

## GELENEKSEL ÇOCUK OYUNLARINI ETKİLEŞİMLİ ÖĞRENME SÜRECİ ETWINNING PROJESİ ÖRNEĞİ

Interactive Learning Process With Traditional Children's Games Etwinning Project Example

Ayşegül GÖKÇER\*

### Öz

Bireyin kendini ifade edebilme, duygularını yansıtma sosyalleşme ve bazı durumlar karşısında kararlar alabilme gibi kişisel ihtiyaçları akranları ile bir arada oldukları ortamlarda kendini gösterir ve gelişir. Bu ihtiyaçlarının giderildiği ortamlardan bir tanesi oyun ortamlarıdır. Geleneksel çocuk oyunları da bu bağlamda bireyin akranları ile bir arada oldukları oyun ortamı çeşitlerinden biridir. Çocuk oyunları bireyin hem fiziksel hem ruhsal gelişimini olumlu etkileyen bir işlevselliğe sahiptir.

Bu çalışmada unutulmaya yüz tutmuş geleneksel çocuk oyunlarının ortaöğretim programı içerisinde yer alan etwinning projesinde etkileşimli öğrenme süreciyle yeniden gündeme getirilmesi ele alınmış ve farklı ülkelerdeki akranları ile sosyalleşen öğrencilerin kültürel etkileşime yönelik farkındalıklarının neler olduğu tespit edilerek sunulmaya çalışılmıştır. Bu bağlamda kültürel aktarımın okul ortamında da devam edebileceğine dikkat çekilmek istenmiştir.

*Anahtar Kelimeler: Çocuk oyunları, etkileşimli öğrenme, kültür aktarımı, etwinning projeleri.*

### Abstract

An individual's personal needs, such as being able to express himself, reflect his emotions, socialize and make decisions in certain situations, manifest themselves and develop in environments where they are together with their peers. One of the environments where these needs are met is game environments. In this context, traditional children's games are one of the types of play environments in which individuals get together with their peers. Children's games have a functionality that positively affects both the physical and spiritual development of the individual.

In this study, the reintroduction of traditional children's games, which have been forgotten, through the interactive learning process in the eTwinning project within the secondary education program, was discussed and the awareness of students socializing with their peers in different countries regarding cultural interaction was tried to be determined and presented. In this context, it was intended to draw attention to the fact that cultural transfer can continue in the school environment.

*Keywords: Children's games, interactive learning, cultural transfer, etwinning projects*

### Giriş

Bireyin çocukluk dönemindeki sosyalleşme, karar alabilme, öğrenme merakı gibi ihtiyaçlarını giderebileceği ortamlardan biri akranları ile bir arada oldukları ortamlardır. Çocukların akranları ile bir araya gelme istekleri yetişkinlerle bir araya gelmem isteğinden daha önceliklidir. Bu konuda Özdemir, çocukluk döneminde sosyalleşme, kararlar alabilme gibi ihtiyaçlarının giderildiği ortamların akranlarıyla bir araya geldikleri ortamlar olduğunu belirtir (Özdemir, 2015: 642). Bunda eğlenme duygusunun ağır basmasının ilgisi olduğu söylenebilir. Akranlarla bir araya geldiği ortamlarından biri de çocuk oyun ortamlarıdır.

\*Özel Türk Koleji Marmaris Anadolu Lisesi/ Muğla, aysegulcelik80@hotmail.com / ORCID: 0000-0003-3966-3613.

Bu ortamlarda eğlenirken öğrenme, sosyalleşme gibi beceriler önemli ölçüde etkilenmektedir. Eğlenirken öğrenme işlevini içinde barındırdığı düşünülen çocuk oyunlarının bu bağlamda kapsamlı bir aktivite olma özelliğine de sahip olduğu söylenebilir. Geleneksel çocuk oyunları da bu kapsamlı olgularının yanında kültürel olguları, değerleri de içerisinde barındırmaktadır. Bu oyunlar aracılığıyla çocuklar sosyalleşirken bireysel yeteneklerin ve dil becerilerini geliştirirler. Bununla birlikte olayları analiz edebilme, sorgulama, doğru olanı yapma seçimi gibi davranışsal olguları da gelişmektedir.

Kültürün bir parçası olan geleneksel çocuk oyunlarının teknolojinin gelişmesine bağlı olarak işlevselliğini yitirmemesi gerektiği düşünülmektedir. Her ne kadar teknoloji birçok alanda kolaylık sağlasa da teknolojik gelişmelerle değişen çocuk dünyası materyallerinin çocuğun erken yaş döneminde ihtiyaç duyduğu sosyalleşme isteğini karşılayamadığı düşünülmektedir. Işıkoğlu ve diğerleri yaptıkları araştırmalarda erken yaş dönemindeki çocukların dijital olan ve olmayan oyun tercihlerinde resim, boyama, satranç gibi etkinlikleri yapmayı da tercih ettiklerini belirtirler (Işıkoğlu vd., 2021: 167). Bu durumun fiziksel sosyalleşme ve etkileşmenin iç içe olmasından kaynaklandığı düşünülebilir.

Günümüzde bazı çocuk oyunları, bilgisayar oyunları ve bazı televizyon çocuk programları çocuğa şiddet vb faydalı olmayan bilgileri sunduğu görülmektedir ve bununla birlikte çocukların sanal oyun alanları içerisinde sürekli bir değişkenliğin etkisi ile sanal dünyanın bağımlısı haline geldiği de görülmektedir. Bu sanal ortamlar, çocuğu yalnız başına düşünmesini ve hareket etmesini destekleyen sanal bir dünyanın içine hapseder (Sümbüllü vd.,2016: 75). Bu bağlamda dijital oyunu tercih etseler dahi fiziksel olarak içinde buldukları oyunlara öncelik vermelerini sağlamak daha doğru bir yaklaşım olarak görülmektedir.

Oyunların çocukların belleğinde derin bir iz bırakması, oyun aracılığıyla bilgi edinmelerinin kolay olması oyunun eğitime özelliğine sahip olmasındandır. Oyunların eğitim aracı olabileceği anlamına da geldiği bilinmektedir (Erdal, 2019: 53). Çocukluk döneminde gerçekliği salt haliyle almayan çocuk zihninin oyun kanalı ile alması önemli bir noktadır. Bu nedenle sanal bir alanda oyun oynaması yerine akranları ile aynı ortamda fiziksel olarak buldukları oyunlarla iç içe olmalarının onlar için daha faydalı olabileceği düşünülmesi gereken önemli bir husustur ve yetişkinler tarafından desteklenmelidir.

Geleneksel çocuk oyunlarının kültürel bir unsur olarak bulunduğu toplum tarafından oluşturulması ve geliştirilmesi o toplumda yetişen bir nesil için önem arz etmektedir. Öğrenme çağındaki çocukların ve gençlerin bu oyunlarla iç içe olması geleneğin devamlılığı açısından dikkat edilmesi gereken bir noktadır.

### **Geleneksel Çocuk Oyunları**

Çocukların sosyalleşmeye başladıkları alanlardan biri akranları ile bir araya geldikleri oyun alanlarıdır. Bu alanlar çocuğun kendisini en rahat hissettiği, kendini bir olgunun parçası olarak gördüğü, toplumsal kuralları oyun kuralları çerçevesinde yavaş yavaş öğrenmeye başladığı alanlardır. Oyunun çocuk için hayat ve gerçeklik olduğu bilinmelidir (Erdal, 2019: 53). Bu nedenle topluma dair ve hayata dair bilmesi gereken bazı değerler oyun gerçekliği içinde verilmektedir. Bu şekilde çocuk toplumsal değerleri oyunlaştırarak öğrenmekte ve aktarımına da katkı sağlamaktadır.

Geleneksel çocuk oyunları, çocukların sosyalleşirken bireysel yeteneklerini, dil becerilerini geliştirdikleri ve olayları analiz edebilme, sorgulama, doğru olanı yapma seçimi gibi davranışları da sergiledikleri kültürü ve değerlerini içselleştirdikleri alanlardandır. Özdemir oyun anlarını çocukların kendilerini en iyi ifade ettikleri ve kendilerini fark ettikleri en mutlu oldukları, yeteneklerini doğal bir şekilde ortaya koydukları anlar olarak niteler (Özdemir, 2015: 642). Araştırmalar karmaşık faaliyetlerde yani fiziksel ve zihinsel faaliyetlerin bir arada olduğu oyunları oynayan çocukların; sosyo-dramatik oyunlarla oynamayanlara göre daha fazla dil becerisine, sosyal faaliyetlere ve empati gibi değerlere sahip olduğunu gösterdiği bilinmektedir (Miller ve Almon, 2009: 7).

Çocuk gelişiminde oyunlaştırarak öğrenme ile kazanılan değerlerin içselleştirildiği ve unutulmadığı görülür. Ancak gelişen teknoloji ile birlikte akranlarıyla sanal ortamlarda bir araya gelen çocuklar için

bu durum tartışmalıdır. İnternet ortamlarında akranlarıyla bir araya gelen gençlerin kontrolsüz bir şekilde bu ortamlarda fazla zaman harcamalarının sağlıklarını ruhsal ve fiziksel açıdan olumsuz etkilediği düşünülmektedir. Pektaş, bu konuda her toplumun kendine özgü benimseyip oynadığı ve kültürel aktarım yoluyla süre gelmiş bir takım geleneksel oyunları mevcut olduğunu belirtir ancak teknolojinin gelişmesi ile değişen bilişsel yapının çocuk oyunlarının sokak vb. ortamlardan bilgisayar ortamına taşınmasına ve dijital platformlarda oyun alanlarının oluşmasına etken olduğunu vurgular (Pektaş, 2017: 478). Bu bağlamda Arslan, bilgisayar kullanımı ve internet ağına erişimin yaygınlaşması ile teknolojik araç-gereç ve ortamların bireylerde bağımlılık yaratmasının farklı düzey ve türlerde davranış bozukluklarına yol açtığını söyler (Arslan, 2020: 28). Geleneksel çocuk oyunlarının dijital oyunlarla yer değiştirmesi toplumun kültürel devamlılığını olumsuz etkileyebilir. Bu nedenle geleneksel çocuk oyunlarının devamlılığının korunmasının önemli bir husus olduğu bilinmelidir.

Geleneksel çocuk oyunları bu gelişmelere bağlı olarak unutulmaya yüz tutsa da sanal ortama göre akranlarıyla daha iç içe etkileşimin olduğu, dış mekân oyun çeşitleri ile temiz havanın alındığı, fiziksel aktivitelerin yapıldığı bir ortamdır ve herhangi bir yönlendiriciye ihtiyaç duymadan stratejik düşünmeyi, kuralara bağlı kalarak hedefe ulaşmayı amaçlayan bir oyun olma özelliğini de korumaktadır. Çocukların sokak, park, ev içi gibi alanlarda fiziksel olarak bir arada olmalarını gerektiren çocuk oyun alanlarında çocuklar; tüm algılarını açık tutarak hareket ettiği için aynı anda sosyal, zihinsel, fiziksel ve dil becerilerini kullanma gibi zorunluluk içerisine girerler. Bu da oyun oynarken çocuğun birçok alanda gelişimini olumlu yönde etkileyen bir etkinlik olarak karşımıza çıkar. Bu bağlamdan hareketle toplumun değerleri ile yoğrulmuş geleneksel çocuk oyunları aracılığıyla kültürel etkileşimin ve etkinin yayılımında çocukların da aktif olarak yer aldıkları düşünülmelidir. Bu nedenlerle de geleneksel çocuk oyunlarının dijital oyunlar tarafından yok edilmesine ya da ötelenmesine izin verilmemesi gerekmektedir.

Çocuklar, oyunları öncelikle anne ve babalarından sonra farklı aile bireylerinden öğrenirler ve akranları ile bunu paylaşarak yayılımına katkı sağlarlar. Bu noktada geleneksel çocuk oyunlarının işlevselliğinin yetişkinler tarafından bilinmesi ve bu işlevselliğinin korunması için özen gösterilmesi önemli bir görev olarak kabul edilmektedir. Bununla birlikte teknolojik gelişmelere bağlı olarak oluşturulan yeni ortam alanlarının da göz ardı edilmeden kontrollü bir şekilde kullanılması sağlanmalıdır. Emin, bu konuda günlük yaşamdan hareketle ortaya çıkan çocuk oyunlarının günümüzde teknolojik araçlarla ve iletişim araçları ile yayılmakta olduğunu belirtir (Emin, 2019). Bu, önüne geçilemez bir durum olmakla birlikte kontrolü de sağlanabilen durumdur.

### **eTwinning Projeleri ile Etkileşimli Öğrenme**

2005 yılında Avrupa Komisyonunun öğrenme Programının ana hareketi olarak başlatılan etwinning projeleri, okul çağındaki öğrencileri farklı kültürdeki akranlarıyla bir araya getiren ve etkileşimli öğrenme süreci içerisinde farkındalıklarını ortaya çıkaran, sanal öğrenme alanları oluşturan bir platformdur. Ayrıca bu platform teknolojinin faydalarının sıklıkla görüldüğü bir alan olarak da karşımıza çıkmaktadır.

Etwinning platformu, dijital eğitimin desteklendiği dönem içerisinde ilgi çeken ve sunmuş olduğu çeşitli web 02 araçları ile dijital ortama aşına olan öğrencilerin etkinlikleri rahatlıkla ve sıkılmadan yapmalarını sağlayan bir eğitim platform olmuştur. Böylece öğrencilerin ve öğretmenlerin eğitim alanında teknoloji becerilerini rahatlıkla ortaya koyma fırsatı bulmalarını sağlayan bir interaktif dijital platform olma özelliği de kazanmıştır.

Bu platform sayesinde öğrenciler Avrupa'nın birçok ülkesinde yaşayan akranlarıyla bir araya gelerek fikir alışverişinde bulunup aynı zamanda iletişim becerilerini de geliştirebilmektedirler. Web 02 araçları ile proje süresince çalışmalar yapan öğrencilerin etkileşimli olarak bazı becerilerini geliştirdikleri bilinmektedir. Bu konuda Peachey, web 02 araçlarının sosyalleşme, iş birliği, yaratıcılık, özgünlük ve paylaşım olan eğitimin beş faydalı yönünü iç içe barındırdığını belirtir (Peachey, 2009: 3). Bu bağlamda web 02 araçlarının etkin olduğu etwinning projeleri ile öğrenciler akranları ile birlikte proje içerisindeki sorumluluklarına bağlı kalarak özgün içerikler üretirken sosyalleşme ve sosyal becerilerini geliştirme fırsatı da bulmaktadır.

Kendi yaratıcılıklarına bağlı olarak ürettikleriyle öz güvenlerinin yanı sıra dil becerileri gibi alanlar da bu platform aracılığıyla gelişmektedir.

### eTwinning Projesiyle Geleneksel Çocuk Oyunları

Oyun kavramının tarihçesine bakıldığında Huizinga bu konuda oyunun kültürden daha eski olduğunu ve oyunun işlevinin çocuk hayatında değil de kültürün içinde ele alınarak incelenmesi gerektiğini belirtir. Buna ek olarak kültürden önce olduğunu, kültürlerden çıkma ya da bir rastlantısal olmadığını, çeşitli kültür biçimlerinin doğuşunda başlıca etken olduğunu da söyler (Huizinga, 2006: 20). Teknolojinin getirdiği bazı gelişmelerden geleneksel çocuk oyunlarının olumsuz etkilenmesinin yanında bu oyunların gelişen teknoloji araçlarıyla daha geniş çaplı bir alana yayılmasının sağlanmasının yine teknoloji araçları ile olabileceğinin bilinmesi önemli bir husustur.

Geleneksel çocuk oyunlarının unutulmaya yüz tuttuğu, çocuklar arasındaki oyunların daha çok dijital kanallar aracılığıyla olduğu bir dönemde etwinning gibi projeler sayesinde kullanılan web 02 araçları teknolojinin eğitim alanında kullanılma fırsatını sunmuştur. Bu sayede geleneksel çocuk oyunların da yeniden gün yüzüne çıkarılması sağlanmış ve oyunların geniş bir alana yayılması, oyunların içeriğinin hatırlatılması bu platformun sunduğu teknolojik imkânlar neticesinde olmuştur.

Sunmuş olduğu imkânlarla 2021-2022 eğitim öğretim yılı içerisinde okulumuzca oluşturulan etwinning projesinde 10 yerli 2 yabancı proje ortakları ile geleneksel çocuk oyunlarına yeni neslin dikkatinin çekilmesi hedeflenmiştir. Yabancı ortaklar ile yapılan bu çalışmada öğrenciler etkileşimli bir öğrenme süreci içerisinde unutulmaya yüz tutmuş geleneksel çocuk oyunlarını araştırıp gün yüzüne çıkarılmasında aktif bir rol oynamıştır. Aynı zamanda öğrenciler bu proje ile oyunların birer kültür unsuru olduklarını öğrenme fırsatı yakalamışlardır.

Proje esnasında web 02 araçlarını kullanarak yerli ve yabancı akranlarıyla bir araya gelen öğrenciler, proje boyunca yapmış oldukları araştırmaları akranlarıyla paylaşmış ve bu oyunların farklı bölgelerde ya da kültürlerde hangi adlarla anıldığını öğrenerek oyunlar arası farklılıkları ve benzerlikleri deneyimleme fırsatı da yakalamışlardır. Bu uygulama ile etkileşimli bir öğrenme süreci içerisinde olan öğrenciler oyunlar üzerinden kültürler arası etkileşimin de var olabileceğinin farkındalığını kazanmışlardır.

Proje ortakları belirlenen geleneksel çocuk oyunları ile kendi bölgelerinde oynanan oyunları karşılaştırma fırsatı yakalamış ve benzerlikleri farklılıkları görerek özelliklerini analiz edebilmişlerdir. Buna ek olarak oyunlarda içinde var olan tekerleme vb. sayımları da öğrenmişlerdir.

Proje süresince öğrenciler belirlemiş oldukları geleneksel çocuk oyunlarına dair araştırmalar yapmış ve bulgulardan hareketle sunumlarını hazırlamışlardır. Sırası gelen her grup proje sunumlarını online bir ortamda akranlarına sunmuştur. Bu sanal ortamın sunduğu imkânlar ile bilgi aktarma tecrübesini yaşarken araştırma, araştırdığını sunma gibi etkin öğrenme sürecini de deneyimlemişlerdir. Bununla birlikte sunumlar esnasında dinleyici grubun geleneksel çocuk oyunları üzerine bilgileri tazelenmiş ve kendi yöresinde ya da ülkesinde oynanan haliyle geleneksel çocuk oyunlarının üzerinde analitik bir sentez yapabilme fırsatı yakalamışlardır. Bu bağlamda etwinning projesi aracılığıyla etkileşimli öğrenme süreci içinde olan öğrenciler geleneksel çocuk oyunları üzerine edindikleri bilgileri pekiştirmiş ve akranları ile bilgi paylaşımı yaparak kültür aktarımında etkin bir rol oynamışlardır.

Proje grup üyelerinin belirledikleri oyunları araştırmaları geleneksel çocuk oyunları içindeki kültürel dokuları da görebilme fırsatı yakalamaları projenin oluşum amacını da ortaya koymuştur. Çünkü bir toplum tarafından yaşatılan, paylaşılan ve geliştirilen gelenekler o toplumun kültürünü yansıtmaktadır (Esen, 2008: 360). Çocuk oyunları da kültürün bir parçasıdır ve yetiştiği, olduğu toplumun kültürel dokusunu barındırır bu dokuyu eğlenerek öğrenme işlevi ile aktarır. Bu konuda Esen, kültürel değerlerin yaşatılmasında en tabii ve etkili metodun eğlence unsuru olduğunu belirtir (Esen, 2008: 360).

Etwinning projelerinin sonunda yapılması zorunlu olan grup üyelerinin ortak bir ürün oluşturma aşamasında grup üyeleri ortak ürün olarak oyun tekerlemeleri oluşturma çalışmaları yapmışlardır. Tekermeler çeşitli halk edebiyatı ürünlerinde, çocuk oyunlarında söylenen yarı anlamlı yarı anlamsız sözlerdir (Duymaz, 2002: 26). Kurudayıoğlu vd., çocuk oyunlarının ve bu çocuk oyunlarında söylenen tekerlemelerin çocuğun sosyalleşmesinde önemli bir rol oynadığına dikkat çeker ve oyun sırasındaki diyaloglar ve tekerlemeler ile çocuğun konuşma yeteneğini geliştirdiğini ve diğer oyuncularla iletişim kurulmasıyla kelime dağarcığının zenginleştiğine vurgu yapar (Kurudayıoğlu ve Potur, 2015: 40). Bu bağlamda oyunlarda kullanılan tekerlemeleri etwinning platformu üzerinden öğrenme ve söyleme fırsatları yakalayan öğrencilerin aynı zamanda grup üyesi olarak birlikte yeni bir tekerleme oluşturma çalışmaları ile dil becerilerinin gelişiminde etkili öğrenme süreci ile iç içe olmuşlardır. Akranları ile işbirlikçi çalışmalarının sosyalleşme süreçlerine olumlu etki ettiği gözlemlenmiştir.

## Sonuç

Teknolojinin gelişmesi ile birlikte değişen eğitim anlayışı dijital alanda eğitimi, dijital alanda etkileşimli öğrenmeyi de beraberinde getirmiştir. Teknolojinin gelişmesi hem bilgiye ulaşma zamanını hızlandırmış hem de bilgiye kolay erişimi sağlamıştır. Teknolojik gelişmelerin bir uzantısı olan etwinning portalı eğitim çağındaki akranları uzak mesafede de olsalar bir araya getirme olanağını sağlamıştır.

Etwinning kanalı ile hem öğretmenler hem öğrenciler bir araya gelerek farklı kültürlerdeki eğitim anlayışıyla karşı karşıya kalmış, bilgi paylaşımı ile eğitim alanında etkileşimli öğrenme sürecini deneyimlemişlerdir. Geleneksel çocuk oyunlarının bu platform üzerinden yeniden gündeme getirilmesiyle proje içinde yer alan öğrenciler etkileşimli bir öğrenme süreci içinde geleneğin korunmasında ve sürdürülmesinde görev almıştır. Yapılan bu çalışmayla geleneksel unsurların eğitim alanındaki etkileşimli proje portalında devamlılığının da sağlanabileceğine dikkat çekilmek istenmiştir. Proje aracılığıyla kültürel unsurun devamlılığı sağlanırken farklı kültürlerdeki bireylerle bir araya gelinerek kültür aktarımında etkileşimli bir rol de oynanmıştır. Proje ortamı sayesinde proje üyeleri olan öğrenciler ortak ürünü oluşturma çalışırken analitik düşünme yeteneklerini ve dil becerilerini geliştirmiş ve akranları ile işbirlikçi çalışmalar yaparak sosyal becerilerini, iletişim becerilerini desteklemişlerdir. Bu noktada sanal bir ortamda da olsa geleneksel çocuk oyunlarının işlevselliğinin koruduğu gözlemlenmiştir.

Akıncı, araştırmacı öğretmenlerin proje tabanlı etwinning portalını geleceğin kapılarını açan bir anahtar olarak gördüklerini belirtir ve bu projelerin dünyanın farklı yerlerinde, iletişimle eğitim- öğretim süreci yaşatarak teknolojiyle içi içe olan neslin eğitim alanında da etkin olmasını sağladığına vurgu yapar (Akıncı vd., 2019: 155). Kaçar da bilim ve teknolojiye hızla meydana gelen gelişmelerle geleneksel çocuk oyunlarının yaşatılacağı ortamların günden güne azaldığını ve yeni nesil gençlerin gelişen teknolojiyle kendini sokaklardan eve, geleneksel çocuk oyunlarından elektronik oyun alanlarına çektiğini belirtir (Kaçar, 2020: 2). Ancak bu durumun geleneksel çocuk oyunlarının unutulmasına neden olmaması gerekmektedir. Bu gibi proje platformları sayesinde geleneğe dair bulgular barındıran çok oyunlarının gelişen çağ ayak uydurarak geleneğin korunmasında varlığını sürdürebileceği göz önünde bulundurulmalıdır.

Sanal ortamda oluşturulan etwinning gibi eğitim platformları ile kültüre dair tüm unsurların öğretilmesinde ve yayılmasında yeni neslin katkısının olabileceği fikri ile hareket edilmesi geleneğin ve kültürün korunmasında önemli bir etken olarak düşünülmektedir. Bu gibi etkileşimli öğrenme araçları aracılığıyla gelecek neslin kültür devamlılığına olumlu ve etken bir ol oynayabileceği düşüncesi ile hareket etmek araştırmacıların ve eğitimcilerin dikkatini çeken bir unsur olmalıdır. Bu çalışma ile yapılan bir projeden hareketle bu konuya dikkat çekilmek istenmiş, proje neticesinde elde edilen bulgular verilmeye çalışılmıştır. Bu gibi çalışmaların devamlılığının kültürün teknolojiyle sunulabileceği ve devamlılığının sağlanabileceği tespiti de ortaya konulmaya çalışılmıştır.



**Kaynakça**

- Akıncı, Bilge ve Sağ, Ramazan (2019). "The Contribution Of Etwinning Project Practices On Students' English Learning Process". *Electronic Journal Of Education Sciences*, 8(16): 152-177.
- Arslan, Aysel (2020). "Üniversite Öğrencilerinin Dijital Bağımlılık Düzeylerinin Çeşitli Değişkenler Açısından İncelenmesi". *International e-Journal of Educational Studies (IEJES)*, 4(7): 27-41.
- Duymaz, Ali (2002). İrfanı Arzulayan Sözler Tekerlemeler, Ankara: Akçağ yayınları.
- Emin, Osman (2019). "Geleneksel Çocuk Oyunlarının Çocukların Eğitimi Üzerindeki Etkisi". 24. Uluslararası Türk Kültürü Sempozyumu ve Karma Türk Sanatları Sergisi. Valandova / Makedonya
- Erdal, Kelime (2019) "Çocuk Oyunlarında Değerler Eğitimi". *International Journal of Humanities and Research*, 3(2): 53-59
- Esen, Minara Aliyeva (2008). "Geleneksel Çocuk Oyunlarının Eğitimsel Değeri ve Unutulmaya Yüz Tutmuş Ahıska Oyunları". *Eğitim Fakültesi Dergisi*, 21 (2): 357-367.
- Huizinga, Johan (2006). *Homo Ludens*, İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Işıkoğlu, Nesrin vd. (2021). "Çocukların Dijital veya Dijital Olmayan Oyun Tercihleri ve Davranışları". *Pamukkale Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 53: 150-174.
- Kaçar, Dilek (2020). *Geleneksel Çocuk Oyunlarının İnternet Bağımlılığı, Sosyal Beceri ve Stres Düzeyine Etkisi*. Yüksek Lisans Tezi. Ankara: Gazi Üniversitesi Sağlık Bilimler Enstitüsü.
- Kurudayıoğlu, Mehmet ve Potur, Önder (2015) "Temel Dil Becerilerinin Kazandırılması Açısından Tekerlemeler". *Dil ve Edebiyat Eğitimi Dergisi* 15: 40-62.
- Miller, Edward ve Almond, Joan (2009). *Crisis in the Kindergarten: Why Children Need to Play in School?* College Park: Alliance for Childhood.
- Peachey, Nik (2009). *Web 2.0 Tools For Teachers*. Retrieved. URL-1: <https://tr.scribd.com/doc/19576895/Web-2-0-Tools-for-Teachers>. (Erişim: 10.10.2023).
- Özdemir, Mehmet (2015). "Balkan Savaşlarının Çocuk Oyunlarına Yansıması 'Çocuk Duygusu' Dergisi Örneği". *Uluslararası Türkçe Edebiyat Kültür Eğitim Dergisi*, 4(2): 634-657
- Pektaş Öz, Hatice (2017). "Geleneksel Çocuk Oyunlarının Modern Eğitimde Kullanılması". *Uluslararası Sosyal Araştırmalar Dergisi*, 10(49): 478-490.
- Sümbüllü, Yusuf Ziya ve Altınışik, M. Emin (2016). "Geleneksel Çocuk Oyunlarının Değerler Eğitimi Açısından Önemi". *ETÜ, Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*. I(2): 73-85.