yanıt vermiştir.

Tema 2. Çocuk ve Oyun Etiketiyile Yapılan Paylaşımlarda Yer Alan Oyunun Duyuşsal Özellikleri

Oyun kavramının tanımı, bileşenleri ve oyunun nasıl algılandığını tespit etmek için yapılan literatür taramasında oyunun duyuşsal özelliğinin olduğu tespit edilmiştir. Oyun algısını inceleyen çalışmalar oyunun çocuklara mutluluk verdiği ve onları eğlendirdiği sonucunu ortaya koymuştur. Bu sonuçlar ışığında; instagramdaki çocuk ve oyun etiketiyile yapılan paylaşımlarda oyunun duyuşsal özelliklerinin mevcut olup olmadığı araştırılmıştır. Elde edilen bulgular Tablo 3’de gösterilmiştir.

Tablo 3. Çocuk ve Oyun Etiketiyile Yapılan Paylaşımlarda Yer Alan Oyunun Duyuşsal Özellikleri

| Kategori | Örnek Paylaşım | Kategori | Örnek Paylaşım |
|---|---|---|---|
| EĞLENCE Oyunun çocukları eğlendirmesi, güzel/hoş vakit geçirmelerini sağlaması gerekir |  | MUTLULUK Oyun çocuğa mutlu olmayı sağlaması gerekir. Yaptığı etkinliği sevmesi ve zevk alması gerekir. |  |


Tablo 3’deki bulgular ışığında; oyunun önemli bir diğer bileşeninin çocuğu eğlendirmesi, mutlu etmesi, çocuğun oynadığı oyundan haz almasını sağlama gibi özellikleri içeren oyunun duyuşsal özelliğidir. Yapılan paylaşımlar incelendiğinde; oyun çocukların bir takım bilgi ve becerileri öğrenmekten zevk aldığı, keyif duyduğu ve mutlu olduğu bir kavram olarak belirtilmiştir. Paylaşımların genelinde çocukların oyun oynarken eğlendiği, özellikle hareketli olmayı gerektiren ve rekabetin olduğu oyunlarda heyecanın üst noktalara çıktığı saptanmıştır. Çocukların grup halinde yaptıkları etkinliklerde arkadaşları ile paylaşımlarda buldukları, iletişim kurdukları ve sosyalleşmeye yönelik beceriler kazanmalarını sağladıkları paylaşımlarda belirtilmiştir. Çocukların bireysel olarak oynadıkları oyunlarda çocuğun oynadığı oyundan zevk alıp almaktan ziyade görevi tamamlamaya gayret gösterdiği

belirlenmiştir. Ancak grup halinde oynanan oyunlarda çocuklar birbirleriyle etkileşim kurabildiklerinden dolayı daha mutlu oldukları ve eğlendikleri saptanmıştır.

Tema 3. Çocuk ve Oyun Etiketiyile Yapılan Paylaşımlarda Yer Alan Oyunun Bilişsel Özellikleri

Oyun kavramının tanımı, bileşenleri ve oyunun nasıl algılandığını tespit etmek için yapılan çalışmalar neticesinde oyunun bilişsel özelliğinin olduğu tespit edilmiştir. Oyun algısını inceleyen çalışmalar oyunun çocukların durum/nesne/olay hakkında bilgi sahibi olmaları, bilgiyi yorumlayarak objeler arasında bağlantı kurabilmeleri, oyunun kurallarını öğrenmeleri, bu kurallara göre bir takım davranışlarda bulunmaları oyunun bilişsel özelliğinin göstergeleri olduğunu ortaya koymuştur. Instagramda çocuk ve oyun etiketiyile yapılan paylaşımlarda oyunun bilişsel özelliğine ilişkin paylaşımlara yer verilmiştir. Elde edilen bulgular Tablo 4'de gösterilmiştir.

Tablo 4. Çocuk ve Oyun Etiketiyile Yapılan Paylaşımlarda Yer Alan Oyunun Bilişsel Özellikleri

| Kategori | Örnek Paylaşım | Kategori | Örnek Paylaşım |
|--|---|--|---|
| MUHAKEME YAPMA |  | SENTEZ YAPMA |  |
| Mevcut bilgiden hareketle arasındaki bağlantıyı kurabilme (farklı kavramları bir mantık çerçevesinde eşleştirme) | | Mevcut bilgiyi farklı alanlara uyarlayabilme (Yaratıcılığı kullanarak farklı oyunlar tasarlama, Farklı materyaller geliştirebilme) | |

Bir etkinliğin oyun olabilmesi için yapısal ve duyuşsal özelliklerinin yanı sıra; aynı zamanda bilgi, kavrama, muhakeme yapabilme, yaratıcılık gibi bilişsel beceri de barındırması gerektiği yapılan paylaşımlarda tespit edilmiştir. Çocuğun el göz koordinasyonunu sağlayabilmesi, oyunun aşamaları arasında ilişki kurabilmesi, oyundaki kuralları algılaması ve uygulaması, nesnelere tanıyabilmesi için oyunun bilişsel özelliklere sahip olması gerekmektedir. Paylaşımlarda yer alan *renk ve şekil eşleştirme* f(5), *renklere uygun yere sıçrama* f(3), *etkinlik kartlarıyla ilgili hikâye oluşturma* f(2), *kendi oyun materyallerini oluşturma* f(9) gibi etkinlikler oyunun bilişsel özelliğine örnek olarak verilebilir.

Tema 4. Çocuk ve Oyun Etiketiyile Yapılan Paylaşımlarda Yer Alan Oyunun Çocuğa Katkısına Yönelik Yapılan Paylaşımlar

Oyunun çocukların yaşadıkları dünyayı anlamlandırmalarını ve etrafındaki bireylerle daha sağlıklı ilişkiler kurmalarını, hoş vakit geçirmelerini sağlayan, onları aktif ve özgür kılarak; sosyal, duygusal kişilik ve ahlak gelişiminde etkili olan etkinlikler bütünü olduğunu söylemek mümkündür. Çocuk ve oyun etiketiyile yapılan paylaşımlarda, oyunun çocuğun hangi gelişim alanlarına ne gibi faydalar sağladığına yönelik açıklamalar sonucunda elde edilen bulgular Tablo 4’de verilmiştir.

Tablo 4. Çocuk ve Oyun Etiketiyile Yapılan Paylaşımlarda Yer Alan Oyunun Çocuklara Katkısına Yönelik Yapılan Paylaşımlar

| Kategoriler | | İfadeler | f |
|--------------------------|---------------|--|-----------|
| Psiko-motor Etkisi | Gelişime | El-göz koordinasyonunu geliştirir | 157 |
| | | İnce-motor becerilerin gelişimini sağlar | 86 |
| | Toplam | 243 | |
| Dil Gelişimine Etkisi | | Duyguları ve fikirleri ifade edebilmeyi sağlar | 25 |
| | | Monologdan diyaloga geçişi kolaylaştırır | 18 |
| | | Kelimededen cümlelere geçişi kolaylaştırır | 7 |
| | Toplam | 50 | |
| Bilişsel Gelişime Etkisi | | Çocuklara durumlar ile ilgili akıl yürütme becerisi kazandırır | 36 |
| | | Çevreyi tanıma, kavrama ve olaylar hakkında düşünme becerisi kazandırır. | 13 |
| | Toplam | 49 | |
| Sosyal Gelişime Etkisi | Duygusal | Arkadaşları ile iletişim kurabilme becerisi sağlar | 20 |
| | | Grup aidiyeti sağlar (işbirliği, yardımlaşma, paylaşma) | 14 |
| | | İç dünyayı yansıtma fırsat verir | 4 |
| | | Duygu ve düşünceleri kontrol edebilmeyi sağlar | 3 |
| | | Toplam | 41 |

Tablo 4’de oyunun çocuğun gelişim alanları üzerine etkisinin neler olduğu görülmektedir. Oyun çocuğun psikomotor gelişim, dil gelişimi, bilişsel gelişim ve soysal duygusal gelişim olmak üzere farklı gelişim alanlarına yönelik katkı sağladığı paylaşımlarda yer

almaktadır. Oyunun psikomotor gelişime sağladığı faydalar; tutma, kavrama, yazma, kesme, çizme, yapıştırma gibi beceriler olarak paylaşımlarda belirtildiği tespit edilmiştir. Bu etkinliklerden bazıları *belirli mesafeye yerleştirilen şişeleri top ile devirebilme* (2), *şekilleri uygun bir biçimde birbirine takabilme* (8), *mandallarla ponpon yakalayabilme* f(12), *balon saydırabilme* f(2), *farklı boyutlarda şekiller kesebilme* (23), *mandalları farklı kalınlıktaki objelere takabilme* f(15), *boyama yapabilme* (8) vb. olarak sıralanabilir. Bu kazanımlara ilişkin paylaşımlardan bazıları şöyledir:



Fotoğraf 1. İnce Motor Beceri



Fotoğraf 2. El-göz Koordinasyonu

Oyunun çocuğun gelişim alanlarına katkı sağladığı bir diğer alan dil gelişimidir. Oyun sayesinde çocuklar duygu ve düşüncelerini ifade edebilme fırsatı bulabilmektedir. Oyun çocuğun sosyalleşmesi için bir araç olduğundan çocuğun monologdan diyaloga geçebilmesine katkı sağlamaktadır. Oyun esnasında çocuğun kendini ifade edebilmesi ya da probleme çözüm üretebilmesi için öğretmen, ebeveyn ya da arkadaşları ile iletişim kurma ihtiyacı hissedecektir. Bu durumda çocuğun cümle kurmasını sağlayacaktır. Çocuk ve oyun etiketiyle yapılan paylaşımların analizi sonucunda çocuğun dil gelişimini destekleyici nitelikte az sayıda da olsa kurgulanan oyunlar olduğu belirlenmiştir. Bu oyunlar; *masallarla yoga* (2), *etkinlik kartlarıyla ilgili hikaye oluşturma* f(2) ve *evcilik (muş gibi oyun)* f(2) vb. olduğu tespit edilmiştir. Bu durumun aynı zamanda çocukların yaratıcılıkları ve hayal dünyalarının da gelişmesine katkı sağladığı saptanmıştır.

Çocukların bilişsel gelişim alanı üzerinde de oyunun önemli rolü vardır. Yapılan paylaşımlarda çocuklara akıl yürütücü, muhakeme yapmayı gerektiren uygulamalara yer verildiği saptanmıştır. Bu özelliğe yönelik tasarlanan oyunlara *etkinlik kartlarıyla kişi ya da nesnelere tanıtma* (kavrama) f(2), *farklı renklerdeki topları benzer kutu içerisine koyabilme* (eşleştirme) f(3), *oyun için farklı materyaller tasarlama* (sentez) f(5) örnek olarak gösterilebilir.

TARTIŞMA

Sosyal medya insanların bir takım paylaşımlarda buldukları sosyal bir platform olarak hizmet sunmaktadır. Bunlardan birisi olan instagram; kişilerin bazı olay, obje ya da kişiler hakkında görüşlerini paylaştıkları ve ifade ettikleri bir alandır. Bu çalışmada; kişilerin çocuk ve

oyun hakkındaki düşüncelerini hangi görsel ve sözel unsurlarla ifade ettiklerini, çocuk ve oyunu hangi kavramlarla ilişkilendirdiklerini tespit etmek amaçlanmıştır. Çalışma neticesinde çocuk ve oyun etiketiyle yapılan paylaşımlar 4 tema altında incelenmiştir. Bu temalar; oyunun yapısal özellikleri, oyunun duyuşsal özellikleri, oyunun bilişsel özellikleri ve oyunun çocuğun gelişim alanlarına katkısıdır.

Yapılan paylaşımların materyal, bireysel/grupla oyun, kuralların olması, rekabet içermesi, hareketliliğin olması ve mış gibi oyun olmak üzere oyunun yapısal özelliklerinin göstergeleri olan paylaşımların çocuk ve oyun etiketiyle paylaşıldığı görülmüştür. Paylaşımların neredeyse genelinde materyal (f=226) yer aldığı tespit edilmiştir. Bu materyallerin kum, boyama defteri, etkinlik kartları, mutfak malzemeleri, oyun hamuru, karton, mandallar, traş köpüğü vb. olduğu belirlenmiştir. Çocukların bilişsel ve motor gelişimlerine katkı sağlayan materyallerin daha çok paylaşımlar arasında yer aldığı görülmüştür. Koçyiğit ve Başara Başdilek (2015)'in oyun kavramını inceledikleri çalışmada, bir etkinliğin oyun olarak isimlendirilebilmesi için oyuncağın olmasının gerekliliğini belirtmişlerdir. Okulöncesi çocuklarının oyun ve iş arasındaki farkı ayırt edemediklerini incelemek amacıyla yapılan çalışmada (Erşan, 2006), çocuklara karışık olarak fotoğraflar gösterilmiştir. Bu fotoğraflardan hangisinde oyun oynandığını çocukların belirtmeleri istendiğinde; içerisinde oyuncağın bulunduğu fotoğrafları çocuklar oyun olarak tanımladıkları görülmüştür. Yılmaz ve Pala (2017)'nin erkek çocukluk dönemindeki çocukların oyun kavramına ilişkin algılarını inceledikleri çalışmada, içerisinde materyal olan etkinlikleri çocukların oyun olarak nitelendirdikleri bulgusuna ulaşmışlardır. Paylaşımlarda oyunun yapısal özellikleri arasında yer alan bir diğer özellik, oyunun bireysel/grupla oynanabileceğidir. Yapılan paylaşımlarda her ne kadar etkinliklerin grup halinde yapıldıkları görülse de, çocukların grup görüntüsü altında daha çok bireysel etkinliklerde buldukları saptanmıştır. Yılmaz ve Pala (2017), çalışmasında oyunun yapısal özellikleri arasında oyunun bireysel/grupla oynanabileceğine bulgunu elde etmişlerdir. Çalışmada, çocukların grupla birlikte oynadıkları oyunlarda daha çok eğlendikleri, birbirleriyle paylaşımlarda buldukları ve bunun sonucunda mutlu olduklarını çocuklar belirtmiştir. Oyunun yapısal özellikleri arasında yer alan paylaşımlarda yer verilen bir diğer özellik oyunun hareketlilik içermesidir. Çocuk ve oyun etiketi ile yapılan paylaşımlarda genel olarak çocukların motor gelişimlerini (ince motor, el göz koordinasyonu) destekleyen etkinliklere yer verildiği görülmüştür. Bu etkinlikler kısmen hareketlilik gerektiren durağan etkinliklerdir. Buna karşın, az sayıda da olsa kaba motor becerilerin (yakalamaca, saklambaç, basketbol, balonla oynama, balonla tenis oynama, masalla yoga vb.) yer aldığı ve çocukların aktif olarak hareket ettikleri etkinliklerin paylaşıldığı saptanmıştır. Çocuklar oyun aracılığıyla

öğrenir, çevresini tanır ve bir takım bilgi ve becerileri kazanır. Okulöncesi dönem, çocuklarının bir takım kazanımları öğrenmesi ve farkındalık kazanması açısından kritik bir dönemdir. Çeşitli sportif etkinliklerin temelini oluşturan temel motor becerilerin kazandırılması açısından da bu dönem önem taşımaktadır. Paylaşımlarda bulunan kişilerin çoğunlukla çocukların gelişimlerinde önemli bir yere sahip olan kreşler, oyun kulüpleri ve ebeveynler olduğu dikkate alındığında, çocukların daha aktif olabilecekleri bir takım temel becerilerin (denge, esneklik vb.) yer aldığı etkinliklerin çocuklara sunulması, oyunun daha fazla amacına hizmet etmesini sağlayacaktır.

Çocuk ve oyun etiketiyle yapılan paylaşımlarda çocukların duyuşsal gelişimini destekleyen etkinliklere yer verildiği saptanmıştır. Paylaşımların genelinde çocukların oyun oynarken eğlendikleri, güldükleri ve mutlu oldukları görülmüştür. Özellikle aktif katılımı (Hareket) içeren etkinliklerde çocukların daha özgür oldukları, hareket edebildikleri ve arkadaşları ile iletişim kurabildikleri saptanmıştır. Oyun çocuklar için eğlence ve mutlu olma kaynağı olarak paylaşımlarda yansıtılmıştır. Literatürde oyun kavramı üzerine yapılan çalışmalar da bu bulguyu destekler niteliktedir. İnal, Çağiltay ve Sancar, (2015) ve Rothlein ve Brett (1987)'in çalışmalarında çocuklara oyun kelimesinden ne anlıyorsunuz sorulmuş, oyunu oyun yapan şeyin eğlenme, mutlu olma ve sevdikleri şeyi yapabilme özgürlüğü olduğunu belirten cevapları çocuklardan almışlardır. Oyun denilen şey çocuğa mutluluk katmada ve onu eğlendirmektedir. Pilten ve Pilten (2013)'nin çalışmasında sıkıcı olan bir etkinliğin oyun olamayacağı çocuklar tarafından belirtilmiştir. Benzer bulgu Tuğrul, Aslan, Ertürk ve Altınkaynak (2014)'ın çalışmasında katılımcıların oyunu eğlenmek, gülmek ve sevinmek olarak nitelendirdikleri saptanmıştır. Buradan hareketle oyunu oyun yapan şeyin eğlence, mutluluk ve keyif veren duyuşsal özellikler olduğu söylenebilir.

Oyun; muhakeme yapabilme, yaratıcılığı kullanma, kavrama ve sentez yapabilme becerisi gerektirmektedir. Çocuğun el göz koordinasyonunu sağlayabilmesi, oyunun aşamaları arasında ilişki kurabilmesi, oyundaki kuralları algılaması ve uygulaması, nesnelere tanıyabilmesi için oyunun bilişsel özellikleri içeren kurguya sahip olması gerekmektedir. Yapılan paylaşımlarda çocukların etkinlik kartlarıyla hikâye oluşturma, renk ve şekil eşleştirme, materyal oluşturma, yap-boz gibi bilişsel gelişimi gerektiren etkinlikler yaptıkları görülmüştür. Oyun çocuğun dünyasına açılan bir penceredir. Oyun sayesinde çocuğun birçok gelişim alanında değişimler olabilmektedir. Oyunun motor gelişime sağladığı katkının yanı sıra bilişsel gelişimi de önemli ölçüde etkilediği söylenebilir. Günümüzde çocukların oyun yoluyla öğrenme ve gelişme sağladıkları, öğrenmenin gerçekleşmesi için oyun ortamlarının düzenlenmesinin yetişkinlerin temel sorumlulukları arasında yer alması çocuk eğitiminde

benimsenen temel ilkelerdendir (Erşan, 2006). Oyun aracılığıyla çocuklar durumlar arasında muhakeme yaparak, akıl yürütebilme becerisi kazanmaktadırlar. Çalışmada paylaşımlarda çocukların bilişsel gelişini destekleyen etkinliklere de önemli derecede yer verilmiştir. Okul öncesi eğitim kurumlarında öğretmenler ve ev ortamında ebeveynler oyunu etkin bir şekilde kullanarak, çocuğun bütün gelişim alanlarına aktif katkı sağlayabilir. Çünkü oyun, çocuğun gelişimi için bir ilaç gibidir (Dönmez, 2000; Ulutaş, 2011). Mevcut çalışmadaki paylaşımlar oyunun çocuğun psikomotor gelişim alanına olan etkisini göstermektedir. El-göz koordinasyonu geliştirme ve ince motor becerilerin gelişimine yönelik etkinlikler instagramda çocuk ve oyun etiketi ile yapılan paylaşımlar arasında sıklıkla yer almaktadır.

SONUÇ

Oyunun çocuğun gelişiminde önemli bir yeri vardır. Çocuklar oyun aracılığıyla çevresini tanır. Bu nedenle çocuk gelişiminde görev ve sorumlulukları olan ebeveyn, kreş ve anaokullarında görev yapan öğretmenlerin oyunu doğru şekilde algılayıp, çocuklara oyun kavramının sahip olduğu kazanımları vermeleri gerekmektedir. Instagramda yapılan paylaşımların yukarıda bahsedilen kişiler tarafından paylaşıldığı dikkate alındığında, bir etkinliğin uyum olabilmesi oyunun materyal, hareket ve rekabet içermesine, kuralları olması ve bireysel/grupla yapılmasına bağlı olduğu söylenebilir. Ayrıca oyunun olabilmesi için etkinliğin eğlence, keyif ve mutluluk vermesi gerekmektedir. Çocuklar sevdikleri ya da zevk aldıkları şeyi yapmak isterler. Oyun çocuğun kendini ifade etme ortamıdır. Oyunun çocuğun birçok gelişim alanını etkisi vardır. Bilişsel gelişim de bu alanlar arasında yer almaktadır. Oyun çocuğun muhakeme yapmasını, olaylar arasında neden sonuç ilişkisi kurabilmesini sağlamaktadır. Böylece çocuğun yaratıcılık yönü de gelişmektedir. Bu nedenle çocuklara bir takım bilgi ve becerilerin oyunlar aracılığıyla kazandırılması, çocuklarda yaparak yaşayarak öğrenme ortamının oluşmasını sağlayacaktır. Böylece öğrenmenin kalıcılığını da artırma fırsatı çocuklara sağlayacaktır.

KAYNAKLAR

1. Aydoğan, Y., Özyürek, A., & Gültekin Akduman, G., (2015). Okul Öncesi Dönem Çocuklarının Spora İlişkin Görüşlerinin İncelenmesi, International Journal of Science Culture and Sport. (3), 103-115.
2. Burdette, H. L., & Whitaker, R. C., (2005). Focusing on free play benefits in children's development. Nemours Foundation Children's Health News. Retrieved September 30
3. Çamlıyer, H., (1997). Çocuk Hareket Eğitimi ve Oyun. İzmir: Can Ofset Yayıncılık.
4. Çelik, A., & Şahin, M., (2013). Spor ve Çocuk Gelişimi. International Journal of Social Science. 6 (1), 467-478.
5. Erbay, F., & Saltalı, N. D., (2012). Altı Yaş Çocuklarının Günlük Yaşantılarında Oyunun Yeri ve Annelerin Oyun Algısı. Ahi Evran Üniversitesi Kırşehir Eğitim Fakültesi Dergisi. 13(2), 249-264.
6. Ergun, M., (1980). Oyun ve Oyuncak Üzerine I. Milli Eğitim Dergisi. 1(1), 102-119.
7. Erşan, Ş., (2006). Okul Öncesi Eğitim Kurumlarına Devam Eden Altı Yaş Grubundaki Çocukların Oyun ve Çalışma (İş) İle İlgili

- Algılarının İncelenmesi. Yüksek Lisans Tezi, Ankara:Gazi Üniversitesi.
8. **Frost, J. L., Wortham, S. C., & Reifel, R. S.,** (2001). *Play and Child Development*. Merrill, Prentice Hall.
 9. **Isaacs, N.,** (1929). *Trusteeship in Modern Business*. Harvard Law Review, 42(8), 1048-1061.
 10. **İnal, Y., Çağiltay, K., & Sancar, H.,** (2005). Elektronik Oyunlardaki Dönüşümlü Oynama Özelliğinin Öğrenci Motivasyonuna Etkisi: The Incredible Machine Örneği. TBD Bilişim Kurultayı, Kasım, 9-11.
 11. **Kayılı, G.,** (2010). Montessori Yönteminin Anaokulu Çocuklarının İlköğretime Hazır Bulunuşluklarına Etkisinin İncelenmesi (Doctoral dissertation. Selçuk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü).
 12. **Koçyiğit, S., & Başara Baydilek, N.,** (2015). Okul Öncesi Dönem Çocuklarının Oyun Algılarının İncelenmesi. Yüzüncü Yıl Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi. 12(1), 1-28.
 13. **Lester, S.,** (1999). *An Introduction to Phenomenology Research*. Taunton UK: Stan Lester Developments.
 14. **McDevitt, T. M., & Ormrod, J. E.,** (2004). *Child Development: Educating and Working with Children and Adolescents*. Saddle River.
 15. **Mullen, M. R.,** (1984). *Motor Development and Child's Play*. In T. D. Yawkey & A. D. Pellegrini (Eds.), *Child's play and play therapy* (pp. 7-16). Lancaster, PA: Technomic.
 16. **Özyürek, A., Özkan, İ., Begde, Z., & Yavuz, N.F.,** (2015). Okulöncesi Dönemde Beden Eğitimi ve Spor. International journal of science culture and sport . 3(3), 479-488.
 17. **Pepler, D. J., & Ross, H. S.,** (1981). The Effects of Play on Convergent and Divergent Problem-Solving. *Child Development*. 52, 1202-1210.
 18. **Piaget, J.,** (1962). *Play, Drama, and İmitation in Childhood*. New York: Norton.
 19. **Pilten, P., & Pilten, G.,** (2013). Okul Çağı Çocuklarının Oyuna İlişkin Algılarının Değerlendirilmesi. Mersin Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi. 9(2), 15-31.
 20. **Rothlein, L., & Brett, A.,** (1987). Children's, Teachers', and Parents' Perceptions of Play. *Early Childhood Research Quarterly*. 2, 45-53.
 21. **Şahin, FT., & Usta, S.Y.,** (2016) Okul Öncesi Dönemde Bir Uygulama Örneği: Spor ve Spor Dalları. *International Journal Of Science Culture And Sport*. 4(3), 200-213.
 22. **Tuğrul, B., Aslan, Ö. M., Ertüek, G., & Altınkaynak, Ş. Ö.,** (2014). Anaokuluna Devam Eden Altı Yaşındaki Çocuklar ile Okul Öncesi Öğretmenlerinin Oyun Hakkındaki Görüşlerinin İncelenmesi. İnönü Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi. 15(1), 97-116.
 23. **Ulutaş, A.,** (2011). Okul Öncesi Dönemde Drama ve Oyunun Önemi. Adıyaman Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi. 6(1), 233-242.
 24. **Usta, S.Y., & Şahin, F.T.,** (2016). Çocuk Resimlerinde Spor. *International Journal of Science Culture And Sport*. 4(3), 214-227.
 25. **Wortham, S. C.,** (2010). *Early childhood curriculum: Developmental bases for learning and teaching* 5th ed. Upper Saddle River, NJ: Pearson.
 26. **Yakın, M., Alaçam Aşkit, A.C.,** (2016). Bana Mutluluğun Resmini Çekebilir Misin? Instagramda Mutluluk Etiketiyile Paylaşılan Fotoğraflar Üzerine Bir İnceleme. *Uluslararası Sosyal Araştırmalar Dergisi*. 9(44), 1260-1269.
 27. **Yarımkaya, E., & Ulucan, D.D.H.,** (2014). The Effect of Movement Education Program on The Motor Development of Children. *International Journal of New Trends in Arts, Sports & Science Education*. 4(1), 37-48.
 28. **Yılmaz, A., & Pala, Ş.,** (2017). "Erken Çocukluk Dönemindeki Çocukların Oyun Algıları", 1. Uluslararası Sınırsız Eğitim ve Araştırma Sempozyumu Özet Bildiriler Kitabı İçinde. Antalya, Türkiye.