

Çocuk Gelişimi Lisans Öğrencilerinin Anlık Oluşturdukları Oyunların İçeriklerinin İncelenmesi

Analysis of the Content of the Plays Created by Undergraduate Students

Erhan ALABAY¹

ÖZ

Amaç: Bu araştırmanın amacı, çocuk gelişimi lisans öğrencilerinin anlık oluşturdukları oyunların içeriklerinin incelenmesidir. **Gereç ve yöntem:** Çalışma, nitel araştırma yöntemlerinden temel nitel araştırma yöntemi ile gerçekleştirilmiştir. Araştırmada, 2019-2020 eğitim öğretim yılı güz yarıyılı yapılmış olup, araştırmada kolay ulaşılabılır özellikte bir devlet üniversitesinin sağlık bilimleri fakültesine bağlı farklı sınıf düzeylerine devam eden 56 çocuk gelişimi lisans öğrencisi ile çalışılmıştır. Veri toplama aracı olarak, araştırmacı tarafından geliştirilmiş ve uzman görüşleri doğrultusunda son şeklini almış “*Oyun Değerlendirme Formu*” kullanılmıştır. Çalışma grubunu oluşturan lisans öğrencileri ile bireysel görüşme yapıp, “*Bütün materyal ve mekan imkanlarınızın sağlanacak olduğunu varsayarak, istediğiniz yaş grubu çocuklarla bir oyun oynamak isterseniz, nasıl bir oyun oynardınız? Detaylı olarak verdiğiniz kâğıda yazar mısınız?*” yönergesi lisans öğrencisine verilmiştir. Öğrenciler zaman sınırlaması olmadan oluşturdukları oyunları araştırmacı tarafından verilen boş A4 kâğıtlarına yazmışlardır. Veri analizinde içerik analizinden yararlanılmıştır. **Bulgular:** Araştırma sonucunda, lisans öğrencilerinin oyunlarının %64,28’inin iç alanda oynanan, %46,43’ünün aktif hareket gerektirmeyen ve %71,43’ünün ise yapılandırılmış oyun özelliğinde olduğu sonucuna ulaşılmıştır. Aynı zamanda oyunların içeriğinde hangi gelişim aşamasının daha baskın olduğu incelenmiş ve oyunların %53,57’sinin bilişsel, %50’sinin motor, %8,93’eri ise dil ve sosyal gelişim alanlarında daha baskın oyunlar olduğu tespit edilmiştir. Ayrıca oyunların hiçbirinde tekerleme bulunmazken, sadece %16,07’sinde müzik kullanılmıştır.

Sonuç: Çocuk gelişimi lisans öğrencilerinin hazırlamış oldukları oyunların içerik özelliklerinin beklenilenden daha alt düzeyde olduğu sonucuna ulaşılmıştır.

Anahtar Kelimeler: Çocuk Gelişimi, Oyun, Oyun İçeriği.

Abstract

Aim: The aim of this study is to examine the contents of the plays that are created by the undergraduate students of child development. **Method:** The study was conducted with basic qualitative research method which is one of the qualitative research methods. The research was conducted in the fall semester of 2019-2020 academic year and 56 child development undergraduate students. As a data collection tool, “Play Evaluation Form” which was developed by the researcher and took its final form in accordance with expert opinions was used. An interview was made with the undergraduate students in the study group and we said, “If you wanted to play a game with the children of your age, assuming that you will have all the materials and space available, what kind of game would you play? Can you write on the paper I gave in detail?” The students wrote the games they created without time limitation on the blank A4 sheets given by the researcher. Content analysis was used in data analysis. **Results:** As a result of the research, it was concluded that 64.28% of the games of undergraduate students were played indoors, 46.43% did not require active movement and 71.43% were structured plays. At the same time, the development stage of the content of the games was examined and it was determined that 53.57% of the games were cognitive, 50% of them were motor and 8.93% were more dominant in language and social development. In addition, none of the games had rhymes, while only 16.07% used music. **Conclusion:** It was concluded that the content features of the plays prepared by child development undergraduate students were lower than expected.

Keywords: Child Development, Play, Play Content.

Geliş Tarihi/Received:13-01-2020 Kabul Tarihi/Accepted:17-02-2020 Çevrimiçi Yayın Tarihi/Available Online Date:29-02-2020

¹ Sağlık Bilimleri Üniversitesi, Sağlık Bilimleri Fakültesi, Çocuk Gelişimi Bölümü, İstanbul,ORCID:0000-0003-4025-2352

mail: erhan.alabay@sbu.edu.tr

Sorumlu yazar/Correspondence: Dr. Öğr. Üyesi Erhan ALABAY, erhan.alabay@sbu.edu.tr

Citethisarticle as: Alabay E. Analysis of the Content of thePlaysCreatedbyUndergraduateStudents. J Health Pro Res 2020;2(1): 7-15

Giriş

Günümüzde yapılan ulusal veya uluslararası çalışmalarda oyun ile ilgili kesin ve net bir tanım yapılamamaktadır. Bunun en büyük nedenlerinden birisi oyunun her bilim dalının içinde aktif olarak yer almasından kaynaklı olduğu düşünülmektedir (1,2). Özellikle çocuk gelişimi alanı kapsamında oyunu tanımlarken de farklı düşünürlerin ve araştırmacıların farklı tanımlarına rastlanmaktadır. Gross'a (1896) göre oyun, bir bireyin uygulama alanı olarak tarif edilmektedir. Bireyin ilerleyen yıllarında yaşayacağı birçok deneyimi çocukluğunda bu uygulama alanında gerçekleştireceğini belirtmiştir (3). Piaget'e (1962)'e göre ise oyun, çocuğun dış dünyaya uyumdur. Dış dünyada karşılaşacağı birçok durumu veya olayı oyunları içerisinde gerçekleştirir ve bu şekilde dış dünya ile bağlantı kurarak uyum sağlar (4,5). Montessori'ye (1870) göre ise oyun, çocuğun günlük aktivitesi doğrultusunda yapmış olduğu her şey olarak tanımlar. Yani aslında oyun, çocuğun günlük gerçekleştirdiği bir işidir der (6). Freud (1961) ise oyunu, çocukların içsel duygularının dışa aktarıldığı bir alan olarak tanımlar. Yani oyunu, çocuğun korkuları ve sevinçleri gibi birçok duyguyu ve farkında olmadığı içgüdüsel davranışlarını ortaya çıkarttığı bir alan olarak betimler (7). Farklı bilim insanları tarafından oyunlar için yapılan tanımlar incelendiğinde, oyun hakkındaki ortak özellikler bir araya gelmektedir. Bu doğrultuda oyunu, çocukluk döneminin temel amacı doğrultusunda, çocuklar tarafından özgürce kendiliğinden ortaya çıkabildiği gibi planlanmış olarak da hazırlanan, içerisinde haz duygusunun yaşandığı ve çocuğun birçok gelişim alanına olumlu yansımaları olan etkinlikler olarak tanımlamamız mümkündür.

Bilim insanlarının yaptıkları tanımlar ve oyunun genel özellikleri incelendiğinde, oyunun çocuk için gözardı edilemeyecek kadar önemli bir aktivite olduğu söylenebilir. Fakat günümüz değişen koşullar, uyaran çeşitliliği ve ebeveyn algı ve davranışları doğrultusunda çocukların oyun ile birlikteliği de oldukça farklılık göstermektedir. Birleşik krallık hükümetinin 16 yaşın altındaki toplam ortalama 10.000 çocukla yaptıkları çalışma sonucunda, çalışmaya katılanların %10'unun en az bir yıldır park, orman veya plaj gibi bir doğal ortamda oyun oynamadığı sonucuna ulaşılmıştır. Seattle Çocuk Araştırmaları Enstitüsü'nün Pediatrik ve Ergen Tıbbi Arşivlerinde yapılan bir araştırma sonucunda da, okul öncesi dönem çocuklarının

%50'sinin günde bir defa ebeveyn gözetimi altında açık hava oyun alanlarına çıkarıldığı tespit edilirken, geri kalan %50 çocuğun ise bu imkandan yoksun bırakıldığı sonucuna ulaşılmıştır. Yine aynı çalışma doğrultusunda 10-16 yaş çocukların günde ortalama 10,6 saatini aktif hareketsiz geçirirken, günde sadece ortalama 12,6 dakikasını dış mekan aktivitelerinde geçirdiği gözlemlenmiştir (9, 10). Alabay ve Yağan Güder (2018)'in 60 yaş üzeri yetişkinlerin çocukluk oyunları ile 6-10 yaş arası çocukların oyunlarını karşılaştırdıkları araştırma sonucunda, yetişkinlerin en sevdikleri çocukluk oyunlarında dış alan oyunları, grup oyunları, hareketli oyunlar ve yapılandırılmamış oyun araçları daha yüksek oranda çıkarken, günümüz çocuklarının sevdikleri oyunlarda kapalı alan oyunlarının, bireysel oyunların ve teknolojik oyunların daha baskın olduğu sonucuna ulaşılmıştır (11). Bu araştırmalara benzer olarak maalesef ki günümüz çocuklarının teknolojik araçlara daha fazla yöneldiği, daha fazla iç alan oyunlarını artık tercih ettiği, daha çok aktif hareket gerektirmeyen oyunları oynadıkları ve daha çok bireysel olarak oyunlar oynadığını gösteren birçok araştırma bulgusuna rastlanmaktadır (12-17).

Yaşanan bu olumsuz durum kapsamında çocuğun birincil çevresinde bulunan ebeveynlere, öğretmenlere ve çocuk gelişimcilere büyük görevler düşmektedir. Ebeveynler ile yapılan çalışmalar incelendiğinde, çocuklarıyla birlikte gerçekleştirdikleri oyun etkinliklerinde birçok yanlış davranışa sahip olduğu görülmektedir (18). Özellikle ebeveynlerin çocuk ile kurdukları oyun etkileşiminde emir kipi ile oyunu yürütme, oyunda esnek olamama, çocuktan çok oyunu kurma gibi birçok olumsuz oyun davranışlarını sergilediğini ortaya çıkartan araştırma bulgularına rastlanmaktadır. Ayrıca ebeveynlerin çocukları ile oynadıkları oyun türleri incelendiğinde ise, daha çok bir kavramı öğretmek amacıyla oyun oynattıkları ve daha çok bilişsel gelişime yönelik oyunları seçtikleri görülmektedir. Bu olumsuz ebeveyn-çocuk oyun etkileşim davranışları kapsamında çocuk gelişimcilere büyük görevler düşmektedir (19-22). Özellikle 0-18 yaş arası çocuğu olan ebeveynlere her alan ile ilgili ve çocuğun gelişim düzeyine uygun oyunları ebeveynlere öğretmek, bu problemleri durumun bir nebze de olsa azaltılabileceği düşünülmektedir.

Bu durumdan kaynaklı bu araştırmanın amacı, sağlık bilimleri fakültesinde eğitim öğretimine devam eden ve farklı sınıf düzeylerinde eğitim gören çocuk gelişimi lisans öğrencilerinin oyun oluşturma durumlarını ve oluşturdukları anlık oyunların içeriklerinin incelenmesidir.

Gereç ve Yöntem

Araştırma Deseni

Bu çalışmada, çocuk gelişimi lisans öğrencilerinin anlık oluşturdukları oyunların içeriklerinin incelenmesi amaçlandığı için, nitel araştırmalardan birisi olan temel nitel araştırma deseni ile gerçekleştirilmiştir. Temel nitel araştırma deseni, araştırmaya katılan kişilerin yorumlarını, oluşturdukları durumları veya algılarını ortaya çıkartmak için kullanılır. Bu desen tüm bilim dallarında kullanılan yaygın bir modeldir (23). Bu çalışmada da lisans öğrencilerinin anlık yazdıkları oyunların içeriklerinin analiz edilmesi amacıyla temel nitel araştırma deseni tercih edilmiştir.

Çalışma Grubu

Araştırmanın çalışma grubunu, İstanbul ilinde bulunan bir kamu üniversitesinin Sağlık Bilimleri Fakültesi bünyesindeki Çocuk Gelişimi Bölümü lisans programında okuyan ve 2019-2020 eğitim öğretim yılı kapsamında öğrenim gören toplam 56 lisans öğrencisi oluşturmaktadır. Çalışmaya lisans seviyesindeki 2., 3. ve 4. sınıftan katılım sağlanmış olup, çalışma hakkında öncelikle bilgilendirme yapılmıştır. Birinci sınıf öğrencileri henüz lisans programı kapsamında oyun ile ilgili bir ders almadığı için çalışmaya dahil edilmemiştir. Gönüllülük esas alınarak araştırmaya katılmak isteyen öğrenciler belirlenmiştir. Araştırmaya katılan lisans öğrencilerinin demografik özellikleri Tablo 1’de verilmiştir.

Araştırmaya katılan çocuk gelişimi lisans öğrencilerinin demografik bilgileri incelendiğinde, çalışma grubunun %96.43’ünün kadın, %3.57’sinin erkek; %42.86’sının 2. sınıf, %30.36’sının 3. Sınıf, %26.78’inin 4. Sınıf; %42.86’sının 19 yaş ve altında, %32.14’ünün 20-21 yaş ve %25’inin 22 yaş ve üzeri yaşa sahip olduğu tespit edilmiştir.

Veri Toplama Araçları

Araştırmada görüşme yönteminden yararlanılmıştır. Görüşme, lisans öğrencileri ile birebir gerçekleştirilmiştir. Görüşmede tek bir görüşme sorusu sorulmuş ve görüşme sorusu dahilinde

oluşturdukları oyunları araştırmacılar tarafından verilen boş A4 kağıdına yazmaları istenmiştir. Görüşme esnasında her bir katılımcıya sorulan soru şu şekildedir:

Tablo 1. Araştırmaya Katılan Lisans Öğrencilerinin Demografik Özellikleri

Demografik Özellikler	n	%	
Cinsiyet	Kadın	54	96.43
	Erkek	2	3.57
Sınıf	2. Sınıf	24	42.86
	3. Sınıf	17	30.36
	4. Sınıf	15	26.78
Yaş	19 yaş ve altı	24	42.86
	20-21 yaş	18	32.14
	22 yaş ve üzeri	14	25.00

Bütün materyal ve mekan imkanlarınızın sağlanacak olduğunu varsayarak, istediğiniz yaş grubu çocuklarla bir oyun oynamak isterseniz, nasıl bir oyun oynardınız? Detaylı olarak verdiğim kâğıda yazar mısınız?

Her bir lisans öğrencisi zaman sınırlandırması olmadan oluşturdukları oyunları yazıp, araştırmacıya teslim etmiştir. Oluşturulan oyunlar araştırmacı tarafından tek tek okunmuş ve numaralandırılmıştır. Ardından araştırmacı tarafından “Oyun Değerlendirme Formu” oluşturulmuştur. Bu form, lisans öğrencilerinin oluşturdukları oyunlarının içeriklerini incelemek amacıyla oluşturulmuş ve toplam 11 maddeden oluşmaktadır. Öncelikle araştırmacı “Oyun Değerlendirme Formu”nu hazırladıktan sonra çocuk gelişimi alanında uzman 3 öğretim elemanından uzman görüşlerini almıştır. Uzman görüşleri doğrultusunda değerlendirme formu son halini almıştır. Son halini alan “Oyun Değerlendirme Formu” şu soruları içermektedir:

- Lisans öğrencileri tarafından oluşturulan oyun alanı neresidir? (iç / dış alan)
- Lisans öğrencileri tarafından oluşturulan oyun aktif hareket içeriyor mu içermiyor mu?
- Lisans öğrencileri tarafından oluşturulan oyunda araç kullanılmış mıdır?
- Eğer araç varsa, bu araç yapılandırılmış bir araç mıdır yapılandırılmamış bir araç mıdır?
- Lisans öğrencileri tarafından oluşturulan oyun bireysel oyun mudur grup oyunu mudur?
- Lisans öğrencileri tarafından oluşturulan oyun rekabet içeren bir oyun mudur?

- g. Lisans öğrencileri tarafından oluşturulan oyun yapılandırılmış mı yoksa yarı yapılandırılmış bir oyun mudur?
- h. Lisans öğrencileri tarafından oluşturulan oyun ebe içeriyor mu?
- i. Lisans öğrencileri tarafından oluşturulan oyun tekerleme içeriyor mu?
- j. Lisans öğrencileri tarafından oluşturulan oyun müzik içeriyor mu?
- k. Lisans öğrencileri tarafından oluşturulan oyunda hangi gelişim alanı daha baskındır?

Bu form haricinde araştırmaya katılan lisans öğrencilerinin demografik bilgilerini belirlemek amacıyla 3 kapalı uçlu soru da sorulmuştur. Bu sorular lisans öğrencisinin cinsiyeti, yaşı ve devam ettiği sınıf düzeyidir.

Veri Toplama ve Analiz Süreci

Araştırma, 2019-2020 eğitim öğretim yılı güz döneminde gerçekleştirilmiştir. Başlangıç aşamasında oyun alanı ile ilgili ulusal ve uluslararası alanyazın taranmış ve araştırma amacı ortaya çıkartılmıştır. İstanbul ilinde Sağlık Bilimleri Fakültesi bünyesinde eğitim alan devlet üniversiteleri belirlenmiş ve gerekli izinler alınmıştır. Belirlenen bir üniversitenin 4 sınıfına da araştırmacı tarafından araştırmanın amacı anlatılmıştır. Bu doğrultuda araştırmaya katılmayı kabul eden lisans öğrencilerinin listesi alınmış ve 3 hafta içerisinde belirlenen tarih ve saatlerinde bireysel görüşmeler ayarlanmıştır. Araştırmada gönüllü katılım esas alınmıştır. Görüşme esnasında lisans öğrencisi anlık oyunlarını araştırmacı tarafından verilen boş A4 kağıdına yazmıştır. Sayfa sınırı ve süre sınırı verilmemiştir. Lisans öğrencisi istediği kadar zaman içerisinde oluşturduğu oyunu kâğıda yazabilmiştir. Tüm görüşmeler sonucunda her bir veri numaralandırılmıştır. Çalışmada katılımcıların kimlik bilgileri gizli tutulmuştur. Bu nedenle ham veriler araştırmada sunulurken kodlama sisteminden yararlanılmıştır. Kodlama sisteminde L1, L2, L3., L56 şeklinde yapılmış olup, L harfi lisans öğrencisini, sayı ise görüşme sırasını yansıtmaktadır. Veri analizinde ise içerik analizinden yararlanılmıştır.

İnanırlık

Bu çalışmanın inandırıcılığı kapsamında, her lisans öğrencisi ile gerçekleştirilen görüşmede sorulan soru doğrultusunda verilecek olan cevap lisans öğrencisinden yazılı olarak

alınmıştır. Her lisans öğrencisi oyunlarını yazdıktan sonra araştırmacı tarafından tekrar okuması istenmiş, araştırmacı tarafından katılımcının eklemek veya çıkartmak istediği kelime veya cümleler varsa onları düzenlemesi süre verilmiştir. Bunun dışında lisans öğrencilerinin yazmış oldukları oyunların içerikleri incelenmek için oluşturulan formdaki alt temalar ulusal ve uluslararası alanyazın incelenerek oluşturulmuştur. Araştırmaya dahil olmayan bir araştırmacıdan verilerin incelenmesi istenmiş ve oluşturulan oyunların benzer alt temalara girip girmediği karşılaştırılmıştır. Gözlemciler arası tutarlılık hesaplanmıştır. Araştırmada kullanılan “Oyun Değerlendirme Formu” verileri üzerinden yapılan gözlemciler arası tutarlılık %91,12 olarak hesaplanmıştır. Araştırmanın geçerlilik basamağında ise çalışma grubu özellikle araştırmanın amacını deneyimlemiş kişilerden seçilmiş olması hedeflenmiştir. Bu doğrultuda katılımcılar, lisans programı kapsamında oyun ve oyun materyalleri dersini almış olanlardan seçilmiştir. Bu nedenle birinci sınıf çocuk gelişimi lisans öğrencileri araştırmaya dahil edilmemiştir.

Bulgular

Lisans öğrencilerinin yazmış olduğu oyunlar çalışma kapsamında kullanılan “Oyun Değerlendirme Formu”na göre incelenmiştir. Oyun Değerlendirme Formunda bulunan 11 maddenin yüzde ve frekans analizi Tablo 2’de sunulmuştur. Tablo 2 incelendiğinde, lisans öğrencilerinin yazmış olduğu oyunların %64.28’inin iç mekanda oynanan, %37.5’inin ise dış mekanda oynanan oyun özelliğinde olduğu sonucuna ulaşılmıştır. Lisans öğrencilerine tüm imkanlar sağlansa da, öğrencilerin büyük bir kısmının yazdıkları oyunlarda yine iç mekan oyunları olduğu saptanmıştır. Dış ve iç mekan özelliklerine uygun olarak yazılmış olan oyunları içeren ham veriler aşağıda verilmiştir.

L11. “3 yaşındaki bir çocukla açık alanda yapraklar, taş, sopa gibi araçlarla oyunlar tasarladım. Yapraklarla yemekler yapabilir, taşı boyama, sopaları ikiye üçe bölme, ağaçlar hedef belirleyip yarış yapma, tırmanma ve doğa ve hayvanları tanıma temelli oyunlar oynarız.” (Dış Mekan)

Tablo 2. Oyun Değerlendirme Formu Maddelerinin Yüzde Frekans Analiz Sonuçları

Oyun Değerlendirme Formu Maddeleri		n	%
Oynandığı Alan	Dış mekan	21	37.5
	İç mekan	36	64.28
Oyunun Oynanış Şekli	Aktif hareket gerektiren	30	53.57
	Aktif hareket gerektirmeyen	26	46.43
Oyun İçeri Araç Kullanımı	Araç kullanılmış	51	91.07
	Araç kullanılmamış	5	8.93
Kullanılan Aracın Yapı Özelliği	Yapılandırılmış araç	25	44.64
	Yapılandırılmamış araç	26	46.43
Oyunda Birey Sayısı	Bireysel	15	26.79
	Grup	41	73.21
Kazanan/Kaybeden Bulunma Durumu	Kazanma/kaybetme var	20	35.71
	Kazanma/kaybetme yok	36	64.29
Oyunun Yapısı	Yapılandırılmış oyun	40	71.43
	Yarı yapılandırılmış oyun	16	28.57
Oyunda Ebe Bulunma Durumu	Ebe var	3	5.36
	Ebe yok	53	94.64
Oyunda Tekerleme Bulunma Durumu	Tekerleme var	-	-
	Tekerleme yok	56	100
Oyunda Müzik Bulunma Durumu	Müzik var	9	16.07
	Müzik yok	47	83.93

L38. “Evde çocuğa önceden hazırlanmış hayvan sesleri dinletilir. Dinletilen hayvan sesinin hangi hayvan olduğunu bulmaya çalışır. Bunun yanında hayvan görselleri gösterilip, görseldeki hayvan sesini çıkarabilir.”(İç Mekan)

Öğrencilerin yazdıkları oyunların oynanış şekilleri açısından incelendiğinde, tüm oyunların %53,57’sinin aktif hareket gerektiren oyun olduğu, %46,43’ünün ise aktif hareket gerektirmeyen oyunlar olduğu sonucuna ulaşılmıştır. Yazılan oyunların yarısından fazlası aktif hareket gerektiren oyun olmasına rağmen, yine yarısına yakın bir çoğunluğunun hareket getirmeyen oyun olduğu tespit edilmiştir. Aktif hareket içeren ve içermeyen oyunları içeren ham verilerden örnekler aşağıda verilmiştir.

L19. “Ben, çocuklar enerji dolu olduğu için onun tüm enerjisini dışarı vurabileceği bir oyun oynattım ve bu oyunda hem büyük hem de

küçük kas becerilerini geliştirebileceği birçok aktivite olurdu. Parkurlar, engeller, zıplamalar, sürünmeler gibi...” (Aktif Hareket Gerektiren Oyun)

L51. “Her çocuğa A4 kağıdına çizilmiş bir çiçek verilerek çocuklar bu çiçeği keserek istediği şekilde boyayacak. Ama çiçeğine bir arkadaşının ismini yazacak. Sonra bu çiçekleri istediğim şekilde katlayacaklar ve sınıfın içinde olan bir leğene konacak. Böylelikle suda açan çiçek oyunu oynanmış olacak.” (Aktif Hareket Gerektirmeyen Oyun)

Çocuk gelişimi lisans öğrencilerin oluşturdukları oyunların %91.07’sinin içerisinde bir araç kullanıldığı, %8.93’ünün içerisinde araç kullanılmadığı; kullanılan araçların ise %46.43’ünün yapılandırılmamış araç, %44.64’ünde ise yapılandırılmış araç olduğu tespit edilmiştir. Ayrıca oyun içerisindeki birey sayısı incelendiğinde ise, oyunların %41’inin grup oyunları olduğu, %26.79’unun ise bireysel oyun olduğu sonucuna varılmıştır. Oyunların hiçbirinde tekerleme olmadığı ve %16.07’sinde müzik kullanıldığı görülmüştür.

L4. “Birlikte şarkı sözü yazıp onu evdeki malzemelerle çalıp söylemek. Bu etkinlikte hem şarkı yazıp, hem söyleyip duruma göre de oynayıp enerjimizi atardık. Bu sayede şarkı yazarken uygun kelimelerle kafiyeye yakalamaya

çalışıp bilişsel gelişimini, ses çıkarmak için el becerilerini arttırabilir.” (Müzik Kullanılan)

Oyunların içeriklerinde kazanma ve kaybetme gibi rekabete dayalı olup olmadığı incelenmiştir. Tüm oyunların %64.29’unda rekabet yokken, %35.71’inde ise rekabetin olduğu sonucuna ulaşılmıştır. Oyunun genel yapısı incelendiğinde, oyunların %71.43’ünün yapılandırılmış oyun, %28.57’sinin yarı yapılandırılmış oyun olduğu tespit edilmiştir. Oyunlarda ebe bulunma durumu incelendiğinde ise, oyunların %94.64’ünde ebe bulunmadığı, %5.36’sında ebe olduğu görülmüştür. Lisans öğrencileri tarafından oluşturulan oyunda hangi gelişim alanının daha baskın olduğunu belirlemek amacıyla her bir oyun ayrıntılı bir şekilde incelenmiş ve yüzde frekans analizleri yapılmıştır. Analiz sonuçları Tablo 3’te verilmiştir.

Tablo 3. Lisans Öğrencileri Tarafından Oluşturulan Oyunlardaki Baskın Gelişim Alanı

Gelişim Alanları	n	%
Bilişsel Gelişim	30	53.57
Motor Gelişim	28	50.00
Dil Gelişimi	5	8.93
Sosyal Gelişim	5	8.93
Özbakım Becerisi	-	-

Tablo 3 incelendiğinde, çocuk gelişimi lisans öğrencilerinin yazdıkları oyunlarda en baskın gelişim alanının bilişsel gelişim alanı olduğu sonucuna ulaşılmıştır. Yazılan oyunların %53.57’sinin bilişsel gelişim, %50’sinin motor gelişim, %8.93’ünün dil gelişimi, %8.93’ünün sosyal gelişim alanında baskın olduğu görülmüştür. Oluşturulan oyunların hiçbirinde ise öz bakım becerisine yönelik içeriğin olmadığı saptanmıştır.

L47. “...Öncelikle günlük hayatta bilinmesi gereken renk ve sayıları oyun aracılığıyla onlara öğretmek isterim. Küçük renkli topları bir araya getirip, bir kutuya yerleştiririm. Bunlara eşit olmayacak şekilde belli sayılar veririm. Çocuklardan önce birer defa renkleri söyleyip, sayıları öğretip, beni iyice dinlemelerini isterdim” (Bilişsel Gelişim Alanı)

L17. “Çocuklara sebze-meyve kıyafetleri dikilir. 10 sebze 10 meyve 5-6 yaş grubundaki çocuklarla sebze-meyve ayırımı yapmak için elbiseler dağıtılır. Çocuklar giyinir. Bahçenin bir köşesinde 10 çocuğun sığabileceği sepet bulunur. Diğer köşesinde de aynı şekilde. Ardından öğretmen sebzeler-meyveler karışsın

der. Çocuklar ortada koşuşturur. 10 a kadar sayar ve 10 saniyede sebzeler sebze grubuna, meyveler meyve grubuna gitmesi söylenir.” (Motor Gelişim Alanı)

Bir diğer bulgu ise, araştırmaya katılan çocuk gelişimi lisans öğrencilerinin anlık oluşturdukları oyunlarda televizyonda yayınlanmakta olan yarışma programlarına benzer oyunlar oluşturmalarıdır. Toplam katılımcılardan 8’i televizyonda yayınlanan yarışma programlarına çok benzer oyunlar oluşturmuşlardır. Bu benzer oyunları içeren ham verilerden örnekler aşağıda verilmiştir.

L6. “14-18 yaş aralığındaki bireylerle “ben bilmem arkadaşım bilir” adını verdiğim bir oyun oynattım. Oyun TV’deki yarışmadan farklı olarak 14-18 yaş aralığına hitap eden gençlerin enerjilerini atabileceği gibi aynı zamanda bilgilendiren ve arkadaşlık ilişkilerini kuvvetlendirip, eğlendiren bir oyun olurdu...”

L55. “Parkur oyunu oynattım. Aynı TV’deki Survivor yarışması gibi. 6 kişi ya da daha fazla kişiyle oynardık. Hulahupları çapraz şekilde dizedim. 7 tane. Tek ayakla geçmesini isterdim çocuklardan. Sonra düz ipin üzerinden basarak geçerdik. Sonra yerde duran 10 lobutu topla devirmeye çalışırdık. Parkuru tamamlayan sıranın en arkasına geçer ve diğer arkadaşı yarışır.”

Sonuç ve Tartışma

Çocuk gelişimi lisans öğrencilerinin anlık oluşturdukları oyunların içeriklerinin incelenmesi amacıyla yapılan bu araştırmada ortaya çıkan ilk bulgu, çocuk gelişimi lisans öğrencilerinin oluşturdukları oyunlarda çoğunlukla iç mekan oyunlarına yer verdiğidir. Bu durumun nedenlerinden birisinin çocuk gelişimi lisans öğrencilerinin uygulama derslerinde gittikleri eğitim kurumlarında öğretmenlerin de çoğunlukla iç mekan oyunlarına yer verdiğini gözlemlediğinden kaynaklı olduğu düşünülebilir. Çetken ve Sevimli Çelik (2018)’in okul öncesi öğretmenlerinin dış mekan oyunlarına karşı tutumlarının belirlenmesi üzerine yaptıkları araştırmanın sonucunda, öğretmenlerin dış alan oyunlarının önemini farkında olduğu, fakat yoğun eğitim programlarından, elverişsiz hava koşullarından ve eğitim kurumunun yetersiz dış alan büyüklüğünden dolayı dış alanda oyun oynamadıkları sonucuna ulaşılmıştır (24).

Tepebağ ve Aktaş Arnas (2017) tarafından okul öncesi öğretmenlerinin kurumlarının bahçelerini eğitim amaçlı olarak kullanmadıklarını belirlemek amacıyla yapılmış oldukları çalışmada da benzer sonuçlara rastlanmıştır. Çalışma sonucunda araştırmaya katılan okul öncesi öğretmenlerinin okul bahçelerini bir öğrenme ortamı olarak görmediği sonucuna ulaşılmıştır. Okul bahçelerini çocukların serbest ve hoşça vakit geçirebilecekleri bir yer olduğunu belirtmiştir (25). Mart, Alisınanoğlu ve Kesicioğlu (2015) Türkiye'deki okul bahçelerinin okul öncesi öğretmenleri tarafından kullanımını belirlemeyi amaçlayan çalışmada da, okul öncesi öğretmenlerinin %6,4'ünün bahçeyi hiç kullanmadığı ve %84'ünün ise hava koşullarından kaynaklı olarak sadece bahar döneminde okul bahçesini kullandığı tespit edilmiştir (26).

Çocuk gelişimi lisans öğrencilerinin oyunlarının %46,43'ünün aktif hareket gerektirmeyen ve %71,43'ünün ise yapılandırılmış bir oyun özelliğinde olduğu sonucuna ulaşılmıştır. Aynı zamanda oluşturdukları oyunlarda ebe ve müzik faktörüne ise çok az yer verdiği saptanmıştır. Bunun nedenlerinden birisinin çocuk gelişimi lisans öğrencilerinin yeteri kadar oyun bilmemesinden kaynaklı olduğu düşünülebilir. Çay ve Şanal (2016) tarafından sınıf öğretmenliği bölümü okuyan lisans öğrencilerinin çocuk oyunları bilme düzeyleri ile çocuk sevme düzeyi arasındaki ilişkiyi araştırdıkları çalışmada da, sınıf öğretmen adaylarının %34,30'unun çocuk oyunları bilmediği sonucuna ulaşılmıştır (27). Ateş (2016)'ın üniversitelerin eğitim fakültelerinde eğitim öğretime devam eden lisans öğrencilerinin oyun algılarını belirlemeye çalıştıkları araştırmasında da, lisans öğrencilerinin orta düzeyde oyunu çocuklarda bir öğretim yöntemi olarak kullandıklarını belirtmişlerdir (28).

Araştırmanın bir diğer bulgusu ise, çocuk gelişimi lisans öğrencilerinden toplanan anlık oluşturdukları oyunlarının bilişsel gelişim ve motor gelişimi alanında daha baskın olduğu sonucudur. Bunun en büyük nedenlerinden birisi çocukların ebeveynlerinin de çoğunlukla benzer alanlarda çocuklarına etkinlik uygulanmasını istediği olabilir. İkiz, Ülker Atav, Uyar ve Yakar (2018) tarafından 36-72 aylık çocuğu olan ebeveynlerin oyuncak seçimleri ve bu oyuncakları kullanma biçimlerini belirlemeyi amaçladıkları çalışmada, ebeveynlerin en çok tercih etmiş oldukları

oyuncakların en çok bilişsel gelişime katkı sağladığı gözlemlenmiştir (29). Zengin ve Yayan (2017)'a göre ebeveynlerin daha çok bilişsel gelişime dair etkinlik veya araçlara yönelmesinin en büyük nedeninin bilişsel gelişim ile akademik başarıyı eşdeğer görmesinden kaynaklı olması olarak açıklanmaktadır (30).

Araştırmanın son bulgusu ise, lisans öğrencilerinin anlık hazırlanmış oldukları oyunlarda televizyonda yayınlanmakta olan yarışma programlarından esinlenerek hazırlanmalarıdır. Bu durumun en önemli nedenlerinden birisinin lisans öğrencilerinin çok uzun süre televizyon izlemesi olarak düşünülebilir. Özben (2013)'ün üniversite öğrencilerinin televizyon izleme sürelerini araştırdıkları çalışmada, lisans öğrencilerinin %80'inin günlük olarak televizyon izlediği sonucuna ulaşılmıştır (31). Kuyucu (2016) tarafından üniversite öğrencilerinin televizyon izleme alışkanlıkları ve tercih etmiş oldukları program türlerini araştırdıkları çalışmasında, günlük 2 saatten fazla televizyon izleyen öğrencilerin oranının %70'e yakın olduğu sonucuna ulaşılmıştır. Aynı zamanda tercih etmiş oldukları program türleri de incelendiğinde, ilk sırada haber programları, ikinci sırada ise yarışma programları gelmektedir (32). Çalışma sonucunda da TV'deki yarışma programlarına benzer oyunlar yazma nedeni olarak tercih etmiş oldukları program türünden kaynaklı olduğu söylenebilir.

Araştırma sonucunda aşağıdaki önerilerde bulunulabilir.

- Çocuk gelişimi lisans öğrencilerine lisans eğitimleri boyunca oyun etkinliklerini daha fazla içeren, oyun yazma ve planlama süreçlerine daha detaylı yer verilen uygulamalı zorunlu veya seçmeli derslere yer verilmelidir.
- Çocuk gelişimi lisans öğrencilerine dair dış alanda ve yapılandırılmamış araçlarla gerçekleştirilmiş yayınlar hazırlanıp, öğrencilere ücretsiz bir şekilde dağıtılabilir.
- Elektronik ortamda hazırlanmış oyun hazırlama üzerine uzmanlar tarafından videolar hazırlanarak sosyal medyada yayımlanabilir.
- Lisans öğrencilerin tv izleme alışkanlıklarının azaltılması amacıyla seminerler ve eğitimler verilebilir. Hafta sonları lisans öğrencilerini de kapsayan oyun atölyeleri hazırlanabilir.

Kaynaklar

1. Demirbaş Y. Oyun çalışmalarında dijital anlatı ile oyun biçimi karşıtlığı ekseninde süren tartışmalara farklı bir bakış. *Hacettepe Üniversitesi İletişim Fakültesi Kültürel Çalışmalar Dergisi* 2017; 4(2), 352-373.
2. Bozan N. Okul öncesi eğitimde oyunun öğretmen görüşlerine göre değerlendirilmesi. Atatürk Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü İlköğretim Anabilim Dalı Yüksek Lisans Tezi. 2014.
3. Özyürek A, Gürleyik S. Anne babaların okul öncesi dönem çocukları ile etkileşimlerinde oyunun yeri. *Uluslararası Sosyal Araştırmalar Dergisi* 2016; 42(9), 1283-1289.
4. Nicolopoulou A. Oyun, bilişsel gelişim ve toplumsal dünya: Piaget, Vygotsky ve sonrası. *Ankara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Fakültesi Dergisi* 2004; 37(2), 137-169.
5. Zhang M. Relationships between pretendplay and cognitive development in early childhood Education. University of Victoria A Project Submitted in Partial Fulfillment of the Requirements for the Degree of Master of Education In the Department of Curriculumand Instruction. 2017.
6. Marshall C. Montessori education: a review of the evidence base.. *Science of Learning* 2017; 2(11), 1-9.
7. Tassoni P, Hucker K. Planning play and the early years. Oxford: Heinemann Educational Publishers; 2005.
8. Monitor of Engagement with the Natural Environment (MENE), 2014, <https://www.gov.uk/government/collections/monitor-of-engagement-with-the-natural-environment-survey-purpose-and-results>
9. Tandon PS, Downing KL, Saelens BE, Christakis DA. Two approach hesto increase physical activity for preschool children in child care centers: a matched-pair cluster-randomized trial. *Int. J. Environ. Res. PublicHealth* 2019; 16, 1-11.
10. Tandon PS, Zhou C, Christakis, DA. A Comparison of Preschoolers' Physical Activity Indoors versus Outdoors at Child Care. *Arch Pediatr AdolescMed.* 2012; 166(8), 707-712.
11. Baines E, Blatchford P. Children's games and playground activities in school and their role in development In A. D. Pellegrini (Ed.) *The Oxford Handbook of the development of play* (pp. 260–283). Oxford: Oxford University Press; 2011.
12. Burdette HL, Whitaker RC. Resurrecting free play in young children: Looking beyond fitness and fatness to attention, affiliation and affect. *Archives of Pediatric and Adolescent Medicine* 2005; 159(1), 46–50.
13. Gill T. No fear: Growingup in a risk aversesociety. London: Calouste Gulbenkian Foundation; 2007.
14. Louv R. Lastchild in the woods: Saving our children form nature-deficit disorder. Chapel Hill, NC: Algonquin Books; 2008.
15. Pyle A, Daniels E. A continuum of play-based learning: The role of the teacher in play-based pedagogy and the fear of hijacking play. *Early Education and Development* 2017; 28(3), 274–289.
16. Cleland V, Timperio A, Salmon J, Hume C, Baur LA, Crawford D. Predictors of time spent out door among children: 5-year longitudinal findings. *Journal of Epidemiology and Community Health* (1979-) 2010; 64(5), 400–406.
17. Fisher KR, Hirsh-Pasek K, Golinkoff R, Gryfe S. Conceptualsplit? Parents' and experts' perceptions of play in the 21st century. *Journal of Applied Developmental Psychology* 2008; 29(4), 305–316.
18. Runcan PL, Petracovschi S, Borca C. The importance of play in the parent-child interaction. *Social and Behavioral Sciences* 2012; 46(2012), 795-799.
19. Akgün E, Yeşilyaprak B. Anne çocuk oyun etkileşiminde niteliksel boyut: annelerin sözel ifadelerinin değerlendirilmesi. *Hacettepe Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi* 2011; 40, 11-20.
20. Shannon J, Tamis-LeMonda CS, London K, Cabrera N. Beyond roug hand tumble: Low-income fathers' interactions and children's cognitive development at 24 months. *Parenting: Science and practice* 2002; 2(2), 77–104.
21. Yiğit E. Çocukların dijital oyun bağımlılığında ailelerin bazı değişkenler açısından incelenmesi. Yüzüncü Yıl Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü Yüksek Lisans Tezi, 2017.
22. Işıkoğlu N, İvrend, AB. Anne ve babaların oyuna katılımı. *Pamukkale Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi* 2008; 2(24), 47-57.
23. Merriam SB. Nitel araştırma: desen ve uygulama için bir rehber. S. Turan (Ç ev. Ed.). Ankara: Nobel, 2013.
24. Çetken HŞ, Sevimli Çelik S. Okul öncesi öğretmenlerinin dış mekân oyunlarına karşı

- bakış açılarının incelenmesi. *Kuramsal Eğitim Bilim Dergisi* 2018; 11(2), 318-341.
25. Tepebağ D, Aktaş-Arnas Y. Okul öncesi öğretmenlerinin okul bahçesini eğitsel amaçlı kullanımına yönelik görüşlerinin incelenmesi. *Uluslararası Erken Çocukluk Eğitimi Çalışmaları Dergisi* 2017; 2(2), 50-67.
26. Mart M, Alisinanoglu F, Kesicioğlu OS. An investigation of preschool teachers' use of school gardens in Turkey. *The Journal of International Social Research* 2015; 8(38), 721-727.
27. Çay Y, Şanal M. Sınıf öğretmeni adaylarının ve sınıf öğretmenlerinin çocuk sevme düzeylerinin incelenmesi. *Uluslararası Türk Eğitim Bilimleri Dergisi* 2016; 6, 134-142.
28. Ateş MA. Üniversitelerin eğitim fakültelerinin farklı bölümlerinde okuyan öğrencilerin oyun algılarının incelenmesi. Doğu Akdeniz Üniversitesi Lisansüstü Eğitim, Öğretim ve Araştırma Enstitüsü İlköğretim Ana Bilim Dalı Yüksek Lisans Tezi, 2016.
29. Atav-Ülker P, İkiz S, Uyar G, Yakar N. 3-6 yaş grubu çocuğa sahip ebeveynlerin oyuncak seçme ve kullanma stratejileri. *Karabük Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi* 2018; 4, 64-77.
30. Zengin M, Yayan EH. 3-6 yaş çocukların oyuncak kullanımına ilişkin ebeveyn görüşlerinin incelenmesi. *İnönü Üniversitesi Sağlık Hizmetleri Meslek Yüksekokulu Dergisi* 2017; 5(2), 1-12.
31. Özben Ş. Üniversite öğrencilerinin televizyon izleme süresine göre yalnızlık düzeylerinin incelenmesi. *Buca Eğitim Fakültesi Dergisi* 2013; 35, 198-206.
32. Kuyucu M. Vakıf üniversitelerinde eğitim gören üniversite öğrencilerinin televizyon izleme alışkanlıkları ve tercih ettikleri program ve kanal türleri üzerine bir araştırma. *The Turkish Online Journal of Design, Art and Communication* 2016; 6(4), 446-462.