

DEVLET VE ÖZEL OKULLARDA ÖĞRENİM GÖREN ÇOCUKLARIN ÇOCUK OYUNLARINA İLİŞKİN GÖRÜŞLERİNİN İNCELENMESİ¹

THE ANALYSIS OF THE OPINIONS OF THE CHILDREN IN PRIVATE AND PUBLIC SCHOOLS REGARDING CHILDREN'S GAMES

Fatih KAYA

Beden Eğitimi ve Spor Bölümü, Erzincan Üniversitesi, Erzincan, Türkiye.

E-posta: fkaya@erzincan.edu.tr

Lokman KARAKAŞ

Serkan PAÇACI

Musatafa Said ERZEYBEK

Beden Eğitimi ve Spor Bölümü, Dumlupınar Üniversitesi, Kütahya, Türkiye.

Özet

Bu araştırmada devlet ve özel okullarda öğrenim gören 7-10 yaş grubu çocukların çocuk oyunlarına ilişkin görüşleri incelendi. Araştırmaya, Erzurum İli Millî Eğitim Müdürlüğüne bağlı beş özel ve üç devlet okulundan toplam 160 öğrenci katıldı. Çocukların oyunlara ilişkin görüşleri “çocuk oyunları anketi” ile belirlendi. Verilerin analizinde yüzde ve frekans analizleri ile birlikte Ki-Kare (χ^2) analizleri kullanıldı. Çocukların en sevdikleri oyunlar arasında bilgisayar oyunları ön plandadır. Çocuklar en çok parklarda oyun oynamakta ve okulda en çok oynadıkları oyunlar seksek ve saklambaçtır. Çocukların geleneksel oyunlarımızdan seksek, körebe ve saklambacı bildikleri ve oyun oynamaya engel olan en önemli faktörün ise dersler olduğu görüldü. Bundan başka anne-baba desteğinin özel okulda daha fazla olduğu görüldü. Bilgisayar oyunları hareketsizlik açısından çocuklar için hala en büyük problemdir.

Anahtar kelimeler: Çocuklar, Çocuk oyunları.

Abstract

In this research, the opinions of the children in 7-10 year age group about the children's games, attending public and private schools were analysed. The research was conducted among a total of 160 students from five private and three public schools controlled by the National Education Department in Erzurum. In order to analyse the opinions of the children, a questionnaire of “children's games” has been used. In data analysis, besides the percentage and frequency analyses, the chi-square (χ^2) was also used. The computer games are predominant in the list of the favourite games. The children play mainly in the parks; hide-and-peek and hopscotch are the favourite games played at the school. It has been observed that the children are familiar with our traditional games, namely hide-and-peek, blindman's buff and hopscotch; however, the courses are the main factor that prevents the children to have time to play. Furthermore, the parents' support for play was higher in private schools. The computer games are still the most significant problem for the children in terms of inactivity.

Keywords: Children, Children's games.

GİRİŞ

Oyun, çocukların ve her yastaki bireylerin yaşamında önemli bir yere sahiptir. Oyun, günümüze kadar süreklilik göstererek çocukların çevreyle etkileşim kurmalarını, çevrelerini tanımalarını sağlamış ve deneyimler kazandırarak çocukların yeteneklerini ortaya çıkarmıştır. Oyun bu yönüyle çocukların eğitiminde önemli bir yere sahip olmuştur (Poyraz, 1999). Toplumsal kültürün gelişiminde çocuk oyunları önemli bir yer

¹ Bu çalışma; 10. Uluslararası Beden Eğitimi, Spor ve Fiziksel Terapi Kongresi (ICPESPT2016) Fırat Üniversitesi, Elazığ, Türkiye, 18-20 Kasım 2016' da POSTER bildiri olarak sunulmuştur.

tutmaktadır. Aynı zamanda oyunlar halk hikâyeleri ve efsaneler gibi kolayca yayılarak, dil yer ve zaman sınırlarını aşip evrensel bilinci artırmaktadırlar. Evrensel bilince ulaşmak ise tüm ulusların insanların ulaşmayı düşündükleri bir düzey olarak karşımıza çıkmaktadır (Pehlivan, 2005).

Çocuk, oynamak zorundadır. Oyun çocuk için bir amaç değil yaşamın bir parçasıdır. Evde sokakta, parkta, bahçede, bulabildiği her yerde çocuk oyun oynar. Annesinin kucağında başladığı oyunu oda içinde, bahçede, sokakta sürdürür. İnanç ve çevre koşullarından kaynaklanan yasaklamalarda çocuğun oynamasını engelleyemez. Nasıl ki kundağında bağlı çocuğun el kol hareketi yaparak, elindeki oyuncuğu sağa sola sallayarak oynamasını engelleyemiyorsak ileri yaşlardaki oyunlarını da engellemek gerekir. Eğitimci F. Forebel'in dediği gibi "Çocuk oyunları hayatın bir çekirdeği gibidir. Bütün insanlar orada gelişir, orada meydana çıkar". Oyun oynamayan çocuğun sağlığından, sağlıklı gelişeceğinden kuşku duymak gerekir (Özhan, 1997). Oyun, tüm gelişim dönemleri için önemli bir etkinliktir. Özellikle okul öncesi dönemde çocukların oyun yoluyla duygularını, düşüncelerini, hayallerini ifade etmelerinin yanı sıra çevreleriyle etkileşim kurmaları ve iletişime geçmeleri ergenlik, ilk gençlik, orta yaş ve yaşlılık döneminde de farklı oyun biçimleri içinde devam eder. Oyun, çocukların toplumsallaşmasına yardımcı olur, çocuklara birtakım rolleri benimsetir ve çocukları gerçek yaşama, yetişkinlik yaşamına hazırlar (Eroğlu, 2009).

Bununla birlikte, teknolojik gelişmeler, hem gelişmiş hem de gelişmekte olan ülkelerde halkın hareketsiz bir yaşam sürdürmesine neden olmaktadır. Çocuklar arasında, düzenli fiziksel aktivitenin olmaması ve oturma süresinin uzaması (örn. TV izlemek veya bilgisayar kullanımı) aktif olmayan bir yaşam stili ve kötü sağlık riski ile ilişkilidir (Parisod ve ark., 2014). Literatür, çocukların zamanlarının büyük bir yüzdesini inaktif davranış halinde geçirdiğini (Fogel ve ark., 2010) ve 10'lu yaşların çocukluk ve erişkinlikteki obeziteyi önlemede fiziksel aktivitenin artırılması için kritik bir yaş olduğunu göstermektedir (Baranowski ve ark., 2012).

Bu nedenle, temel aktivite alışkanlıklarının gelişiminde uygulama, teşvik ve eğitim gibi çevresel koşulların geliştirilmesi çok önemlidir (Akbari ve diğerleri, 2009). Bazı çalışmalarda, çevresel ve sosyo-ekonomik koşulların, yetersiz fiziksel aktivite ile ilişkili aşırı kilo ve obezitede önemli bir role sahip olduğu kaydedilmiştir (Pinar ve ark., 2011). İlk ve orta öğrenim öğrencilerinin fiziksel aktivitelerini çeşitli faktörler etkiler. Bu bağlamda, eğitim ile sağlık arasında güçlü bir ilişki olduğuna dikkat etmek önemlidir (Berry ve diğerleri, 2010).

Bu çalışmada çocuğun gelişimine ve sosyalleşmesine etkili olan oyunlara dikkat çekmek amaçlanmış ve devlet ve özel okullarda öğrenim gören 7-10 yaş aralığındaki çocukların çocuk oyunlarına olan ilgisi incelenmiştir.

YÖNTEM

Araştırma, betimsel araştırma yöntemlerinden tarama modeli kapsamında yürütüldü ve araştırmada rastgele örnekleme yöntemi kullanıldı. Çocukların çocuk oyunlarına yönelik görüşleri için çoktan seçmeli ve açık uçlu 14 maddeden oluşan "Çocuk Oyunları Anketi" kullanıldı (Candan, 2014). Araştırma, Erzurum İl Millî Eğitim Müdürlüğüne bağlı beş özel okulda (n=90) ve üç devlet okulunda (n=70) 2015-16 öğretim yılında öğrenim gören toplam 160 öğrenci üzerinde yürütüldü (yaş ort= 8.66±0.98 yıl, 57 kız ve 103 erkek).

Veriler, yüzde ve frekans analizleri ile birlikte ki-kare (χ^2) analizleri ile değerlendirildi. Analizlerde SPSS 20 istatistiksel paket programı kullanıldı.

BULGULAR

Yapılan analizler sonucu, her iki cinsiyet grubundaki çocuklardan oyun oynamayı sevmeyenin bulunmadığı görüldü, $\chi^2(1)=0.06$, $p=0.81$. Bununla birlikte, özel okuldaki çocukların oyun oynamaya hem anneleri (%68.9) hem de babaları (%71.1) tarafından daha fazla desteklendikleri gözlemlendi (sırasıyla $\chi^2(2)=9$, $p=0.01$; $\chi^2(2)=8.82$, $p=0.01$). Ayrıca devlet okulundaki çocukların %72.9'u, özel okuldaki çocukların %77.8'i öğretmenlerinin oyun oynamalarını desteklediğini ifade etmişlerdir, $\chi^2(2)=0.58$, $p=0.75$. Cinsiyet açısından da benzer bulguya ulaşılmış, kız çocukların %68.4'ü, erkek çocukların %75.6'sı öğretmenlerinin oyun oynamalarını desteklediklerini ifade etmişlerdir, $\chi^2(2)=2.50$, $p=0.29$.

Hem devlet hem de özel okuldaki çocukların en sevdiği oyunun bilgisayar oyunları olduğu, $\chi^2(9)=17.90$, $p=0.04$, kız çocukların ise en çok sevdikleri oyunun evcilik oyunu olduğu görüldü, $\chi^2(9)=99.90$, $p=0.00$, Tablo 1.

Tablo 1.

Okul ve Cinsiyete Göre Çocukların En Çok Sevdikleri Oyunların Yüzde (%) ve Frekans (n) Dağılımı

		Bilgisayar	Evcilik	İp atlama	İstop	Körebe	Saklambaç	Sek sek	Yakalamaca	Yakan top	Diğer
Özel	n	50	14	17	23	28	37	11	27	38	16
n=90	%	19.2	5.4	6.5	8.8	10.7	14.2	4.2	10.3	14.6	6.1
Devlet	n	46	20	12	21	29	34	16	8	22	6
n=70	%	21.5	9.3	5.6	9.8	13.6	15.9	7.5	3.7	10.3	2.8
Kız	n	16	31	21	14	19	18	14	6	28	2
n=57	%	9.5	18.3	12.4	8.3	11.2	10.7	8.3	3.6	16.6	1.2
Erkek	n	80	3	8	30	38	53	13	29	32	20
n=103	%	26.1	1.0	2.6	9.8	12.4	17.3	4.2	9.5	10.5	6.5

Devlet ve özel okuldaki çocukların en fazla bildikleri geleneksel oyunlardan körebe ve sek sek benzer oranda başta gelmektedir, $\chi^2(5)=3.57$, $p=0.61$. Bu durum kız ve erkek çocuklar için de geçerlidir, $\chi^2(5)=2.05$, $p=0.84$. En az bilinen oyun ise dokuztaş oyunudur (Tablo 2).

Tablo 2.

Okul ve Cinsiyete Göre Çocukların Bildikleri Geleneksel Oyunların Yüzde (%) ve Frekans (n) Dağılımı

		Yakantop	Sek Sek	İstop	Dokuz Taş	Saklambaç	Körebe
Özel	n	78	76	66	34	80	81
n=90	%	18.8	18.3	15.9	8.2	19.3	19.5
Devlet	n	56	65	40	35	58	60
n=70	%	17.8	20.7	12.7	11.1	18.5	19.1
Kız	n	48	54	34	23	46	44
n=57	%	19.3	21.7	13.7	9.2	18.5	17.7
Erkek	n	86	87	72	46	92	97
n=103	%	17.9	18.1	15.0	9.6	19.2	20.2

Devlet okulundaki çocuklar okulda en çok sek sek oyununu (%20.6), özel okuldaki çocuklar saklambaç oyununu (%36) oynadıkları görüldü, $\chi^2(7)=20.57$, $p=0.00$. Okulda en çok oynadıkları oyunların başında kız çocuklarda %21.1 oranında ve erkek çocuklarda %31.6 oranında saklambaç oyununun geldiği bulgusuna ulaşıldı, $\chi^2(7)=11.52$, $p=0.12$.

Hem okul hem de cinsiyet değişkenine göre çocukların evleri yakınında en çok oyun oynadıkları yerlerin parklar ve bahçeler olduğu görüldü (sırasıyla, $\chi^2(9)=13.38$, $p=0.15$; $\chi^2(9)=11.92$, $p=0.22$, Tablo 3).

Tablo 3.

Okul ve Cinsiyete Göre Çocukların Oyun Oynadıkları Alanların Yüzde (%) ve Frekans (n) Dağılımı

		Bahçe	Basket Sahası	Ev Bahçesi	Futbol Sahası	Halı Saha	İnternet Cafe	Okul Bahçesi	Parklar	Sokak	Yok
Özel	n	44	26	38	24	8	10	19	47	20	4
	%	18.3	10.8	15.8	10.0	3.3	4.2	7.9	19.6	8.3	1.7
Okul	n	42	12	32	20	7	7	26	43	37	2
	%	18.4	5.3	14.0	8.8	3.1	3.1	11.4	18.9	16.2	0.9
Kız	n	30	7	26	8	3	4	15	33	20	3
	%	20.1	4.7	17.4	5.4	2.0	2.7	10.1	22.1	13.4	2.0
Erkek	n	56	31	44	36	12	13	30	57	37	3
	%	17.6	9.7	13.8	11.3	3.8	4.1	9.4	17.9	11.6	0.9

Devlet ve özel okuldaki çocuklar benzer oranda bilgisayar oyunlarını tercih ederken, $\chi^2(2)=5.28$, $p=0.07$, kız çocuklar çocuk oyunlarını, erkek çocuklar ise bilgisayar oyunlarını tercih etmektedir, $\chi^2(2)=16.88$, $p=0.00$, Tablo 4. Bundan başka, hem devlet hem de özel okuldaki çocukların %80'inin üzerinde grup oyunlarını tercih ettikleri görüldü, $\chi^2(1)=2.13$, $p=0.15$. Bu durum her iki cinsiyet için de geçerliydi, $\chi^2(1)=0.61$, $p=0.44$.

Tablo 4.

Çocukların En Çok Sevdikleri Oyun Grubunun Yüzde (%) ve Frekans (n) Dağılımı

		Çocuk Oyunları	Zeka Oyunları	Bilgisayar Oyunları
Özel	n	33	26	31
	n=90	%	36.7	28.9
Devlet	n	14	25	31
	n=70	%	20.0	35.7
Kız	n	26	20	11
	n=57	%	45.6	35.1
Erkek	n	21	31	51
	n=103	%	20.4	30.1

Aileniz ile birlikte oyun oynar mısınız sorusuna verdikleri cevaplar incelendiğinde özel okuldaki çocukların % 83.3'ünün evet cevabını verdikleri, devlet okulundaki çocukların ise bu soruya % 64.3 oranında evet cevabı verdikleri görüldü, $\chi^2(1)=7.62$, $p=0.01$. Cinsiyet açısından erkek çocukların kız çocuklara oranla daha fazla evet cevabı verdikleri gözlenirken bu durum istatistiksel açıdan anlamlı değildi, $\chi^2(1)=0.45$, $p=0.51$. Hem okul hem de cinsiyet değişkenine göre çocukların oyun oynamalarını engelleyen faktörler arasında dersler benzer oranda ilk sırayı almaktadır (sırasıyla $\chi^2(3)=2.24$, $p=0.53$; $\chi^2(3)=4.11$, $p=0.25$, Tablo 5).

Tablo 5.

Çocukların Oyun Oynamalarına Engel Olan Faktörlerin Yüzde (%) ve Frekans (n) Dağılımı

		Aile	Okul	Zaman	Ders
Özel	n	18	25	47	54
n=90	%	12.5	17.4	32.6	37.5
Devlet	n	26	22	41	48
n=70	%	19.0	16.1	29.9	35.0
Kız	n	13	21	26	39
n=57	%	13.1	21.2	26.3	39.4
Erkek	n	31	26	62	63
n=103	%	17.0	14.3	34.1	34.6

SONUÇ VE TARTIŞMA

Oyunlar, çocuğun yaşamında çok özel bir yere sahiptir. Çocuğun gelişimini her yönüyle olumlu şekilde etkileyen oyunların eğitim ve öğretimde yoğun bir şekilde yararlanılabilir. Anne ve babalar ile öğretmenlerin çocuğun eğitiminde oyunların olumlu etkisini göz ardı etmemeleri gerekmektedir. Oyunun çocukluk döneminin bir parçası olduğu ve çocukların bu dönemde oyuna fazlaca ihtiyaç duydukları unutulmamalıdır.

Ortaya çıkan bulgular incelendiğinde, çocukların çok büyük bir oranda oyun oynamayı sevdiğini görüldü. Öğretmenlerin çocuklara oyun oynamalarını konusunda verdiği destek yanında özel okuldaki çocukların anne-babaları tarafından oyun oynamaları konusunda daha fazla destek gördükleri ve bu çocukların devlet okulundaki çocuklara oranla aileleriyle birlikte daha fazla oyun oynadıkları görüldü. Bu bulgu devlet okulundaki ebeveynlerin çocukları oyun oynamaya yeterince teşvik etmediklerini göstermektedir. Ayrıca, erkek çocukların kız çocuklara oranla aileleri ile daha fazla oyun oynadıkları görüldü. Ailelerin çocuklara oyun oynamaları konusunda verdikleri destek çocuk gelişimi açısından oldukça önemli olmakla birlikte, ailelerin kız çocuklara oyun oynamaları konusunda yeterli desteği vermemeleri üzerinde durulması gereken önemli bir bulgudur. Çocuk için gerekli olan oyun, çocuğa yaşam becerileri kazandırdığı gibi günlük sorunları çözme becerisini edinmesine de yardımcı olmaktadır. Çocukla konuşulması, söylediklerinin dinlenmesi ve onunla oyun oynanması çocuğun beyin gelişimini de olumlu anlamda etkiler ve ona gerekli uyaranları sağlar. Günümüz dünyasının önemli bir sorunu olan çocuk istismarı ve çocuğa şiddet olgusu ailelerin çocukları üzerindeki sorumluluğunu bir kez daha ön plana çıkarmaktadır. Ailelerin oyun oynamaları konusunda çocuklarına verdikleri destek bu açıdan da önemlidir. Anne Çocuk Eğitimi Vakfı'nın (AÇEV) Türkiye'de 0-8 Yaş Arası Çocuğa Yönelik Aile İçi Şiddet Araştırması babaların % 72'sinin çocuğu ile oyun oynamadıklarını ortaya koymaktadır (AÇEV, 2014). Özellikle kız çocuklarının göz ardı edilerek çocuk olmalarının dışında sosyal yapı içerisinde başka bir takım görevlerle sorumluluk yüklenmeleri kız çocuklarının modern toplum içindeki çalışan ve üreten bir kişilik olmaktan uzak bireyler olmalarına neden olacaktır. Bu açıdan ailelerin sorumluluğu ile birlikte devlet politikalarının bu anlamda gözden geçirilmesi ve düzenlenmesi geleceğimiz olan çocuklara hak ettikleri kimliği kazanmalarına yardımcı olacaktır. Birleşmiş Milletler Çocuk Hakları Evrensel Bildirgesi'nde "Her çocuğun sağlık içinde gelişme ve yetişme hakkı vardır. Çocuğun yeterli beslenme, barınma, eğitim, eğlenme ve sağlık hizmetlerine hakkı vardır" diye yazmaktadır. Yine bu bildirmede dünya çocuklarının % 15'inin ekonomik sömürden korunma, öğrenim ve oyun haklarına zarar

verecek şekilde çeşitli işlerde çalıştırıldıkları ifade edilmektedir (Kuzutürk ve Yılmaz, 2016)

Elde edilen bir başka bulgu, hem devlet hem de özel okuldaki çocukların en sevdiği oyunun bilgisayar oyunları olduğudur. Kızlar en çok evcilik oyununu, erkeklerde ise en çok bilgisayar oyunlarını sevmektedir. Devlet ve özel okuldaki çocukların en fazla bildikleri geleneksel oyunların başında körebe ve sek sek gelmektedir. Bu durum kız ve erkek çocuklar için de geçerlidir. En az bilinen geleneksel oyun ise dokuztaş oyunudur. Bundan başka, çocukların okulda en çok oynadıkları oyunlar sek sek ve saklambaçtır. Saklambaç oyununun ise kız ve erkek çocukların okulda en çok oynadıkları oyunların başında geldiği görüldü. Benzer bir çalışmada en fazla bilinen geleneksel oyunların saklambaç, seksek ve yakan top olduğu, okulda en fazla oynanan oyunların yakan top, saklambaç ve seksek olduğu görülmüştür (Candan, Kaya ve Erzeybek, 2013).

Günümüz çocukları değişen dünya şartları nedeniyle geleneksel oyunlardan uzaklaşmış ve kültürel değerlerine sahip olamamışlardır. Bu değişim çocuğun farkında olmadan oyunun faydalarından uzaklaşmalarına sebep olmaktadır. Çocuğun gelişimine çok büyük etkisi olan oyunların yerine bilgisayar geçmiştir. Yapılan bir araştırmada ilkokul dönemindeki çocukların bilgisayar oyunları bağımlısı oldukları ortaya konulmuştur (Horzum, 2011). Oysa oyun, çocukların kültürel ve sosyal gelişimiyle yakından ilgilidir. Son yıllarda geleneksel çocuk oyunlarının yerini alan bilgisayar oyunları, onların çevreden, insanlardan yani yaşamdan uzaklaşmalarına neden olmuştur. Ayrıca çocuğun sosyalleşmesini de engellemektedir. Gander ve Gardiner (1998) ise oyunun bireyselleştirme özelliği dışında farklı bir özelliğini, topluma uyma desteğini de belirtmişlerdir (Gander ve Gardiner, 1998). Oyun, kendiliğinden ortaya çıkan, hedefi olmayan bir uğraş değildir. Başal'a (2010) göre "Genellikle yetişkinler çocuk oyunlarını. çocuklarının hoşça vakit geçirmelerine yardımcı olan, eğlenceli, ancak amacı olmayan etkinlikler olarak düşünürler. Oysa oyun, çocuğun yaşamında önemli işlevi olan bir olgu ve çocuğun önemli bir görevidir ve mutluluk getiren serbest bir etkinliktir. Oyun, çocuğun iç dünyasını dıştaki sosyal dünya ile birleştirmesine yardım eder" (Başal, 2010). Bu da çocuğun sosyalleşmesini ve kültürel yönden gelişmesine sebep olur.

Bilgisayar oyunları, çocukların hareket etmelerini büyük oranda kısıtlamaktadır. Bu da çocukların fiziksel gelişimlerinde olumsuz etkiler meydana getirir. Dışarı çıkmayan, koşup oyun oynamayan çocuğun kas ve sinir sistemi de bundan olumsuz etkilenecektir. AÇEV'in araştırması'na göre 0-8 yaş arası çocukların %66'sı günde en az 2 saatlerini TV izleyerek geçirmektedir (AÇEV, 2014). Sevinç (2009, s.162)'e göre çocuklar açık havalarda bol oksijen soluyarak, güneşten yararlanırlar. Solunum, sindirim ve dolaşım sistemleri, kısaca bütün bedensel, organik ve fizyolojik işlevleri daha sağlıklı bir dengeye kavuşur. İştahsız çocukların daha iyi beslendikleri, uykusuz olanların normal uyku düzenine girdikleri, boy atıp kilo aldıkları ve sağlıklı görünüm kazandıkları görülür. Ayrıca, vücutta fazla yağın yakılması, kasların güçlenmesi, iç salgı bezlerinin düzenli çalışması çocukta vücudun hareket ihtiyacını karşılayan oyunlarla sağlandığı, hareketli oyunlar sayesinde çocuğun çevresini ve yaşadığı dünyayı keşfettiği, algısal gelişim de oyunla geliştirilebilen özellikler olduğu ifade edilmiştir (Akandere, 2004; Baykoç, 2000; Keskin, 2009). Oyunun psikomotor gelişimi etkilediği de görülmektedir. Yeşilyaprak (2006)'a göre psikomotor gelişim bedensel gelişime paralel olarak oluşur ve kişinin çevresine uyum yapmasını sağlar. Bireyin bir bütün olarak gelişmesinde önemli rol oynar.

Bir başka bulgu ise devlet okulundaki çocukların tercih ettikleri oyun grubunun bilgisayar oyunları olduğu, özel okuldaki çocukların ise çocuk oyunları olduğudur. Çocuk oyunlarını kız çocukların, bilgisayar oyunlarını ise erkek çocukların daha çok tercih

ettikleri elde edilen bir başka bulgudur. Ayrıca çocukların grup halinde oyun oynamayı bireysel olarak oyun oynamaktan daha çok sevdikleri görülmüştür.

Çocuk, oyun ortamında farklı arkadaşlıklar kurar ve onlarla iletişime geçer. Oyun çocukların dil gelişimlerini de olumlu yönde etkiler. Oyunlar, çocuğa konuşma alışkanlığı kazandırarak yeni kelimeler öğrenmelerini ve bu sayede kelime hazinelerini büyütmelerini sağlar (Akandere 2004; Başal 2010; Keskin 2009). Bu açıdan çocukların grup oyunlarını tercih etmeleri olumlu bir sonuçtur. Çocuk arkadaş ortamında sevgi ve saygıyı, paylaşmayı, dostluğu, dayanışmayı, yardımlaşmayı, iyilik ve kötülüğü, haklılık ve haksızlığı, dürüstlük ile kurallara uymayı yaşayarak öğrenir. Başal'a (2010) göre oyun, çocukları eğlendirirken aynı zamanda onların sosyal, psikolojik ve fiziksel gelişimine etki etmekte ve grup içinde karşılıklı anlayış, hoşgörü ve birbirine saygı göstererek yaşama duygularının temellerinin atılmasını sağlamaktadır. Oyun ve bazen de oyunda kullanılan ve oyunu tamamlayan oyuncaklar, çocuğun fiziksel becerilerini geliştirdiği gibi, düşünme ve keşfetme aracılığı ile zihinsel gelişimine de katkıda bulunur." (Başal, 2010). Ancak bilgisayar oyunlarında çocuk bu tür kazanımları elde edememektedir. Çocuk bundan dolayı içine kapanık, çekingen ve asosyal olabilir. Geleneksel çocuk oyunlarındaki sosyallik çocuğun dışı dönük, kendine güvenen bir birey olmasını sağlayacaktır.

Oyun oynaması engellenen çocuklarda bir takım psikolojik, sosyal vb. alanlarda sorunların çıktığı yapılan araştırmalar sonucu ortaya konulmuştur (Koçyiğit, Tuğluk ve Kök, 2007). Oyunlar çocukları eğlendirerek, onların hoşça vakit geçirmelerine olanak sağlar. Ayrıca psikolojik olarak rahatlamalarına faydalı olur. Bilgisayar oyunlarındaki savaş ve şiddet içerikli oyunlar çocuğun psikolojik yönden olumsuz etkilenmesine neden olabilmektedir. Oyunlar çocuğun hayal dünyalarına hitap etmekte ve geliştirmektedir. Sevinç'e (2009) göre çocuk oyunda araştırır, keşfeder ve öğrenir. Başkalarıyla bir araya gelir ve akranlarıyla ilişki kurar. Aynı zamanda korkularından, kaygılarından ve saldırganlık duygularından arınma olanağı bulur. Doğaçlama sosyo-dramatik oyunlar, hayal gücünü, üretkenliği ve akıl yürütmeyi destekler. Oyun toplumsal davranışları pekiştirme aracı olarak da işlev görür. Sağlıklı çocuklar uygun ortamlarda daha çok oyun oynamaya yönelirler (Sevinç, 2009). Çocuk kendi dünyasında hayaller kurar. Oyun da çocuğu gerçek yaşamdan uzaklaştırdığı için hayal dünyasına hitap eder. Çocuk oyun ortamında iken meraklı, ilgili, dikkatli davranarak dürtülerini harekete geçirir. Bu çocuğun oyun ortamında yaparak yaşayarak öğrenmesine olanak sağlayacaktır. Fakat bilgisayar başındaki çocuğun yaparak yaşayarak öğrenme imkânı olmayacaktır.

Veriler ışığında çocuklar tarafından en çok tercih edilen oyun alanı olarak parklar ve bahçeler ön plana çıkmıştır. AÇEV'in araştırması'na göre çocukların %32'si oyun parkında, sokakta, spor sahasında, okul saatleri dışında okul bahçesinde, internet kafede yanında bir yetişkin olmadan zaman geçirmektedir (AÇEV, 2014). Candan ve arkadaşlarının (2013) yaptığı çalışmada da oyun alanı olarak bahçeler ve sokaklar ön plandadır ve araştırmacılar çocuklar için doğal oyun çevrelerinin artırılmasına vurgu yapmışlardır.

Şehirleşme ve değişen toplumsal şartlar çocukların sokaklardaki oyun alanlarını da kısıtlı hâle gelmesine neden olmuş ve çocukların sokak oyunlarından uzaklaşmak zorunda bırakmıştır. Başal'ın (2007) yaptığı bir araştırmada geçmiş yıllarda oynanan oyunların genellikle evin dışında, bahçede, sokakta veya boş bir alanda oynandıkları tespit edilmiştir (Başal, 2007). Bunun için gerekli önlemler alınmalı, çocukların rahatlıkla ve güvenle oyun oynayabilecekleri alanlar oluşturulmalıdır. Unutmamak gerekir ki, çocuklar oyunla büyür, oyun onlar için hayatının olmazsa olmazlarındandır.

Veriler ışığında çocukların oyun oynamalarını engelleyen faktörler arasında dersler ilk sırayı alırken ikinci sırada zaman bulamama, üçüncü sırada okul ve son sırada da ailenin geldiği görülmüştür. Sonuç olarak, ailelerin çocukların oyun oynamalarına çok fazla engel olmadığı en çok engel teşkil eden üç unsurun birbiri ile bağlantılı olduğu, ders yoğunluğundan zamanın yetmediği ve bunların sebepleri arasında da okulun yer aldığı görülmektedir. Ayrıca, çocuklara daha fazla oyun oynamalarına fırsat sağlaması yoğun ders ortamının getirdiği olumsuz etkilerin en aza indirilmesinde önemli olacaktır. Bunun için eğitim kurumlarının nitelikleri hakkındaki yetersizliklerin ortadan kaldırılarak fiziksel donanım açısından bahçe ve oyun alanlarının düzenlenmesi de faydalı olacaktır.

Geleneksel oyunların yeni nesillere aktarılmasında ise anne-babaların rolü büyüktür. Özellikle daha az bilinen geleneksel oyunlarımızın okul-aile-çocuk işbirliğinde çocuklara öğretilmesi, çocukların okulda öğrendiği oyunları evde, sokakta anne baba ve diğer akranlarıyla birlikte oynamasına ortam hazırlanması bu oyunların diğer nesillere aktarılmasına katkı sağlayacaktır.

KAYNAKLAR

- Akandere, M. (2003). *Eğitici okul oyunları*. Ankara: Nobel Yayın Dağıtım.
- Akandere, M. (2004). *Eğitici okul oyunları* (3. Bs.). Ankara: Nobel Yayın Dağıtım.
- Akbari, H., Abdoli, B., Shafizadeh, M., Khalaji, H., Hajihosseini, S., & Ziaee, V. (2009). The effect of traditional games in fundamental motor skill development in 7-9 year-old boys. *Iranian Journal of Pediatrics*, 19(2), 123-129
- Anne Çocuk Eğitimi Vakfı (AÇEV). Türkiye’de 0-8 yaş arası çocuğa yönelik aile içi şiddet araştırması, Mayıs 2014, İstanbul, www.ailecocuksiddet.info/RAPOR.pdf, erişim tarihi: 19.06.2016
- Arslan, M. (2004). *Türk popüler dindarlığı*. İstanbul: Dem Yayınları.
- Baranowski, T., Abdelsamad, D., Baranowski, J., O’Connor, T. M., Thompson, D., Barnett, A., ... & Chen, T. A. (2012). Impact of an active video game on healthy children’s physical activity. *Pediatrics*, 129(3), e636-e642
- Başal, H. A. (2007). Geçmiş yıllarda Türkiye’de çocuklar tarafından oynanan çocuk oyunları. *Uludağ Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 20(2).
- Başal, H. A. (2010). *Geçmişten günümüze Türkiye’de geleneksel çocuk oyunları*. İstanbul: Morpa Kültür Yayınları
- Baykoç, D. N. (2000). *Üniversite çocuk gelişimi ve eğitimi bölümü ve kız meslek lisesi öğrencileri için oyun kitabı*. (1. bs.). İstanbul: Esin Yayınevi.
- Berry, T. R., Spence, J. C., Blanchard, C., Cutumisu, N., Edwards, J., & Nykiforuk, C. (2010). Changes in BMI over 6 years: the role of demographic and neighborhood characteristics. *International Journal of Obesity*, 34(8), 1275-1283.
- Candan, N. (2014, Mayıs). *Normal ve üstün zekalı çocukların çocuk oyunlarına ilişkin görüşlerinin incelenmesi*. Bildiri, 7. Ulusal Spor Bilimleri Öğrenci Kongresi, Karaman, Türkiye
- Candan, N., Kaya, F., Erzeybek, M.S. (2013, Aralık). *Farklı okul türündeki öğrencilerin çocuk oyunlarına ilişkin görüşlerinin incelenmesi*, Bildiri, 55. ICHPER•SD Dünya Kongresi ve Sergisi, İstanbul, Türkiye
- Dikeçligil, B. (1998). *“Araştırma metodolojisi” Yaşama tarzları*. Ankara: AAK Yy. s.17
- Eroglu, G. (2009). Geçmişteki çocukluk oyunları ve oyuncakları üzerine nitel araştırma: Malatya Sürgü Kasabası örneği. *Hikmet Yurdu*, 2(3), 287-316.
- Gander, M.J., Gardiner, H.W. (2004). *Çocuk ve ergen gelişimi*. (Çev. B. Onur). Ankara: İmge Kitabevi

- Horzum, M. B. (2011). İlköğretim öğrencilerinin bilgisayar oyunu bağımlılık düzeylerinin çeşitli değişkenlere göre incelenmesi. *Eğitim ve Bilim*, 36(159).
- Fogel, V. A., Miltenberger, R. G., Graves, R., & Koehler, S. (2010). The effects of exergaming on physical activity among inactive children in a physical education classroom. *Journal of Applied Behavior Analysis*, 43(4), 591-600.
- Keskin, A. (2009). *Oyunların çocukların çoklu zekâ alanlarının gelişimine etkisi*. (Yayınlanmamış yüksek lisans tezi). Selçuk Üniversitesi, Konya.
- Koçyiğit, S., Tuğluk, M. N., & Kök, M. (2007). Çocuğun gelişim sürecinde eğitsel bir etkinlik olarak oyun. *Atatürk Üniversitesi Kazım Karabekir Eğitim Fakültesi Dergisi*, (16).
- Kuzutürk, E., Yılmaz, E. (2016). *Kırsal alanda yaşayan çocuklar için eşit bir başlangıç projesi*. Anne Çocuk Eğitimi Vakfı (AÇEV). Taymaz Matbaacılık.
- Özhan, M. (1990). *Çocuk oyunlarımız*. Ankara: Kültür Bakanlığı.
- Parisod, H., Pakarinen, A., Kauhanen, L., Aromaa, M., Leppänen, V., Liukkonen, T. N., ... & Salanterä, S. (2014). Promoting children's health with digital games: A review of reviews. *Games for Health: Research, Development, and Clinical Applications*, 3(3), 145-156.
- Pehlivan, H. (2005). *Oyun ve öğrenme*. Ankara: Anı Yayıncılık
- Pınar, S., Yetkin, M.K., Kaya, F., Ozdöl, Y., & Biçer, B. (2011). Socio-economic statuses and physical activity levels of 3th grade students: a case study in Istanbul Beykoz province. *Journal of Social Sciences*, 7(3), 331
- Poyraz, H. (1999). *Okul öncesi dönemde oyun ve oyuncak*. Ankara: Anı Yayıncılık.
- Sevinç, M. (2009). *Erken çocukluk gelişimi ve eğitiminde oyun*. İstanbul: Morpa Kültür Yayınları
- Yeşilyaprak, B. (2006). *Gelişim ve öğrenme psikolojisi*. Ankara: Pegem A Yayıncılık

Extended Summary

Introduction: The game has an important role in children's life and it is influential in the development and socialization of the child. However, the technological developments cause the people to live a sedentary life in both developed and developing countries. Among children, the lack of regular physical activity and prolonged periods of time spent sitting (e.g. TV watching or computer use) are associated with an inactive life style and an increased risk of poor health (Parisod et al., 2014). The literature indicates that children spend a large percentage of their time in sedentary behavior (Fogel et al., 2010) and suggests that 10 years is a critical age for increasing physical activity in order to prevent child and adult obesity (Baranowski et al., 2012).

Therefore, the environmental conditions including the opportunities for practice, encouragement, and education are crucial in the the development of fundamental activity habits (Akbari et al., 2009). Some studies report that environment and socio-economic conditions have a significant role in the occurrence of overweight and obesity related to insufficient physical activity (Pınar et al., 2011). Several factors affect the physical activity participation among the elementary and middle school students. These are the socio-economic conditions in the neighborhoods of the school, physical educators' competency, school administrations' susceptibility toward the youth sport opportunities, the education and health policies of the concerned country (Berry et al., 2010).

In this research, the game playing behaviours of children in 7-10 year age group attending public and private schools were analysed.

Method: Screening model method has been used at this research which is one of the descriptive research methods.

A simple random sampling method was used. The research was conducted among a total of 160 students from five private (n=90) and three public schools (n=70) controlled by the National Education Department in Erzurum in Turkey in the academic year of 2015-16 (mean age = 8.66 ± 0.98 years, 57 girls and 103 boys).

In order to analyse the game playing behaviours of the children, administered a questionnaire including 14 items that consist of the multiple choice and open-ended questions has been used. In data analysis, besides the percentage and frequency analyses, the chi-square (χ^2) was also used. SPSS 20.0 statistical package program was used for statistical analysis.

Results: The survey results show that the children usually spare time for game playing; that the computer games are predominant in the list of the favourite games by both gender and school type; that the children play mainly in the parks; that hide-and-peek and hopscotch are the favourite games played at the school; that they the children tend to play group games rather than individual games and that the children are familiar with our traditional games, namely hide-and-peek, blindman's buff and hopscotch. It has been observed that the courses are the main factor that prevents the children to have time to play. Furthermore, the parents' support was higher in private schools and the children attending these schools spend more time by playing with their parents. It has been observed that while most of the children in public schools were playing computer group games, the children in private schools were playing the children's games.

Discussion and Conclusion: As a result, the computer games are still the most significant problem for the children in terms of inactivity. In order to protect the children from the health problems due to the inactivity, enhancing the natural playgrounds may

help the children to be more active and lessen health problems. On the other hand, families have great responsibility in terms of their children's game playing behaviours.