



<http://kefad.ahievran.edu.tr>

Ahi Evran Üniversitesi Kırşehir Eğitim Fakültesi Dergisi

ISSN: 2147 - 1037

Okul Öncesi Dönem Çocuklarının Değişen Oyun Tercihleri

Özkan Sapsağlam

DOI:.....

Makale Bilgileri

Yükleme:27/08/2017 Düzeltme:09/11/2017 Kabul:13/03/2018

Özet

İçinde bulunduğumuz bilgi ve teknoloji çağında her alanda hızlı bir değişim yaşanmaktadır. Teknolojik yenilikler ve değişimler yaşam standartlarımızı, tercihlerimizi, sosyal ilişkilerimizi ve alışkanlıklarımızı da değiştirmektedir. Peki, bu değişim ve teknolojik yenilikler çocukların, gelişimleri üzerinde son derece önemli bir rolü olan oyun tercihlerini nasıl etkilemektedir? Bu araştırmanın amacı okul öncesi dönem çocuklarının değişen oyun tercihlerini belirlemektir. Araştırma betimsel tarama modeli üzerine kurgulanmıştır. Çalışma grubunun oluşturulmasında amaçlı örnekleme yöntemlerinden benzeşik örnekleme tekniği kullanılmıştır. Araştırmaya Tokat resmi bir anaokulunda eğitimlerini sürdüren üç, dört ve beş yaş gruplarından 110 çocuk katılmıştır. Araştırma verileri çocukların oyun tercihlerini yansıtan çoklu durumları içerecek şekilde toplanmıştır. Elde edilen veriler betimsel analiz yöntemiyle analiz edilmiştir. Tüm yaş gruplarında çocuklar boyama etkinliğinde geleneksel oyunları, oyun salonu etkinliğinde ise elektronik araçlarla oynanan oyunları daha fazla tercih etmiş ve yaş grubunun yükselmesiyle birlikte elektronik aletlerle oynanan oyunların daha fazla tercih edildiği görülmüştür. Çocukların oyunları tercih etme nedenlerinde ise; oyuna karşı ilgi ve sevgi, oyunun eğlenceli olması, oyun hakkındaki merak, alışkanlıklar ve daha önceki deneyimler tercih nedenleri arasında öne çıkmaktadır.

Anahtar Kelimeler: Okul öncesi dönem, Çocuk, Oyun, Oyun tercihi, Teknoloji

Giriş

Okul öncesi dönem, doğumdan sonra gelişimin en hızlı olduğu dönemdir. Bu dönem aynı zamanda çocuğun ilk öğrenmelerinin de gerçekleştiği dönemdir. Çocuk, nesnelerin kullanımına dair bilgileri, cinsiyet rollerini, sosyal becerileri, yaşam becerilerini ve diğer pek çok bilgi ve beceriyi okul öncesi dönemde oyun yoluyla öğrenmektedir. Wood ve Hedges'e (2016) göre, oyun çocuğun en iyi öğrenme yöntemlerinden birisidir.

Oyunun pek çok farklı tanımı yapılmıştır. Türk Dil Kurumuna (TDK) göre oyun; "Yetenek ve zekâ geliştirici, belli kuralları olan, iyi vakit geçirmeye yarayan eğlence, bedence ve kafaca yetenekleri geliştirmek amacıyla yapılan, çevikliğe dayanan her türlü yarışma" olarak tanımlanmıştır (TDK, 2017). Oyun fiziksel ve zihinsel yetenekleri ve duygusal olgunluğu geliştiren, kendine özgü kuralları ve süresi olan gönüllü katılımın olduğu eğlenceli etkinliklerdir (Işılak ve Durmuş, 2004). Lev Vygotsky oyunu, okul öncesi yıllardaki gelişimin temel kaynağı olarak tanımlamaktadır (Vygotsky, 1967, s. 1). Parten (1933), oyunu sosyal beceri geliştirme bağlamında tanımlamış ve interaktif oyun yoluyla çocukların normları, kuralları ve toplumdaki kültürel özellikleri öğrendiklerini savunmuştur.

Birleşmiş Milletler İnsan Hakları Yüksek Komiserliği (Office of the United Nations High Commissioner for Human Rights), oyunun her çocuk için bir hak olduğunu kabul etmiş ve oyunun çocuğun gelişimindeki rolünü vurgulamıştır (OHCHR, 2016). Oyun çocuğun en önemli işidir. Bir çocuğun doğumdan altı yaşına kadar ortalama 15.000 saatini oyun aktiviteleri ile geçirdiği tahmin edilmektedir (Schaefer, 1993).

Yirminci yüzyılın sonuna kadar oyun, araştırmacılar tarafından çok önemsenmemiş ve çocuğun gelişimi üzerindeki etkisi görmezden gelinmiştir (Athey, 1984). Oysaki oyun çocuğun sosyal becerilerini destekler ve duygularını fark etmesini sağlar (Scarlett, 2015), fiziksel gelişimini, bilişsel gelişimini ve dil gelişimini destekler (Ginsburg, 2007), sosyal ve duygusal gelişimini destekler ve sosyal rolleri öğrenmesini sağlar (Pehlivan, 2005). Oyun çocuğun ince ve kaba motor becerilerinin gelişimini ve bedensel esnekliğini (Şirin, 2011) ve problem çözme becerilerini destekler (Whitebread, Coltman, Jameson ve Lander, 2009). Oyun çocuğu gelecekteki zorluklara hazırlayan önemli bir etkinliktir (Fagen, 2011), kültürün öğretiminde etkili bir yöntemdir (Kabadayı, 2014).

Çocuklar içinde buldukları aile ve çevre koşullarından etkilenmektedirler. Sapsağlam ve Ömeroğlu (2015), aileyi ilk bilgi ve becerilerin öğrenildiği yer ve çocukların beslendiği temel kaynak olarak ifade etmektedir. Bertan vd. (2009), çocukların erken yaşlardan itibaren çevre ile etkileşim kurarak nesnelere ve durumları anlamaya çalıştıklarını ifade etmektedir. Bilişsel gelişimin öncülerinden Piaget ve Bruner'e göre çocuklar içinde buldukları çevrede kendi öğrenmelerini kendileri gerçekleştirirler (Senemoğlu, 2007).

Dijital teknolojiler ve aletler evlerde ve diğer ortamlarda hızla yaygınlaşmaktadır (Arnott 2013; Arslan, 2017; Lupton, 2015). Geleneksel çocuk oyuncaklarının yerini, uzaktan kumandalı oyuncaklar, barbie bebekler, robotlar, atari ve bilgisayar oyunları almakta ve çocukların ekran bağımlılığı ve bilgisayar oyunlarının daha fazla tercih edilmesi nedeniyle, yüz yüze iletişim kurulan dış mekan oyunları giderek azalmaktadır (Yavuzer, 1993, 2003). 0-2 yaş aralığındaki çocukların % 25'inin, 3-5 yaş aralığındaki çocukların %36'sının kendi tabletleri bulunmaktadır (European Cooperation in Science and Technology (COST), 2016). Başka bir araştırmanın bulgularına göre sekiz yaşın altındaki çocukların yarısından fazlası, evlerinde mobil aletlere düzenli olarak erişebilmekte (Rideout, 2011).

Araştırma konusuyla ilgili literatür incelendiğinde; okul öncesi dönem çocuklarının oyun algılarının incelenmesi (Erşan, 2006; Koçyiğit ve Baydilek, 2015), okul öncesi öğretmenlerinin oyun etkinlikleri hakkındaki görüşlerinin incelenmesi (Alat, Akgümüş ve Cavalı, 2012; Giren, 2016; Tuğrul, Aslan, Ertürk ve Altınkaynak, 2014b; Ulutaş-Avcu, 2015), oyun temelli dikkat eğitim programının 5-6 yaş çocukların kelime bilgi düzeylerine etkisinin incelenmesi (Gözalan ve Koçak, 2014), 60-72 aylık çocuklarda oyun yoluyla matematik becerilerini kazandırma programının etkisinin incelenmesi (Türkmenoğlu, 2005), 6 yaş grubu öğrencilerinin psikomotor gelişimlerinin sağlanmasında oyunun yeri ve önemi (Özdenk, 2007), oyunun üç kuşaktaki değişimi (Tuğrul, Ertürk, Altınkaynak ve Güneş, 2014a), ilköğretim öğrencilerinin bilgisayar oyun bağımlılık düzeylerini çeşitli değişkenlere göre incelenmesi (Horzum, 2011; Şahin ve Tuğrul, 2012), ortaokul öğrencilerinin bilgisayar oyunlarına bağımlılık düzeylerinin incelenmesi (Gökçearsan ve Durakoğlu, 2014; Taş, Eker ve Anlı, 2014), dijital oyunlar (Stephen ve Plowman, 2014), dijital oyun tercihleri ve nedenleri (Pala ve Erdem, 2011), gibi çalışmaların yapılmış olduğu görülmektedir.

Bu araştırmanın amacı, okul öncesi dönem çocuklarının oyun tercihlerinin incelemesidir. Araştırma konusu ile ilgili literatür incelendiğinde yapılmış olan araştırmaların daha çok öğretmenlerin oyun tercihleri, oyun eğitim programlarının etkisi, oyun bağımlılığı gibi konulara yönelik olduğu görülmüştür. Okul öncesi dönem çocuklarının oyun tercihlerindeki değişimi yansıtan çalışmalara rastlanmamıştır. Bu nedenle araştırmanın ortaya koyacağı bulgular açısından önemli olduğu düşünülmektedir.

Yöntem

Araştırmada çocukların oyun tercihlerinin olduğu gibi sunulması amaçlandığı için betimsel tarama modeli kullanılmıştır. Tarama modeli, geçmişte ya da halen var olan bir durumu olduğu gibi ortaya çıkarmayı sağlar (Büyükoztürk, Çakmak, Akgün, Karadeniz ve Demirel, 2011).

Çalışma Grubu

Araştırmaya 2016-2017 eğitim-öğretim yılı güz döneminde bağımsız bir anaokulunda eğitimlerini sürdüren üç yaş grubundan 20 çocuk, dört yaş grubundan 40 çocuk ve beş yaş grubundan 50 çocuk olmak üzere toplamda 110 çocuk katılmıştır. Çalışma grubunda yer alan çocukların tamamı normal gelişim gösteren çocuklardır. Çalışma grubunun oluşturulmasında amaçlı örnekleme yönteminin bir tekniği olan benzeşik örnekleme tekniği (Patton, 1987) kullanılmıştır.

Çalışma grubundaki çocukların cinsiyet dağılımları; üç yaş grubunda kız (n=12 / %60), erkek (n=8 / %40), dört yaş grubunda kız (n=15/ %37,5), erkek (n=25/ %62,5), beş yaş grubunda kız (n=28 / %56 erkek (n=22 / %44) şeklinde gerçekleşmiştir.

Verilerin Toplanması

Araştırma verileri üç aşamada elde edilmiştir. Birinci aşamada çocuklara oyun resimlerinin olduğu boyama sayfaları dağıtılmış ve bu sayfalarda yer alan oyunlardan oynamak istedikleri oyun resminin altındaki «yıldız» işaretini boyamaları istenmiştir. İkinci aşamada çocuklar, oyun salonuna davet edilerek hazırlanmış oyunlardan oynamak istediği bir oyunu seçmeleri istenmiş ve çocukların oyun tercihleri veri formuna kaydedilmiştir. Üçüncü aşamada ise her yaş grubundan beş çocuk ile yüz yüze görüşme yapılarak çocuklara oyun tercihinin nedeni sorulmuş ve cevapları görüşme formuna kaydedilmiştir.

Verilerin Analizi

Araştırma verilerinin analizinde betimsel analiz tekniği kullanılmıştır. Betimsel analiz; elde edilen verilerin daha önceden belirlenen temalara göre özetlenip yorumlandığı, görüşülen bireylerin görüşlerini çarpıcı bir biçimde yansıtmak amacıyla doğrudan alıntılarının kullanıldığı ve elde edilen sonuçların neden-sonuç ilişkileri çerçevesinde yorumlandığı analiz tekniğidir (Yıldırım ve Şimşek, 2013). Çocukların boyama sayfasında yer alan oyunlara ilişkin tercihleri ve oyun odasındaki oyunlara ilişkin oyun tercihleri frekans ve yüzde değerleri olarak verilmiştir. Yine çocukların sözel ifadeleri doğrudan alıntılar yapılarak sunulmuştur.

Bulgular

Araştırma kapsamında elde edilen bulgular bu bölümde tablolar ve açıklamaları şeklinde verilmiştir.

Tablo 1. Üç yaş oyun tercihleri (boyama etkinliği)

Oyun	f	%
Evcilik Oyunu	7	35
Jenga Oyunu	-	-
Araba Oyunu	2	10
Lego-Blok Oyunu	-	-
Misket Oyunu	2	10
Tablet Oyunu	5	25
Dokuz Taş Oyunu	-	-
Tetris Oyunu	1	5
Topaç Döndürme Oyunu	2	10
Bilgisayar Oyunu	1	5
Toplam	20	100

Tablo 1’de yer alan bulgular incelendiğinde; üç yaş grubundaki çocukların boyama etkinliğindeki oyun tercihleri; evcilik oyunu (n=7 / %35), tablet oyunu (n=5 / %25), araba oyunu (n=2 / %10), misket oyunu (n=2 / %10), topaç döndürme (n=2 / %10), bilgisayar oyunu (n=1 / %5) ve tetris oyunu (n=1 / %5) şeklinde sıralanmıştır. Dokuz taş, jenga ve lego-blok oyunları hiçbir çocuk tarafından tercih edilmemiştir. Çocukların bu oyunları tercih etmeme nedenleri olarak, oyunların geleneksel oluşu ve çocukların yaşlarının küçük olması düşünülebilir.

Tablo 2. Dört yaş oyun tercihleri (boyama etkinliği)

Oyun	f	%
Evcilik Oyunu	4	10
Jenga Oyunu	-	-
Araba Oyunu	10	25
Lego-Blok Oyunu	7	17,5
Misket Oyunu	6	15
Tablet Oyunu	-	-
Dokuz Taş Oyunu	3	7,5
Tetris Oyunu	-	-
Topaç Döndürme Oyunu	4	10
Bilgisayar Oyunu	6	15
Toplam	40	100

Tablo 2’de yer alan bulgular incelendiğinde; dört yaş grubundaki çocukların boyama etkinliğindeki oyun tercihleri; araba oyunu (n=10 / %25), lego-blok oyunu (n=7 / %17,5), bilgisayar oyunu (n=6 / %15), misket oyunu (n=6 / %15), evcilik oyunu (n=4 / %10), topaç döndürme (n=4 / %10) ve dokuz taş oyunu (n=3 / %7,5) şeklinde sıralanmıştır. Jenga, tablet ve tetris oyunları ise hiçbir çocuk tarafından tercih edilmemiştir.

Tablo 3. Beş yaş oyun tercihleri (boyama etkinliği)

Oyun	f	%
Evcilik Oyunu	9	18
Jenga Oyunu	5	10
Araba Oyunu	4	8
Lego-Blok Oyunu	6	12
Misket Oyunu	6	12
Tablet Oyunu	5	10
Dokuz Taş Oyunu	1	2
Tetris Oyunu	3	6
Topaç Döndürme Oyunu	2	4
Bilgisayar Oyunu	9	18
Toplam	50	100

Tablo 3’de yer alan bulgular incelendiğinde; beş yaş grubundaki çocukların boyama etkinliğindeki oyun tercihleri; bilgisayar oyunu (n=9 % 18), evcilik oyunu (n=9 % 18), lego-blok oyunu (n=6 % 12), misket oyunu (n=6 % 12), jenga oyunu (n=5 % 10), tablet oyunu (n=5 % 10), araba oyunu (n=4 % 8), tetris oyunu (n=3 % 6), topaç döndürme oyunu (n=2 % 4), dokuz taş oyunu (n=1 % 2) şeklinde sıralanmıştır.

Tablo 4. Üç yaş oyun tercihleri (Oyun salonu)

Oyun	f	%
Evcilik Oyunu	7	35
Jenga Oyunu	-	-
Araba Oyunu	2	10
Lego-Blok Oyunu	-	-
Misket Oyunu	-	-
Tablet Oyunu	4	20
Dokuz Taş Oyunu	-	-
Tetris Oyunu	4	20
Topaç Döndürme Oyunu	-	-
Bilgisayar Oyunu	3	15
Toplam	20	100

Tablo 4’de yer alan bulgular incelendiğinde; üç yaş grubu çocukların oyun salonundaki oyun tercihleri; evcilik oyunu (n=7 / %35), tablet oyunu (n=4 / %20), tetris oyunu (n=4 / %20), bilgisayar oyunu (n=3 / %15), araba oyunu (n=2 / %10) şeklinde sıralanmıştır. Dokuz taş, jenga, lego-blok, misket ve topaç döndürme oyunları hiçbir çocuk tarafından tercih edilmemiştir. Üç yaş çocuklarının oyun odasındaki oyun tercihlerinde elektronik oyuncaklarla oynanan oyunların daha fazla tercih edildiği görülmektedir.

Tablo 5. Dört yaş oyun tercihleri (oyun salonu)

Oyun	f	%
Evcilik Oyunu	3	7,5
Jenga Oyunu	-	
Araba Oyunu	3	7,5
Lego-Blok Oyunu	2	5
Misket Oyunu	5	12,5
Tablet Oyunu	14	35
Dokuz Taş Oyunu	2	5
Tetris Oyunu	4	10
Topaç Döndürme Oyunu	-	-
Bilgisayar Oyunu	7	17,5
Toplam	40	100

Tablo 5’de yer alan bulgular incelendiğinde; dört yaş grubu çocukların oyun salonundaki oyun tercihleri; tablet oyunu (n=14 / %35), bilgisayar oyunu (n=7 / %17,5), misket oyunu (n=5 / %12,5), tetris oyunu (n=4 / %10), araba oyunu (n=3 / %7,5), evcilik oyunu (n=3 / %7,5), dokuz taş (n=2 / %5), lego-blok oyunu (n=2 / %5) şeklinde sıralanmıştır. Jenga ve topaç döndürme oyunları hiçbir çocuk tarafından tercih edilmemiştir. Dört yaş çocuklarının oyun odasındaki, oyun tercihlerinde elektronik oyuncaklarla oynanan oyunların daha fazla tercih edildiği görülmektedir.

Tablo 6. beş yaş oyun tercihleri (oyun salonu)

Oyun	f	%
Evcilik Oyunu	7	14
Jenga Oyunu	2	4
Araba Oyunu	1	2
Lego-Blok Oyunu	2	4
Misket Oyunu	5	10
Tablet Oyunu	18	36
Dokuz Taş Oyunu	-	-
Tetris Oyunu	3	6
Topaç Döndürme Oyunu	-	-
Bilgisayar Oyunu	12	24
Toplam	50	100

Tablo 6’da yer alan bulgular incelendiğinde; beş yaş grubundaki çocukların oyun salonundaki oyun tercihleri; tablet oyunu (n=18 / %36), bilgisayar oyunu (n=12 / %24), evcilik oyunu (n=7 / %14), misket oyunu (n=5 / %10), tetris oyunu (n=3 / %6), jenga oyunu (n=2 / %4), lego-blok oyunu (n=2 / %4), araba oyunu (n=1 / %2) şeklinde sıralanmıştır. Dokuz taş ve topaç döndürme oyunları hiçbir çocuk tarafından tercih edilmemiştir. Beş yaş çocuklarının oyun odasındaki, oyun tercihlerinde elektronik oyuncaklarla oynanan oyunların daha fazla tercih edildiği görülmektedir.

Tablo 7. Araştırmaya katılan çocukların oyun tercihlerine ilişkin betimsel ifadeler

Oyun	Oyunu Tercih Etme Nedeni		
	Üç Yaş	Dört Yaş	Beş Yaş
Evcilik Oyunu	Çünkü çok seviyorum (3.1.)	Annem gibi yapmak için (4.1.)	Güzel görüldüğü için (5.1.)
Jenga Oyunu	---	---	Sevdiğim için (5.1.)
Araba Oyunu	Çünkü evde de arabam var (3.1.)	Çünkü arabayı çok seviyorum (4.2.)	Araba sürmesi güzel oluyor (5.2.)
Lego-Blok Oyunu	---	Sevdiğim için (4.2.)	Halamla köyde oynadığımız için (5.2.)
Misket Oyunu	Daha önce hiç oynamadım (3.2.)	Evde de bilyelerim var (4.3.)	Misketleri vurmak eğlenceli (5.3.)
Tablet Oyunu	En çok tableti seviyorum (3.2.)	Para toplamak için (4.3.)	İçinde oyunlar olduğu için (5.3.)
Dokuz Taş Oyunu	---	Güzel olduğu için (4.4.)	En sevdiğim oyun (5.4.)
Tetris Oyunu	Tetris oyununu seviyorum (3.3.)	Canım istedi (4.4.)	Öğrenmek istediğim için (5.4.)
Topaç Döndürme Oyunu	Bilmiyorum (3.4.)	Döndürmek için (4.5.)	Çünkü çok eğlenceli (5.5.)
Bilgisayar Oyunu	Çok eğlenceli (3.5.)	Çok seviyorum (4.5.)	Çok eğlenceli (5.5.)

Tablo 7'de yer alan bulgular incelendiğinde çocukların oyun tercihlerini bilinçli olarak yaptıkları anlaşılmaktadır. Bununla birlikte oyunları tercih etme nedenlerinde; oyunlara karşı ilgi ve sevgi (3.1. / 4.2. / 5.1.) , oyunun eğlenceli olması (3.5. / 4.3. / 5.5.), oyun hakkındaki merak (3.2. / 5.4.), alışkanlıklar ve daha önceki deneyimler (3.1. / 4.3. / 5. 2.) ve oyunun fiziksel görünümü (4.4. / 5.1.) tercih nedenleri arasında öne çıkmaktadır.

Tartışma Sonuç ve Öneriler

Bu araştırmada, okul öncesi dönem çocuklarının değişen oyun tercihlerinin incelenmesi amaçlanmıştır. Araştırma betimsel tarama modeli üzerine kurgulanmıştır. Çalışma grubunun oluşturulmasında amaçlı örnekleme yöntemi ve benzeşik örnekleme tekniği kullanılmıştır. Elde edilen veriler betimsel analiz tekniği ile analiz edilmiştir.

Araştırma sonucunda üç yaş çocuklarının oyun tercihlerinde evcilik, araba ve misket gibi geleneksel oyun tercihlerinin dört yaş ve beş yaş grubundaki çocuklara göre daha fazla yer aldığı görülmüştür. Üç yaş grubunda dokuz taş, jenga ve lego-blok oyunları ise hiçbir çocuk tarafından tercih edilmemiştir. Üç yaş grubundaki çocukların oyun tercihlerinde geleneksel oyunları daha fazla tercih etmelerinin çocukların yaşlarının küçük olması nedeniyle elektronik oyunlar ve elektronik oyuncaklar hakkında çok fazla bilgi ve deneyime sahip olmamalarıyla ilgili olduğu düşünülmektedir. Yapılan bir araştırmaya göre 0-2 yaş aralığındaki çocukların % 25'inin, 3-5 yaş aralığındaki çocukların %36'sının kendi tabletleri bulunmaktadır (European Cooperation in Science and Technology-Cost, 2016). Yani çocukların yaşları yükseldikçe elektronik aletlerle oynanan oyunlara erişimi de artmaktadır. Yine başka bir araştırmanın bulgularına göre sekiz yaşın altındaki çocukların yarısından fazlası, evlerinde mobil aletlere düzenli olarak erişebilmektedirler (Rideout, 2011). Prensky (2001), çocukların dijital oyun tercihlerinde yaşın önemli bir faktör olduğunu belirtmektedir. Akçay ve

Özcebe (2012), tarafından yapılan araştırmanın sonuçlarına göre çocukların yaşları büyüdükçe bilgisayar oyunları oynama süreleri de artmaktadır.

Üç yaş, dört yaş ve beş yaş grubundaki çocukların oyun tercihleri incelendiğinde, boyama etkinliğinde tüm yaş gruplarındaki çocuklar istatistiksel olarak daha yüksek bir oranda geleneksel oyunları tercih ederken, oyun salonu etkinliğinde ise tüm yaş gruplarındaki çocukların elektronik araçlarla oynanan oyunları daha fazla tercih ettikleri görülmüştür. Piaget, Bruner, Vygotsky ve Gagne gibi kuramcılar çocuğun çevresindeki dünyayı farklı yaşlarda ve nasıl gördüğünü anlamaya çalışmışlardır. Piaget İşlem Öncesi Dönemi Sembolik (2-4 yaş) ve Sezgisel evre (4-7 yaş) olarak iki alt evreye ayırmıştır (Senemoğlu, 2007). Çocuklar bu dönemde nesnenin dikkat çekici özelliklerine odaklanmaktadır (Selçuk, 2007). Çocuklar boyama etkinliğinde geleneksel oyunları tercih ederken, bilgisayar, tablet ve tetris ile karşılaştıklarında ise bunlarla oynanan oyunlara yönelmişlerdir. Bu durumun tablet, bilgisayar ve tetris gibi elektronik araçların şekil, ses, görünüm gibi dikkat çeken özelliklerinin çocukların oyun tercihleri üzerindeki etkisi ile ilişkili olduğu düşünülmektedir.

Araştırmaya katılan çocukların oyun tercihleriyle ilgili betimsel ifadeleri incelendiğinde; çocukların oyun tercihlerinin bilinçli olarak yapıldığı görülmüştür. Çocukların oyun tercihlerinde oyunlara karşı ilgi ve sevgi (3.1. / 4.2. / 5.1.) , oyunun eğlenceli olması (3.5. / 4.3. / 5.5.), oyun hakkındaki merak (3.2. / 5.4.), alışkanlıklar ve daha önceki deneyimler (3.1. / 4.3. / 5. 2.) ve oyunun fiziksel görünümü (4.4. / 5.1.) tercih nedenleri arasında öne çıkmaktadır. Pala ve Erdem (2011), tarafından yapılan araştırmaya katılan çocukların oyun tercihlerinde “oyunun eğlenceli” olmasının önemli bir oyun tercih nedeni olduğu görülmüştür. Çocukların oyunu bir eğlenme yolu ve aracı olarak gördükleri benzer araştırmalar literatürde yer almaktadır (Miller ve Kuhaneck, 2008; Pilten ve Pilten, 2013). Sadece çocuklar değil, okul öncesi öğretmenleri (Alat, Akgümüş ve Cavalı, 2012; Giren, 2016; Tuğrul, Aslan, Ertürk ve Altınkaynak, 2014b), anneler (Erbay ve Durmuşoğlu Saltalı, 2012), büyük anneler ve büyük babalar da oyunu bir eğlenme-eğlence yolu ve aracı olarak görmektedir (Tuğrul, Aslan, Ertürk ve Altınkaynak, 2014a).

Çocuklar büyüdükçe içinde yaşadıkları modern çağın daha aktif bir üyesi olmakta ve tercihlerini de modern çağa göre değiştirmektedir. İlk çocukluk yıllarından itibaren elektronik ve dijital aletlerle tanışan çocukların oyun, eğlenme, iletişim, sosyalleşme vb. pek çok alışkanlıkları da değişmektedir. Küçük yaşlarda daha çok tercih edilen geleneksel oyunlar çocukların yaşlarının büyümesiyle birlikte yerini elektronik aletlerle oynanan online oyunlara bırakmaktadır.

Oyun çocuğun neredeyse tüm gelişim alanlarını destekleyen önemli bir eğlenme aracıdır (Ginsburg, 2007; Pehlivan, 2005; Scarlett, 2015; Şirin, 2011). Çocuklar oyun esnasında pek çok farklı duyularını kullanırlar. Elektronik materyallerle oynanan oyunlarda ise duyular daha düşük düzeyde

kullanılmaktadır. Dolayısıyla geleneksel oyunlar çocukların gelişimi üzerinde daha olumlu bir etkiye sahiptir. Bu yüzden anne babalar ve eğitimciler özellikle ilk çocukluk yıllarında çocukları geleneksel oyunlarla oynamaya daha fazla teşvik etmelidir.

Oyun sadece bir eğlenme aracı değil aynı zamanda kültürün öğrenildiği ve yaşatıldığı önemli bir etkinliktir. Çocukların oynadığı geleneksel oyunlar kültürel devamlılık ve kültürün yaşatılması için önemlidir. Okul öncesi eğitim kurumlarında ve eğitim programlarında geleneksel oyunlara daha çok yer verilmesi önerilmektedir, aile ortamında çocukların geleneksel oyunları öğrenmelerinin ve oynamalarının desteklenmesi önerilmektedir.

Kaynakça

- Akçay, D. ve Özcebe, H. (2012). Okul öncesi eğitim alan çocukların ve ailelerinin bilgisayar oyunu oynama alışkanlıklarının değerlendirilmesi. *Çocuk Dergisi* 12, (2), s.66-71.
- Alat, Z., Akgümüş, Ö. ve Cavalı, D. (2012). Okul öncesi eğitimde açık hava etkinliklerine yönelik öğretmen görüş ve uygulamaları. *Mersin Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 8, (3), s.47-62.
- Arnott, L. (2013). Are we allowed to blink? Young children's leadership and ownership while mediating interactions around technologies. *International Journal of Early Years Education*, 21, (1), p.97-115.
- Arslan, E. (2017). The effect of social media on marketing. *International Journal Of Eurasia Social Sciences*, 8, (28), p. 11-23.
- Athey, I. (1984). Contributions of play to development. In T. D. Yawkey & A. D. Pellegrini (Eds.), *Child's play: Developmental and applied* (pp. 9-27). Hillsdal: Erlbaum.
- Bertan, M., Haznedaroğlu, D., Koln, P., Yurdakök, K. ve Güçiz, B. D. (2009). Ülkemizde erken çocukluk gelişimine ilişkin yapılan çalışmaların derlenmesi (2000-2007). *Çocuk Sağlığı ve Hastalıkları Dergisi*, 52, (1), s.1-8.
- Erbay, F. ve Durmuşoğlu Saltalı, N. (2012). Altı yaş çocuklarının günlük yaşantılarında oyunun yeri ve annelerin oyun algısı. *Ahi Evran Üniversitesi Kırşehir Eğitim Fakültesi Dergisi (KEFAD)* 13, (2), s.249-264.
- Erşan, S. (2006). Okul öncesi eğitim kurumlarına devam eden altı yaş grubundaki çocukların oyun ve çalışma (iş) ile ilgili algılarının incelenmesi. Yüksek Lisans Tezi, Gazi Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Ankara
- European Cooperation in Science and Technology-Cost. (2016). *The digital literacy and multimodal practices of young children*. Erişim Tarihi: 20.12.2017; http://www.cost.eu/COST_Actions/isch/IS1410
- Fagen, R. M. (2011). Play and development. In A. D. Pellegrini (Ed.), *Oxford handbook of the development of play* (pp. 83-100). England: Oxford University Press.
- Ginsburg, K. R. (2007). The importance of play in promoting healthy child development and maintaining strong parent-child bonds. Clinical report of the American Academy of Pediatrics. *Pediatrics*, 119, (1), p.182-191.

- Giren, S. (2016). Okul öncesi öğretmenlerinin “okul öncesi dönem çocuğu için oyun” kavramına ilişkin metaforları. *Eğitimde Kuram ve Uygulama*, 12, (1), s.372-388.
- Gökçearslan, Ş. ve Durakođlu, A. (2014). Ortaokul öğrencilerinin bilgisayar oyunu bağımlılık düzeylerinin çeşitli değişkenlere göre incelenmesi. *Dicle Üniversitesi Ziya Gökalp Eğitim Fakültesi Dergisi*, 23, 419-435.
- Gözalan, E. ve Koçak, N. (2014). Oyun temelli dikkat eğitim programının 5-6 yaş çocukların kelime bilgi düzeylerine etkisinin incelenmesi. *KMU Sosyal ve Ekonomik Araştırmalar Dergisi* 16, s.115-121.
- Horzum, M. B. (2011). İlköğretim öğrencilerinin bilgisayar oyunu bağımlılık düzeylerinin çeşitli değişkenlere göre incelenmesi. *Eğitim ve Bilim*, 36, (159), s.56-68.
- Işılak, H. ve Durmuş, A. (2004). *Eğitici oyun yöntemi, kara tahtayı aşmak öğrenci merkezli öğretmenlik*. İstanbul: Kaknüs Yayınları.
- Kabadayı, A. (2014). Contributions of the “Counting Jingles” to children in plays from teachers’ perspectives. *Procedia-Social and Behavioral Science*, 143, p.458-462.
- Koçyiğit, S. ve Baydilek, N. (2015). Okul öncesi dönem çocuklarının oyun algılarının incelenmesi. *Yüzüncü Yıl Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 7, (1), s.1-28.
- Lupton, D. (2015). *Digital sociology*. London: Routledge.
- Miller, E. and Kuhaneck, H. (2008). Children’s perceptions of play experiences and the development of play preferences: A qualitative study. *American Journal of Occupational Therapy*, 62, p.407-415.
- Office of the United Nations High Commissioner for Human Rights (OHCHR) (2016). *Convention on the rights of the child*. <http://www.ohchr.org/EN/ProfessionalInterest/Pages/CRC.aspx> adresinden 12.12.2017 tarihinde alınmıştır.
- Özdenk, Ç. (2007). *6 Yaş grubu öğrencilerinin psikomotor gelişimlerinin sağlanmasında oyunun yeri ve önemi*. Yüksek Lisans Tezi, Fırat Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Elazığ.
- Pala, F. K. ve Erdem, M. (2011). Dijital oyun tercihi ve oyun tercih nedeni ile cinsiyet, sınıf düzeyi ve öğrenme stili arasındaki ilişkiler üzerine bir çalışma. *Ahi Evran Üniversitesi Kırşehir Eğitim Fakültesi Dergisi (KEFAD)*, 12, (2), s. 53-71.
- Parten, M. (1933). Social play among preschool children. *Journal of Abnormal and Social Psychology*, 28, 136-147.

- Patton, M. Q. (2014). *Nitel araştırma ve değerlendirme yöntemleri*. (Mesut Bütün ve Selçuk Beşir Demir, Çev Edt.). Ankara: Pegem Akademi.
- Pehlivan, H. (2005). *Oyun ve öğrenme*. Ankara: Anı Yayınları.
- Pilten, P. ve Pilten, G. (2013). Okul çağı çocuklarının oyun kavramına ilişkin algılarının ve oyun tercihlerinin değerlendirilmesi. *Mersin Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 9, (2), s.15-31.
- Prensky, M. (2001). *Digital game-based learning*. New York: McGraw-Hill.
- Rideout, V. J. (2011). *Zero to eight: Children media use in America*. San Francisco: Common Sense Media.
- Sapsağlam, Ö. ve Ömeroğlu, E. (2015). Okul öncesi öğretmenlerinin eğitim programlarında değerler eğitimine yer verme düzeylerinin belirlenmesi. *International Journal Of Eurasia Social Sciences*, 6, (21), s.244-264.
- Selçuk, Z. (2007). *Eğitim psikolojisi*, Ankara: Nobel Yayın Dağıtım.
- Senemoğlu, N. (2007). *Gelişim öğrenme ve öğretim (kuramdan uygulamaya)*. Ankara: Gönül yayıncılık.
- Scarlett, W. G. (2015). *The sage encyclopedia of classroom management*. California: SAGE Publications.
- Schaefer, C.E. (1993). *The therapeutic powers of play*. Northvale: Jason Aronson.
- Stephen, C., and Plowman, L. (2014). Digital play. In *sage handbook of play and learning in early childhood*, (L. Brooker, M. Blaise, & S. Edwards Edts.). London: Sage.
- Şahin, C. ve Tuğrul, V.M. (2012). İlköğretim öğrencilerinin bilgisayar oyunu bağımlılık düzeylerinin incelenmesi. *Journal of World of Turks*, 4, (3), s.115-130.
- Şirin, S. (2011). *Anaokuluna devam eden beş yaş grubu çocuklara sayı ve işlem kavramlarını kazandırmada oyun yönteminin etkisi*. Yüksek Lisans Tezi Uludağ Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Bursa.
- Taş, İ., Eker, H. ve Anlı, G. (2014). Orta öğretim öğrencilerinin İnternet ve oyun bağımlılık düzeylerinin incelenmesi. *Online Journal Of Technology Addiction & Cyberbullying*, 1 (2) , s.37-57.
- Tuğrul, B., Ertürk, H.G., Altınkaynak-Özen, Ş. ve Güneş, G. (2014a). Oyunun üç kuşaktaki değişimi. *International Journal of Social Science*, 27, s.1-16.
- Tuğrul, B., Ertürk, H.G., Altınkaynak-Özen, Ş. ve Güneş, G. (2014b). Anaokuluna devam eden altı yaşındaki çocuklar ile okul öncesi öğretmenlerinin oyun hakkındaki görüşlerinin incelenmesi. *İnönü Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi* 15, (1), s.97-116
- Türk Dil Kurumu (2017). Büyük Türkçe sözlük. www.tdk.gov.tr/index.php?option=com_bts

- Türkmenoğlu, F. (2005). *60–72 Aylık çocukların matematik becerilerini kazanmalarında, oyun yoluyla matematik becerilerini kazandırma programının etkisinin incelenmesi*. Yüksek Lisans Tezi, Gazi Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Ankara.
- Ulutaş-Avcu, A. (2015). Examination of the opinions of preschool teachers regarding game activities. *Uluslararası Sosyal Araştırmalar Dergisi*, 8, (41), s.1052-1058.
- Vygotsky, L. S. (1967). Play and its role in the mental development of the child. *Soviet Psychology*, 5, (3), p.6-18.
- Whitebread, D., Coltman, P., Jameson, H. and Lander, R. (2009) Play, cognition and selfregulation: What exactly are children learning when they learn through play? *Educational and Child Psychology*, 26, (2), p.40-52.
- Wood, E. and Hedges, H. (2016). Curriculum in early childhood education: Critical questions about content, coherence, and control. *The Curriculum Journal*, 27 (3), p. 387-405.
- Yavuzer, H.(1993). *Ana baba ve çocuk*. İstanbul: Remzi Kitabevi.
- Yavuzer, H. (2003). *Doğal harika bir tedavi: Oyun Evde ve okulda mutlu çocuk yetiştirmenin temelleri*. İstanbul: Çocuk ve Aile Kitapları.
- Yıldırım, A. ve Şimşek, H. (2013). *Sosyal bilimlerde nitel araştırma yöntemleri*. Ankara: Seçkin Yayıncılık.