



Okul Öncesi Öğretmenlerinin Gözüyle Pandemi Dönemini Yaşayan Çocukların Oyun Davranışlarının ve Eğilimlerinin Belirlenmesi*

Determining the Game Behavior and Tendencies of Children Who Are Experiencing the Pandemic Period Through the Eyes of Preschool Teachers

Beytullah Kılınçat, Sibel Küçükkoğlu

Yazar Bilgileri

Beytullah Kılınçat 
Hemşire, Konya Dr. Ali Kemal Belviranlı Kadın Doğum ve Çocuk Hastalıkları Hastanesi,
beytullahkilincat@gmail.com

Sibel Küçükkoğlu 
Prof. Dr., Selçuk Üniversitesi,
Hemşirelik Fakültesi, Çocuk Sağlığı ve Hastalıkları
Hemşireliği,
s_nadaroglu@hotmail.com

ÖZ

Covid-19 dönemi çocuklar açısından fiziksel aktivitelerin azaldığı, dijital ortamlara maruz kalmanın arttığı, uyku problemlerinin oluşabildiği bir dönem olmuş, bu süreçte ev kısıtlamalarıyla birlikte çocukların oyun aktivitelerinin de değişmiş olabileceği düşünülmüştür. Bu araştırma okul öncesi öğretmenlerinin gözüyle Covid-19 pandemi dönemini yaşayan okul öncesi dönemdeki çocukların oyun aktivitelerinde değişim olup olmadığını belirlemek amacıyla tanımlayıcı tipte gerçekleştirilmiştir. Araştırmanın evrenini Konya ilinde yer alan okul öncesi okullarda görev yapan öğretmenler (n=368) oluşturmuştur. Verilerin toplanmasında "Öğretmen Bilgi Formu", "Çocuklar İçin Oynama Eğilimi Ölçeği" ve "Penn Etkileşimli Akran Oyun Ölçeği" kullanılmıştır. Veriler okul ortamında ders saatleri dışında öğretmenlerle yüz yüze görüşme yöntemi ile toplanmıştır. Verilerin analizi SPSS 22 paket programında tanımlayıcı istatistikler ve regresyon analizi ile yapılmıştır. Öğretmenler çocukların okula dönüş sonrası %65,8 oranla dijital oyunlara ve %32,3 oranla kaba motor becerileri geliştiren oyunlara yönlendiğini belirtmiştir. Çalışmada Penn Etkileşimli Akran Oyun Ölçeği'nin alt boyutları ile Çocuklar İçin Oynama Eğilimi Ölçeği puanları arasında istatistiksel olarak anlamlı fark belirlendi ($p<0.001$). Öğretmenlerin öğrencileri için sosyal ve etkileşimli programların düzenlenmesi, motor ve bilişsel becerilere dayalı oyunlara yönlendirilmeleri önerilir.

Makale Bilgileri

Anahtar Kelimeler

Pandemi
Oyun
Çocuk
Öğretmen

Keywords

Pandemic
Game
Child
Teacher

Makale Geçmişi

Geliş: 11.01.2023
Düzeltilme: 25.07.2023
Kabul: 08.08.2023

ABSTRACT

The Covid-19 period was a period in which physical activities for children decreased, exposure to digital environments increased, and sleep problems could occur, and it was thought that children's play activities may have changed along with home restrictions in this process. This research was carried out in a descriptive type in order to determine whether there was a change in the play activities of children in the pre-school period experiencing the Covid 19 pandemic period through the eyes of preschool teachers. The population of the research consisted of teachers (n=368) working in pre-school schools in Konya. "Teacher Information Form", "Playing Tendency Scale for Children" and "Penn Interactive Peer Play Scale" were used to collect data. The data were collected by face-to-face interviews with the teachers outside of class hours in the school environment. The analysis of the data was made with descriptive statistics and regression analysis in SPSS 22 packaged software. Teachers stated that after returning to school, children were directed to digital games with a rate of 65.8% and games that developed gross motor skills with a rate of 32.3%. In the study, a statistically significant difference was determined between the sub-dimensions of the Penn Interactive Peer Play Scale and the scores of the Children's Play Tendency Scale ($p<0.001$). It is recommended that teachers organize social and interactive programs for their students and direct them to games based on motor and cognitive skills.

*Bu araştırma 22-25 Eylül 2022 tarihlerinde düzenlenen 7. Uluslararası 18. Ulusal Hemşirelik Kongresi'nde sözlü bildiri olarak sunulmuştur.

Makale Türü

Araştırma

Önerilen Atıf

Kılınçat, B. & Küçükkoğlu, S. (2023). Okul öncesi öğretmenlerinin gözüyle pandemi dönemini yaşayan çocukların oyun davranışlarının ve eğilimlerinin belirlenmesi. *TEBD*, 21(2), 1091-1110. <https://doi.org/10.37217/tebd.1228542>

Giriş

Oyun, çocukların en önemli kendini ifade etme biçimi olarak tanımlanmaktadır. Özellikle okul öncesi dönemdeki çocuklar için oyun, keşfetme ve yeni bilgileri öğrenme aracı olarak görülmektedir. Çocuklar oyunlarına sevincini, üzüntüsünü, ebeveynlerinin ve yetişkinlerin kendilerine olan yaklaşımlarını, aldıkları ceza veya ödülleri ve çevresinde kendisini etkileyen her şeyi kısacası tüm yaşantılarını yansıtırlar (Döker, 2020; Koçyiğit, Tuğluk ve Kök, 2007; Özdoğan, 2020). Oyun oynayarak hayal güçlerini, fiziksel, sosyal, duygusal becerilerini geliştirirler. Özellikle açık havada oyun oynayan çocukların akranlarıyla iletişim kurmaya daha istekli oldukları ve sosyal becerilerinin daha iyi olduğu belirtilmiştir (Malyok, 2015). Oyun aktivitelerine katılan çocukların motor gelişiminin katılmayanlara göre daha iyi seviyede olduğunu belirten araştırmalar vardır (Durualp ve Aral, 2018).

Oyunun stresi azalttığı, yeni fikirler üretmeyi teşvik ettiği, sosyalleşmeyi destekleyerek diğer çocuklarla etkileşim sağlanmasına yardımcı olduğu bilinmektedir (Nijhof vd., 2018). Alanyazına baktığımızda çocukların oyun ve oyuncak tercihlerinin de değişebildiği görülmektedir. Özellikle oyuncak tercihinin çevrenin etkisi ile cinsiyete göre farklılaştığı, erkeklerin daha çok araba, uçak gibi oyuncakları tercih ederken kızların bebek gibi oyuncaklarla oynadığı bildirilmektedir. Ek olarak kız çocuklarının daha pasif oyun tercih etmesinin sosyal olarak adaptasyonu olumlu etkilediği vurgulanmıştır. Çocukların genelde eğlenceli olup olmamasına göre aktiviteleri oyun olarak adlandırdığı ve öğretmenlerin, okullarda çocuklara oyunu boş zaman aktivitesi olarak yansıtması gerektiği önerilmektedir (Özdemir ve Ramazan, 2012; Sezici ve Yiğit, 2019; Tuğrul, Metin-Aslan, Ertürk ve Özen-Altınkaynak, 2014).

Covid-19 pandemisi döneminde hayatı etkileyen pek çok alanda değişiklikler yaşanmıştır. Eğitim kurumları ve işyerleri uzaktan faaliyetlerini sürdürmüş ve kapanma dönemlerine girilmiştir (Millî Eğitim Bakanlığı [MEB], 2020). Bu süreçte sağlık sistemi ve eğitim başta olmak üzere pek çok alanda olumsuzluklar yaşanmıştır (Küçüköğlü ve Kurt Sezer, 2021). Covid-19 pandemisinde çocukları etkileyen en önemli faktörlerden birisi de evde kalış sürelerinin artması ve sosyal hayata sınır gelmesi ile birlikte fiziksel aktivite ve oyun aktivitelerindeki değişimdir. Özellikle çevreyi keşfetme döneminde olan, yeni şeyleri öğrenmek için çabalayan okul öncesi dönemdeki çocuklar kısıtlamalar sebebiyle evde kalmak zorunda kalmıştır. Bu durum oyun aktivitelerinin de değişmesine neden olmuştur (Küçüköğlü ve Kurt-Sezer, 2021).

Alanyazında pandemi döneminde çocukların düzensiz beslenme alışkanlığı kazandığı, kısıtlamalar sebebi ile fiziksel aktivitelerde azalma olduğu ve ev ortamının spora uygun olmadığı, okulların kapalı olması nedeniyle sosyal olarak olumsuz etkilenmelerin olduğu ve geç saatlerde uyumaya başladıkları için uyku düzeninde bozulmaların olduğu belirtilmiştir (Umaç ve Aydın, 2021; Yeliz, Yayan ve Yayan, 2021). Çocukların ekran başında kalma süreleri salgın sürecinde daha çok

artmıştır. Bu durum dijital platformların olumsuz etkilerinden çocukların korunması ve ekran başında geçirilen sürenin sınırlandırılması gerektiğini gündeme getirmiştir (Xiang, Zhang ve Kuwahara, 2020). Pandemi sürecinde aşının bulunması ve bağışıklama oranlarının yükselmesiyle kısmen kısıtlamalar kaldırılmış ve hayat tekrar normale dönmeye başlamıştır. Kısıtlamaların azalması ile ilk olarak yüz yüze eğitime devam edilmeye başlanmıştır. Uzun süre evde kalan çocukların Covid-19 sürecinden farklı açılardan etkilenme düzeylerini belirlemek ve gerekli durumlarda erken müdahale etmek önem kazanmıştır. Bu açıdan çocukların pandemiden ne kadar etkilendiği ve çocuklardaki değişimler hakkında onlarla birebir temas kuran öğretmenlerin önemi de daha fazla artmış olup onların gözlem ve değerlendirmeleri yol gösterici özellik taşımaktadır. Alanyazına bakıldığında öğretmenlerin, oyun ve fiziksel aktiviteleri içeren derslerin çocuk sağlığı ve gelişimi açısından önemli olduğunu ve bu derslerin aksatılmaması gerektiğini düşündüklerini belirten araştırmalar mevcuttur. (Akkaya, 2021; Ceylan ve Dalaman, 2017).

Covid-19 dönemi ve etkileri ile ilgili pek çok araştırma yapılmış ve pandeminin insanlar üzerindeki etkileri ortaya çıkarılmaya çalışılmıştır. Çocuklar açısından bakıldığında ise fiziksel aktivitelerin azaldığı, dijital ortamlarda geçirilen sürenin arttığı, uyku problemlerinin oluşabildiği raporlanmış ancak çocukların oyun aktivitelerinin değişimi ile ilgili çalışmalar yetersiz kalmıştır. Sosyal hareketliliğin artması ile çocukların pandemi dönemindeki dijital alışkanlıklarından ne kadar uzaklaşabildiği net değildir. Bu nedenle okul öncesi öğretmenlerinin gözüyle okul öncesi dönemdeki çocukların oyun aktivitelerinde değişim olup olmadığının belirlenmesi hem eğitimciler hem de sağlık çalışanlarına onlara yaklaşırken yol gösterici olacaktır. Ayrıca öğretmenler tarafından saptanan durumların incelenmesi ve erken müdahalesi sonucunda oluşabilecek olumsuz durumların da önüne geçilebilecektir.

Bu teorik bilgiler ışığında araştırmada Konya ilinde görev yapan okul öncesi öğretmenlerinin bakış açısıyla Covid-19 pandemisi döneminde okul öncesi çocukların oyun davranışlarının ve oyun tercihlerine yönelik değişimin belirlenmesi amaçlanmıştır. Bu amaçla aşağıdaki sorulara yanıt aranmıştır:

1. Pandemi sonrası çocukların oyun aktivitelerinde öğretmenlere göre değişme durumu var mıdır?
2. Çocukların ekran oyun davranışlarının (oyun etkileşimi, oyunun bozulması, oyundan kopma) oyun oynama eğilimleri üzerine etkisi var mıdır?

Yöntem

Araştırmanın Deseni

Bu araştırma nicel araştırma deseninde tanımlayıcı tipte ve kesitsel olarak yapılmıştır. Pandemi sonrası öğrencilerin oyun davranışlarının öğretmenlerin gözlemine dayalı olarak değişip değişmediğinin durum değerlendirmesini yapabilmek için çalışma nicel tasarımda yapılmıştır. Bu çalışmanın yapılacak nitel çalışmalar için yol göstereceği düşünülmektedir.

Çalışma Grubu

Araştırmanın evrenini Konya ilinde yer alan okul öncesi okullarda görev yapan öğretmenler oluşturmuştur. Konya ili merkezinde resmi eğitim kurumlarında görev yapan okul öncesi öğretmen sayısı 955 olarak bildirilmiştir (Konya İl Millî Eğitim Müdürlüğü, 2021). Bu bilgilere göre örneklem büyüklüğünü belirlemek amacıyla evreni bilinen grupta örneklem hesabı yapılmıştır (Çınarlı, 2019). Çalışmaya 368 öğretmen alınmasının yeterli örneklem büyüklüğünü sağlayacağı belirlenmiştir. Hesaplama incelenen olayın görülüş sıklığı bilinmediğinden p ve q değerleri 0,5 olarak alınmıştır (Öztürk, 2017).

$$n = \frac{N \cdot t^2 \cdot p \cdot q}{d^2 \cdot (N - 1) + t^2 \cdot p \cdot q}$$

N: Evrendeki birey sayısı

n: Örneklem alınacak birey sayısı

p: İncelenen olayın görülüş sıklığı (olasılığı): 0,5

q: İncelenen olayın görülmeysi sıklığı (1-p): 0,5

t: Belirli serbestlik derecesinde ve saptanan yanılma düzeyinde t tablosundan bulunan teorik değer: 1,96

d: Olayın görülüş sıklığına göre yapılmak istenen +/- sapma: 0,04

Bu formüle göre;

$$n = \frac{955 \cdot 1,96^2 \cdot 0,5 \cdot 0,5}{0,04^2 \cdot 954 + 1,96^2 \cdot 0,5 \cdot 0,5} = 368$$

Tablo 1. Öğretmenlerin Sosyodemografik ve Mesleki Özelliklerinin Dağılımı

Tanıtcı Özellikler	Sayı	%
Cinsiyet		
Kadın	364	98,9
Erkek	4	1,1
Yaş		
25-29	71	19,3
30-39	154	41,8
40 ve üzeri	143	38,9
Medeni Durum		
Evli	283	76,9
Bekar	85	23,1
Çocuk Sahibi Olma		
Evet	253	68,8
Hayır	115	31,2

<i>Sosyoekonomik Durum Algısı</i>		
Gelir giderden az	9	2,4
Gelir gidere denk	213	57,9
Gelir giderden fazla	146	39,7
<i>Eğitim Düzeyi</i>		
Lisans	335	91
Lisansüstü	33	9
<i>Mesleki Özellikler</i>		
Meslekteki görev süresi*	13,00 ± 7,41	
Eğitim verdiği sınıftaki öğrenci sayısı*	18,00 ± 4,14	
<i>İdari görev varlığı</i>		
Var	38	10,3
Yok	330	89,7
<i>Mesleği severek yapma</i>		
Evet	364	98,9
Hayır	4	1,1

*Ortalama ±Standart sapma

Tablo 1 incelendiğinde araştırmaya katılan öğretmenlerin %98,9'unun kadın (n=364), %1,1'inin (n=4) ise erkek olduğu, %41,8'inin 30-39 yaş aralığında (n=154), %38,9'unun 40 yaş ve üzeri (n=143), %19,3'ünün ise 25-29 yaş arasında olduğu görülmektedir (n=71). Öğretmenlerin %76,9'u evli (n=283), %68,8'i çocuk sahibidir (n=253). Sosyoekonomik durum algısına bakıldığında %57,9'u (n=213) gelirin gidere denk olduğunu, %39,7'si (n=146) gelirin giderden fazla olduğunu belirtmiştir. Öğretmenlerin eğitim düzeyine bakıldığında %91'inin (n=335) lisans mezunu, %9'unun (n=33) ise lisansüstü mezunu olduğu görülmektedir. Öğretmenlerin mesleki özelliklerine bakıldığında meslekteki ortalama görev süresi 13±7,41 yıldır. Eğitim verilen sınıftaki öğrenci sayısı ortalama 18±4,14'dür.

Öğretmenlerin %89,7'sinin (n=330) idari görevinin olmadığı görülmektedir. Öğretmenlerin %98,9'unun (n=364) mesleği severek yaptığı sonucuna ulaşılmıştır.

Veri Toplama Araçları

Verilerin toplanmasında "Öğretmen Bilgi Formu", "Çocuklar için Oynama Eğilimi Ölçeği" ve "Penn Etkileşimli Akran Oyun Ölçeği" kullanılmıştır.

Çocuklar için Oynama Eğilimi Ölçeği

Çocuklar için Oynama Eğilimi Ölçeği, öğretmenler tarafından çocukların oyun oynama eğilimlerini belirlemek amacıyla 1990 yılında Barnett tarafından geliştirilmiştir. Ölçeğin Türkçe uyarlamasını (Keleş ve Yurt, 2017) yapmıştır. Ölçek; fiziksel kendiliğindenlik, sosyal kendiliğindenlik, bilişsel kendiliğindenlik, zevkin dışavurumu ve mizah anlayışı olmak üzere 5 alt boyut ve 23 maddeden oluşmaktadır. Ölçek beşli Likert tipinde olup her bir maddeye 1-5 aralığında puan verilmekte ve "hiç bu çocuk gibi değil (1)", "nadiren bu çocuk gibi (2)", "kısmen bu çocuk gibi (3)", "çoğunlukla bu çocuk gibi (4)" ve "tamamen bu çocuk gibi (5)" şeklinde değerlendirilmektedir. Ölçekten alınabilecek toplam puan ise 23 ile 115 aralığındadır (Keleş ve Yurt, 2017). Ölçeğe ilişkin Cronbach Alpha katsayısı değerleri fiziksel kendiliğindenlik, sosyal kendiliğindenlik ve mizah

anlayışı alt boyutları için .87, bilişsel kendiliğindenlik alt boyutu için .79 ve zevkin dışavurumu alt boyutu için .92 olarak tespit edilmiştir. Bu çalışmanın Cronbach Alpha katsayısı değerleri fiziksel kendiliğindenlik alt boyutu için 0,77, sosyal kendiliğindenlik alt boyutu için 0,88, bilişsel kendiliğindenlik alt boyutu için 0,60, zevkin dışavurumu alt boyutu için 0,80, mizah anlayışı alt boyutu için 0,78 olarak bulunmuştur.

Penn Etkileşimli Akran Oyun Ölçeği

Penn Etkileşimli Akran Oyun Ölçeği (Penn Interactive Peer Play Scale, PIPPS) Fantuzzo, Mendez ve Tighe (1998) tarafından tasarlanmıştır. Ölçek ile erken çocukluk dönemindeki çocukların akran oyun davranışlarının niteliğinin ölçülmesi hedeflenmiştir. Penn Etkileşimli Akran Oyun Ölçeği'nin Öğretmen ve Ebeveyn Formu Ahmetoğlu, Acar ve Aral (2016, 2017) tarafından Türkçeye uyarlanmıştır.

Penn Etkileşimli Akran Oyun Ölçeği Öğretmen Formu'nu öğretmenler doldurmaktadır. Ölçek, öğretmen tarafından her çocuk için ayrı ayrı doldurulmalıdır. Öğretmenler, çocukların bireysel oyunlarında veya akran oyunlarında hangi davranışları ne sıklıkla gösterdiklerini belirtmektedir. Ölçek Likert tipi bir ölçme aracıdır. PEAÖÖ "Oyun Etkileşimi", "Oyunun Bozulması" ve "Oyundan Kopma" olmak üzere üç alt boyutu olan 32 maddelik bir ölçme aracıdır. PEAÖÖÖ, 1 ile 4 arasında puanlanmakta ve "hiçbir zaman (1)", "nadiren (2)", "sık sık (3)" ve "her zaman (4)" olarak değerlendirilmektedir. Ölçeğin iç güvenirlik katsayıları; Oyun Etkileşimi için $\alpha=.85$, Oyunun Bozulması için $\alpha=.89$ ve Oyundan Kopma için $\alpha=.81$ olarak bulunmuştur (Ahmetoğlu vd., 2017). Bu çalışmanın Cronbach Alpha katsayısı oyun etkileşimi alt boyutu için 0,88, oyunun bozulması alt boyutu için 0,92, oyundan kopma alt boyutu için 0,87 olarak bulunmuştur.

Öğretmen Bilgi Formu

Araştırmacılar tarafından alanyazın taraması sonucunda (Ceylan ve Dalaman, 2017; Tuğrul vd., 2014) geliştirilen form, öğretmenlerin sosyodemografik ve mesleki özellikleri ile öğrencilerin oyunlarının Covid-19 sürecindeki değişimine yönelik öğretmen görüşlerinin değerlendirilmesi amacıyla araştırmacılar tarafından hazırlanmıştır. Form üç kısımdan oluşturulmuş olup birinci kısmında öğretmenlerin sosyodemografik özelliklerini sorgulayan (cinsiyet, yaş, medeni durum, çocuk sahibi olma durumu, sosyoekonomik durum algısı, eğitim düzeyi) sorulardan oluşturulmuştur. Formun ikinci kısmı, öğretmenlerin mesleki özelliklerini belirlemeye yönelik sorulardan (meslekteki görev yılı, öğrenci sayısı, idari görevin olup olmaması, mesleği severek yapma durumu) oluşmaktadır. Formun üçüncü kısmında ise; öğretmenlerin pandemi döneminde çocukların oyun aktivitelerine yönelik değişiklik olup olmadığına yönelik (pandemi öncesi ve sonrası öğrencilerin oyun aktivitelerinde değişiklik olduğunu düşünme durumu, nasıl bir değişim olduğu, pandemi öncesi ve sonrası öğrencilerin tercih ettikleri oyun türleri vb.) sorulardan oluşturuldu.

Verilerin Toplanması

Veriler, Konya İl Millî Eğitim Müdürlüğünden izin alınan okullarda görev yapan öğretmenlerin kurumlarından, öğretmenlerle yüz yüze görüşülerek tek seferde Öğretmen Bilgi Formu, Çocuklar için Oynama Eğilimi Ölçeği ve Penn Etkileşimli Akran Oyun Ölçeği sırasıyla toplandı. Öğretmenlerin ders ve yemek saatleri dışında kalan zaman dilimlerinde okulun uygun bir odasında (uyaranların az olduğu, sadece öğretmenlerin kullandığı, veriler toplanırken bölünmelerin yaşanmayacağı) veriler toplandı. Her bir öğretmenden kendi sınıfında bulunan öğrenci sınıf listesindeki ilk sırada yer alan öğrenciyi (368 öğretmen = 368 öğrenci) göz önünde bulundurarak veri toplama formlarını doldurması istendi. Veri toplama süreci ortalama 15-20 dakika sürdü.

Verilerin Analizi

Çalışmada elde edilen verilerin bilgisayara aktarılması ve analizini yapmak için IBM SPSS 22 (Statistical Packages for the Social Sciences) programı kullanıldı. Verilerin analizinde öncelikle tanımlayıcı istatistikler (ortalama, standart sapma, minimum ve maksimum değerler) kullanıldı. Verilerin normal dağılıma uygunluğu Shapiro-Wilk normallik testi ile değerlendirildi. Çarpıklık ve basıklık değerleri %5 anlamlılık düzeyi için -1,96 ile +1,96 değerleri baz alınarak ölçüldü. Verilerin normal dağıldığı belirlendiği için analizde sayı, yüzde, ortalamanın yanında multiple regresyon analizi kullanıldı. Regresyon analizinde açıklayıcı değişken sayısının artması, modelin R-kare ölçütünü de artırdığı için çalışmada düzeltilmiş R-kare değerleri verilmiştir. Veriler %95 güven aralığı, $p < 0.05$ anlamlılık düzeyinde değerlendirildi.

Bulgular

Tablo 2. Öğretmenlerin Pandemi Döneminde Kısıtlamalardan Sonra Okula Dönen Çocukların Oyun Aktivitelerine Yönelik Gözlemlerinin Belirlenmesi

<i>Oyun Aktivitelerine Yönelik Gözlemler</i>	<i>Sayı</i>	<i>%</i>
<i>Örgün eğitime geçtikten sonra çocuklarda oyun davranışı</i>		
Değişti	309	84
Değişmedi	59	16
<i>Örgün eğitime geçtikten sonra oyun aktivitelerinde çocuklar*</i>		
Daha bireysel oyunlara yönelim oldu	179	48
Sosyal etkileşime dayalı oyunlar tercih edildi	54	14
Açık alan oyunlarına eğilim azalarak dijital oyunlara eğilim arttı	152	41
<i>Çocukların pandemi öncesi oyun tercihleri</i>		
İnce motor becerileri geliştirici oyunlar	93	25
Kaba motor becerileri geliştiren oyunlar	258	70
Bilişsel becerileri geliştiren oyunlar	92	25
Dijital oyunlar	75	20
<i>Çocukların pandemi kısıtlamalarından sonra okula döndükten sonraki oyun tercihleri</i>		
İnce motor becerileri geliştirici oyunlar	48	13
Kaba motor becerileri geliştiren oyunlar	119	32,3
Bilişsel becerileri geliştiren oyunlar	44	12
Dijital oyunlar	242	65,8

Tablo 2’de öğretmenlerin pandemi kısıtlamaları sonrası çocukların oyun aktivitelerine yönelik gözlemleri yer almaktadır. Buna göre, öğretmenlerin %84’ü (n=309) örgün eğitime geçtikten sonra çocuklarda oyun aktivitelerinin değiştiğini belirtmiştir. Oyun aktivitelerindeki değişimi öğretmenlerin %48,6’sı (n=179) “Daha bireysel oyunlara yönelim oldu”, %41,3’ü (n=152) “Dijital oyunlara eğilim arttı”, %14,7’si (n=54) “Sosyal etkileşime dayalı oyunlar tercih edildi” şeklinde tanımlamıştır. Çocukların pandemi öncesinde tercih ettikleri oyun türü %70,1 (n=258) oranla kaba motor becerileri geliştiren oyunlar ve %25,3 (n=93) oranla ince motor becerileri geliştirici oyunlar iken pandemi kısıtlamaları kaldırıldıktan sonra okula dönüş sonrası %65,8 (n=242) oranla dijital oyunlar ve %32,3 (n=119) oranla kaba motor becerileri geliştiren oyunlar olarak değişmiştir.

Tablo 3. Öğretmenlerin Bakış Açısıyla Çocukların Oyun Oynama Eğilimi ile Akran Oyun Davranışları Puanlarının Dağılımı

<i>Çocuklar için Oynama Eğilimi Ölçeği</i>	<i>X±SS</i>	<i>Penn Etkileşimli Akran Oyun Ölçeği</i>	<i>X±SS</i>
Toplam Puan	83,06±15,37	Toplam	61,35±7,87
Fiziksel kendiliğindenlik	15,76±3,06	Oyun Etkileşimi	27,44±5,74
Sosyal kendiliğindenlik	18,38±4,26	Oyunun Bozulması	17,88±5,79
Bilişsel kendiliğindenlik,	12,78±2,54	Oyundan Kopma	16,02±4,50
Zevkin dışavurumu	19,12±3,77		
Mizah anlayışı	17,01±4,05		

Öğretmenlerin bakış açısıyla çocukların oyun oynama eğilimi ile akran oyun davranışları puanlarının dağılımı incelendiğinde çocuklar için oynama eğilimi ölçeğinden alınan toplam puanın 83,06±15,37 olduğu görülmüştür. Çocuklar için oynama eğilimi ölçeği alt boyutlarına bakıldığında en yüksek puanın zevkin dışavurumu alt boyutundan alındığı (19,12±3,77), en düşük puanın ise bilişsel kendiliğindenlik alt boyutundan alındığı (12,78±2,54) görülmüştür.

Penn Etkileşimli Akran Oyun Ölçeği’nden alınan toplam puan 61,35±7,87 bulunmuştur. Ölçek alt boyutlarına bakıldığında en yüksek puanın oyun etkileşimi alt boyutundan (27,44±5,74) alındığı, en düşük puanın ise oyundan kopma alt boyutundan alındığı (16,02±4,50) görülmektedir.

Tablo 4. Çocukların Akran Oyun Davranışlarının Oyun Oynama Eğilimleri Üzerine Etkisine Yönelik Multiple Regresyon Analizi

	<i>B¹ (95% CI)</i>	<i>SE</i>	<i>β²</i>	<i>t</i>	<i>p</i>	<i>VIF</i>	
<i>Oyun Etkileşimi</i>							
Çocuklar için Oynama Eğilimi Ölçeği	Constant	7,767 (5,196-10,338)	1,307	5,941	.000		
	Fiziksel kendiliğindenlik	-0,235 (-0,509-0,033)	.136	-.126	1,725	.085	3,715
	Sosyal kendiliğindenlik	0,630 (0,448-0,812)	.093	.468	6,805	.000	3,318
	Bilişsel kendiliğindenlik	0,295 (0,059-0,531)	.120	.131	2,461	.014	1,980
	Zevkin dışavurumu	0,310 (0,099-0,521)	.107	.204	2,893	.004	3,491
	Mizah anlayışı	0,122 (-0,057-0,302)	.091	.086	1,341	.181	2,913

Çocukların oyun davranışlarının oyun oynama eğilimlerine etkisini incelemek için multiple regresyon analizi yapıldı. Oluşturulan regresyon modeline göre oyun etkileşimi alt boyutunun

Çocuklar için Oynama Eğilimi Ölçeği üzerinde etkili olduğu saptandı ($F(5,362)=68,035$, $p<.001$). Sosyal kendiliğindenlik alt boyutunun ($\beta=.468$, $p<.01$), Bilişsel kendiliğindenlik alt boyutunun ($\beta=.131$, $p<.05$) ve Zevkin dışavurumu alt boyutunun ($\beta=.204$, $p<.001$) çocuklar için oyun oynama eğilimi ölçeği puanını olumlu ve anlamlı etkilediği belirlendi. ÇOEÖ puanının %48'lik kısmı oluşturulan regresyon modeli ile açıklanmaktadır (Düzeltilmiş R-kare=.477). Fiziksel kendiliğindenlik ve mizah anlayışı alt boyutlarının ise açıklayıcı değişken olmadığı belirlendi.

Tablo 5. Çocukların Akran Oyun Davranışlarının Oyun Oynama Eğilimleri Üzerine Etkisine Yönelik Multiple Regresyon Analizi (Devam)

		<i>B¹ (95% CI)</i>	<i>SE</i>	<i>β²</i>	<i>t</i>	<i>p</i>	<i>VIF</i>
<i>Oyunun Bozulması</i>							
Çocuklar için Oynama Eğilimi Ölçeği	Constant	24,324 (21,243-27,403)	1,566		15,531	.000	
	Fiziksel kendiliğindenlik	.276 (-0,045-0,596)	.163	.146	1,689	.092	3,715
	Sosyal kendiliğindenlik	-1,131 (-1,349- -.913)	.111	-.831	10,196	.000	3,318
	Bilişsel kendiliğindenlik	.170 (-.113- .453)	.144	.75	1,183	.238	1,980
	Zevkin dışavurumu	-.063 (-.316- .189)	.128	-.41	494	.622	3,491
	Mizah anlayışı	.532 (.317- .747)	.109	.372	4,864	.000	2,913

$F=27,379$, $p=.000$, Adjusted R Square: .264, R Square: .274

Oyunun bozulması alt boyutunun Çocuklar için Oynama Eğilimi Ölçeği üzerinde etkili olduğu saptandı ($F(5,362)=27,379$, $p<.001$). Sosyal kendiliğindenlik alt boyutunun ÇOEÖ puanını azaltan anlamlı bir değişken olduğu belirlendi ($\beta=-.831$, $p<.001$). Mizah anlayışı alt boyutunun çocuklar için oyun oynama eğilimi ölçeği puanını olumlu ve anlamlı etkilediği belirlendi ($\beta=.372$, $p<.001$). ÇOEÖ puanının %27'lik kısmı oluşturulan regresyon modeli ile açıklanmaktadır (Düzeltilmiş R-kare=.264). Fiziksel kendiliğindenlik, bilişsel kendiliğindenlik ve zevkin dışavurumu alt boyutlarının ise açıklayıcı değişken olmadığı belirlendi.

Tablo 6. Çocukların Akran Oyun Davranışlarının Oyun Oynama Eğilimleri Üzerine Etkisine Yönelik Multiple Regresyon Analizi (Devam)

		<i>B¹ (95% CI)</i>	<i>SE</i>	<i>β²</i>	<i>t</i>	<i>p</i>	<i>VIF</i>
<i>Oyundan Kopma</i>							
Çocuklar için Oynama Eğilimi Ölçeği	Constant	27,748 (25,520-29,976)	1,133		24,490	.000	
	Fiziksel kendiliğindenlik	.343 (.111- .575)	.118	.233	2,904	.004	3,705
	Sosyal kendiliğindenlik	-.658 (-.816- -.500)	.080	-.622	8,187	.000	3,334
	Bilişsel kendiliğindenlik	-.113 (-.318- .091)	.104	-.064	1,089	.277	1,981
	Zevkin dışavurumu	-.353 (-.536- -.170)	.093	-.295	3,786	.000	3,496
	Mizah anlayışı	.186 (.031- .342)	.079	.168	2,358	.019	2,913

$F=43,232$, $p=.000$, Adjusted R Square: .366, R Square: .375

Oyundan kopma alt boyutunun Çocuklar için Oynama Eğilimi Ölçeği üzerinde etkili olduğu saptandı ($F(5,361)=43,232$, $p<.001$). Fiziksel kendiliğindenlik ($\beta=.233$, $p<.01$) ve Mizah anlayışı ($\beta=.168$, $p<.05$) alt boyutunun çocuklar için oyun oynama eğilimi ölçeği puanını olumlu ve anlamlı etkilediği belirlendi.

Sosyal kendiliğindenlik ($\beta=-.622$, $p<.001$) ve zevkin dışavurumu ($\beta=-.295$, $p<.01$) alt boyutlarının ÇOEÖ puanını azaltan anlamlı bir değişken olduğu belirlendi. ÇOEÖ puanının %37'lik kısmı oluşturulan regresyon modeli ile açıklanmaktadır (Düzeltilmiş R-kare). Bilişsel kendiliğindenlik alt boyutunun ise açıklayıcı değişken olmadığı belirlendi.

Tartışma

Covid-19 pandemisi nedeniyle ülkemizde pek çok alanda kısıtlamalar olmuştur. Bu kısıtlamalardan bir tanesi de eğitim kısıtlamalarıdır. Öğrenciler bu süreçte eğitime uzaktan devam etmişler ve arkadaşları ile daha az etkileşimde kurabilmişlerdir. Bu kısıtlamalardan en çok etkilenen grup şüphesiz çocuklar olmuştur. Özellikle oyunun önemli bir kavram olduğu 3-6 yaş dönemi çocukları sosyal ilişkilerden uzak kalarak ev ortamında zaman geçirmeye başlamışlardır (Fuat ve Evcil, 2020; Lee, 2020). Ancak bu durum sosyal aktivitelerin yerini tam olarak tutamamıştır.

Evdeki imkânların yetersizliği, çocukların akranları yerine ebeveynleri ile daha fazla zaman geçirmesi de bu durumu etkileyen faktörlerden bazıları olup çocukların açık alan oyunlarından uzak kalması da gelişimsel risk faktörü olarak değerlendirilmiştir (Iqbal ve Tayyab, 2020). Buradan yola çıkarak bu araştırmada okul öncesi öğretmenlerinin gözlemine dayalı olarak pandemi dönemini yaşayan çocukların oyun davranışlarının ve eğilimlerinin nicel olarak incelenmesi amaçlanmıştır.

Çalışmada öğretmenlerin görüşlerine göre pandemi kısıtlamaları sonrası örgün öğretime geçtikten sonra öğrencilerde bireysel oyunlara yönelimin arttığı belirlenmiştir. Öğretmenlerin büyük kısmı, pandemi öncesinde çocukların en çok tercih ettiği oyun türünü kaba motor becerileri geliştiren oyunların oluşturduğunu, ancak pandemi kısıtlamalarının kaldırılmasının ardından okula dönüş sonrasında dijital oyunlara eğiliminin arttığını belirtmiştir. Çocukların okulda veya sosyalleşme imkânı bulabileceği bir ortamda diğer çocuklarla etkileşime girmesi, açık alan oyunlarına katılımı oyun oynama eğilimlerine pozitif etki yapmaktadır (Macun ve Güvendi, 2019). O'Keeffe ve McNally'nin (2021) yaptıkları araştırmada açık alan oyunlarının sınıf ortamı gibi kapalı bir ortama taşınmasının pandeminin olumsuz koşulları altında çocukların etkileşim kurmasına olanak sağladığı sonucuna ulaşılmıştır. Drouin, McDaniel, Pater ve Toscos'un (2020) yaptıkları araştırmanın sonucunda ise Covid-19 döneminde çocukların teknoloji kullanımının arttığına değinilmiştir. Bir başka çalışmada ise çocukların açık alan oyunlarına ayırdıkları zaman artırıldıkça daha mutlu ve aktif oldukları belirtilmiştir (Cordovil vd., 2021). Ek olarak çocukların pandemi döneminde daha uzun süre ekrana maruz kaldıklarını, fiziksel aktivitelerinde azalma olduğunu ve evlerinde açık alan bulunan çocukların fiziksel aktivitede bulunma yüzdesini olumlu etkilediğini bulmuşlardır.

Lannoy, Rhodes, Moore, Faulkner ve Tremblay'ın (2020) Kanada'da yaptıkları 5-17 yaş arası çocukları kapsayan araştırmada pandemi nedeniyle getirilen kısıtlamaların fiziksel aktivite yapmada ve dış mekânlarda geçirilen zamanda azalmaya neden olduğu, çocukların olumsuz etkilendiği

sonucuna ulaşılmıştır. Araştırma sonuçlarıyla tutarlı olarak bizim araştırmamızdaki okul öncesi eğitim grubundaki çocuklarda da öğretmenlerin gözlemiyle benzer sonuçlara ulaşılmıştır.

Pandemi, çocukları daha bireysel ve dijital ağırlıklı oyunlara yönlendirmiştir. Bu sonucun, pandemi döneminde sokağa çıkma kısıtlamasının olması, ebeveynlerin çocuklarını kalabalık ortamlardan uzak tutması, akran etkileşimi kuramayan çocukların dijital oyunlara yönelmesi gibi nedenlere bağlı olarak gelişmiş olabileceği düşünüldü.

Çocuklarda oyun eğiliminin pandemi sürecinde değiştiğini belirten çalışmalar, bu süreçte en çok dijital oyunlara eğilimin arttığını, arkadaşlık ilişkilerinde zayıflama olduğunu belirtmiş ve çocuklarda saldırgan davranışların görüldüğüne dikkat çekmişlerdir (Erol ve Erol, 2020; MEB, 2020). Bu araştırmanın bulgularına bakıldığında ise çocukların oyun oynama eğilimi alt boyutlarında en düşük puanın fiziksel kendiliğindenlik ve bilişsel kendiliğindenlik alt boyutlarından alındığı görülmektedir.

Gözüm ve Kandır'ın (2020), 60-72 aylık 442 okul öncesi çocuk, ebeveyn ve çocukların öğretmenleri ile yaptıkları araştırmada çocukların dijital oyunları oynama sürelerinin artışı ile fiziksel kendiliğindenlik ve bilişsel kendiliğindenlik puanlarında azalma arasında bağlantı olduğu bildirilmiştir. Bir başka araştırmada ise çocukların fiziksel aktiviteye katılma istekleri, oyun kurmaları ve akranlarıyla oyun oynama isteklerinde sosyal etkileşim ve katılma isteğinin önemli bir etken olduğu belirtilmiştir (Stork ve Sanders, 2008). Pandemi öncesinde Mustafaoğlu ve Yasacı'nın (2018) 7-15 yaş aralığında çocuğu olan 139 ebeveyn ile yaptıkları araştırma sonucunda çocukların dijital oyunlara eğilimlerinin artması ile antisosyal davranış sergilemeleri arasında bağlantı olduğu sonucuna ulaşılmıştır.

Kutner, Olson, Warner ve Hertzog (2008) çalışmaları sonucunda çocukların dijital oyun oynamasındaki artışın sosyal becerilerde azalmaya neden olduğunu belirtmişlerdir. Ancak dijital oyunlar ve uygulamalar belirli bir plan çerçevesinde ve bilinçli kullanıldığı zaman çocukların bilişsel yetenekleri başta olmak üzere gelişimini desteklediğini belirten araştırmalar da mevcuttur (Gözüm, 2022; Gözüm ve Kandır, 2020, 2021; Homer, Plass, Raffaele, Ober ve Ali, 2018; Kim ve Smith, 2017; Papadakis, Gözüm, Kalogiannakis ve Kandır, 2022). Çalışma bulgularının çoğunluğunu pandemi öncesindeki çocukların oyun eğilimleri oluşturmakta olup, pandemi döneminde yapılan çalışma sonucu ile bizim çalışma sonucumuz paralellik göstermektedir. Ancak bu çalışmada öğretmenlerin gözüyle öğrenciler değerlendirildiğinden çalışma sonucunun hem çocuk gelişimciler, hem eğitimciler, hem de sağlık çalışanları tarafından dikkate alınması gereken çarpıcı bir bulgu olduğu düşünülmektedir.

Oyun etkileşimi, çocuğun oyuna aktif katılımı, oyuncaklarını arkadaşlarıyla paylaşması, oyun oynarken yaratıcı davranışlarda bulunması, interaktif katılım gibi çocuğun güçlü yanlarını ortaya

koyduğunu gösterir (Özdoğan, 2020). Çocukların Penn etkileşimli akran oyun ölçeği alt boyutlarından en yüksek puanı oyun etkileşimi alt boyutundan aldığı görülmektedir. Özaydın, İfter ve Kaner (2008) yaptıkları araştırmada, çocukların oyun ile paylaşmayı, katılımı, duygularını kontrol etme ve empati yeteneğini öğrendiklerini belirtmişlerdir.

Alanyazında pandemi sonrası çocukların oyun eğilimlerindeki değişimi araştıran çalışmalar olmasına karşın oyun etkileşimine yönelik yapılan herhangi bir çalışmaya rastlanmamıştır. Bu nedenle çalışma sonucumuzun pandemi sonrası çocukların oyun etkileşimi düzeylerine yönelik kayda değer bir veri sunduğunu söyleyebiliriz.

Pandemi döneminde kısıtlamalar ve ev ortamının fiziksel aktivitelere uygun olmaması nedeniyle fiziksel aktivitelere ara vermek/azaltmak zorunda kalan çocuklar örgün eğitime geçiş sonrası kaba motor oyunlara ağırlık vermiştir. Çünkü okul ortamı oyun oynama ve sosyal etkileşim açısından daha iyi koşullara sahiptir.

Alanyazına bakıldığında çocukların okulda ve evde oyun oynama isteklerini kıyasladığında çocukların okulda oyun etkileşiminin arttığını ve okulda oyun oynamak isteyenlerin daha çok olduğu görülmektedir (Ramazan, Ozdemir ve Beceren, 2012). Okul öncesi dönemdeki çocuklar oyun yoluyla öğrendikleri için yaşantılarını oyuna katarlar. Sosyal etkileşimleri sayesinde gelişirler. Bu nedenle örgün eğitime geçiş sonrası etkileşimlerinin arttığı düşünülebilir.

Sonuç ve Öneriler

Araştırma sonucu pandemi dönemi kısıtlamalarında okul öncesi çocuklarının oyun aktivitelerinde değişim olduğunu göstermektedir. Çocuklar evde kaldıkları sürede motor becerilere/fiziksel aktiviteye bağlı oyunların yerine dijital oyunları tercih etmişlerdir.

Ulaşılan sonuçlara göre; öğretmenler ve ebeveynler teknolojinin bilinçli kullanımı konusunda çocuklara rehber olmalı, dijital materyallerle geçirilen sürenin çocukların bilişsel, motor, sosyal becerilerini nasıl etkilediğine yönelik yeni araştırmalar planlanmalı, oyun seçiminde fiziksel harekete dayalı oyunların tercih edilmesi için uygun ortam sağlanmalı ve çocuk desteklenmeli, çocukların akran gruplarıyla birlikte olması için destekleyici programlar düzenlenmelidir.

Araştırmanın Sınırlılıkları

Bu çalışmada pandemi sonrası çocukların oyun davranışlarındaki değişim durumu öğretmenlerin bakış açısına dayanmaktadır. Eğitim verdikleri çocuk grubunun tanımlayıcı özelliklerinin incelenmemiş olması bu çalışmanın bir sınırlılığı olarak düşünülebilir. Ayrıca çalışmanın sadece nicel tasarımda yapılması diğer bir sınırlılık olarak ifade edilebilir. Yapılacak yeni çalışmalarda karma desende ve öğrencilerin de özelliklerini dikkate alan izleme dayalı çalışmaların yapılması önerilir.

Kaynaklar

- Ahmetoğlu, E., Acar, İ. H. & Aral, N. (2016). Penn etkileşimli akran oyun ölçeği ebeveyn formunun (PIPPS-P) geçerlik ve güvenirlik çalışması. *Electronic Turkish Studies*, 11(9), 31-52. <https://doi.org/10.7827/TurkishStudies.9634>
- Ahmetoğlu, E., Acar, İ. H. & Aral, N. (2017). Penn etkileşimli akran oyun ölçeği öğretmen formunun uyarlama çalışması. *Trakya Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 7(1), 104-119. <https://dergipark.org.tr/en/pub/trkefd/issue/27304/287424> sayfasından erişilmiştir.
- Akkaya, S. (2021). A study on non-contact games and their applicability during the covid-19 pandemic. *İnönü Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 22(2), 1806-1827. <https://doi.org/10.17679/inuefd.980224>
- Ceylan, G. C. & Dalaman, O. (2017). İlkokul II. sınıf oyun ve fiziki etkinlikler dersi kazanımlarının gerçekleşme düzeyine ilişkin öğretmen görüşleri. *Uluslararası Eğitim Bilimleri Dergisi*, 4(10), 235-254. <https://dergipark.org.tr/en/pub/inesj/issue/40034/476087> sayfasından erişilmiştir.
- Cordovil, R., Ribeiro, L., Moreira, M., Pombo, A., Rodrigues, L. P., Luz, C., . . . & Lopes, F. (2021). Effects of the covid-19 pandemic on preschool children and preschools in Portugal. *Journal of Physical Education and Sport*, 21(1), 492-499. <https://doi.org/10.7752/jpes.2021.s1052>
- Çınarlı, T. (2019). *Acil hemşirelerinde merhamet yorgunluğunu etkileyen faktörler*. (Doktora Tezi). <https://tez.yok.gov.tr/> sayfasından erişilmiştir.
- Döker, T. (2020). *Dört-altı yaş çocukların sosyal ve oyun davranışları ile ebeveyn tutumları arasındaki ilişkinin incelenmesi*. (Yüksek Lisans Tezi). <https://tez.yok.gov.tr/> sayfasından erişilmiştir.
- Drouin, M., McDaniel, B. T., Pater, J. & Toscos, T. (2020). How parents and their children used social media and technology at the beginning of the covid-19 pandemic and associations with anxiety. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 23(11), 727-736. <https://doi.org/10.1089/cyber.2020.0284>
- Durualp, E. & Aral, N. (2018). Çocukların ince ve kaba motor gelişimlerine oyun etkinliklerinin etkisinin incelenmesi. *Afyon Kocatepe Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 20(1), 243-258. <https://doi.org/10.5578/jss.66830>
- Erol, M. & Erol, A. (2020). Koronavirüs pandemisi sürecinde ebeveynlerin gözünden ilkököl öğrencileri *Millî Eğitim Dergisi*, 49(1), 529-551. <https://doi.org/10.37669/milliegitim.766194>
- Fantuzzo, J., Mendez, J. & Tighe, E. (1998). Parental assessment of peer play: Development and validation of the parent version of the Penn Interactive Peer Play Scale. *Early Childhood Research Quarterly*, 13(4), 659-676. [https://doi.org/10.1016/s0885-2006\(99\)80066-0](https://doi.org/10.1016/s0885-2006(99)80066-0)

- Fuat, İ. & Evcil, F. Y. (2020). Covid-19'un Türkiye'deki ilk üç haftası. *Süleyman Demirel Üniversitesi Sağlık Bilimleri Dergisi*, 11(2), 236-241. <https://doi.org/10.22312/sdusbed.719168>
- Gözüm, A. İ. C. (2022). Digital games for STEM in early childhood education: Active co-playing parental mediation and educational content examination. *STEM, robotics, mobile apps in early childhood and primary education: Technology to promote teaching and learning* içinde (s. 489-523): Singapore: Springer Nature Singapore.
- Gözüm, A. İ. C. & Kandır, A. (2020). Okul öncesi çocukların dijital oyun oynama sürelerine göre oyun eğilimi ile konsantrasyon düzeylerinin incelenmesi. *Atatürk Üniversitesi Kazım Karabekir Eğitim Fakültesi Dergisi*(41), 82-100. <https://doi.org/10.33418/ataunikkefd.777424>
- Gözüm, A. İ. C. & Kandır, A. (2021). Digital games pre-schoolers play: parental mediation and examination of educational content. *Education and Information Technologies*, 26(3), 3293-3326. <https://doi.org/10.1007/s10639-020-10382-2>
- Homer, B. D., Plass, J. L., Raffaele, C., Ober, T. M. & Ali, A. (2018). Improving high school students' executive functions through digital game play. *Computers & Education*, 117, 50-58. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2017.09.011>
- Iqbal, S. A. & Tayyab, N. (2020). Covid-19 and children: The mental & physical reverberations of the pandemic. *Child: Care, Health and Development*, 47(1), 136-139. <https://doi.org/10.1111/cch.12822>
- Keleş, S. & Yurt, Ö. (2017). An investigation of playfulness of pre-school children in Turkey. *Early Child Development and Care*, 187(8), 1372-1387. <https://doi.org/10.1080/03004430.2016.1169531>
- Kim, Y. & Smith, D. (2017). Pedagogical and technological augmentation of mobile learning for young children interactive learning environments. *Interactive Learning Environments*, 25(1), 4-16. <https://doi.org/10.1080/10494820.2015.1087411>
- Koçyiğit, S., Tuğluk, M. N. & Kök, M. (2007). Çocuğun gelişim sürecinde eğitsel bir etkinlik olarak oyun. *Atatürk Üniversitesi Kazım Karabekir Eğitim Fakültesi Dergisi*(16), 324-342. <https://dergipark.org.tr/en/pub/ataunikkefd/issue/2777/37245> sayfasından erişilmiştir.
- Konya İl Millî Eğitim Müdürlüğü. (2021). Konya ili merkezinde resmi eğitim kurumlarında görev yapan okul öncesi öğretmen sayısı hakkında veri.
- Kutner, L. A., Olson, C. K., Warner, D. E. & Hertzog, S. M. (2008). Parents' and sons' perspectives on video game play: A qualitative study. *Journal of Adolescent Research*, 23(1), 76-96. <https://doi.org/10.1177/0743558407310721>
- Küçüköğlü, S. & Kurt-Sezer, H. (2021). Çocuğun gelişim sürecinde eğitsel bir etkinlik olarak oyun. H. Yalçın (Ed.), *Dezavantajlı çocuklar* içinde (s. 131-160). Konya: KTO Karatay Üniversitesi Yayınları.

- Lannoy, L. D., Rhodes, R. E., Moore, S. A., Faulkner, G. & Tremblay, M. S. (2020). Regional differences in access to the outdoors and outdoor play of Canadian children and youth during the covid-19 outbreak. *Canadian Journal of Public Health*, 111(6), 988-994. <https://doi.org/10.17269/s41997-020-00412-4>
- Lee, J. (2020). Mental health effects of school closures during covid-19. *The Lancet Child & Adolescent Health*, 4(6), 421. [https://doi.org/10.1016/S2352-4642\(20\)30109-7](https://doi.org/10.1016/S2352-4642(20)30109-7)
- Macun, B. & Güvendi, Ö. F. (2019). Okul öncesi dönem çocuklarının oynama eğilimlerinin çeşitli değişkenler açısından incelenmesi. *Ekev Akademi Dergisi*, 23(78), 79-98. <https://doi.org/10.17753/Ekev1158>
- Malyok, H. (2015). Safety and risk: benefits of outdoor play for child education. *International Journal of Educational Researchers*, 6(3), 50-62. <https://dergipark.org.tr/en/pub/ijers/issue/8504/105690> sayfasından erişilmiştir.
- MEB. (2020). Salgın hastalık dönemlerinde psikolojik sağlamlığımızı korumak: Aileler için çocuklara yardım rehberi. https://orgm.meb.gov.tr/meb_iys_dosyalar/2020_03/21161548_brosur_cocuk_son.pdf sayfasından erişilmiştir.
- Mustafaoğlu, R. & Yasacı, Z. (2018). Dijital oyun oynamanın çocukların ruhsal ve fiziksel sağlığı üzerine olumsuz etkileri. *Bağımlılık Dergisi*, 19(3), 51-58. <https://dergipark.org.tr/en/pub/bagimli/issue/38282/447021> sayfasından erişilmiştir.
- Nijhof, S. L., Vinkers, C. H., van Geelen, S. M., Duijff, S. N., Achterberg, E. J. M. & Van Der Net, J. (2018). Healthy play, better coping: The importance of play for the development of children in health and disease. *Neuroscience & Biobehavioral Reviews*, 95, 421-429. <https://doi.org/10.1016/j.neubiorev.2018.09.024>
- O'Keeffe, C. & McNally, S. (2021). 'Uncharted territory': teachers' perspectives on play in early childhood classrooms in Ireland during the pandemic. *European Early Childhood Education Research Journal*, 29(1), 79-95. <https://doi.org/10.1080/1350293X.2021.1872668>
- Özaydın, L., İfter, T. E. & Kaner, S. (2008). Arkadaşlık becerilerini geliştirme programının özel gereksinimi olan okul öncesi çocuklarının sosyal etkileşimlerine etkisi. *Ankara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Fakültesi Özel Eğitim Dergisi*, 9(01), 15-34. https://doi.org/10.1501/Ozlegt_0000000112
- Özdemir, A. A. & Ramazan, O. (2012). Oyuncağa çocuk, anne ve öğretmen bakış açısı. *Eğitim Bilimleri Araştırmaları Dergisi*, 2(1), 1-16. <https://dergipark.org.tr/en/download/article-file/696417> sayfasından erişilmiştir.
- Özdoğan, B. (2020). *Çocuk ve oyun*. Ankara: Anı Yayıncılık.

- Öztürk, Y. (2017). *PAP smear testi yaptırmamış kadınların bu teste yönelik farkındalıklarının ve testi yaptırmama nedenlerinin değerlendirilmesi*. (Yüksek Lisans Tezi). <https://tez.yok.gov.tr/> sayfasından erişilmiştir.
- Papadakis, S., Gözüm, A. İ. C., Kalogiannakis, M. & Kandır, A. (2022). A comparison of Turkish and Greek parental mediation strategies for digital games for children during the COVID-19 pandemic. *STEM, robotics, mobile apps in early childhood and primary education: Technology to promote teaching and learning* içinde (s. 555-588): Singapore: Springer Nature Singapore.
- Ramazan, O., Ozdemir, A. A. & Beceren, B. O. (2012). Evaluation of play from private and public pre-school children's point of view. *Procedia-Social and Behavioral Sciences*, 46, 2852-2856. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2012.05.576>
- Sezici, E. & Yiğit, D. (2019). Okul öncesi çocukların oyuncak tercihleri, oyun davranışları ve sosyal duygusal uyumu arasındaki ilişkinin değerlendirilmesi. *Hemşirelik Akademik Araştırma Dergisi*, 5(3), 178-187. <https://doi.org/10.5222/jaren.2019.07088>
- Stork, S. & Sanders, S. W. (2008). Physical education in early childhood. *The Elementary School Journal*, 108(3), 197-206. <https://www.journals.uchicago.edu/doi/epdf/10.1086/529102> sayfasından erişilmiştir.
- Tuğrul, B., Metin-Aslan, Ö., Ertürk, G. & Özen-Altınkaynak, Ş. (2014). Anaokuluna devam eden altı yaşındaki çocuklar ile okul öncesi öğretmenlerinin oyun hakkındaki görüşlerinin incelenmesi. *İnönü Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 15(1), 97-116. <https://doi.org/10.17679/iuefd.05509>
- Umaç, E. H. & Aydın, A. (2021). COVID-19 salgınında ergenlerin sağlığının korunması ve sürdürülmesi: Annelerin perspektifinden. *Journal of Child*, 21(1), 68-73. <https://doi.org/10.26650/jchild.2021.1.824786>
- Xiang, M., Zhang, Z. & Kuwahara, K. (2020). Impact of covid-19 pandemic on children and adolescents' lifestyle behavior larger than expected. *Prog Cardiovasc Dis*, 63(4), 531-532. <https://doi.org/10.1016/j.pcad.2020.04.013>
- Yeliz, S., Yayan, Y. Ö. & Yayan, E. H. (2021). Covid-19 sürecinde çocukların oyun bağımlılığı düzeylerinin uyku ve akademik başarılarına etkisi. *Bağımlılık Dergisi*, 22(4), 447-454. <https://doi.org/10.51982/bagimli.930996>

Extended Summary

Play is defined as the most important form of self-expression of children. Game, especially for preschool children, is seen as a tool for discovering and learning new information and plays an important role in children's lives. During the Covid-19 pandemic, there have been changes in many areas affecting life. One of the most important factors affecting children is the increase in the length of

stay at home and the change in physical activity and play activities with the limitation of social life. Preschool children, who were especially in the period of exploring the environment and trying to learn new things, had to stay at home due to restrictions. This situation caused the game activities to change as well. Many studies were conducted on the Covid-19 period and its effects, and the effects of the pandemic on humans were tried to be revealed. In terms of children, it was reported that physical activities decreased, exposure to digital environments increased, and sleep problems could occur, but studies on the change in children's play activities were insufficient. With the increase in social mobility, it is not clear how far children can get away from their digital habits during the pandemic period. With this research, it is aimed to determine whether there is a change in the play activities of children in the preschool period with the eyes of preschool teachers during the Covid-19 pandemic period.

Three research questions were determined in the study:

1. How are children's interactive peer games in the Covid-19 period?
2. What are the play tendencies of preschool children in the Covid-19 period?
3. What is the most preferred type of game (games that require motor skills, games that require cognitive skills, digital games) in play activities during the Covid-19 period?

The research was designed in descriptive type. The population of the research consisted of teachers working in pre-school schools in Konya.

The sample was provided with the participation of 368 teachers in the study. "Teacher Information Form", "Playing Tendency Scale for Children" and "Penn Interactive Peer Play Scale" were used to collect data. The data were collected from the institutions of the teachers working in the schools, for which permission was obtained from the Konya Provincial Directorate of National Education, by face-to-face interviews with the teachers, and in a suitable room of the school during the time periods outside the lesson and meal times. Each teacher was asked to fill in the data collection forms, taking into account the student in the first place in the student list in their own class.

The data collection process took an average of 15-20 minutes. During data collection, attention was paid to mask, distance and hygiene rules, which were among the protective methods for Covid-19 determined by the Ministry of Health. IBM SPSS 22 (Statistical Packages for the Social Sciences) program was used to transfer the data obtained in the study to the computer and analyze it. Data were evaluated at 95% confidence interval, $p < .05$ significance level.

The approval of the Ethics Committee for the study was obtained from the Ethics Committee of Faculty of Nursing in Selcuk University with the date of 01.12.2021 and the decision number of 2021/70. Permission was obtained from the relevant author via e-mail for the scales used in data

collection. The teachers participating in the study were informed about the necessary information about the study and volunteering was the basis for participation in the study, and their informed consent was obtained before the application. Ethical principles of "Confidentiality and Protection of Confidentiality" and "Respect for Autonomy" were fulfilled by stating that the data obtained through the research would be protected and kept confidential. As a result of the necessity of protecting individual rights during the research, the "Helsinki Declaration of Human Rights" was adhered to.

According to the research findings, it is seen that 98.9% of the teachers participating in the research are women and 41.8% are between the ages of 30-39. Of the teachers, 76.9% are married (n=283) and 68.8% have children (n=253). Considering the perception of socioeconomic status, 57.9% (n=213) stated that income is equivalent to expenses, and 39.7% (n=146) stated that income is more than expenses. When the education level of the teachers is examined, it is seen that 91% (n=335) are undergraduate graduates and 9% (n=33) graduate graduates. The average tenure in the profession is 13 ± 7.41 years. The average number of students in the classroom where education is given is 18 ± 4.14 . 89.7% of the teachers (n=330) do not have an administrative duty.

According to the teachers' views on children's play activities after the pandemic restrictions, 84% (n=309) of the teachers stated that the play activities in children changed after they went to formal education. The change in game activities was determined by 48.6% (n=179) of the teachers "There was a tendency towards more individual games", 41.3% (n=152) "The tendency towards digital games increased", 14.7% (n=54) "Based on social interaction" games were preferred". While the type of play that children preferred before the pandemic was 70.1% (n=258) games that develop gross motor skills and 25.3% (n=93) games that develop fine motor skills, after the pandemic restrictions were lifted, after returning to school 65.8% (n=242) digital games and games that develop gross motor skills with a rate of 32.3% (n=119). Considering the sub-dimensions of the tendency to play for children, it was seen that the highest score was obtained from the expression of pleasure sub-dimension (19.12 ± 3.77), and the lowest score was obtained from the cognitive spontaneity sub-dimension (12.78 ± 2.54).

The total score obtained from the Penn Interactive Peer Game Scale was 61.35 ± 7.87 . Looking at the sub-dimensions of the scale, it was seen that the highest score was obtained from the game interaction sub-dimension (27.44 ± 5.74), while the lowest score was obtained from the game-detachment sub-dimension (16.02 ± 4.50). According to the multiple regression analysis performed to examine the effect of children's play behaviors on their playing tendencies, it was determined that all sub-dimensions were effective on the Children's Play Tendency Scale.

The pandemic directed children to more individual and technology-used games. It was thought that this result may have developed due to reasons such as curfews during the pandemic period, parents keeping their children away from crowded environments, and children who cannot

establish peer interaction tend to digital games. Studies indicating that the tendency to play in children changed during the pandemic process emphasized that the tendency to digital games increased the most, weakening in friendship relations, and increasing aggressive behavior in children.

Although there are studies in the literature investigating the change in children's play tendencies after the pandemic, no studies on play interaction have been found. For this reason, we can say that our study result provides significant data on the play interaction levels of children after the pandemic.

Children who had to interrupt/reduce physical activities due to restrictions and the unsuitability of the home environment for physical activities during the pandemic period focused on gross motor games after the transition to formal education because the school environment has better conditions for playing games and social interaction. Looking at the literature, when children's desire to play games at school and at home are compared, it is stated that children's game interaction at school increases and there are more people who want to play games at school. Preschool children add their experiences to the game as they learn through play. They thrive through their social interactions. For this reason, it can be thought that their interaction after the transition to formal education has increased.

According to the results obtained, teachers and parents should guide children with the conscious use of technology, and new research should be designed on how the time spent with digital materials affects children's cognitive, motor and social skills. Appropriate environment should be provided and children should be supported so that games based on physical movement should be preferred in game selection, and supportive programs should be organized for children to be in peer groups.

Araştırmacıların Katkı Oranı Beyanı

Bu araştırmanın planlanması, yürütülmesi ve yazılı hale getirilmesinde araştırmacılar eşit oranda katkı sağlamıştır.

Destek ve Teşekkür Beyanı

Bu araştırmada herhangi bir kurum, kuruluş ya da kişiden destek alınmamıştır. Araştırmanın gerçekleştirilmesine araştırmaya katılarak destek veren tüm öğrencilerimize ve velilerine teşekkür ederiz.

Çatışma Beyanı

Araştırmacıların araştırma ile ilgili diğer kişi ve kurumlarla herhangi bir kişisel ve finansal çıkar çatışması yoktur.

Etik Kurul Beyanı

Bu araştırma Selçuk Üniversitesi Hemşirelik Fakültesi Etik Kurulunun 01.12.2021 tarih ve 2021/70 sayılı onayı ve Konya İl Millî Eğitim Müdürlüğü izni ile yürütülmüştür.