

**T.C.
YILDIZ TEKNİK ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ
TEMEL EĞİTİM ANA BİLİM DALI
SINIF ÖĞRETMENLİĞİ TEZLİ YÜKSEK LİSANS PROGRAMI**

YÜKSEK LİSANS TEZİ

**AÇIK HAVA OYUNLARININ İLKOKUL
ÖĞRENCİLERİNİN AKADEMİK BAŞARISINA ETKİSİ**

**ZEHRA KAPLAN
16744011**

**TEZ DANIŞMANI
Doç. Dr. MUSTAFA YEŞİLYURT**

**İSTANBUL
2020**

**T.C.
YILDIZ TEKNİK ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ
TEMEL EĞİTİM ANA BİLİM DALI
SINIF ÖĞRETMENLİĞİ TEZLİ YÜKSEK LİSANS PROGRAMI**

YÜKSEK LİSANS TEZİ

**AÇIK HAVA OYUNLARININ İLKOKUL
ÖĞRENCİLERİNİN AKADEMİK BAŞARISINA
ETKİSİ**

**ZEHRA KAPLAN
16744011**

**TEZ DANIŞMANI
Doç. Dr. MUSTAFA YEŞİLYURT**

**İSTANBUL
2020**

T.C.
YILDIZ TEKNİK ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ
TEMEL EĞİTİM ANA BİLİM DALI
SINIF ÖĞRETMENLİĞİ TEZLİ YÜKSEK LİSANS PROGRAMI

YÜKSEK LİSANS TEZİ




AÇIK HAVA OYUNLARININ İLKOKUL
ÖĞRENCİLERİNİN AKADEMİK BAŞARISINA ETKİSİ

ZEHRA KAPLAN
16744011

Tezin Enstitüye Verildiği Tarih: 17/12/2019

Tezin Savunulduğu Tarih: 22/01/2020

Tez Oy Birliği ile Başarılı Bulunmuştur

	Unvan	Ad Soyad	İmza
Tez Danışmanı	:	Doç. Dr. Mustafa YEŞİLYURT	
Jüri Üyeleri	:	Dr. Öğr. Üyesi Ali Gurbetoğlu	
Jüri Üyeleri	:	Dr. Öğr. Üyesi Cevdet ŞANLI	

İSTANBUL
OCAK 2020

ÖZ

AÇIK HAVA OYUNLARININ İLKOKUL ÖĞRENCİLERİNİN AKADEMİK BAŞARISINA ETKİSİ

Zehra Kaplan

Ocak, 2020

Bu çalışmanın amacı, ilkokul 4. sınıfa giden öğrencilerin oyun tercihlerini, oynadıkları oyun türleri ve akademik başarıları ile arasındaki ilişkinin araştırılmasıdır. Çalışmanın örneklemini İstanbul Bağcılar semtindeki bir devlet okulunda 2019-2020 eğitim öğretim yılında 4. sınıfta eğitim gören 98 öğrenci oluşturmaktadır. Katılımcılar seçkisiz olmayan örneklem yöntemi ile seçilmiştir. Araştırmada kişisel bilgi formu ve Türkçe ve Matematik Başarı testi uygulanmıştır. Araştırmanın bulgularına göre, öğrencilerin çoğunluğu her gün oyuna zaman ayırabildiğini ve çocukların yarısından fazlasının günlük 1 saatten fazla oyun oynadığı tespit edilmiştir. Öğrencilerin daha çok dijital oyunlar oynadığı, fakat en çok eğlendikleri oyunların sokak oyunları olduğu bulunmuştur. Ayrıca, çocukların en çok evde oyun oynadığı ve arkadaşları ile birlikte oynadıkları saptanmıştır. Öğrencilerin yarıya yakınının günlük 1 saatten fazla vakit geçirdiği dijital araçları en çok eğlence amaçlı kullandıkları bulunmuştur. İlkokul 4. sınıf öğrencilerinin oyun denildiğinde en çok akıllarına gelen sokak oyunları isimleri olmuştur. Öğrencilerin Türkçe ve Matematik başarı seviyelerine bakıldığında, öğrencilerin çoğunun orta seviye başarıya sahip olduğu bulunmuştur. Bunun yanında, öğrencilerin akademik başarılarında cinsiyet farklılığına rastlanmamıştır. Sokak oyunları oynayan çocukların dijital oyun oynayan çocuklara göre Türkçe ve Matematik'te daha başarılı olduğu bulunmuştur. Açık hava oyunlarının sağladığı oyun olanaklarının çocukların gelişimi ve akademik başarıları üzerindeki önemli bir etkisi bulunmaktadır. Bu nedenle çocuklar için açık hava oyunlarının desteklenmesi, açık hava oyunlarını destekleyici güvenli alanların düzenlenmesinin önemli olduğu düşünülmektedir.

Anahtar Kelimeler: Açık Hava Oyunları, Akademik Başarı, Oyun, İlkokul

ABSTRACT

THE EFFECT OF OUTDOOR GAMES ON THE ACADEMIC SUCCESS OF PRIMARY SCHOOL STUDENTS

Zehra Kaplan

January, 2020

The aim of this study was to investigate the relationship between the game preferences of the primary school students and their academic achievement. The sample of the study consisted of 98 4th grade students in a public school in Bağcılar district of İstanbul in 2019-2020 academic year. Participants were selected by nonrandom sampling method. Personal information form and Turkish and Mathematics Achievement test were applied in the research. According to the findings of the study, it was found that the majority of students could spend time on play every day and more than half of the children played for more than 1 hour per day. It was found that students mostly play digital games, but the most fun games are street games. In addition, it was found that children mostly played at home and played with their friends. Nearly half of the students spend more than one hour with digital tools and they use digital tools mostly for entertainment. It was found that the names of street games were the most frequently thought of primary school fourth grade students about game. When Turkish and Maths achievement levels of the students were examined, it was found that most of the students had intermediate level of achievement. Besides, no gender differences were found in the academic achievement of the students. Children playing street games were found to be more successful in Turkish and Mathematics than children playing digital games. Play facilities provided by outdoor games have a significant impact on children's development and academic achievement. For this reason, it is considered important to support outdoor games for children and to organize safe areas that support outdoor games.

Keywords: Outdoor games, academic achievement, play, primary school

ÖN SÖZ

Teknolojinin gelişmesi ile teknolojik araçlar her an elimizin altında erişim sağlayabileceğimiz araçlar haline gelmiştir. Her an erişim sağlayabildiğimiz bu araçlar çocukların oyunlarını da şekillendirmiştir. Ebeveynlerin güvenlik kaygıları, açık hava alanlarının yetersizliği ve çocukların günlük hayattaki okul sonrası akademik etkinlikler özgürce oynayabilecekleri oyun fırsatlarını olumsuz yönde etkilemiştir. Dolayısıyla, çocuklar evlerde vakit geçirmeye başlamış, dijital oyunlar oynamaya başlamıştır. Çocukların teknolojiyi daha çok eğlence amacı ile kullandığı bilinmektedir. Fakat çocuklara sorulduğunda, çocukların hala açık hava oyunlarından daha çok zevk aldığı araştırmalarla desteklenmiştir. Açık hava oyunlarının sağladığı yararlar göz önüne alındığında, öneminin görmezden gelinmemesi, çocuklar için açık hava oyunlarını destekleyici imkanlar sunulmasının gerekli olduğu düşünülmektedir. Bu çalışmada, oyun kavramına çocukların gözünden bakılmaya, oyun tercihlerinin neler olduğu ve akademik başarıları ile ilişkisi incelenmesi amaçlanmıştır.

Araştırmamı sonuçlandırmada bana yardımcı olan değerli tez danışmanım Doç. Dr. Mustafa YEŞİLYURT'a ve araştırmamı değerlendiren değerli jüri üyelerime ve araştırmam hakkında bilgi toplamamda bana yardımcı olan değerli arkadaşım Songül Çınar'a en derin saygı ve şükranlarımı sunarım.

İstanbul; Ocak, 2020

Zehra Kaplan

İÇİNDEKİLER

ÖZ	iii
ABSTRACT	iv
ÖN SÖZ	v
İÇİNDEKİLER	vi
TABLolar LİSTESİ	ix
ŞEKİLLER LİSTESİ	xi
KISALTMALAR	xii
1. GİRİŞ	1
1.1. Problem Durumu	1
1.2. Araştırmanın Amacı	2
1.3. Araştırmanın Önemi	2
1.4. Araştırmanın Sayıltıları	4
1.5. Araştırmanın Sınırlılıkları	4
2. İLGİLİ LİTERATÜR	4
2.1. Oyunun Tanımı	4
2.2. Çocukların Gözünden Oyun.....	5
2.3. İlkokul Çocuğunun Genel Özellikleri	7
2.4. Oyun İle İlgili Farklı Bakış Açılıarı	7
2.4.1. Aşırı Enerjiyi Atma ya da Enerji Kazanarak Rahatlama Aracı Olarak Oyun	9
2.4.2. Eğitim Aracı Olarak Oyun	9
2.4.3. Sosyalleşme Aracı Olarak Oyun	10
2.4.4. Dil ve Bilişsel Gelişim Aracı Olarak Oyun.....	10
2.4.5. İçsel Durumların İfade Edilmesini ve İyileştirilmesini Destekleyen Oyun	11

2.4.6. Çağdaş Kuramlar Işığında Oyun.....	11
2.4.7. Kültürler Arası Etkileşim Aracı Olarak Oyun	12
2.5. Oyun Türleri.....	12
2.6. Oyuncaklar	14
2.7. Dijital Oyun(cak)lar	15
2.8. Oyunun Yararları	20
2.9. Oyun Tercihleri	21
2.10. Oyun Alanları.....	22
2.10.1. Kapalı Oyun Alanları	22
2.10.2. Açık Hava Oyun Alanları	22
2.10.2.1. Açık Hava Oyununu Etkileyen Faktörler.....	23
2.11. Akademik Başarı.....	28
2.12. Açık Hava Oyunları Alanında Yapılan Çalışmalar.....	29
3. YÖNTEM.....	35
3.1. Araştırma Modeli	35
3.2. Evren ve Örneklem	35
3.3. Verilerin Toplanması	36
3.3.1. Kişisel Bilgi Formu.....	36
3.3.2. Türkçe ve Matematik Testi	36
3.4. Verilerin Çözümü ve Yorumlanması	37
4. BULGULAR.....	38
4.1. Betimsel Değerler.....	38
4.2. Betimsel Analizler.....	47
5. SONUÇ, TARTIŞMA VE ÖNERİLER	50
5.1. Sonuç ve Tartışma.....	50
5.2. Eğitimcilerle Yönelik Öneriler.....	60
5.3. Araştırmacılara Yönelik Öneriler.....	60

5.4. Anne-BaBalara Yönelik Öneriler.....	61
6. KAYNAKÇA	62
EKLER.....	77
ÖZ GEÇMİŞ.....	79

TABLÖLAR LİSTESİ

Tablo 1: Araştırmaya Katılan Öğrencilerin Demografik Bilgi Dağılımı	35
Tablo 2: Öğrencilerin Günlük Oyun Oynama Durumuna Ait Frekans ve Yüzdelerik Dağılımı	38
Tablo 3: Öğrencilerin Günlük Oyun Oynama Saatleri Durumuna Ait Frekans ve Yüzdelerik Dağılımı	38
Tablo 4: Öğrencilerin En Çok Ne Tür Oyunlar Oynadıklarına Ait Frekans ve Yüzdelerik Dağılımı	39
Tablo 5: Öğrencilerin En Çok Ne ile Oynamayı Sevdikleri Sorusuna Verdikleri Cevaplara Ait Frekans ve Yüzdelerik Dağılımı.....	40
Tablo 6: Öğrencilerin En Çok Nerede Oyun Oynadıklarına ait Frekan ve Yüzdelerik Dağılımı	41
Tablo 7: Öğrencilerin En Çok Ne ile/Kim ile Oynadıklarına Ait Cevapların Frekans ve Yüzdelerik Dağılımı	42
Tablo 8: Öğrencilerin Oyun İle İlgili Aklına Gelen Sözcükler Sorusuna Verdikleri Cevaplara Ait Frekans ve Yüzdelerik Dağılımı.....	42
Tablo 9: Öğrencilerin Tablet/Televizyon/Telefonda Geçirdiği Süreye Ait Frekans ve Yüzdelerik Dağılımı	43
Tablo 10: Öğrencilerin Dijital Ortamda En Çok Ne Yaptıklarına Dair Cevaplara Ait Frekans ve Yüzdelerik Dağılımı.....	44
Tablo 11: Öğrencilerin En çok Sevdikleri Derse Dair Cevaplara Ait Frekans ve Yüzdelerik Dağılımı	45
Tablo 12: Öğrencilerin Türkçe ve Matematik Başarı Testi Puanlarına Ait Frekans ve Yüzdelerik Dağılımı	47
Tablo 13: Öğrencilerin Oynadıkları Oyun Türlerine Göre Türkçe Başarı Testi Puanlarının Bağımsız Grup t Testi Sonuçları	48

Tablo 14: Öğrencilerin Oynadıkları Oyun Türlerine Göre Matematik Başarı Testi Puanlarının Bağımsız Grup t Testi Sonuçları.....	48
Tablo 15: Öğrencilerin Cinsiyetlerine Göre Türkçe Başarı Testi Puanlarının Bağımsız Grup t Testi Sonuçları	49
Tablo 16: Öğrencilerin Cinsiyetlerine Göre Matematik Başarı Testi Puanlarının Bağımsız Grup t Testi Sonuçları	49

ŞEKİLLER LİSTESİ

- Şekil 1:** Öğrencilerin En Çok Ne Tür Oyunlar Oynadıklarına Ait Dağılımı Gösteren Pasta Grafiği..... 39
- Şekil 2:** Öğrencilerin En çok Ne ile Oynadıklarına Ait Pasta Dilim Grafiği 40
- Şekil 3:** Öğrencilerin En Çok Nerede Oyun Oynadıklarına Ait Cevapları Gösteren Pasta Grafiği..... 41
- Şekil 4:** Öğrencilerin Dijital Ortamda En Çok Ne Yaptıklarına Dair Cevaplara Ait Pasta Dilim Grafiği 45
- Şekil 5:** Öğrencilerin En Çok Sevdikleri Derslere Ait Pasta Dilim Grafiği 46

KISALTMALAR

SPSS : Statistical Package for the Social Sciences

1. GİRİŞ

1.1. Problem Durumu

Oyun, tarih boyunca merak edilen ve her toplumda görülmüş bir kavramdır. Oyun, bir toplumun kültür özelliklerini yansıtır. Çocuklar, kültürlerini oyun yolu ile öğrenir, oyun ile yeni bilgi ve beceriler öğrenir ve geliştirir. Oyun, çocuk için ciddi bir iştir. Oyunun, kültürün bir parçası olması nedeni ile toplumdaki değişikliklerden etkilenmektedir.

Teknolojinin gelişmesi ve ilerlemesi ile bilgisayar, telefon, tablet vb. araçlar evimizde her an erişim sağlanabilen ve her an kullanılan araçlar haline gelmiştir. Bu teknoloji ortamında dünyaya gelen çocuklar daha bebekken bu araçları kullanmaya başlamaktadır. Ailelerin yoğun hayat temposu, çocukları için teknolojik araçları dijital bakıcı olarak kullanmaya sevk etmiştir. Otobüs, hastane, kafe ve daha birçok yerde çocukların zaman geçirmesi ve aktifliğinin durdurulması için aileler telefon ve tableti çocuklarına sunmaktadır. Çocukların kimi zaman kontrollü kimi zaman kontrolsüz kullandıkları bu araçlar onlar için tehlikeli olabileceği düşünülmektedir. Elinden telefonu veya tableti alındığında öfke nöbeti geçiren çocuk örneği, günlük olarak gözlemlenen bir davranış haline gelmiştir. Türkiye’de cep telefonu, 7-14 yaş aralığındaki çocukların yeni gözdesi haline gelmiştir (Şirin, 2019a, 141). Geçmişte sokakta oynayan çocuklar yerini oturarak saatler boyunca ekran başında zaman geçiren çocuklara bırakmıştır.

Çocuk için doğal bir ihtiyaç olan hareketi açık hava oyunları sağlamaktadır. Açık hava oyunları, çocuklara özgürce koşma, bağırma, tırmanma ve daha birçok enerji atıcı imkân sunmaktadır. Açık hava oyunları, çocuğun sağlıklı gelişim göstermesi için oldukça önemlidir. Fakat şehirleşmenin getirdiği sorunlar ile açık hava çocuk alanlarının azalması, trafik sebebi ile sokakların tehlikeli hale gelmesi, anne-babaların güvenlik kaygıları açık hava oyunlarını olumsuz bir şekilde etkilemiştir. Sonuç olarak, çocuklar evlere hapsolmüştür. Hareket enerjisini atamayan çocukların açık havaya alternatif olarak sunulan dijital oyunları aşırı kullanmasının sağlık ve

olumsuz davranış problemlerine sebep olduğu bilinmektedir (Mustafaoğlu ve Yasacı, 2018).

Oyun, yetişkin gözü ile anlaşılmaya çalışılmıştır. Farklı yorumlar ve teoriler üretilmiştir. Bu çalışmada, çocuk için ciddi bir iş olan oyunun, çocukların bakış açısıyla araştırılması hedeflenmiştir. Çocukların perspektifinden oyun kavramı, oyun tercihleri ve oyun türlerinin mevcut kullanım durumu araştırılmıştır. Aynı zamanda, açık hava oyunlarının akademik başarı üzerinde bir etkisinin olup olmadığı sorgulanmıştır.

1.2. Araştırmanın Amacı

Araştırmanın amacı, açık havada (bahçede) oyun oynamanın ilkokula devam eden çocukların okul başarısı üzerinde bir etkisinin olup olmadığının araştırılmasıdır.

Günümüz çocuklarının,

- Her gün oyun oynayıp oynamadıkları,
- Ne tür oyunları tercih ettikleri,
- Hangi oyun araçlarını sevdikleri,
- Daha çok nerelerde oynamayı tercih ettikleri,
- Kimlerle oynamayı sevdikleri,
- Oyun denilince neyi anladıkları,
- Teknolojik araçlarla harcadıkları süreyi,
- Dijital ortamda en çok ne ile meşgul oldukları,
- En çok hangi dersi sevdikleri,
- Oyun alışkanlıklarıyla akademik başarıları arasında bir ilişki olup olmadığı,
- Oyun alışkanlıklarının cinsiyete göre akademik başarıya etkisinin farklılık gösterip göstermediği,
- Akademik başarılarının cinsiyete göre farklılık gösterip göstermediği araştırmanın alt amaçlarını oluşturmaktadır.

1.3. Araştırmanın Önemi

Türk Dil Kurumu Sözlüğüne göre oyun, yetenek ve zekayı geliştiren, belirli kuralları olan ve keyifli vakit geçirmeye yarayan eğlence olarak tanımlanmıştır (TDK, 2011). David Whitebread ve diğerlerine (2012) göre oyun, işin zıttı olarak herhangi

bir amacı olmayan, önemsiz bir davranış gibi algılanmaktadır. Aksine, oyun insan olmanın en büyük başarılarını içinde barındırmaktadır. Oyun, çocuğun sağlıklı bir gelişim göstermesi için gerekli bir unsurdur.

“Bundan 20 yıl önce çocuklar, anaokulunda hatta ilkokul birinci ve ikinci sınıfta zamanlarının çoğunu oyun oynayarak geçiriyordu. Blokları diziyorlar, resim çiziyorlar ya da kendi kafalarında veya sınıf arkadaşlarıyla hayali dünyalar yaratıyorlardı. Ancak giderek bu aktiviteler yerini daha yüksek sınıflardaki gibi öğretmen kontrolünde verilen didaktik ders anlatımına bıraktı” (Kohn, 2015). 11 yaşındaki Alex ve Kerry ilkokula dair deneyimlerini anlatırken en çok anasını hazırlık sınıfını özlediklerini belirtmişlerdir. Bunun nedenini, o zaman daha çok oyun zamanlarının bulunması olarak ifade etmişlerdir. “Tüm zamanımızda ders çalışmak zorundayız. Keşke öğrenmenin ya da öğrendiklerimizi uygulayabileceğimiz daha eğlenceli bir yol olsa! Daha fazla oyun oynamayı ve deneyimlemeyi çok isterdim” (Dodds, 2013, 146). Erken kalkan yol alır ifadesi ile günümüz okulları çocukları sadece akademik olan bir ortamla sarıp sarmalanmaktadır. Bu durumun çocukların öğrenme arzusunu yok edebileceği düşünülmektedir. Oyun, çocukların enerjisini atmasını ve stresten kurtulmasını sağlayan bir kavramdır. Enerjisini atmayan çocuk okul hayatında dikkat problemi yaşayabileceği ve bu durumun derslerine yönelik olumsuz sonuçlar doğurabileceği düşünülmektedir.

Alvarez-Bueno ve diğerleri (2017) bedensel etkinliklerin Matematik bağlantılı becerilerde, okumada ve ağırlıklı not ortalamaları gibi okul başarısına gözle görünür biçimde yarar sağladığını bulmuştur. Ayrıca, oyun oynayan çocuklarda davranış biçimlerinde düzelmeler olduğu gözlemlenmiştir.

Sürekli kontrol altında olan, risklerden uzak ve her şeyin planlı olduğu bir ortamda çocuklar herhangi bir meydan okuma göstermeyecek, sadece yetişkinlerin beklentilerine uyum gösterecektir (Kılıç, 2017, 186). Hâlbuki açık hava oyunları, çocukların keşfetmesine ve kendi sınırlarını zorlamalarına olanak tanımaktadır.

Literatürde açık hava oyunları ile ilgili çalışmalar yetersiz olup, açık hava oyunlarının etkileri araştıran çalışmaların yapılmasına ihtiyaç vardır. Bu çalışma, çocukların oyun ile ilgili mevcut durumlarını ortaya koyarak, çocukların gözünden oyuna bakarak ve onlar için sağladığı yararları inceleyerek var olan alan yazına katkı sağlayacağı düşünülmektedir.

1.4. Arařtırmanın Sayıltıları

- Arařtırmada seilen okulun Baėcılar ilesi 4. sınıf ğrencilerinin evrenini temsil ettiėi varsayılmaktadır.

1.5. Arařtırmanın Sınırlılıkları

- Bu alıřma, ğrencilerin Trke ve Matematik derslerindeki akademik başarılarına iliřkin belirlemeler ile sınırlıdır.
- Bu arařtırma, arařtırmaya katılan ğrencilerin cinsiyetleri, yařları ve okul başarı puanları ile sınırlıdır.
- Bu arařtırma, İstanbul ili Baėcılar ilesi ile sınırlıdır.

2. İLGİLİ LİTERATÜR

2.1. Oyunun Tanımı

Tarih boyunca oyun yanlış anlaşılmiş ve çocuğun oyalanması, amaçsız uğraşlar bütünü olarak değerlendirilmiştir (Sarı, 2011). Oyun, yetenek ve zekayı geliştiren, belirli kuralları olan ve keyifli vakit geçirmeye yarayan eğlence olarak tanımlanmıştır (TDK, 2011). Oyun, çocukların fiziksel, zihinsel ve yaratıcılık yönünden yeterliliklerini geliştiren bir araçtır (Valentine, Mckendrick, 1997). Oyun, yaşamın başladığı andan itibaren var olan, birbirinden farklı zaman ve koşullarda amacı ve kazandırdıkları farklı olan; insanın kendini bulmasını, tanımasını sağlayan hareket, düşünce ve duygulardan oluşan bir üründür (Tuğrul, Metin, 2006). Oyun, çocuk için hayati bir ihtiyaçtır ve aynı zamanda, çocuğun enerjisini kullanması için bir araçtır (Sarı, 2011). Oyun, çocuğun hedeflenen kazanımları edinmesinin en kolay ve etkili yoludur (Sarı, 2011). Ders yaparak, uzun sürede öğretilmeye çalışılan bir davranış, oyun ile kısa bir sürede kazandırılabilir (Demiral, 1989).

Oyun, keyiflilik, zevk ve zaman kısıtlaması olmayan etkinlik ile aynı anlamları ifade eder (Andrews, 2012, 10). Oyun, kendiliğinden var olur. Oyuncular kendi isteği ile oynarlar. Oyun, özeldir, birbirinden farklıdır ve eğlencelidir. Oyuncular kurallara göre oynarlar.

Eberle (2014)'ye göre oyunun altı unsuru vardır; beklenti, sürpriz, zevk, anlayış, güç ve duruş. Beklenti unsurunda, oyunda yer alan kişi bir sonraki aşamada ne geleceğini hayal eder. Sürpriz unsurunda, oyuna yenilikler katarak oyunu hep zinde tutar. Oyunun başka bir unsuru olan zevk, oyuna davet ederek zihinsel, sosyal, fiziksel, duygusal ve entelektüel kazanımları genişletir. Anlayış unsurunda, oyun aracılığı ile karşı tarafın duygularını ve düşüncelerini anlamayı sağlar. Oyunun güç unsuru, fiziksel becerileri geliştirir, bilişsel yetenekleri destekler ve sosyalleştirir. Son olarak oyun, kolaylığı rastgele oluşu ve dengeli oluşu ile bir duruşa sahiptir (Eberle, 2014). Huizinga (2004)'ya göre oyunun belli karakteristik özellikleri vardır. Bunlar; oyun özgürlüktür. Oyun sıradan ya da gerçek hayat değildir. Oyun hem mekân hem süre açısından gerçek yaşamdan farklıdır. Kültürel bir olgu olarak sabit bir biçim alır. Kesin

ve mutlak bir düzen talep eder. Fromberg ve Bergen (1998, 11)'e göre, oyun yaşam boyunca insanı besleyen yaygın bir etkinliktir ve insanın doğumdan 12 yaşına kadar çocukluğunu karakterize eder.

Oyun ile ilgili tanımlar incelendiğinde, oyunun ortak noktası çocuğun kişisel keşif alanı, çocukluğun gücü ve öğrenme dili olmasıdır (Tuğrul ve diğ., 2014).

Oyun, çocukların toplumu ve dünyayı öğrenmeleri için bir araçtır. Oyun yoluyla, çocukların sosyal ve bilişsel ihtiyaçları karşılanır. Oyun çocuğun dünya ile iletişime geçme ve toplumu ve insan etkileşimini anlamak için tecrübe yaratma yoludur (Brooks, 2010). 'Oyun, çocukların bazen diğer çocuklarla ya da yetişkinlerle birlikte yetişkin rollerini uygularken korkularını yenerek yaşayabilecekleri bir dünya yaratmalarını ve keşfetmelerini sağlar' (Ginsburg, 2013).

Oyun, yetenek, beceri ve motivasyon gibi karma fırsatları içinde barındırır (Andrews, 2012, 11). Garvey (1991, 4)'e göre oyunun beş anahtar özelliği bulunmaktadır:

1. Oyun, eğlenceli ve zevk vericidir.
2. Dışsal hedefi yoktur, içten motivasyonludur.
3. Oyun rastgeledir ve gönüllülük içerir.
4. Oyun, aktif katılım içerir
5. Oyunun neyin oyun olmadığına ilişkin birtakım sistemi vardır.

Oyunun çeşitli türleri bulunmaktadır. Bu türlerden biri, açık hava oyunlarıdır. Açık Hava Oyunları, bahçede, kır ve sokak gibi açık yerlerde oynanan oyunlara denir (Pehlivan, 2005, 46).

2.2. Çocukların Gözünden Oyun

Thomson (2005)'e göre günümüzde oyunu anlamlandırmaya çalışırken çocukların görüşleri üzerinde giderek artan bir ilgi ortaya çıkmıştır. Sutton-Smith (2009)'e göre oyunu gözlemlemek yerine, oyun ile ilgili soruların direk çocuklara yöneltilmesinin gerekliliğinden bahsetmiştir. Çocuklar, keyif almak, açık havada bulunmak, arkadaşlar ile bir arada olmak, farklı davranmak, hayal kurmak gibi unsurları oyun oynama nedenleri olarak belirtmiştir (Sutton-Smith, 2009).

Çocuklara oyunları ile ilgili sorular sorulduğunda, eğlenmeyi, arkadaşlar ile birlikte olmayı, özgür bir şekilde seçim yapma ve bahçede olmanın önemli olduğunu ifade etmişlerdir (Manners, 2003).

7 yaşındaki bir çocuğa göre, oyun demek eğlenmek demektir. Oyun demek ebelemeç, Monopoly ve Mousetrap gibi oyunlar oynamaktır. Superman ya da örümcek adam ‘mış’ gibi yapmaktır. Kendini eğlendirmek ve güzel bir şekilde oynamaktır (Dodds, 2013, 148).

8 yaşındaki bir çocuğa göre, “oyun eğlenceli vakit geçirmektir. Arkadaşlarım ya da tek başıma oynamayı severim, benim için farketmez. En sevdiğim şey oyuncak atlarımla oynamak... Monopoly gibi kuralları olan oyunlardan da oynarım. Kazanmak zorunda değilim. Oyuna katılmak da eğlenceli. Okulda da oyun oynayamıyoruz... Beden eğitimi dersi olduğu zaman sadece dışarda...” (Dodds, 2013, 149).

9 yaşındaki başka bir çocuk oyunu rugby gibi spor oyunları anlamına geldiğini ifade etmiştir. “Oyunlarda kurallar vardır, sıranı beklemek zorundasın.... Hırsız polis gibi oyunlar küçük çocuklar içindir!” (Dodds, 2013, 149).

10 yaşındaki bir çocuğa göre, “sahada oynamak gibi... iki takıma ayrılırsın. Biri kaçar diğeri yakalar. Bir taraftar diğereine yakalanmadan koşarsın. Biraz sert bir oyun. Aynı zamanda ebelemeç de oynarız...” (Dodds, 2013, 149).

11 yaşındaki bir çocuk oyunu koşma gibi etkinlikler içeren şeyler olarak tanımlamıştır. Futbol, basketbol, ebelemeç, ebe avı, bayrak kapma gibi... (Dodds, 2013, 149).

İlkokul yaşındaki çocuklar oyunu tanımlarken eğlenme, kutu oyunları, sokak oyunları, rol yapma oyunları, arkadaşlar ya da tek başına oynamayı, oyuncaklarla oynamayı ve spor oyunları şeklinde tanımlamıştır. Belirtilen oyunların temel özelliğinde kurallar bulunmaktadır. Bunun yanı sıra, çocuklara göre oyun ve oyun olmayan etkinliklerin bir ayrımı söz konusudur. Ayrıca, çocuklar açık hava alanda oynamak istediklerini fakat bunun için fırsatlarının olmamasını dile getirmiştir. Erken çocukluk döneminden son çocukluk yıllarına geçmekte olan çocukların serbest zamana değer verdikleri, yetişkin kontrolü altında oldukları okul saatleri yerine, açık havada kendiliğindenlik ve oyun özgürlüğünü tercih etmektedir (Manners, 2003).

IPA Uluslararası Oyun Kuruluşu (2004), açık uçlu çeşitli materyaller ile inşa oyunu ve yaratıcı olma, küçük alanlar yaratma, su ile oynama, gerçek araç gereçler ile gerçek bir iş ile uğraşma, kültürel ve sosyal etkinlikleri rol üstlenerek tekrar canlandırma, hikaye anlatımında aktif rol alma, oyunu önemseyen ve yardıma ihtiyaç

durumlarda yardım edecek bir ebeveyne sahip olma çocukların oyun için öncelikleri olarak belirtmiştir.

2.3. İlkokul Çocuğunun Genel Özellikleri

Bu çağdaki çocuklar bilişsel olarak somut işlemler dönemindedir. Çocuklarda sayı, zaman, mekan, boyut, hacim, uzaklık kavramları ve mantıksal düşünme yerleşmeye başlamıştır (Yavuzer, 1992, 115). Piaget'nin oyun basamakları incelendiğinde ilkökul seviyesindeki çocukların Kurallı Oyun basamağında olduğu görülmektedir. Kurallı oyunlar sırasında, çocuk artık ben merkezliyeti geride bırakmış, sosyal normlara uygun davranışlar geliştirmeye başlamıştır (Bayındır, Adagideli, 2017, 103). Kurallı oyunlar denildiğinde, saklambaç, seksek, yerden yüksek vb. birçok örnek akla gelmektedir. Çocuklar bu dönemde, oyun süresince çıkabilecek bir sorunda uzlaşma yoluna giderek işbirliği sağlamaya çalışırlar.

Erikson'a göre ilkökul çağındaki çocuk başarılı olmaya karşı aşağılık duygusu krizindedir. Çocukların bilişsel açıdan becerilerinde önemli ölçüde ilerlemeler olur, öğrenmeye karşı ilgi artar ve iletişim becerileri gelişir. Başarılı olma isteği hakimdir (Aydın, 2005, 11). Piaget'e göre çocuklar somut işlemsel dönemin sonlarına doğru okuduğu metnin ana fikrini çıkarma, mecazi anlamları anlama gibi dil becerilerini geliştirmeye başlar.

İlkokul çağındaki çocuk kendini okul ortamında arkadaş ve oyun grubu içinde bulur ve bu durum onu, kendi cinsiyetindeki grubun faaliyetlerine katılmaya, onlarla iletişim içinde olmaya teşvik eder (Yavuzer, 1992, 118). Cherney ve London (2006)'ın 5-13 yaş aralığındaki çocuklar ile yaptığı araştırmada, erkekler daha çok spor, televizyon izleme, bilgisayar oyunu oynama ile ilgilenirken, kızlar çoğu zamanlarını televizyon izleyerek geçirmektedir. Sosyal gelişim yönünden, bu çağda çocuğun arkadaşları, öğretmeni ve anne ile iletişimi ön plandadır (Yavuzer, 1992, 121).

2.4. Oyun İle İlgili Farklı Bakış Açıları

John Locke oyunun bilinen en savunucularındandır. Locke'a göre öğrenme, tecrübeler aracılığı ile meydana gelir. Çocuklar dünyaya *tabula rasa* (boş levha) ile gelir ve tecrübeler ile boş levhalarını doldururlar. Oyun, tanımlarında olduğu gibi çeşitli deneyimleri içinde barındırmaktadır. Locke, 1699'da ailelere ve eğitimcilere

çocukların becerilerini, beğenilerini ve sevmedikleri şeyleri öğrenmek için oyun oynamalarına fırsat verilmesinden bahsetmiştir. Formal eğitimden daha fazla zaman verilmesi gereken oyunun, çocukların daha çok öğrenmesini sağladığını iddia etmiştir (Andrews, 2012, 27).

John Locke'un aksine çocukların boş bir levha ile dünyaya gelmediğini savunan Jean Jacques Rousseau çocukların doğuştan birtakım araştırma keşfetme güduları olduğunu söylemiştir. Doğuştan keşifçi yapıları gereği çocuklar, oyun yolu ile öğrenmeye, keşfetmeye ve sosyalleşmeye eğilimlidir. Rousseau bu durumu bir odaya ilk kez giren kedinin durumuna benzetmiştir. Kedi doğuştan getirdiği dürtüler ile odadaki her şeye kuşku ile yaklaşır ve anlamlandırmak için koklar. Çocuklarla aralarındaki tek fark, kedi koku alma duyusu ile keşfederken çocukların ellerini kullanmasıdır (Andrews, 2012, 28).

Pestalozzi, oyunun rastgeleliğine öne sürmüştür. Çocukların kendi kendilerine cevapları bulmaları gerektiğini söylemiştir. Bunu başarmaları için kendilerinin görüp, tartışıp sorgulaması gerektiğini belirtmiştir (Andrews, 2012, 48).

Çocuğun fazla enerjisini oyun ile harcaması, oyunun boşu boşuna sadece vakit geçirmek için yapılan bir aktivite olarak algılanmasına neden olmuştur. Yetişkinlerin gözüyle oyun amaçsız bir uğraş ve eğlenceli vakit geçirme olarak görülmektedir (Pehlivan, 2012). Kılbaş (2000, 29)'a göre, oyun çocuğun duygu ve düşüncelerini, kederlerini, ilişkilerini anlamak için olayları yeniden kurguladığı bir düş ortamıdır.

Oyun kuramları yedi temel kategoride sınıflandırılabilir (Önder, 2017, 33);

1. Aşırı enerjiyi atma ya da enerji kazanarak rahatlama aracı olarak oyun
2. Eğitim aracı olarak oyun
3. Sosyalleşme aracı olarak oyun
4. Dilsel ve bilişsel gelişim aracı olarak oyun
5. İçsel durumların ifade edilmesini ve iyileştirilmesini destekleyen oyun
6. Çağdaş kuramlar ışığında oyun
7. Kültürler arası etkileşim aracı olarak oyun

2.4.1. Aşırı Enerjiyi Atma ya da Enerji Kazanarak Rahatlama Aracı Olarak Oyun

Oyun, aşırı enerjiyi atma veya enerji kazanarak rahatlama aracı olarak görülmüştür. Schiller (1875) ve Spencer (1873)'in fazla enerji teorisine göre, oyun fazla enerjinin ifade edilme biçimidir. Çocuklar büyümek ve gelişmek için gıda ve vitamin alırlar. Bir yetişkin enerjisini günlük işlerde harcarken çocuk için böyle bir iş mevcut değildir. Bu nedenle, enerjileri birikir. Oyun, bu biriken enerjinin dışa atılmasını sağlamaktadır. Shiller ve Spencer'in oyun teorisi klasik kuramlar arasında yer almaktadır (Önder, 2017, 34).

Başka bir klasik kuramcı olan Lazarus'a göre, oyunun temelinde, bireyin üzerinde oluşan baskı ve stresten bilişsel ve fiziksel olarak iyileşmek için bir ihtiyacın ortaya çıkması yatmaktadır (Lazarus 1883'ten aktaran Mellou, 1994). Eğlence ve mutluluk veren bir etkinlikte yer alarak fiziksel ve bilişsel yorgunluktan kurtulmak oyunun psikolojik fonksiyonudur (Giddens, 1964).

2.4.2. Eğitim Aracı Olarak Oyun

Frobel'in temel eğitimde etkisi çok büyüktür. Eğitimde çocuk merkezci olmanın önemini vurgulamıştır. Doğal malzemeler ile çocuğun doğayı ve insanlığı keşfedebileceğini, ayrıca doğal materyallerin öğrenme üzerinde çok etkili olduğunu ileri sürmüştür (Best, 2016). Frobel çocuğun keşfetmesi ve yaratıcılığının geliştirilmesi için oyunun büyük bir kaynak olduğunu ifade etmiştir. Frobel ayrıca oyun temelli yaklaşımlar üzerinde etkili olmuştur (Andrews, 2012, 49).

Montessori'ye göre oyun, kendiliğinden seçilen ve çocuğun kendi yönlendirdiği, sonucundan çok, etkinliğin sürecinin daha değerli olduğu bir kavramdır. Oyunda, çocuk stresten uzaktır. Pasif bir şekilde gelen uyarana tepki vermez. Oyuna aktif olarak katılır ve uyarılara özgür bir şekilde karşılık verir. Montessori'ye göre, oyun ve oyun araçları yaşama dair bir hazırlıktır ve yaşama dair araştırma yaparken yaşamsal becerileri kazandırmayı desteklemektedir (Larson, 2013). Ayrıca, Montessori yaklaşımı ile yetişen çocukların, ileriki yıllarda akademik, sosyal ve duygusal yönlerden iyi bir gelişim gösterdiği, yönergeyi takip etme, aldığı görevi zamanında teslim etme, etkili bir şekilde dinleme, temel becerilerini kullanma, sorumluluk alma, sorgulama, öğrenme için hevesli olma ve yeni durumlara uyum

gösterme gibi kriterlerde ortalama üstü bir puan aldıkları görülmüştür (Rogers ve diğ., 2017).

2.4.3. Sosyalleşme Aracı Olarak Oyun

Parten, oyunu çocukların birbirleri ile iletişim kurma, arkadaş edinme ve paylaşma gibi sosyal becerileri edinmede bir araç olarak görmüştür (Önder, 2017, 35). Parten'e göre oyunun 6 aşaması bulunmaktadır. Bu aşamalar; Katılımsız davranış, Seyirci davranışı, Yalnız oyun, Paralel oyun, Birlikte oyun, İşbirlikçi oyun (Parten, 1932). *Katılımsız oyun*; diğer oyun aşamalarının temelini oluşturmaktadır. Çocuklar çevrelerindeki materyalleri keşfeder. *Seyirci davranışı*; çocukların herhangi bir sosyal katılımı olmaksızın kendi kendilerine oynadıkları, kendilerini diğerleri ile oynamaya hazırladıkları ve kişisel becerilerini geliştirdikleri oyun basamağıdır. *Yalnız oyun*; çocuğun geride oturup diğer çocukların oyunlarını izlediği aşamadır. *Paralel oyun*; basamağında çocuklar birbirleri ile yan yana oynasa da iletişim halinde değildirler. *Birlikte oyun*; çocukların oyunlarından çok diğer oyuncularla kurdukları iletişimin ön plana çıktığı basamaktır. Çocuklar edindikleri sosyal becerilerini diğer çocuklarla iletişim kurmak için kullanmaya başlar. *İşbirlikçi oyun*; çocuklar arasında işbirliğinin olduğu oyun türüdür. Bu basamakta oyun için kurallar konulur. Ayrıca bu basamak çatışmaları içerir. Çünkü paylaşmak, sıra beklemek gibi davranışlar çocuklar için bazen zordur (Rymanowicz, 2015).

2.4.4. Dil ve Bilişsel Gelişim Aracı Olarak Oyun

Piaget özümleme ve uyma terimlerinden bahsetmiştir. Özümleme, çocuğun çevre ile etkileşime girerek çevreyi taklit etme ve zihnine alma çabasıdır. Uyma ise, çevresinde yeni karşılaştığı bir durum ya da nesneyi mevcut bulunan şemalar ile kıyaslamasıdır (Önder, 2017, 37). Piaget'e göre oyun, özümlemenin uymaya üstün gelmesi ile ortaya çıkmaktadır. Diğer bir deyişle, olayları, nesnelere ve kişileri var olan zihinsel yapılarının içine almasıdır (Nicolopoulou, 2004). Piaget'e göre oyun, çocuğun yeni bilgiler edinmesini ve var olanları düzenlemesini sağlar. Bu nedenle, oyun entellektüel gelişimi destekler (Piaget, Inhelder, 1969, 61) Piaget'e göre üç oyun aşaması vardır. Bu aşamalar Pratik oyun, Sembolik oyun ve Kurallı oyundur. Pratik oyun, beş duyu organlarıyla çevreyi keşfetmeye başlandığı basamaktır. Sembolik oyun, çocuğun sembolleri başka şekillerde kullanmasıdır. Örneğin bir tahta blok telefonu sembolize ettiği gibi sembollere farklı anlamlar yükler. Kurallı oyunlar, 6 yaş

ve sonrasında, çocuklarda işbirliği ve yarış gibi sosyal kavramlar gelişmeye başlar. Bu nedenle, oynanan oyunlarda kurallar ile sınırlamalar getirilir.

Vygotsky'e göre oyun çocuğun gelişimini yönlendiren önemli bir etkinliktir. Çocuğun sosyo-kültürel çevresinin ve paylaşılan deneyimlerin çocuğu var olan potansiyelinin üstüne taşıyacağını ifade etmiştir (Andrews, 2012, 54). Vygotsky, proksimal gelişimi ileri sürmüştür. Proksimal gelişim çocuğun kendi başına yapabilecekleri ile yetişkin ya da arkadaş desteği ile yapabilecekleri arasındaki gelişimdir. Çocuğun akranları ya da yetişkinler ile oynaması proksimal gelişimini destekler ve çocuğu potansiyelini daha yükseğe taşır (Bodrova, Leong, 1998, 168).

Smilansky (1968)'e göre oyun, zihinsel gelişim ile birlikte ilerlemektedir (Smilansky 1968'den aktaran Önder, 2017, 39). Piaget'den ilham alan Smilansky, oyunu dört seviyeye ayırmış ve bu seviyelerin her birinde bir alt seviyenin bilişsel becerilerinin gelişim göstermesi gerektiğini ileri sürmüştür. Bu seviyeler sırasıyla; işlevsel oyun, inşa oyun, dramatic oyun ve kurallı oyundur (Garwood, 1982).

2.4.5. İçsel Durumların İfade Edilmesini ve İyileştirilmesini Destekleyen Oyun

Psikodinamik kuramcılardan olan Freud ve Erikson oyunu duygusal boşalım olarak görmüşlerdir (Önder, 2017, 36). Oyunun, duygusal gelişimi üzerindeki rolüne odaklanılmıştır (Stagnitti, 2004). Freud'a göre oyun, eğlence, doyum ve ego gelişimi sağlayan bir etkinlikken, Erikson'a göre oyun, çocuğun, kişilik gelişiminin ve kontrol yeteneklerinin gelişmesi için ortaya koyduğu eforun kendisidir (Önder, 2017, 36).

2.4.6. Çağdaş Kuramlar Işığında Oyun

Sutton-Smith (2008)'e göre, oyun ve öğrenme birbiri ile bağlantılı kavramlardır. Yetişkinlerin, oyuna kendi perspektiflerinden bakmaları, oyunu çocuk gözünden anlamamalarına neden olmaktadır. Oyunu, sadece çocuğu eğitecek bir araç olarak görmenin bir katkı sağlamayacağını ileri sürmüştür. Aynı zamanda, oyun, çocuğun fantezi dünyasıdır. Okul sonrası çocukların modern macera içeren oyun alanlarında serbest oyun ile zaman geçirmelerinin yaşama yenilik getireceğini belirtmiştir.

Slade (1995, 2)'e göre, oyun oynayı bilmeyi hayattaki en büyük hediye olarak nitelendirmiş, oyunu iki kategoriye ayırmıştır: Tasarlanmış oyun ve kişisel oyun. Tasarlanmış oyun, toprak, kum, taş, oyuncak, bebek, oluşturulan resim ile

oyunmasıdır. Geride bıraktığı yönü ile bir tür sanat formu gibidir. Oyun biter fakat oynananlar ve düşünceler bir anı olarak kalır. Bu yönü ile kişilik gelişimimizi destekler. Kişisel oyun ise, bireyin koşması, dans etmesi, yüzmesi ve sporsal faaliyetlerde bulunmasıdır. Geçicidir, fotoğraf vb. şekilde kayıt altına alınmadığı takdirde, sonsuza kadar kaybolur. Fakat deneyim birey ile birlikte kalır (Slade, 1995, 3). Slade (1995), çocuğun gelişiminde ve eğitimde oyunun büyük bir etkisi olduğunu ifade ederken, oyunun iyileştirici etkisine de vurgu yapmıştır.

2.4.7. Kùltürler Arası Etkileşim Aracı Olarak Oyun

Oyun, kùltürü öğrenmenin bir aracıdır. Çocuklar içinde bulunduğu kùltürü, oyun sayesinde öğrenmektedir (Önder, 2017, 44). Kùltür içinde bulunan anne-baba faktörü, oyuna bakış gibi unsurlar oyun üzerinde etkilidir.

2.5. Oyun Türleri

Hughes (2006, 33)'e göre, 16 tür oyun bulunmaktadır. Bunlar; sembolik oyun, boğuşma oyunu, sosyo-dramatik oyun, sosyal oyun, yaratıcı oyun, iletişim oyunu, dramatik oyun, hareketli oyun, karanlık oyun, keşif oyunu, fantastik oyun, hayali oyun, ustalık oyunu, nesne oyunu, rol yapma oyunu ve özünü tekrar eden oyun.

Sembolik oyun, çocuğun hayal gücü yardımıyla bir nesneye farklı görevler vererek kurulan oyun türüdür.

Boğuşma oyunu, boğuşma kelimesindeki olumsuz manada değil aksine, dövüşten çok dokunma, güreşme, gıdıklama, kovalama ve zıplama, sallanma, kaldırılma veya gıdıklama gibi güç ölçmeyi içeren oyun türüdür.

Sosyo-dramatik oyun, sosyal yaşamda var olan kişilerin ya da deneyimlerin oyun ortamında hayata geçirilmesidir. Örneğin, oyunda alışverişe gitmek ya da anne-baba olmak.

Sosyal oyun, çocukların aynı yaştaki akranlarıyla kurduğu ve birtakım kuralları bulunan oyun türüdür. Örneğin, saklambaç veya ebelemeç.

Yaratıcı oyun, bilginin değişmesine, yeni bağlantılar oluşturmaya, içinde surpriz unsuru bulunduran, çocukların dizayn etme, keşfetme, yeni fikirler deneme ve hayal güçlerini kullanmalarını içeren oyun türüdür.

İletişim oyunu, kelime ve mimikler ile oynanan oyun türüdür. Şaka yapma, dalga geçme, kulağa fısıldama, şarkı söyleme ve sessiz sinema bu oyun türüne örnektir.

Dramatik oyun, çocuğun direk olarak dahil olmadığı olay ya da durumların dramatisasyonunu içerir. Örneğin, haberlerdeki olayın sunumu.

Hareketli oyun, tırmanma, saklambaç, ebelemeç, kovalamaca gibi her türlü hareketi içeren oyun türüdür.

Karanlık oyun, riskli durumların üstesinden gelme ve korkuları ile yüzleşme imkanı sunan oyun türüdür. Yüksekten atlama veya dengede durma bu oyun türüne örnektir.

Keşif oyunu, gerçek bilgiyi edinmek için objelere dokunmak, fırlatmak, ağzına götürmek gibi keşifsel hareketleri içeren oyun türüdür.

Fantastik oyun, çocukların farklı roller üstlenerek çeşitli durumları ortaya koydukları gerçekçi olmayan bir oyun türüdür.

Hayali oyun, fiziksel dünyayı yöneten kuralların uygulanmadığı oyun türüdür. Bir kuş olduğunu düşün..., gemi ile seyahat ettiğini düşün... gibi o sırada var olmayan olay ya da durumu içeren oyun türüdür.

Uсталık oyunu, çevrenin özelliklerini kontrol altında tutmayı sağlayan oyun türüdür. Bahçede çukur kazma ya da çadır kurma gibi.

Nesne oyunu, el ve göz koordinasyonunu içeren oyun çeşitidir. Bir nesnenin yeni bir kullanım biçimini öğrenmek bu oyun türüne örnek olarak verilebilir.

Rol yapma oyunu, kişiler arası sosyal iletişimin yollarını keşfeden oyun türüdür. Telefon ile görüşme yapma bu oyun türü örneklerinden biridir.

Özünü tekrar eden oyun, çocuğun ataları, tarihi, ritüelleri, hikayeleri, tekerlemeleri, ateşi ve karanlığı keşfetmesini sağlayan oyun türüdür.

Kalifornia Ulusal Oyun Enstitüsü, oyunu 7 çeşite ayırmıştır. Bebek ve anne arasındaki bağlantıyı kurma amaçlı uyum oyunu, yere düştüğünde vücuda ne olur gibi çocukların vücutlarının nasıl fonksiyon gösterdiklerini keşfettikleri vücut oyunu, merakla çocuğun çevresindeki oyuncak ve nesnelere ile oynadığı obje oyunu, başka çocuklar ile iletişime geçtiği sosyal oyun, çocuğun hayal gücü ile aklından senaryolar

yazarak oyununda bu senaryoyu takip ettiği hayali oyun, çocuğun ebeveyninden hikaye dinleyerek ya da bir hikayeyi kendi sözcüklerini kullanarak tekrar anlattığı, dil öğrenimini içeren oyun türü olan hikaye anlatıcılığı oyunu, hayal gücünü kullanarak farklı formlarda oyun ürettiği yaratıcı oyundur (National Institute for Play)

Hutt (1976)'ya göre üç tür oyun bulunmaktadır: Epistemik oyun, Oyuncu oyun ve Kurallı oyun. Epistemik oyun; çocuğun bilgiyi elde etmek için bütün duyularını kullandığı oyundur. Oyuncu oyun; çocuğun gelişen dil kapasitesi ile düşünce sistemi ile gelecekte olası olayları –mış gibi yaparak canlandırmasıdır. Kurallı oyun ise, belli kuralların planlanıp uygulandığı oyun türüdür (Ünsal, 2017, 75).

2.6. Oyuncaklar

Oyuncak tarihi insanlık tarihi kadar eskidir (Niemann, Onur, 2019). Oyuncaklar, içinde yaşanan çağın özelliklerini üzerinde taşımaktadır. Çok eski dönemlerde pişmiş toprak, seramik ve tunçtan yapılırken, toplumların gelişmesi ile papirüs ve deri malzemelerinden oyuncaklar yapılmıştır. 1880'li yıllarda oyuncak sektörü vizyon kazanmış, oyuncuğun çocuk gelişimine katkısı göz önünde bulundurularak 1990'lı yıllarda eğitici oyuncaklar geliştirmeye başlanmıştır (Dere Çiftçi, 2014, 109)

Torben H. Rasmussen (2003)'a göre, oyuncak bir çocuk ya da çocuk grubu tarafından oynandığı zaman oyuncak olur. Lego, pokemon, playmobil, Barbie bebek, arabalar ve daha pek çok çeşit oyuncuğa ulaşmak günümüzde mümkündür. Kuru yapraklar, taşlar, kozalaklar ve çam yaprakları da çocuklar tarafından oyunları sürecinde kullanılırsa ve bir anlam yüklenirse oyuncak olarak adlandırılabilir (Lillemyr, 2009, 31). Bu tür doğal oyuncaklar ile oynayanların çok bulunmadığını belirten araştırmacılar vardır. Çocukların bugünkü oyuncakları geçmişten çok daha çeşitli ve ileri bir seviyede olmasına karşın oyunlarının daha iyi olmasını beklemek gerekirken, televizyon ve bilgisayar oyunları çocukların oyunları üzerinde değişiklik oluşturmuştur (Sandberg, Samuelsson, 2003).

21. yüzyıl oyuncaklarından biri de bilgisayar oyunlarıdır. Bilgisayar oyunlarının üç temel bileşeni bulunmaktadır. Bunlar;

- Kurgusal bir dünyada 'oyun evreni'nde yer alır
- Oyunu oynayan kişi oyunun ana karakteridir

- Oyun bir çözümlenmesi gereken görevlerden oluşur (Harboe, 1999'dan aktaran Lillemyr, 2009, 33).

Lillemyr (2009)'a göre, bilgisayar oyunlarının en büyük dezavantajı çok zaman alıcı olmasıdır.

Yavuzer (1992, 199), çeşitli sosyo-ekonomik ve kültürlerden seçtiği 270 çocuk, 240 anne ve babayla yaptığı araştırmasında, çocukların oyuncak seçiminde cinsiyetin önemli bir faktör olduğu bulunmuştur. Ayrıca, oyuncak seçiminde çocukların talepleri doğrultusunda hareket edildiği ve televizyon programlarının oyuncak seçimini etkilediği tespit edilmiştir. Bunun yanı sıra, çocukların oyuncaklara karşı sahip oldukları cinsiyetçi tutum, oyun deneyimlerini kısıtlamaktadır. Tekrarlayan bu tür düşüncelerle büyüyen çocuklar, beceri ve yeteneklerde de cinsiyetçi ayrımlar yapmaktadır (Cherney, 2008). Çocuğun maruz kaldığı cinsiyetçi mesajlar, çocukların performansını, davranışlarını ve oyuncak tercihlerini etkilemektedir (Dinella, Weisgram, 2018).

Teknolojinin gelişmesi ile çocukların hayatına giren elektronik oyuncaklar dikkat, algı, el-göz koordinasyonu, düşünme becerileri gibi bilişsel becerilerine katkı sağlarken, çocukların gerçek oyun deneyiminden ve sosyal gelişimden olumsuz bir şekilde etkilenmektedir (Yavuzer, 1992, 199).

2.7. Dijital Oyun(cak)lar

Dijital oyunların geçmişi 1970'li yıllara dayanmaktadır. Piyasaya çıktıktan sonra kitleler arasında hızla yayılmıştır (Bayındır, Mısırlı, 2017, 261). Günümüzde teknolojinin gelişmesi ile ebatı küçülen teknolojik araçlar günlük hayatın bir parçası haline gelmiştir. İnternetin de hemen hemen her yerde ulaşılabilir olması dijital oyunları çevrim içi ve birden fazla kullanıcı ile her yerde oynanabilmesine katkı sağlamıştır. Dijital oyunları, çocukların kontrol edebildiği ve karakterleri ile sanal alemde etkileşimde bulunabildikleri elektronik bir oyun alanı olarak görülebilir (Kafai, 2006, 212). 15

Dijital oyunların hem avantajları hem de dezavantajları bulunmaktadır. Kaufman (2013)'e göre, ekran başında çocuklar yazı okuyabilir, eğitsel videolar izleyebilir, sanat çalışmaları yapabilir, fen ve matematik öğrenebilir, aile bireyleri ile görüntülü görüşme yapabilir fakat bunun yanında madalyonun diğer tarafında, yaşına

uygun olmayan oyunlar oynayabilir ve pasif bir şekilde eğitsel olmayan videolar izleyerek saatler geçirebilir. 20 yıl önce yapılan video oyunları çok gerçekçi değildi, sadece basit grafikler vardı şimdi ise video oyunları oldukça karmaşık ve şiddet sahneleri gerçeğe çok yakın (Anderson, Bushman, 2001). Günümüzde çocuklar şiddetin uç noktalarını televizyon, internet ve sosyal medyadan izleyerek şiddetin tanıdığı olmaktadır (Şirin, 2019, 166). Televizyonda saldırganlık içeren görüntülere maruz kalan çocukların sosyal ilişkilerde de saldırganca tavırlar sergiledikleri görülmüştür (Aydın, 2005, 146). Video oyunları, agresif duygu ve düşünceleri, kalp atışını, kan basıncını ve birine zarar verme gibi genel agresif davranışları arttırmaktadır (Anderson, Bushman, 2001). Funk ve diğerleri (2006), çocuklar üzerinde yaptıkları araştırmada, çocukların dijital oyun sırasında aşırı uyarıldıklarını ve bu nedenle çevre ile bağlantılarını kaybettikleri sonucuna varmıştır. Başka bir araştırmada, çocukların video oyunları oynarken, diğer çocuklarla olan iletişiminin aceleci, tutarsız ve etkisiz olduğu belirtilmiştir (Bacigalupa, 2005).

Amerika’da çocuklar haftada 40 saat televizyon, radio, internet, video oyunları gibi medya araçlarını kullanmaktadır ve bu bir yetişkinin işte geçirdiği süre kadardır (Anderson ve Bushman, 2001). ESA (2019) raporuna göre, her yaştan video oyunu oynayan bireylerin katıldığı araştırmada, %79’undan fazlası video oyunlarının zihinsel uyararı sağladığını, %78’i bu duruma ek olarak rahatlama ve stresten kurtulma olarak görmektedir. Ayrıca, ebeveynlerin %74’ü video oyunlarının çocukları için eğitici olabileceğini ve %57’si her hafta çocukları ile video oyunu oynayarak eğlendiklerini belirtmiştir.

Prensky (2003, 130-131)’e göre, sekiz tür dijital oyun kategorisi bulunmaktadır. Bunlar; içinde kaç-yakala ya da araba yarışları, içinde hız barındıran aksiyon oyunları, bilinmeyen bir dünyada yolunu bulup farklı objeler toplayarak bir bütünü tamamlamayı içeren macera oyunları, içinde savaşı içeren dövüş oyunları, yapboz oyunları, birini kurtarmak için bir çeşit karaktere bürünmeyi içeren rol üstlenme oyunları, uçuş ya da askeri araçları kullanma gibi eylemleri içeren simülasyon oyunları, beyzbol ya da futbol gibi oyunları içeren spor oyunları ve strateji oyunlarıdır.

Bayındır ve Mısırlı (2017, 266), yaygın olan dijital oyun türlerini örnekleri ile birlikte şu şekilde özetlemiştir: Aksiyon oyunları (Half Life), Macera oyunları (TombRaider), Dövüş oyunları (Street Fighter, MortalKombat), Platform Oyunları

(Cadillac& Dinosaurs, Metal Slug), Bilmece oyunları (Hangman), Kart ve masa oyunları (Tavla, Texas HoldEm Poker), Bulmaca/zeka oyunları (Bejeweled), Kelime ve Numara oyunları (Sudoku), Smilasyon oyunları (Flight Simulator), Rol Yapma oyunları (Dragon), Çok kullanıcıli rol yapma oyunları (Second Life, League of Legends), Spor oyunları (PES), Müzik ve ritim oyunları (Just Dance), Strateji oyunları (Age of Empires), Mantıksal oyunlar (Flip it), Çevrim içi oyunlar, Matematik oyunları (Math Man), Eğitsel oyunlar (Typing Adventure), Gündelik oyunlar (Candy Crush).

Günümüzde yaratıcı düşüncüyü ve yaratıcı oyunu destekleyen birçok yazılım olmasına rağmen, mükemmel bir yazılım uygulamasını bulmak çok zordur (Simon, Nemeth, 2012, 15). Dijital yazılımların kullanımı konusunda hala süregelen bir takım kaygılar mevcuttur. Bunlardan ilki, çocuğun okulda ve evde teknoloji ile geçirdiği sürenin fazlalığı çocuğun etkinliklerini baskı altına alması ve teknoloji ile takıntılı hale gelmesidir. İkincisi, çocukların uygunsuz içerikler, şiddet içeren videolar, uygunsuz içerik ve çeşitli reklamlara karşı korumasız kalmasıdır. Dijital oyunların sınıflarda kullanılması, uygulamalı etkinliklerin ve oyunun yerini almasına, yaratıcılığın ve aykırı düşüncenin gelişmesini önleyeceğine, sosyal-duygusal gelişim üzerinde olumsuz etkilerinin olacağına ve fiziksel etkinliği azalttığı için obezitenin artışına katkı sağlayacağına dair kaygılar mevcuttur (Simon, Nemeth, 2012, 18).

Diğer bir yandan, bilgisayar bazı kazanımları çocuklara kazandırmak için fırsatlar sunabilir. Bilgisayarda mantık ve nedenselliği geliştirecek etkinlikler yapılabilir. İnternet aracılığı ile çocukların aklına gelen soruları araştırmalarına fırsatlar sunabilir. Çeşitli bilgisayar programları ile çocukların matematik öğrenimini kolaylaştırabilir. Ayrıca, kamera ile kaydedilen bir deneyi çocukların tekrar tekrar izleyebilmelerine fırsat tanımaktadır. Kendi bestesini ya da çaldığı bir besteyi kaydederek yaratıcı sanatlar üzerinde çalışmalar yapabileceğine olanacağı sunar (Simon, Nemeth, 2012, 43). Çocukların dikkat süreleri dijital oyunun yararları arasında sayılabilir. Teknolojik araçlar çocukların dikkat süresini geliştirmektedir (Gimbert, Cristol, 2004). Çocuklarla canlandırılmış kitapları okuma üzerinde yapılan bir çalışmada, çocukların okuma etkinliğinde 4 kat daha fazla zaman harcadığı belirlenmiştir (Okolo, Hayes, 1996). Başka bir yararı da, özel gereksinimli çocuklar çeşitli amaçlar için dijital oyunlardan yararlanabilmeleridir (Behrmann, Lahm, 1994).

Dijital oyunlar eğitim amacı ile kullanıldığında, çocukların öğrenmeye karşı motivasyonunu arttırmaktadır (Papastergiou, 2009). Judge, Puckett ve Bell (2006),

anaokulu, ilkokul 1. ve 3. sınıf toplam 8283 öğrenci üzerinde teknolojiye ulaşabilirlik araştırması yapmıştır. Boylamsal çalışmanın sonuçlarına göre, düşük yoksulluk seviyesi olan okullarda bilgisayarın sınıfta olmasının, ulaşılabilir olmasının, internet kullanımının, öğrencilerin akademik başarısına olumlu bir şekilde etki ettiği bulunmuştur. Başka bir çalışmada, düşük gelirli ailelerin çocuklarına evde internet erişimi sağlanmış ve internette geçirdikleri süre kaydedilmiştir. İnternet kullanımı daha fazla olan çocukların az olanlara kıyasla okuma başarı testlerinde daha yüksek sonuçlar aldığı tespit edilmiştir (Jackson ve diğ., 2006).

Dijital oyunlar, çocuklarda görsel zeka gelişimini desteklemektedir. Van Deventer ve White (2002), 11 ve 12 yaşlarındaki çocukların dijital oyunlarını gözlemlemiştir ve çocukların kendini denetleme, görsel hafıza ve örüntülerde çok başarılı olduğunu belirtmiştir. Video oyunları, dikkat, uzamsal odaklanma, problem çözme, karar alma, işbirliği, yaratıcılık ve bilişim ve iletişim teknoloji becerilerinin gelişimi için oldukça elverişlidir (De Aguilera, Mendiz, 2003).

Dijital oyunlar içerik yönünde incelendiğinde eğitsel olmayan oyunlarda şiddet unsurunun çok fazla yer aldığı görülmektedir. Yapılan araştırmaya göre, şiddet içerikli video oyunları oynayan çocukların duyarsızlaştığı ve empati becerilerinin gelişmediği sonucu bulunmuştur (Funk ve diğ., 2003). Ayrıca, yeni öğretim metodlarına sahip gelişen yeni teknolojilerde çocuklar halen zorbalık gibi tehlikeli ve hoş olmayan davranışlara maruz kalmaktadır ve daha da tehlikelisi çocukları karanlık bir endüstrinin içine çekmektedir (Brock ve diğ., 2013, 10).

Teknolojinin gelişmesi ile yeni oyun formları çocukların erişimine sunulmuştur. Satranç gibi düşünme becerilerini geliştiren oyunlardan yazmayı destekleyici başka tür oyunlara kadar çeşitli alternatifleri olan yazılımlar çocukların bilgisayar okur yazarlığını desteklemektedir (Fromberg ve Bergen, 1998, 26).

Dijital oyunların en çok tercih edilme nedenleri meydan okuma, fantezi, merak ve kontrol unsurlarını barındırmasıdır (Kafai, 2006, 208). Dijital oyunlar, oyuna motivasyon sağlarken bilişsel zorlu görevler sağlar. Bir becerinin kazanımı saatleri alır ve video oyunlarını başarmak için bir takım ön becerilerin kazanılmış olmasını gerektirir (Kafai, 2006, 208). Dijital oyunlarda kurallar başta net olarak belli değildir ve oyunu anlamak için oyuncunun deneme-yanılma, örüntü, hipotez testi, genelleme, hesaplama ve bilgiyi organize etme gibi birçok bilişsel süreçlerden geçmesi

gerekmektedir (Loftus, Loftus, 1983). Ayrıca, iş birliği ve yarış, video oyunlarını ilgi çekici hale getirmektedir (Malone, Lepper, 1987).

Araştırmacılar 4., 5. ve 6. sınıf öğrencilerinin bilgisayar kullanımı üzerinde bir çalışma yürütmüştür. Sonunda öğrencilerin matematik, okuma ve dilbilgisi gibi test sonuçlarının geneksel yollar ile öğrenen öğrenciler kadar iyi olmadığı bulunmuştur (Armstrong, Casement, 2000, 63). Ayrıca, bilgisayarın aşırı kullanımı, birtakım sağlık problemlerine neden olabilmektedir. Bilgisayar kullanımının; eklem ağrısından kas yorgunluğuna, baş ağrısından göz yorgunluğuna kadar sağlık üzerinde bir takım olumsuz etkileri bulunmaktadır (Armstrong, Casement, 2000, 144).

Oyun jenerasyonu; bilgiyi işlemede, aynı anda birçok işe odaklanabilme, çeşitli düzenli olmayan bilgiye bakıp aralarında bağlantı kurmada, görsel hassasiyet ve grafikleri okumada iyidir. Bu oyun jenerasyonu, sürekli bağlantıda kalarak ve yaptıklarının karşılığını ödül olarak beklemektedir (Prensky, 2003, 52).

Bilgisayar ya da video oyunlarının neden çocukların ilgisini çektiğini Prensky (2003, 106) şu şekilde özetlemiştir.

- Oyunlar, eğlencenin bir formudur, bize keyif verir.
- Oyunlar, bir oyun formudur, bizi yoğun ve tutkulu bir katılıma iter.
- Oyunlarda kurallar vardır, bu bize bir yapı sağlar.
- Oyunlarda hedefler vardır, bu durum bizi motive eder.
- Oyunlar, interaktiftir, bizi de içine alır.
- Oyunun sonuçları ve dönütleri vardır. Bu bizim öğrenmemizi sağlar.
- Oyunlar, uyarlanabilir. Bu durum bize akışa uyum sağlamamızı sağlar.
- Oyunlarda, kazanma statüleri vardır. Bize ego tatmini sağlar.
- Oyunlarda, çatışma/yarış/meydan okuma/mücadele vardır. Bu bize adrenalin verir.
- Oyunlarda, problem çözme durumu vardır ki bu da yaratıcılığı destekler.
- Oyunlarda etkileşim vardır. Oyunlarda sosyal gruplar ile etkileşiriz.
- Oyunlarda gösterim ve hikaye vardır ve bu da bize duygu verir.

Neden birçok insanın dijital oyunları tercih ettiklerinin bazı sebepleri şöyledir:

- Dijital oyunlar can sıkıntısını alır.
- Dijital oyunlar daha hızlı ve yanıt vericidir.

- Dijital olmayan oyunlarda yapılamayan ama dijital oyunlarda yapılabilen birçok komik etkinlik vardır.
- Zaman kısıtı olmadığı gibi birçok oyuncu ile oynanabilir.
- Oyunların sayısız senaryosu, opsiyonu ve seviyesi vardır.
- Oyuncu isteklerine göre sürekli revize edilir ve güncellenir (Prensky, 2003, 129).

Birçok ebeveyn interneti eğitimsel bir araç olarak görse de reklam şirketlerinin farklı bir açıdan baktığı ve bu alanı pazarlama aracı olarak gördüğü bir gerçektir (Armstrong, Casement, 2000, 127). Çocukların dikkatini çekmek için kullanılan reklamlar, çocuklar için olumsuz örnekler teşkil edebilmektedir.

Cinsiyet ve yaş değişkenleri farkı olmaksızın, çocukların interneti genellikle oyun amaçlı kullandıkları tespit edilmiştir (Teuwen ve diğ., 2012). Fakat oyun tercihleri farklılık göstermektedir. Erkek çocuklar kız çocuklardan daha fazla video oyunları oynamaktadır (Coyne ve diğ., 2011). Ayrıca, erkeklerin yaş seviyesine uygun olmayan ve daha çok şiddet içerikli video oyunları tercih ettikleri bulunmuştur (Bunchman ve Funk, 1996).

Dijital bir çağın içinde dünyaya gelen ve bu teknoloji ile büyüyen çocuklar önceki nesillerden farklı nitelik ve ihtiyaçlara sahip olacaktır (Bayındır, Mısırlı, 2017, 267). Bu nitelik ve ihtiyaçlar doğrultusunda, bilgisayarlar kötü makinalar değildir. Onun ile ne yaptığımız onu iyi ya da kötüye dönüştürür (Kafai, 2006, 218).

2.8. Oyunun Yararları

Ebeveyn ve çocuk arasında oynanan karşılıklı oyun, çocukların yaratıcılıklarını geliştirmektedir (Burnard ve diğ., 2006). Fiziksel olarak aktif oyunlar, iyi bir kemik yapısının oluşmasında, kas gelişiminde ve akciğer kapasitesini arttırmada, bilişsel fonksiyonları ve akademik başarıyı iyileştirmektedir (Gleave, Cole-Hamilton, 2012). Aynı zamanda oyun, günlük yaşamdaki korkularımızı, karar almamızı, ilgilerimizi keşfetmemizi, beyin gelişimimizi ve akademik öğrenmemizi geliştirmektedir (Lester, Russell, 2008). Oyun, yaratıcılık, zihinsel esneklik, öz-kontrol ve dikkat gelişimine katkı sağlar. Son 35 yıldır süregelen, yaratıcı oyunun çocukların okul performans becerilerini iyileştirdiği araştırmalar ile desteklenmiştir. Sosyodramatik oyun, çocukların kendi düşüncelerini tekrar gözden geçirme ve tekrar düşünme fırsatı tanır

(Zigler ve diğ., 2004, 80-83). Ayrıca, çocukların kelime bilgilerini ve anlatım becerilerini destekleyerek okuduğunu anlamalarını geliştirmektedir (Pellegrini, Galda, 1982). Wardle (2007), oyunun çocuğun çevresindeki birçok bilgiyi öğrenmesinde en etkili yol olduğunu belirtmiştir. İçinde düşünme becerilerini teşvik eden, strateji geliştirmeye sevk eden oyunlar çocukların problem çözme ve muhakeme becerilerini geliştirmektedir (Dodds, 2013, 163). Oyunun çocuk gelişimine katkısı oldukça fazladır. Oyun, çocuğun içinde varolduğu dünyayı keşfetmesini, anlamlandırmasını sağlar. Fiziksel ve zihinsel becerilerin uygulanmasına olanak verir. Oyun, keşif için güvenlik sağlar. Benliği tanımaya ve kimliğin oluşmasına yardımcı olur. Duyguların dışa vurumunu sağlar (Pehlivan, 2005, 12). Arnold (2004)'e göre, oyun alanları çocukları duygusal, sosyal ve bilişsel açıdan becerilerinin gelişimini desteklemektedir. Yapılan araştırmalarda, çocukların oyun şeklinde adlandırılan faaliyetlerde daha başarılı oldukları görülmüştür (Thomas, Howard, Miles, 2006). Ayrıca, oyun olarak nitelendirilen etkinliklerde diğer çalışmalara kıyasla çocukların dikkat toplama ve odaklanmaya devam etmede daha başarılı oldukları, motivasyonlarının arttığı ve daha mutlu oldukları belirtilmiştir (Howard, McInnes, 2012).

Oyunun çocuğa kazandırdıkları oldukça fazladır. Oyunun ve hareketin eksikliğinde gelişim üzerinde problemler ortaya çıkabilmektedir. Aşırı derece iç mekanda geçirilen zaman ve hareketsizlik, çocuklarda obesiteye ve diyabete neden olmaktadır (Clements, 2004).

2.9. Oyun Tercihleri

Aileler erkek çocuklarında daha çok aktif oyunları teşvik ederken kız çocuklarında bebek evi ile oynama gibi daha ev içi oyunlara yönlendirmektedir (Etaugh, Liss, 1992). Aileler çocuklarına özgür seçim hakkı tanımaktan ziyade, toplumun onlar için uygun gördüğü oyun ve oyuncakları çocuklarına dayatmaktadır.

Binbaşoğlu (1997, 21), yaptığı çalışmada Türkiye'de çocuklar tarafından tercih edilen oyunları belirlemiştir. Oynanma sıklığına göre bu oyunlar sırasıyla; evcilik oyunları, koşma oyunları, saklambaç, çelik-çomak, top, araba oyunları, taklit oyunları, çizgi oyunları, misket oyunları, belirli oyuncaklar ile oynanan oyunlar, çamurla oynanan oyunlar, körebe, ip atlama, esir almaca ve uçurtmadır.

Yavuzer (1992, 193)'in İstanbul çocukları için yaptığı araştırmada, kızlar ip atlama, koşmaca, yakar top, saklambaç, seksek, ebecilik oyunlarını tercih ederken, erkeklerin futbol, koşmaca, saklambaç ve misket oyunlarını tercih ettikleri sonucu bulunmuştur.

2.10. Oyun Alanları

Çevresinden sosyal ve psikolojik olarak etkilenen insan, çevredeki uyaranlardan da hem davranış hem de gelişim yönünden etkilenmektedir (Ünsal, 2017, 86). Çocuğun da oyun yoluyla çevresi ile sürekli etkileşim gösterdiği düşünüldüğünde oyun ortamlarının nitelikli olması, çocukların sağlıklı bir şekilde gelişim göstermesi için büyük oranda önem taşımaktadır (Ramazan, Özdemir, 2015).

Pehlivan (2005), çocukların oynadıkları oyun alanlarını kapalı oyun alanları ve açık oyun alanları olmak üzere ikiye ayırmıştır.

2.10.1. Kapalı Oyun Alanları

Çocuk gelişimi uzmanlarına göre, açık hava alanlarından mahrum kalan, kapalı alanlarda oyun oynayan çocukların zihinsel, fiziksel ve sosyal gelişimleri olumsuz bir şekilde etkilenmektedir (Yılmaz, Bulut, 2002). Dış mekanlara ulaşımın güç olması ve güvenlik sebeplerinden ötürü çağımızda oyun alanları kapalı alanlara kaymıştır (Ünsal, 2017, 88). Oyunun dış alandan iç alanlara kaymasının bir sonucu olarak hareketsiz yaşam stili, toplumdan izolasyon, hız ve şiddetin içselleştirilmesine neden olmuştur. Bu durum, çocuklar üzerinde hırçınlık, dikkat eksikliği, obezite, duygusal tatminsizlik vb gibi olumsuz sonuçlara davetiye çıkarmıştır (Çukur, 2011). Fakat tabii ki kapalı oyun alanlarının da sunduğu avantajlar mevcuttur. Kapalı oyun alanlarında oynayan çocuklar, kurallar dairesinde oyun oynamayı, kapalı mekanda nasıl hareket edeceğini öğrenmektedir (Ünsal, 2017, 87).

2.10.2. Açık Hava Oyun Alanları

Açık hava oyun alanları, 1-14 yaş arası çocukların fiziksel gelişim gereksinimlerini karşılayan yerlerdir (Pehlivan, 2005). Açık hava oyun alanlarına park gibi tasarlanmış ortamlar ve mahalle gibi tasarlanmamış ortamlar örnek olarak verilebilir (Ünsal, 2017, 88).

Macera ve yaratıcılığı destekleyen oyunlar daha çok açık hava oyun alanlarında ortaya çıkmaktadır (Pehlivan, 2005). İyi organize edilmiş bir açık hava oyun alanı, çocuğa paylaşma, sıra bekleme, iletişim becerileri, duygusal ihtiyaçların giderilmesi, planlama, sosyalleşme gibi birçok kazanım sağlar (Ünal, 2009). Ayrıca, açık hava oyun alanları, çocuğun toplumunu keşfetmesini, toprak, su, kum ile duyuşsal oyunlar oynamasını, oyun alanlarını kendilerinin oluşturmasını, nesnelere toplamasını, hobi geliştirmesini, fiziksel etkinlikleri sevmesi gibi birçok olanak sunmaktadır (Clements, 2004).

Birçok ülkede çocuklar açık hava oyun alanlarından hava durumu veya mevsimden etkilenmeksizin her zaman faydalanmaktadır (Cee, McCree, 2012) fakat ülkemizde ailelerin çocukların hastalanacağı yönündeki kaygıları çocukları açık hava oyunundan mahrum bırakabilmektedir.

Açık havada zaman geçirmek koşmak, tırmanmak, bağırarak ve zıplamak gibi birçok mutluluk verici tecrübeyi içermesinin yanında zenginliği ve yeniliği ile beyin gelişimini ve işlevini uyarılarla destekler. Açık hava, algıların ana kaynağıdır (Rivkin, 2000).

2.10.2.1. Açık Hava Oyununu Etkileyen Faktörler

Endüstrileşen dünya ile çocukların güvenli ve ulaşılabilir açık hava oyun alanları azalmaya başlamıştır (Louv, 2005). Artan nüfus ihtiyacını karşılamak için açık alanlar binalaşmaya ve diğer yapılara dönüşmüştür (Rivkin, 2012, 325). Evlerinin çevrelerinde açık hava oyun alanları bulunan çocukların da bu alanları kullanmaları azalmıştır. Bunların sebepleri; çocukların kurumsallaşması, evlerde yetişkinin olmaması, olumsuz sosyal durumlar, iletişim teknolojileri ve yasal düzenlemelerdir (Rivkin, 2012, 326). Çocukların kreşlere, okullara ve çeşitli etkinliklere katılmaları onları kurumsallaştırmış ve açık hava için zamanlarının kalmamasına neden olmuştur. Aile bireylerinin iş yaşamında olması ve endüstrileşen toplumla birlikte iş saatlerinin genişlemesi evde herhangi bir yetişkinin olmamasına neden olmuştur. Bu durumda aileler kendilerinin rehberliği olmadan çocuklarının açık havada zaman geçirmelerini güvenlik sebepleri nedeni ile uygun bulmamaktadır. Parklarda yaşanabilecek olumsuzluklardan, güvensizlik, yabancı tehlikesi vb. olumsuz sosyal durumlardan kaçınan ebeveynler açık hava yerine iç mekânda oyunu tercih etmektedir. İletişim araçlarının gelişmesi ile çocuğun ekran başında geçirdiği süre artmıştır ve açık havada

geçirdiği süre azalmıştır. Açık hava oyun alanlarında meydana gelebilecek kazalar sonucu oluşabilecek yaptırımlardan korkulduğu için ortamın sadeleştirilmesi örneğin ağacın tehlike olarak görülüp ortamdaki alınması gibi açık hava oyun ortamlarını etkileyen faktörler arasındadır.

Toplumdaki değişimler çocukluk tecrübelerini etkilemektedir. Değişimler nedeni ile açık havada oyun süresi azalmakta ve daha çok oturarak pasif geçirilen, doğadan uzak bir hayat stili ortaya çıkmaktadır (Bento, Dias, 2017).

Ebeveynler arasında yaygınlaşan bir kültür olan muhtemel kazaların meydana gelebileceği korkusu, onları açık hava oyunlarına karşı tedirgin hale getirmektedir ve böylece çocuklarını iç mekanlarda tutma eğiliminde bulunmaktadırlar (Ginsburg, 2007)

Clark (2010, 77)'a göre, çocuklar için açık hava alanlarının anlamı daha özeldir. Dışarda iken, çocuğun ne ile oynayacağından çok, oyuna katılabilecek birçok kişinin olması çağrışımı yapar.

Clements (2004), annelerin geçmişte çocuklarına oranla daha fazla açık havada zaman geçirdiğini, günümüzde çocuklarının açık havada geçirdikleri sürenin giderek azaldığını ve bunun nedenleri arasında televizyona ve dijital medyaya bağımlılık, suç ve güvenlik konusundaki endişeler olduğunu belirtmiştir. Araç sayısındaki artış ve geniş aileden çekirdek aileye geçiş gibi sosyolojik değişimler çocukların özgürce serbest oyun oynama olanaklarını olumsuz etkilemiştir. Ailelerin trafik ya da yabancı tehlikesi kaygıları nedeni ile, çocuklarını açık havada oyun yerine medya araçlarına yönlendirmelerine neden olmaktadır (Brock ve diğ., 2013, 10).

Corsaro (1997), modern toplumlarda, çocuğun zamanı giderek ebeveynlerin yönlendirdiği etkinlikler tarafından alınmakta ve bunun sonucu olarak çocukluk yetişkinler tarafından kolonize edilmektedir. Çocukların okul sonrası saatlerinin haftanın birçok günü müzik dersleri, gençlik sporları vb ebeveynler tarafından yapılandırılmış etkinliklerin yer alması, günümüz çocuklarının oyuna, müziğe ve spora ayırdıkları sürelerin bile programlandırıldığına göstergesidir (Clements, 2004).

Çocukların gelişimsel olgunluğu, 8-12 yaş arasındaki çocukların oyunlarının çeşitliliğini ve amaçlarını etkileyen bir unsurdur. Diğer bir unsur, sosyo-ekonomik düzey, kültür ve cinsiyettir (Fromberg, Bergen, 1998, 22). Ailelerinin oyuna karşı tutumları, oyunu etkileyen başka bir faktördür. Akademik başarı üzerinde fazlaca durulması ve

oyunun önemsiz görülmesi, bu yaş aralığında olan çocukların oyun için fazla büyük bulunması ve bir an önce büyümeleri yönünde baskılar çocukların çocukluk yıllarını kısaltmayı ve bir an önce büyümeyi teşvik etmektedir (Fromberg, Bergen, 1998, 23).

İlkokul çağındaki çocuklar özellikle erkekler oyunlara karşı daha cinsiyetçi yaklaşırlar ve kültürel olarak feminen şeklinde nitelendirilen oyun türlerinden kaçınırlar. Erkekler daha çok fiziksel oyun türleri tercih ederken kızlar daha az fiziksel oyun türlerini tercih etmektedir (Fromberg, Bergen, 1998, 23). Çocuklar yetişkin gözetiminden uzakta olmayı tercih edebilirler. Bu nedenle, fırsat tanındığında yetişkin gözünün olmadığı açık hava alanlarını tercih ederler (Fromberg, Bergen, 1998, 23).

İlkokul çağında oyun türleri popülerliklerine göre tercih edilir. Fakat halen yakalamaca, hulahup, seksek ve misket oyunu gibi güncelliğini koruyan ve tercih edilen oyunlar vardır (Fromberg, Bergen, 1998, 25). Aynı zamanda, kelime oyunları gibi oyunlar da çocuklar tarafından oynanmaktadır. Oyunlar ve okur-yazarlık oyunları çocukların akademik başarısına, düşünme becerilerine ve diğer okuma yazma becerilerine büyük katkılar sağlamaktadır (Daiute, 1989).

Okul bünyesinde bulunan bahçelerin ise asfalt ile kaplı olması, gerçek çimenden ve ağaç gibi doğal malzemelerden yoksun olması birçok iyi oyun olanağını ortadan kaldırmaktadır (Rivkin, 2012, 327).

Açık hava oyun alanlarının kalitesi, çocuğun gelişimi üzerinde bir etkiye sahiptir. Geleneksel, oyun alanları yaratıcı oyun alanları ile kıyaslandığında, yaratıcı oyun alanlarının çocuklara ilham verdiği ve katılımlarının arttığı görülmüştür (Frost, 1997).

Pehlivan (2005)'e göre çocuğun oyununu etkileyen etmenler kültür, yaş, cinsiyet, sosyo-ekonomik düzey, iklim, gelişim düzeyi, televizyon ve bilgisayardır. Balaban Dağal (2017, 64) bu etmenlere ek olarak ebeveyn ve öğretmen tutumunu belirtmiştir.

2.10.2.1.1. Kültür

Kültür, toplumların gelenek ve değer yargılarını kapsayan bir kavramdır. Oyun, kültürün bir ürünüdür. Çoğu oyunu çocuklar bir önceki kuşaktan öğrenir. Çocuğun içinde yaşadığı kültür, oyunu şekillendirmektedir. Dolayısı ile toplumun verdiği öncelikler de oyun içeriğini etkilemektedir. Örneğin, yetişkinler çocuğun

içinde yaşadığı toplumda işlevselleşmesi için gerekli sosyal ve entelektüel becerileri kazandırma amacı ile çocuklarını kuşatır (Pellegrini, 2009, 67).

Oyun, çocuğun içinde yaşadığı toplumu keşfetmesini, kurallarını ve sembollerini öğrenmesini sağlar (Else, 2009, 89). Sosyal koşullanma doğumdan itibaren başlar ve kız ile erkek davranışına yönelik beklentiler dayatılır. Yapılan bir deneyde, aynı bebeğe farklı zamanlarda sırayla pembe ve mavi elbise giydirilmiş ve yetişkinlerin tepkisi gözlenmiştir. Yetişkinler pembe bebeğe güzellik ile ilgili iltifat ederek, yumuşak bir ses kullanmışlardır. Diğer yandan, aynı bebek mavi giydiğinde, yetişkinler daha fiziksel olarak hareketli hoplatma gibi oyunlar ile karşılık vermiştir. (Else, 2009, 89). Buradan da görüldüğü gibi, kültürün renge yüklediği anlam, yetişkinlerin çocukları yönlendirdiği oyun çeşidini etkilemektedir.

2.10.2.1.2. Yaş

Yaş, oyunu etkileyen bir etmendir. Bebekken oynadığımız oyunlar ile 6 yaşına geldiğimizde oynadığımız oyunlar birbirinden farklılık göstermektedir. Bunun nedeni oyunun yaş ile birlikte gelişim göstermesidir. Çocuğun yaşı ilerledikçe dikkat süresi, ilgileri, gelişimleri, becerileri farklılaşmaktadır. Yaşı ilerleyen çocuğun, oynadığı oyunların sayısında ve çeşitliliğinde bir düşüş görülmektedir. Çünkü yaş ile birlikte ilgileri daha belirginleştiği için ilgisini çeken oyunlara yönelmektedirler (Balaban Dağal, 2017, 66).

2.10.2.1.3. Cinsiyet

Çocukların cinsiyeti, oyun seçimleri üzerinde etkili olabilmektedir. Erkekler tipik olarak fiziksel olarak kızlardan daha hareketli olabilir ve bunu oyunlarına yansıtabilirler (Goldstein, 2012) fakat Garvey (1990)'a göre, cinsiyete göre tercihler ebeveynlerin model olarak alınmasından kaynaklanmaktadır. Geleneksel bir şekilde cinsiyetçi bir oyuncu seçen çocuğun, ailesinin de geleneksel cinsiyetçi roller benimsendiği tespit edilmiştir.

2.10.2.1.4. Sosyo-Ekonomik Düzey

Çocuğa erken yaşlarda zengin uyaranlar içeren bir çevre sunulduğunda, gelişim alanlarının olumlu yönde etkilendiği bilinmektedir. Hindistan'da yapılan araştırmada, alt SED ve üst SED ailelerden gelen çocukların 15 aylık olana kadar oyunlarında bir farklılık gözlenmezken, çocukların birlikte oyun basamağına geçtiklerinde alt SED ile üst SED'deki ailelerin çocuklarının oyunlarında farklılık

tespit edilmiştir. Düşük sosyo-ekonomik düzeye sahip ailelerin bulunduğu çevredeki okulların uyaran yönü ile yetersizliği bu durumun nedeni sayılmıştır (Shetty, Laila, Rai, 2015).

2.10.2.1.5. İklim

Mevsimsel farklılıkların getirdiği durumlar nedeni ile çocukların bahçede zaman zaman vakit geçirememesi oyunu etkileyen bir durumdur.

2.10.2.1.6. Gelişim Düzeyi

Çocukların gelişim düzeyleri, oyunlarının yapısını etkilemektedir. Eisert ve Lamorey (1996), oyun gelişimi ile dil gelişimi ve küçük kas becerilerinin gelişimi birbiri ile bağlantılı olduğunu ifade etmiştir.

2.10.2.1.7. Televizyon ve Bilgisayar

Gelişen teknoloji ile çocuklar çok erken yaşlarda telefon, tablet, televizyon ve bilgisayar gibi teknolojik araçlar ile tanışmaktadır. Bu araçların bilişsiz kullanımı sonucunda, çocukların ekran başında geçirdiği süre artmakta ve çocuklar oyunun getirdiği faydalardan uzak kalmaktadır (Balaban Dağal, 2017, 67).

2.10.2.1.8. Anne-Baba Tutumu

Ebeveynlerin oyuna karşı bakış açıları oyunu etkileyen etmenlerden biridir. Oyunu gereksiz bir uğraş olarak gören ebeveynler, oyunu destekler nitelikte bir efor göstermeyebilir. Diğer yandan, oyunu eğitim araç olarak gören ebeveynler, çocuklarında oyunu desteklemek ve oyunda yer almak için hazırdır (Ecirli, 2014, 304).

2.10.2.1.9. Öğretmen Tutumu

Öğretmenler farkında olmadan, önyargıları ile çocukları, cinsiyetine göre farklı oyunlara yönlendirdikleri bulunmuştur (Lynch, 2015). Öğretmenlerin çocukların oyunlarına aşırı müdahaleci olmadan çocukları yönlendirmeleri, çocukta oyun gelişimi açısından büyük önem taşımaktadır (Balaban Dağal, 2017, 68). Sherwood ve Reifel (2013)'in araştırmasında oyuna ayrılan sürenin azaldığı ve bunun yerini öğretmen merkezli akademik çalışmalar aldığını ve bu nedenle çocukların tepki gösterdiği ifade edilmiştir.

2.11. Akademik Başarı

Ailelerin çoğu, çocuklarının oyun oynayarak öğrenebileceklerini ve okulda başarı göstereceklerini düşünmemektedir (Adagideli, Güner, 2017, 200). Ailenin gelir düzeyi, ders çalışma için ayrılan süre, öğrencinin derse karşı tutumu ve okul dışı özel ders alımının öğrencilerin matematik akademik başarısı üzerinde etkili olduğu bulunmuştur (Savaş, Taş, Duru, 2010).

Akademik öğrenmeyi ve başarıyı etkileyen etmenlerden birisi duygulardır (Lichtenfeld, Stupnisky, 2013). Bu duygulara kaygı, stres ve motivasyon örnek verilebilir. Ayrıca, mutluluk ve umut gibi olumlu hareketleri tetikleyici duygular motivasyonu artırır, öz düzenleme sağlar ve akademik başarıyı geliştirir (Lichtenfeld, Stupnisky, 2013).

Öğrencinin geçmişi, kendi matematik öğrenme tekniklerini geliştirme ve okul ikliminin önemli ölçüde başarı üzerinde etkisi olduğu bulunmuştur (Demir, Kılıç, Depren, 2009). Yayan ve Berberoğlu (2004), ailelerin eğitim düzeyi ve evde bulunan kitap sayısı arttıkça, çocukların matematikte de başarısı arttığını tespit etmiştir. Dursun ve Dede (2004)'nin matematik öğretmenleri üzerinde yaptığı araştırmada öğretmenlerin başarıyı etkileyen en önemli unsurun öğrencilerin dersi iyi dinlemeleri olduğunu ifade etmişlerdir.

Öğrencilerin matematik dersine karşı olumsuz bir tutum sergilemesinin nedenleri, semboller gibi soyut bir dilin kullanılması ya da matematiksel zekâ olabilir (Dursun, Dede, 2004). Aysan, Tanrıöğen ve Tanrıöğen (1996), öğretmen davranışları, öğretim metotları, çalışma yöntemi, öğrenme ortamına dair sorunlar, müfredat, öğrencilerin psikolojik durumları, ailesel durumlar gibi nedenler akademik başarıyı olumsuz bir şekilde etkilediğini tespit etmiştir.

İlkokul çağında yaşça küçük olan öğrenciler olumlu pekiştireçler yardımıyla ders katılımları ve elde ettikleri başarıların sayısı arttıkça, okumaya karşı olumlu bir tutum göstermektedir (Katrancı, 2015). Katrancı (2015)'nin araştırmasında kitap okuma, Türkçe dersi akademik başarısının önemli bir yordayıcısı olduğu tespit edilmiştir. Çocukların evde sahip oldukları imkanlar arttıkça Türkçe dersindeki başarılarının da arttığı bulunmuştur (Demirtaş, 2010).

Millî Eğitim Bakanlığı (2018) tarafından yayınlanan ABİDE (Akademik Becerilerin İzlenmesi ve Değerlendirilmesi) raporunda başarıyı etkileyen öğrenci

niteliklerine yer verilmiştir. Rapora göre, 4. sınıf düzeyinde annenin eğitim düzeyi akademik başarı üzerinde önemli bir etken olarak bulunmuştur. Annenin eğitim düzeyi arttıkça çocuğun derslerdeki başarısının da arttığı tespit edilmiştir. Ayrıca, öğrencilerin evdeki olanakları örneğin kendine ait bir odanın olması, evde bilgisayar ya da tabletin olması, evdeki kitap sayısı öğrencinin akademik başarısını etkileyen bir unsur olarak tespit edilmiştir. Öğrencilerin kitap okumaya ayırdıkları süre arttıkça akademik başarılarında da artış olduğu bulunmuştur. Raporda akademik yönden başarılı öğrencilerin geçmişlerinde erken çocukluk eğitimi aldıkları, eğitim temellerinin erken yıllardan atıldığı sonucuna varılabilir.

Sonuç olarak, akademik başarı sadece okul içinde ele alınmamalıdır. Çocuğun akademik başarısını aile ortamı, imkân ve koşulları ile bir bütün olarak ele almak gerekmektedir.

2.12. Açık Hava Oyunları Alanında Yapılan Çalışmalar

Literatür incelendiğinde, açık hava oyunlarının akademik başarıya etkisini inceleyen bir araştırmaya rastlanılmamıştır. Bu nedenle, açık hava alanları, oyun ve oyuncak konularının olduğu doktora, yüksek lisans tezleri ve makaleler incelenmiştir.

Arslan, Güllü ve Yücel (2010), araştırmalarında ilkokul ve ortaokul öğrencilerinin oyun ve spor alışkanlıklarını incelemiştir. Öğrencilerin oyun tercihleri sırasıyla bilgisayar oyunları, zekâ oyunları, atari oyunları ve çocuk oyunları olduğu tespit edilmiştir. Gelecekteki kültür oyunları hakkında yardıdan fazla çocuğun bilgi sahibi olduğu fakat bu konuda bilgisi olmayanların da yarıya yakın bir orana sahip olduğu saptanmıştır. Geleneksel oyunların yerini giderek dijital oyunlara bıraktığı ve çocukların geleneksel oyun kültürüne yabancılaştığı yorumunda bulunulmuştur.

Şişman ve Özyavuz (2010), çocukların oyun alanları dağılımını araştırmıştır. Mahalle ve kent alanları, 0-14 yaş aralığındaki çocuk sayılarına oranlanmıştır. Mahalle ve kent boyutunda, her çocuk başına düşen açık oyun alanlarının oldukça yetersiz olduğu, çocuk oyun alanlarının sayısının çok az olduğu ve var olan alanların tasarım, oyun elemanları unsurlarının kullanıcıları tarafından yeterli ve güvenli bulunmadığı sonucuna ulaşılmıştır.

Aydilek Çiftçi (2011) ebeveyn ve öğretmenlerin cinsiyet rolleri algısı, 60-72 aylık çocukların akran ilişkileri ve oyuncak tercihlerini araştırmıştır. Sosyo-ekonomik

düzeye göre babalarda cinsiyet rol algısının farklılaştığı, oyun tercihlerinde erkekler güç ve hıza dayalı etkinlikler tercih ederken kızlar daha çok ebeven rollerini tercih ettikleri gözlemlenmiştir. Ayrıca, arkadaş seçiminde hemcinsi tercih ettikleri görülmüştür. Öğretmen ve anne-baba cinsiyet rol algısı ile çocukların tercihleri arasında anlamlı bir ilişki bulunmuştur. Çocukların çevrelerindeki yetişkinleri ve onların görüşlerinden etkilenerek kendi oyun ve tercihlerini değiştirdikleri düşünülmektedir.

Pilten ve Pilten (2013) ilkokul öğrencileri üzerinde oyun algıları ile ilgili bir çalışma yürütmüştür. Yaptığı araştırmada, çocukların bir etkinliği oyun olarak adlandırmasındaki temel kriterin eğlence olduğu sonucuna ulaşmıştır. Yetişkinin seçtiği ve yönlendirdiği katılımın zorunlu tutulduğu ortamlarda çocuğun oyuna katılımının olumsuz yönde etkilendiği tespit edilmiştir. Ayrıca, oyun ve oyuncak tercihlerinin cinsiyete dair basmakalıp yargılardan etkilendiğini ve yaşla birlikte değişiklikler olduğu bulgusuna ulaşılmıştır.

Tunçel (2013), bilgisayar oyunları ile çocukluk kavramlarının ortadan kalkmaya başlaması arasındaki ilişkiyi incelemek için 79 ilköğretim öğrencisi üzerinde anket ile bir çalışma yürütmüştür. Araştırmada çocukların oynadıkları video oyunlarının yeni bir endüstri kültürü haline geldiğini, yetişkinlerin dünyasının bir parçası olduğunu ve bu nedenle çocukların oyun dünyalarının yetişkinler tarafından kurgulanarak çocukluğun ortadan kalktığı sonucuna varılmıştır. Çalışmada, cinsiyet farkı olmaksızın erken yaştaki çocukların daha çok geleneksel oyunlar oynadığı, bilgisayarda kız öğrencilerin oyun olmaksızın sosyal medya sitelerinde müzik dinlemek arkadaşları ile konuşmak ve youtube’da video izlemek ile vakit geçirdikleri, erkek öğrencilerin ise bilgisayarı daha çok oyun merkezli kullandıkları sonuçlarına varılmıştır. Kız öğrenciler daha çok elbise seçimi, moda oyunları oynarken erkek öğrencilerin ise hareket içeren futbol, aksiyon- macera içeren oyunlar ve simülasyonları tercih ettiklerini belirtmiştir.

Kurt (2015) farklı kültürlerde ebeveyn ve çocukların oyun algısını araştırmıştır. Araştırmada veriler görüşme yöntemi ile toplanmıştır. Araştırmada katılımcılar Türk, Kürt, Türk/köy gibi farklı alt kültürlere sahip ve düşük sosyo-ekonomik düzeyde olan aileler seçilmiştir. Oyun algısı, ailenin oyuna katılımı, oyun mekânı ve materyali, oyun arkadaşı boyutlarında farklı etnik kökenden olan ebeveynler arasında bir fark görülmezken, aynı etnik kökenden olan ebeveynlerin oyun görüşlerinin farklılık

gösterdiği tespit edilmiştir. Ayrıca çocuk ve ebeveyn arasında perspektif farklılığı olduğu ortaya çıkmıştır. Ebeveynler çocukları ile kurduğu iletişimi oyun oynamak olarak adlandırırken çocukları ailelerinin kendileri ile oyun oynadığını belirtmiştir. Çocuklarının oyuncak ve arkadaş tercihinde cinsiyetçi davrandıklarını ifade eden ebeveynlerin çocuklarının bu durumun tersi olduğunu, ailelerinin karşı cins arkadaş ve oyuncaklarına yasak koyduklarını söylemiştir.

Ata (2016), öğretmenlerin dış mekânda çocukların oyun oynamalarına ilişkin görüşlerini araştırmıştır. Özel, devlet ve bağımsız anasınıflarında görev yapan 15 öğretmen ile yarı yapılandırılmış görüşme tekniği ile araştırma verileri toplanmıştır. Bulgulara göre, öğretmenlerin çalıştığı okul türü fark gözetmeden tüm öğretmenler dış mekânda oyunun çocuğun tüm gelişim alanlarını desteklediğini ifade etmiştir. Dış mekânda geçirilen süre göz önüne alındığında, bağımsız anaokulu ve devlet bünyesinde yer alan anasınıflarında çalışan öğretmenler açık havada oyun için yeterli zamanları olduğunu söylerken özel okullarda çalışan öğretmenlerin yarısı bahçe için ayrılan süreyi yeterli görmektedir. Araştırmanın bir diğer bulgusu ise, bahçenin, oyun materyallerinin, bahçede geçirilen sürenin, çocukların bahçede oynadıkları oyun çeşitlerinin kurumda uygulanan eğitim programına bağlı olduğu tespit edilmiştir. Bağımsız anaokulu ve ilkokul bünyesinde çalışan öğretmenlerin bahçe koşullarını yetersiz bulurken özel kurumda çalışan öğretmenler okullarında bulunan bahçe şartlarını yeterli bulmaktadır. Öğretmenler, hava şartları ve veli tutumunu çocukların bahçede oyun oynamalarını etkileyen unsurlar olduğunu belirtmiştir. Ayrıca özel okullarda görev yapan öğretmenlerin okul günlük akışlarında yer alan branş dersleri ve uygulanan programın yoğunluğunu bahçe zamanı önündeki başka bir engel olarak dile getirmiştir.

Yayla (2016) ebeveynlerin çocuk oyunları ve çocuk yetiştirme tutumları üzerine bir araştırma yapmıştır. Çalışmanın verileri okul öncesi çocuklarının ebeveynlerinden elde edilmiştir. Ebeveyn tutum, oyuna katılım ve ebeveynlerin çocuk oyunları hakkındaki görüşleri ölçekleri uygulanmıştır. Bulgulara göre, baba eğitiminin çocuk oyunları hakkındaki görüşler ve oyuna katılım üzerinde anlamlı bir farklılık oluşturduğu ve ayrıca demokratik tutuma sahip olan ebeveynlerin çocuk oyunları hakkında daha olumlu ve katılımcı oldukları sonucuna varılmıştır.

Birsen (2017), oyunlaştırılmış oyun temelli kelime öğreniminin çocukların kelime hazinesinde kalıcılığını ve çocukların algılarını incelemiştir. Araştırma, 1. sınıf

öğrencileri üzerinde yarı deneysel desen ile gerçekleştirilmiştir. Deney grubu kontrol grubuna kıyasla daha iyi bir performansa sahip olduğu tespit edilmiştir. Çocukların oyun temelli sözcük eğitimine karşı algıları olumlu iken araştırmacı tarafından dersin ilgi çekici hale getirilmesi için oyun temelli yöntemin kullanılması önerilmiştir.

Öztabak (2017), ilkokul 2 ve 3. sınıf öğrencilerinin oyunları üzerinde bir çalışma yürütmüştür. Erkek öğrencilerin kız öğrencilere kıyasla daha çok play station ya da tablet gibi dijital oyuncakları tercih ettikleri ve oyun tercihlerinde ve etkinliklerinde yaşın önemli bir değişken olduğu sonucuna varılmıştır.

Yıldırım (2017), anaokulu öğretmenlerinin dış mekân oyun alanlarına ve uygulamalarına yönelik bir çalışma yürütmüştür. 135 okul öncesi öğretmeni üzerinde yapılan çalışmada, öğretmenlerin dış mekân alanlarının önemli olduğunu bilseler de uygulamada yetersiz kaldıkları tespit edilmiştir. Bilgi, beceri, tutum ve eğitim gibi öğretmenlerden kaynaklanan ve hava koşulları, ebeveyn tutumları, bahçenin fiziksel koşulları, güvenlik, okulun içinde bulunduğu mahalle, okul yönetimi ve sınıfta bulunan kaynaştırma öğrencisi gibi dış etkenlerin öğretmenlerin dış mekân kullanımı konusunda yetersiz kalma nedenleri olarak ifade edilmiştir.

Yiğit (2017), dijital oyun bağımlılığı olan çocukların aile yapılarını incelemiştir. Araştırmasında 222 ilkokul öğrencisinden ve ailelerinden elde ettiği verileri kullanmıştır. Dijital bağımlılık düzeyleri en yüksek ve en düşük olarak belirlenen çocukların aileleri ile görüşmeler yapılmıştır. Yüksek düzeyde dijital bağımlılığa sahip çocukların ailelerinin çocukları ile daha az ilgilendiği, çocuklarını kontrol etmekte ve iletişim kurmakta zorlandıkları ve dijital bağımlılığının okul ve arkadaş çevresi sonucu oluştuğunu belirtmişlerdir. Dijital bağımlılığı olmayan çocukların ailelerinin ise daha çok geniş aile profiline görüldüğü, ev ortamında yasaklardan çok belli kuralların bulunduğu, teknoloji kullanımının kısıtlı olduğu, aile bireylerinin çocuk ile iletişim kurarak onunla çeşitli etkinlikler yaptığı tespit edilmiştir.

Yavuzyılmaz (2018), eğitsel oyun destekli takım oyun turnuva yönteminin öğrencilerin fen bilimleri dersindeki elektrik adlı konu üzerindeki akademik başarı ve derse karşı motivasyonlarına etkisini araştırmıştır. 5. sınıf öğrencileri üzerinde deney-kontrol grubu olarak yaptığı araştırmada, eğitsel oyun destekli oyun yöntemi ile çocukların akademik başarısı arasında bir anlamlılık tespit edilememiştir. Fakat öğrencilerin derse motivasyonlarını arttırmada, deney grubu lehine anlamlı bir fark

olduğu bulunmuştur. Çalışmada cinsiyet, ön bilgi düzeyi ve yöntem değişkenlerinin motivasyon puanları üzerinde etkisi olmadığı, oyun destekli yöntemin öğrencilerin derse bakış açılarını olumlu ve istekli hale getirdiği ifade edilmiştir.

Özmutlu (2018), tasarım ve geliştirme araştırması kapsamında, ilkökul ve ortaokul öğrencilerine dijital oyun tasarımı hakkında sorular sormuş ve dijital oyun platformunu çocuklara kullanmaları sağlanarak tasarım, pratiklik ve kolaylık gibi açılardan incelemiştir. İlkokul çocuklarının dijital oyun tasarımı platformunun kullanımı kolay ve eğlenceli fakat geliştirilmesi gereken yönler olduğu sonucuna varmışlardır. Dijital oyun tasarımı platformu ile araştırmacı, çocuklarda 21. yüzyıl becerilerinin ve özellikle yaratıcılığın geliştirilmesinde önemli bir araç haline geleceğini öngörmektedir.

Burçak (2018), doktora tezinde okul öncesi eğitimde kullanılan dış mekân kalitesini ve dış mekânda geçirilen süreyi çeşitli değişkenler ile kıyaslamıştır. Çalışma farklı anaokullarında eğitim veren 76 öğretmenden nicel veriler elde edilmiş, 15'i ile görüşmeler yapılarak araştırmanın nitel verileri toplanmıştır. Öğretmenlerin çoğunun dış mekânları yetersiz buldukları ve ekonomik sebepleri kalite düşüklüğünün nedeni olarak gördükleri bulunmuştur. Dış mekân kalitesi ile dış mekânda yapılan etkinlikler arasında pozitif bir bağlantı tespit edilmiştir. Diğer bir deyişle, dış mekân kalitesi arttıkça yapılan etkinliklerin de kalitesi ve çeşitliliği artmaktadır.

Çetken (2018), okul öncesi çocuklarının oyun tercihleri ve dış mekân oyun alanlarını incelemek için 102 okul öncesi çocuğunu gözlemlemiştir. Araştırmanın bulgularına göre, oyun alanlarının farklı özelliklere ve dizaynlara sahip olması çocukların oyun tercihleri üzerinde bir etkiye sahiptir. Doğallıktan uzak alanlar çocukları yalnız oynamaya teşvik ederken, oyun alanında ağaç, çalı, taş gibi malzemelerin var olması çocuklar için yapılandırılmamış bir ortam sağlayarak yaratıcılıklarını geliştirmekte ve açık alanların çocukların hareketli oyunlar oynamasına olanak tanımakta olduğu belirtilmiştir.

Serdaroğlu (2019), oyun temelli öğretimin 6. sınıf öğrencilerinin fen bilimleri dersi konusu olan 'Bitki ve Hayvanlarda Üreme, Büyüme ve Gelişme' akademik başarılarını ve derse yönelik tutumlarını incelemiştir. Çalışmasında ön test ve son test yarı deneysel model kullanarak 40 öğrenci üzerinde, deney grubu üzerine 12 ders saati süresi içinde uygulama yapmıştır. Fen Bilimleri Akademik Başarı Testi ve Fen

bilimleri Tutum Ölçeđi kullanarak veriler elde edilmiştir. Araştırma sonucunda, deney grubunun akademik başarısı ve derse karşı tutumu kontrol grubuna göre daha iyi olduđu görölmüşken, oyun temelli öğrenmenin öğrencilerin dersi severek ve eğlenerek öğrendikleri sonucuna varılmıştır.

Deniz (2019), 7-12 yaşlarında otizm tanılı çocuklar üzerinde deney-kontrol grubu deseninde çocuk merkezli oyun terapisinin sosyal beceriler üzerindeki etkisini araştırmıştır. 12 haftalık uygulama süreci öncesinde gruplar arasında bir farklılık bulunmazken, 12 hafta sonunda deney grubundaki çocukların sosyal becerilerinin kontrol grubuna göre daha olumlu yönde gelişmiş ve istatistiksel açıdan anlamlı bir fark tespit edilmiştir.

Erten ve Demir (2019), ilkokul çocuklarının oyun alanlarını araştırmıştır. Tercih edilen oyun türlerinin çocukların yaşları ile farklılık gösterdiği, grup oyunlarında zaman geçirme süresi çok olan çocukların akademik başarılarının ve sosyal ilişkilerinin daha iyi olduğu tespit edilmiştir. Ayrıca, çocukların ilerleyen yaşlarda parklardaki oyunlar yerine kendi oyunlarını oluşturdukları sonucuna ulaşılmıştır.

3. YÖNTEM

3.1. Araştırma Modeli

Bu araştırmada, genel tarama modellerinden biri olan ilişkisel tarama modeli kullanılmıştır. İlişkisel tarama, ‘İki veya daha çok değişken arasında birlikte değişim varlığını ve/veya bu değişimin derecesini belirlemeyi amaçlayan araştırmalarda kullanılır’ (Karataş, 2012). Araştırmada ilkokul 4. sınıf öğrencilerinin oyun tercihleri incelenmiş ve oyun profilleri ile akademik başarıları arasındaki ilişki incelenmiştir.

3.2. Evren ve Örneklem

Araştırmanın evrenini İstanbul Bağcılar semtindeki ilkokul 4. sınıflar oluşturmaktadır. Araştırmanın örneklemini, Bağcılar ilçesinde bir devlet okulunda 2019- 2020 eğitim öğretim yılında ilkokul 4. sınıfta eğitim gören 3 şube toplamda 98 öğrenci oluşturmaktadır. Araştırmanın katılımcıları, seçkisiz olmayan örnekleme yöntemlerinden uygun örnekleme yöntemi ile seçilmiştir. Zaman, para ve işgücü açısından var olan sınırlılıklar nedeniyle örneklemin kolay ulaşılabilir ve uygulama yapılabilir birimlerden seçilmesidir (Büyüköztürk, 2012). Araştırmaya katılan öğrencilerin demografik özellikleri Tablo 1’de gösterilmiştir.

Tablo 1: Araştırmaya Katılan Öğrencilerin Demografik Bilgi Dağılımı

	f	%	Yığmal %
Cinsiyet	Kız	42	42.9
	Erkek	56	57.1
	Toplam	98	100.0

Tablo 1’de görüldüğü gibi, araştırmada yer alan ilkokul 4. sınıf öğrencilerinin %42,9’u kız ve %57,1’i erkektir.

3.3. Verilerin Toplanması

Araştırmanın verileri, uygun örnekleme yöntemi ile seçilen 98 ilkokul 4. sınıf öğrencisinden elde edilmiştir. Veri formunda herhangi bir eksiklik olmadığından 98 öğrencinin bilgileri geçerli sayılmış ve analize alınmıştır. Araştırmada, araştırmacı tarafından geliştirilen Kişisel Bilgi Formu ve standartlaştırılmış 4. sınıf seviyesinde Türkçe ve Matematik testleri kullanılmıştır. Araştırmacı, hazırladığı formları öğrencilere dağıtarak, öğrencilerden formdaki soruları cevaplandırmalarını istemiştir. Süreç içinde, öğrencilerin form ile ilgili soruları cevaplandırılmıştır. Türkçe ve Matematik testleri için, araştırmacı okulda eğitim veren 4. sınıf öğretmenlerinden yardım almıştır. Öğretmenler, sınavı kendi sınıflarında uygulamıştır ve sınav sonuçlarını araştırmacı ile paylaşmıştır.

3.3.1. Kişisel Bilgi Formu

Araştırmacı tarafından geliştirilen Kişisel Bilgi Formunda öğrencinin cinsiyeti, her gün oyun oynama durumu, her gün kaç saat oyun oynadığı, en çok ne tür oyunlar tercih ettiği, en sevdiği oyunu, oyun mekânı, kiminle oyun oynadığı, oyun denildiğinde aklına nelerin geldiği, dijital araçlarla ne kadar süre geçirdiği, dijital ortamı hangi nedenlerle kullandığı, en sevdiği ders ve nedenini içeren sorular yer almaktadır. Kişisel Bilgi Formu oluşturulduktan sonra ilkokul 4. sınıf öğretmeni olan 4 adet sınıf öğretmenine form gösterilerek değerlendirmeleri istenmiş ve gelen dönütlere göre forma son şekli verilmiştir. Kişisel Bilgi Formuna Ek- A’da yer verilmiştir.

3.3.2. Türkçe ve Matematik Testi

Bir yayınevi tarafından hazırlanmış, standartlaştırılmış ve öğretmenlerin eğitim programlarında yer vermiş olduğu Türkçe ve Matematik Değerlendirme testi öğrencilerin Türkçe ve Matematik başarı seviyesini belirlemek için kullanılmıştır. Her iki testte, 15 adet soru bulunmaktadır. Başarı seviyeleri sınıf öğretmenlerinin rehberliğinde üç seviyede oluşturulmuştur. Bu seviyeler, 0-34 puan arası düşük, 35-67 puan arası orta ve 68-100 arası yüksektir.

3.4. Verilerin Çözümü ve Yorumlanması

Kişisel Bilgi Formu çoğaltılarak İstanbul Bağcılar ilçesinde bulunan bir devlet okulunda öğrenim görmekte olan ilkokul 4. sınıf öğrencilerine dağıtılmıştır. Öğrencilerden alınan formlardan herhangi bir eksiklik olmadığından veri kaybı olmamıştır. Öğretmenler tarafından planlarına dahil edilmiş Türkçe ve Matematik testi 3 farklı şubede eğitim gören 4. sınıf öğrencilerine aynı anda uygulanmıştır.

Kişisel Bilgi Formu ve testlerden elde edilen puanlar bilgisayar ortamına aktarılmış ve düzenlenmiştir. Verilerin analizini yapmak için SPSS 22.0 kullanılmıştır. Verilerin normal bir dağılım gösterip göstermediğini anlamak için Normallik testi yapılmıştır. Yapılan normallik testi analizine göre, Kolmogrov-Smirnov değeri $p < .05$ 'ten küçük olması nedeni ile verilerin basıklık (.690) ve çarpıklık (.107) değerleri incelenmiştir. Basıklık ve çarpıklık değerleri +1 ve -1 aralığında olduğu için verilerin normal dağılım gösterdiği kabul edilmiştir (Hair ve diğ., 2006). Demografik bilgiler için yüzdelik ve frekans gibi değerler kullanılırken, kişisel bilgi formunda yer alan bilgilerin akademik başarı seviyelerine göre bir farklılık gösterip göstermediğini anlamak için t-testi analizleri yapılmıştır.

4. BULGULAR

4.1. Betimsel Değerler

Bu bölümde araştırmaya katılan öğrencilerin, her gün oyun oynama durumu, her gün kaç saat oyun oynadığı, en çok ne tür oyunlar tercih ettiği, en sevdiği oyunu, oyun mekânı, kiminle oyun oynadığı, oyun denildiğinde aklına nelerin geldiği, dijital araçlarla ne kadar süre geçirdiği, dijital ortamı hangi nedenlerle kullandığı, en sevdiği ders ve nedenini içeren verilerin yüzdeler ve frekans değerleri yer almaktadır.

Tablo 2: Öğrencilerin Günlük Oyun Oynama Durumuna Ait Frekans ve Yüzdeler Dağılımı

	f	%	Yığılmış %
Hayır	38	38,8	38,8
Evet	60	61,2	100,0
Toplam	98	100,0	

Tablo 2’de görüldüğü gibi araştırmaya katılan öğrencilerden %38,8’i ‘Her gün oyun oynar mısın?’ sorusuna hayır cevabını verirken, %61,2’si evet cevabını vermiştir. Bu durumda, araştırmada yer alan öğrencilerin çoğunluğu her gün oyun oynadığını belirtmiştir.

Tablo 3: Öğrencilerin Günlük Oyun Oynama Saatleri Durumuna Ait Frekans ve Yüzdeler Dağılımı

	f	%	Yığılmış %
Oyun oynamam	3	3,1	3,1
1 saatten az	44	44,9	48,0
1-2 saat	33	33,7	81,6

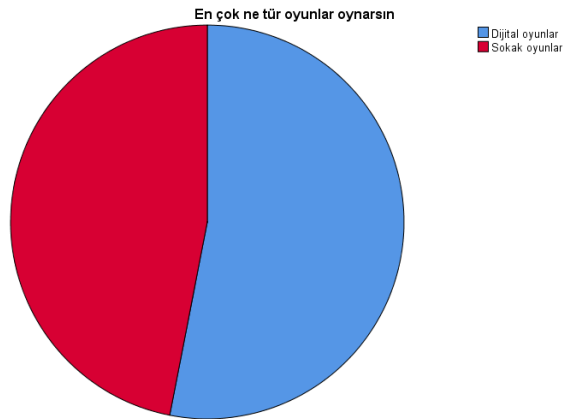
2 saatten fazla	18	18,4	100,0
Toplam	98	100,0	

Tablo 3'te görüldüğü gibi araştırmada yer alan öğrencilerin %3,1'i her gün oyun oynamam, %44,9'u her gün 1 saatten az, %33,7'si her gün 1-2 saat ve %18,4'ü her gün 2 saatten fazla oyun oynadığını belirtmiştir. Yığmalık yüzdeler incelendiğinde öğrencilerden %44,9'u 1 saatten az oynarken, %52,1'inin günlük 1 saatten fazla oyun oynadığı bulunmuştur.

Tablo 4: Öğrencilerin En Çok Ne Tür Oyunlar Oynadıklarına Ait Frekans ve Yüzdelerlik Dağılımı

	f	%	Yığmalık %
Dijital oyunlar	52	53,1	53,1
Sokak oyunları	46	46,9	100,0
Toplam	98	100,0	

Öğrencilere en çok ne tür oyunlar tercih ettikleri sorulmuştur. Tablo 4 incelendiğinde, öğrencilerin %53,1'i tablet, bilgisayar oyunları gibi dijital oyunlar oynadıklarını söylerken, %46,9'u ebelemeç, saklambaç gibi sokak oyunlarını tercih ettiklerini belirtmiştir.

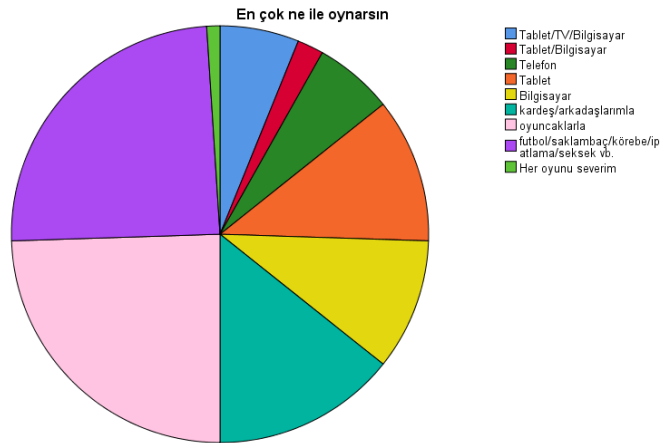


Şekil 1: Öğrencilerin En Çok Ne Tür Oyunlar Oynadıklarına Ait Dağılımı Gösteren Pasta Grafiği

Tablo 5: Öğrencilerin En Çok Ne ile Oynamayı Sevdikleri Sorusuna Verdikleri Cevaplara Ait Frekans ve Yüzdeler Dağılımı

	f	%	Yığılmış %
Tablet/TV/Bilgisayar	6	6,1	6,1
Tablet/Bilgisayar	2	2,0	8,2
Telefon	6	6,1	14,3
Tablet	11	11,2	25,5
Bilgisayar	10	10,2	35,7
Kardeş/Arkadaşlarıyla	14	14,3	50,0
Oyuncaklarla	24	24,5	74,5
Futbol/Saklambaç/Körebe/İp atlama/Seksek vb.	24	24,5	99,0
Her oyunu severim	1	1,0	100,0
Toplam	98	100,0	

Araştırmada öğrencilerin açık uçlu soruya verdiği cevaplar Tablo 5'te görüldüğü gibi listelenmiştir. Öğrencilerden %1'i belirli bir oyun nesnesi belirtmeyerek her oyunu severim ifadesini kullanmıştır. Öğrencilerden bazıları bu soruya tek bir yanıt vermeyerek birkaç oyun veya oyun nesnesi belirtmişlerdir. Bu nedenle, cevaplar Tablo 5'te olduğu gibi kategorileştirilmiştir.



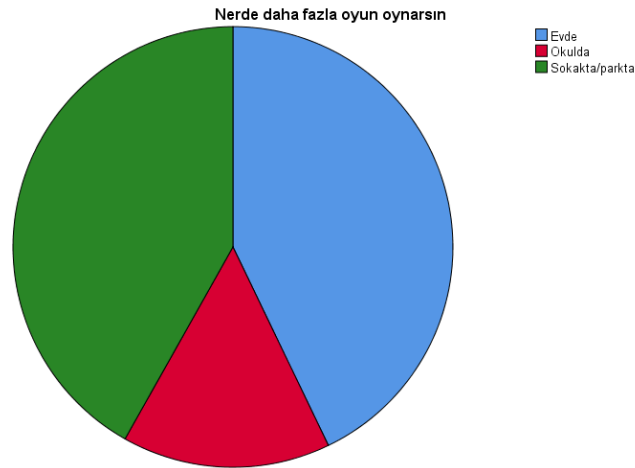
Şekil 2: Öğrencilerin En çok Ne ile Oynadıklarına Ait Pasta Dilim Grafiği

Öğrencilerden %6,1'i Tablet/TV/Bilgisayar, %2'si Tablet/Bilgisayar, %6,1'i sadece telefon, %11,2'si sadece tablet, %10,2'si sadece bilgisayarı en çok oynamayı sevdiği şeyler olarak belirtmiştir. Öğrencilerden %14,3'ü kardeş/arkadaşlarıyla, %24,5'i genel bir ifade kullanarak oyuncaklarla, %24,5'i futbol/saklambaç/körebe vb. açık havada oynanan oyunlarla en çok oynamayı sevdiğini ifade etmiştir.

Tablo 6: Öğrencilerin En Çok Nerede Oyun Oynadıklarına ait Frekan ve Yüzdeler Dağılımı

	f	%	Yığılmalı %
Evde	42	42,9	42,9
Okulda	15	15,3	58,2
Sokakta/Parkta	41	41,8	100,0
Toplam	98	100,0	

Öğrencilere ‘Nerede daha fazla oyun oynadıkları’ sorulmuştur. Araştırmada yer alan öğrencilerin Şekil 3 ve Tablo 6’da görüldüğü gibi %42,9’u oyun mekânı olarak ev, %15,3’ü okulda ve %41,8’i sokak ya da park gibi açık alanlarda daha fazla oyun oynadıklarını belirtmiştir.



Şekil 3: Öğrencilerin En Çok Nerede Oyun Oynadıklarına Ait Cevapları Gösteren Pasta Grafiği

Tablo 7: Öğrencilerin En Çok Ne ile/Kim ile Oynadıklarına Ait Cevapların Frekans ve Yüzdeler Dağılımı

	f	%	Yığılmış %
Tek başıma	8	8,2	8,2
Ailemle	12	12,2	20,4
Arkadaşlarımla	71	72,4	92,9
Oyuncaklarımla	7	7,1	100,0
Toplam	98	100,0	

Araştırmaya katılan öğrencilere en çok kim ile/ne ile oyun oynamaktan hoşlandıkları sorulmuştur. Öğrencilerin verdikleri cevaplar Tablo 7’te gösterilmiştir. Elde edilen cevaplara göre, öğrencilerin %8,2’si tek başıma, %12,2’si ailesi ile, %72,4’ü arkadaşlarıyla, %7,1’i oyuncakları ile oyun oynamaktan hoşlandığını belirtmiştir. Öğrenciler çoğunluk olarak arkadaşları ile oynamaktan hoşlandıklarını ifade etmiştir.

Tablo 8: Öğrencilerin Oyun ile İlgili Aklına Gelen Sözcükler Sorusuna Verdikleri Cevaplara Ait Frekans ve Yüzdeler Dağılımı

	f	%	Yığılmış %
Kullanılmamış	83	83,7	84,7
Oyuncak	15	15,3	100,0
Kullanılmamış	80	81,6	81,6
Arkadaşlık	18	18,4	100,0
Kullanılmamış	42	42,9	42,9
Sokak Oyun İsimleri	56	57,1	100,0
Kullanılmamış	73	74,5	74,5
Dijital Oyun İsimleri	25	25,5	100,0
Kullanılmamış	89	90,8	90,8
Mutluluk	9	9,2	100,0
Kullanılmamış	65	66,3	66,3
Eğlence	33	33,7	100,0

Kullanılmamış	97	99,0	99,0
Hayal Kurmak	1	1,0	100,0

Dördüncü sınıfa devam eden öğrencilerinden oyun denildiğinde akıllarına gelen ilk üç sözcüğü yazmaları istenmiştir. Öğrencilerin cevapları içeriklerine göre düzenlenmiş ve Tablo 8’de gösterilmiştir. Öğrencilerin oyun denildiğinde aklına gelenler ‘Oyuncak, arkadaşlık, sokak oyunları ve dijital oyun isimleri, mutluluk, eğlence ve hayal kurmak’ başlıkları altında toplanmıştır. Öğrencilerin %15,3’ü oyuncak, %18,4 arkadaşlık, %57,1’i sokak oyun isimleri, %25,5’i dijital oyun isimleri, %9,2’si mutluluk, %33,7’si eğlence, %1’i ise hayal kurmak kelimelerine yer vermiştir. %57,1 ile oyun denildiğinde ilk akla gelenler sokak oyun isimleri olmuştur.

Tablo 9: Öğrencilerin Tablet/Televizyon/Telefonda Geçirdiği Süreye Ait Frekans ve Yüzdeler Dağılımı

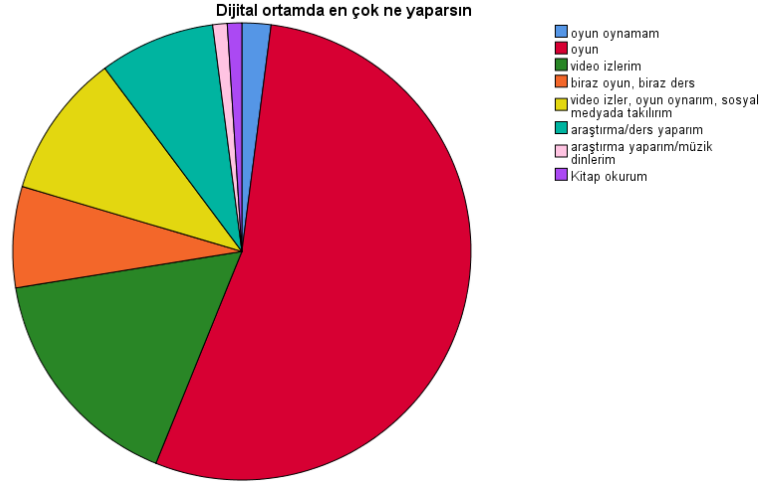
	f	%	Yığılmış %
Vakit geçirmem	10	10,2	10,2
Az 30 dakika kadar	42	42,9	53,1
Orta 1-2 saat kadar	31	31,6	84,7
Çok 2 saatten fazla	15	15,3	100,0
Toplam	98	100,0	

Öğrencilere tablet, televizyon ve telefon gibi dijital araçlar ile günlük geçirdikleri süre sorulmuştur. Öğrencilerden alınan cevaplar Tablo 9’da gösterilmiştir. Teknoloji araçları ile, öğrencilerden %10,2’si vakit geçirmediğini, %42,9’u 30 dakika kadar az bir süre geçirdiğini, %31,6’sı 1-2 saat kadar süre geçirdiğini ve %15,3’ü 2 saatten daha fazla süre geçirdiğini belirtmiştir. Öğrencilerin %46,9’u günlük 1 saatten fazla tablet, televizyon ve telefon gibi dijital araçlar ile vakit geçirmektedir.

Tablo 10: Öğrencilerin Dijital Ortamda En Çok Ne Yaptıklarına Dair Cevaplara Ait Frekans ve Yüzelik Dağılımı

	f	%	Yıgmal %
Vakit geçirmem	2	2,0	2,0
Oyun oynarım	53	54,1	56,1
Video izlerim	16	16,3	72,4
Biraz oyun, biraz ders	7	7,1	79,6
Video izler, oyun oynarım, sosyal medyada takılırım	10	10,2	89,8
Araştırma/ders yaparım	8	8,2	98,0
Araştırma yaparım/müzik dinlerim	1	1,0	99,0
Kitap okurum	1	1,0	100,0
Toplam	98	100,0	

Araştırmaya katılan öğrencilere dijital ortamda en çok yaptıkları etkinliklerin neler olduğu sorulmuştur. Öğrencilerden alınan cevaplar Tablo 10'daki başlıklar altında toplanmıştır. Öğrencilerden %2'si dijital ortamda vakit geçirmediğini, %54,1'i oyun oynadığını, %16,3'ü video izlediğini, %7,1'i hem oyun hem ders amacı ile kullandığını, %10,2'si video izleyip oyun oynadığını ve sosyal medyada zaman geçirdiğini, %8,2'si sadece araştırma ve ders yapma amacı ile kullandığını, %1'i araştırma yapma ve müzik dinleme için kullandığını, yine %1'inin de kitap okuma amacı ile dijital ortamı kullandığı tespit edilmiştir. Öğrencilerin %16,3'ü dijital ortamı ders amacı ile kullandığı, %80,6 gibi büyük bir çoğunluğunun dijital ortamı eğlenmek için kullandığı görülmüştür.



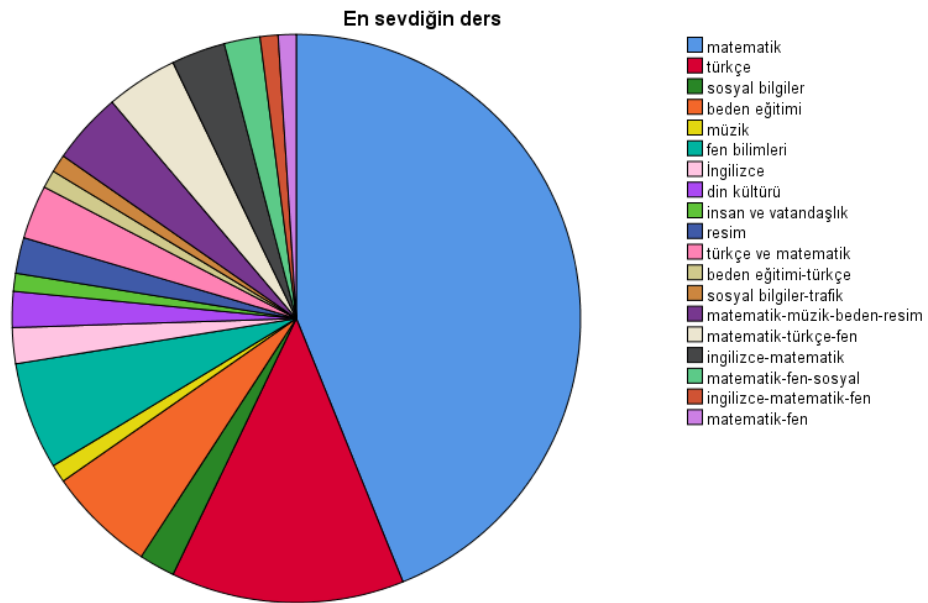
Şekil 4: Öğrencilerin Dijital Ortamda En Çok Ne Yaptıklarına Dair Cevaplara Ait Pasta Dilim Grafiği

Tablo 11: Öğrencilerin En çok Sevdikleri Derse Dair Cevaplara Ait Frekans ve Yüzelik Dağılımı

	f	%	Yığmal %
Matematik	43	43,9	43,9
Türkçe	13	13,3	57,1
Sosyal Bilgiler	2	2,0	59,2
Beden Eğitimi	6	6,1	65,3
Müzik	1	1,0	66,3
Fen bilimleri	6	6,1	72,4
İngilizce	2	2,0	74,5
Din Kültürü	2	2,0	76,5
İnsan ve Vatandaşlık	1	1,0	77,6
Resim	2	2,0	79,6
Türkçe ve Matematik	3	3,1	82,7
Beden Eğitimi ve Türkçe	1	1,0	83,7
Sosyal Bilgiler ve Trafik	1	1,0	84,7
Matematik, Müzik, Beden Eğitimi ve Resim	4	4,1	88,8
Matematik, Türkçe ve Fen Bilimleri	4	4,1	92,9
İngilizce ve Matematik	3	3,1	95,9

Matematik, Fen Bilimleri ve Sosyal Bilgiler	2	2,0	98,0
İngilizce, Matematik ve Fen Bilimleri	1	1,0	99,0
Matematik ve Fen Bilimleri	1	1,0	100,0
Toplam	98	100,0	

İlkokul dördüncü sınıfa devam eden öğrencilere en sevdikleri dersin ne olduğu sorulmuştur. Öğrencilerden gelen cevaplar sistemli bir şekilde kaydedilmiş ve Tablo 11’de gösterilmiştir. Öğrencilerin %43,9’u en sevdikleri dersin Matematik olduğunu, %13,3’ü Türkçe, %2’si Sosyal Bilgiler, %6,1’i Beden Eğitimi, %1’i Müzik, %6,1’i Fen Bilimleri, %2’si İngilizce, %2’si Din Kültürü, %1’i İnsan ve Vatandaşlık dersini, %2’si Resim, %3’ü Türkçe ve Matematik, %1’i Beden Eğitimi ve Türkçe, %1’i Sosyal Bilgiler ve Trafik derslerini, % 4,1’i Matematik, Müzik, Beden Eğitimi ve Resim, %4,1’i Matematik, Türkçe ve Fen Bilimleri derslerini, %3,1’i İngilizce ve Matematik, %2’si Matematik, Fen Bilimleri ve Sosyal Bilgiler, %1’i İngilizce, Matematik ve Fen Bilimlerini, % 1’i Matematik ve Fen Bilimlerini en sevdiği dersler olarak belirtmiştir. Öğrencilerin çoğunluğu Matematik dersini sevdiği tespit edilmiştir.



Şekil 5: Öğrencilerin En Çok Sevdikleri Derslere Ait Pasta Dilim Grafiği

4.2. Betimsel Analizler

Öğrencilerin Türkçe Başarı Testi Puanları ve Matematik Başarı Testi Puanları düşük, orta ve yüksek olmak üzere üç seviyede sınıflandırılmıştır. Seviyelerdeki puan aralıkları; 0-34 puan arası düşük, 35-67 puan arası orta ve 68-100 arası yüksektir. Tablo 12’de öğrencilerin başarı seviyelerinin frekans ve yüzdeler dağılımlarına yer verilmiştir.

Tablo 12: Öğrencilerin Türkçe ve Matematik Başarı Testi Puanlarına Ait Frekans ve Yüzdeler Dağılımı

		f	%	Yığılmış %
Türkçe Başarı Testi Puanları	Düşük	18	18,4	18,4
	Orta	52	53,1	71,4
	Yüksek	28	28,6	100,0
	Toplam	98	100,0	
Matematik Başarı Testi Puanları	Düşük	28	28,6	28,6
	Orta	38	38,8	67,3
	Yüksek	32	32,7	100,0
	Toplam	98	100,0	

Tablo 12’de görüldüğü gibi öğrencilerin Türkçe başarı puanları %18,4’ünün düşük, %53,1’inin orta ve %28,6’sının ise yüksek olduğu bulunmuştur. Matematik puanlarına bakıldığında, %28,6’sının düşük, %38,8’inin orta ve %32,7’sinin yüksek olduğu görülmüştür. Türkçe ve Matematik seviyelerine bakıldığında Matematik dersinde yüksek seviyede olanlar Türkçe dersinden daha fazladır. Her iki derste de öğrencilerin çoğunluğu orta seviyede kümelenmiştir.

Tablo 13: Öğrencilerin Oynadıkları Oyun Türlerine Göre Türkçe Başarı Testi Puanlarının Bağımsız Grup t Testi Sonuçları

Oyun Türleri	N	X	Ss	Sd	t	p
Dijital Oyunlar	52	53,67	18,138	92,566	-2,697	,008
Sokak Oyunları	46	63,96	18,138			

Dijital oyunlar ile sokak oyunların Türkçe başarı puanları karşılaştırması için yapılan t testi sonrasında dijital oyunlar ile sokak oyunları oynayan öğrencilerin Türkçe başarı testi puanlarının birbirinden farklı olduğu bulunmuştur ($t_{0,05; 92,566} = -2,697$). Buna göre, sokak oyunları oynayan öğrencilerin Türkçe başarı düzeyleri ($X=63,96$), dijital oyun oynayan öğrencilerin Türkçe başarı düzeylerinden ($X=53,67$) daha yüksektir.

Tablo 14: Öğrencilerin Oynadıkları Oyun Türlerine Göre Matematik Başarı Testi Puanlarının Bağımsız Grup t Testi Sonuçları

Oyun Türleri	N	X	Ss	Sd	t	p
Dijital Oyunlar	52	50,10	25,674	95,549	-2,721	,008
Sokak Oyunları	46	62,98	21,164			

Dijital oyunlar ile sokak oyunların Matematik başarı puanları karşılaştırması için yapılan t testi sonrasında dijital oyunlar ile sokak oyunları oynayan öğrencilerin Matematik başarı testi puanlarının birbirinden farklı olduğu bulunmuştur ($t_{0,05; 95,549} = -2,721$). Buna göre, sokak oyunları oynayan öğrencilerin Matematik başarı

düzeyleri ($X= 62,98$), dijital oyun oynayan öğrencilerin Matematik başarı düzeylerinden ($X= 50,10$) daha yüksektir.

Tablo 15: Öğrencilerin Cinsiyetlerine Göre Türkçe Başarı Testi Puanlarının Bağımsız Grup t Testi Sonuçları

Cinsiyet	N	X	Ss	Sd	t	p
Kız	42	61,81	20,779	81,056	1,144	,152
Erkek	56	56,02	18,016			

Cinsiyet değişkenine göre Türkçe başarı puanları karşılaştırması için yapılan t testi sonrasında kız ile erkek öğrencilerin Türkçe başarı testi puanları arasında istatistiksel açıdan anlamlı bir farklılık bulunamamıştır.

Tablo 16: Öğrencilerin Cinsiyetlerine Göre Matematik Başarı Testi Puanlarının Bağımsız Grup t Testi Sonuçları

Cinsiyet	N	X	Ss	Sd	t	p
Kız	42	56,71	26,964	79,099	,195	,846
Erkek	56	55,71	22,560			

Cinsiyet değişkenine göre Matematik başarı puanları karşılaştırması için yapılan t testi sonrasında kız ile erkek öğrencilerin Matematik başarı testi puanları arasında istatistiksel açıdan anlamlı bir farklılık bulunamamıştır.

5. SONUÇ, TARTIŞMA VE ÖNERİLER

5.1. Sonuç ve Tartışma

Bu bölümde, araştırmanın amaçları doğrultusunda ilkokul 4. sınıf öğrencilerinin oyun tercihleri, oynadıkları oyun türleri ve akademik başarıları ile arasındaki ilişkiye dair elde edilen sonuçlara, tartışmaya ve önerilere yer verilmiştir.

Bu araştırmaya 2019-2020 eğitim- öğretim yılında 4. sınıfa devam eden 98 öğrenci katılmıştır. Araştırmacı tarafından geliştirilen Kişisel Bilgi Formu ve standartlaştırılmış 4. sınıf seviyesinde Türkçe ve Matematik testleri aracılığı ile araştırmanın verileri toplanmıştır. Kişisel Bilgi Formunda öğrencinin cinsiyeti, her gün oyun oynama durumu, her gün kaç saat oyun oynadığı, en çok ne tür oyunlar tercih ettiği, en sevdiği oyunu, oyun mekânı, kiminle oyun oynadığı, oyun denildiğinde aklına nelerin geldiği, dijital araçlarla ne kadar süre geçirdiği, dijital ortamı hangi nedenlerle kullandığı, en sevdiği ders ve nedenini içeren sorular yer almaktadır. Kişisel Bilgi Formu, 4 ayrı ilkokul sınıf öğretmeni tarafından değerlendirilmiş ve gerekli düzenlemeler yapılmıştır. Öğrencilerin akademik başarı puanlarını belirlemek için standartlaştırılmış ve öğretmenlerin eğitim programlarında yer vermiş olduğu Türkçe ve Matematik Değerlendirme testi kullanılmıştır. Her iki testte, 15 adet soru bulunmaktadır. Başarı seviyeleri sınıf öğretmenlerinin rehberliğinde üç seviyede oluşturulmuş, 0-34 puan arası düşük, 35-67 puan arası orta ve 68-100 arası yüksek olarak belirlenmiştir.

Bu araştırmada yer alan öğrencilerden %38,8'i 'her gün oyun oynar mısın?' sorusuna hayır cevabını verirken, %61,2'si evet cevabını vermiştir. Bu durumda, araştırmada yer alan öğrencilerin çoğunluğu her gün oyun oynadığını belirtmiştir. Oyunun önemi, gelişim üzerindeki etkisi düşünüldüğünde, her gün oyun için süre ayrılması çocukları tüm gelişim alanlarında olumlu bir şekilde etkileyecektir. Çocuklar oyun oynayarak yetişirse, gelişimi bir bütün olarak desteklenir (IPA, 2014), yaratıcılık yönünden güçlü, kelime dağarcıkları ve konuşmaları daha zengin (Weisberg ve diğ.,

2013; Han, ve diğ., 2010) olacağı literatürdeki çalışmalar ile desteklenmiştir. Ayrıca, oyun, çocuklarda yaratıcı problem çözme becerilerinin gelişimine katkı sağlamaktadır (Russ, 1998). Okul sonrası, çocukların özgürce seçtikleri serbest oyun, okul çağı çocuklarının gelişiminde etkisi büyüktür (Brockman, Jago, Fox, 2010). İngiltere'nin yıllık raporuna göre, oyun, çocuğun sosyal gelişimini, fiziksel becerilerini geliştirirken, sağlık sorunlarına karşı dayanıklılık kazandırmaktadır (Departmental Report, 2008).

Walker ve diğerlerine göre (1994), çocukların dil dağarcıkları, akademik başarılarını yordamaktadır. Bu nedenle, çocukların günlük olarak oyunlarına ayıracakları zaman, kendi başarılarına yapacakları bir yatırım olarak düşünülebilir.

Bu çalışmada yer alan öğrencilerin %38,8'i her gün oyun için süre ayıramadığını belirtmiştir. Bunun nedeni olarak, yapılan görüşmelerde okul sonrası verilen ödevler olduğunu belirtmişlerdir. Araştırmada yer alan bir öğrenci '*Ödev olduğu günler, asla oyuna zaman kalmıyor*' şeklinde okul sonrası sorumlulukları nedeni ile oyuna her gün vakit ayıramadığını ifade etmiştir. LEGO (2018)'e göre her 5 çocuktan 1'i oyun oynamak için oldukça meşgul olduklarını belirtmiştir. Gray (2011), okul saatlerinin uzaması ve okulda akademik becerilere daha çok ağırlık verilmesi oyunu olumsuz olarak etkilemiştir. Dorinsight (2019)'ın araştırmasına göre, çocukların %33'ü 1 saat ve %60'ı ise 2 saat ve 2 saatten fazla ders için günlük zaman ayırmaktadır. Okul yaşamı, tenefüslerin yetersizliği, ödevlerin çokluğu ve not kaygısı, ailelerin okul sonrası yönlendirdiği etkinlikler nedeni ile çocuklar kendi ilgilerine yönelememekte ve doğal oyun yerine ebeveynlerin yönlendirdiği bir yaşam tarzına bürünmüştür (Gray, 2014).

Bu araştırmada yer alan öğrencilerin %3,1'i her gün oyun oynamam, %44,9'u her gün 1 saatten az, %33,7'si her gün 1-2 saat ve %18,4'ü her gün 2 saatten fazla oyun oynadığını belirtmiştir. Yıgmalı yüzdeler incelendiğinde öğrencilerden %44,9'u 1 saatten az oynarken, %52,1'inin günlük 1 saatten fazla oyun oynadığı bulunmuştur. LEGO (2018)'nin raporuna göre, çocukların %10'u haftada 2 saatten daha az oyun zamanları olduğunu, %8'inin ise yaşamlarında oyun için zaman olmadığını ifade ettikleri belirtilmiştir. Dorinsight (2019)'ın bulgularına göre, çocukların %4'ü her gün oyuna vakit ayırmadığını ifade ederken, %29'u günde 1 saat, %34'ü 2 saat ve %33'ü 2 saatten fazla oyun oynadığını belirtmiştir. İlkokul 4. sınıf müfredatına bakıldığında, haftalık 30 saat ders gören çocukların okul stresinden uzaklaşmaya ve rahatlamaya

ihtiyaç duymaktadır. Çocukların okul sonrası etkinlikleri, çocukların oyuna ayırdıkları süreyi etkilemektedir. Gelişimsel olarak, oyun çocuk için bir ihtiyaçtır (Sarı, 2011). Çocuklar oyun yolu ile enerjileri harcamaktadır. Bu nedenle, çocukların günlük stresten kurtulma ve rahatlaması için oyun oynamaya ihtiyacı vardır. Araştırma bulgularına göre, çoğunluk olarak çocukların her gün oyuna süre ayırabildikleri sonucuna varılmıştır. Fakat oyuna ayrılan sürenin niteliği ve yeterliliğinin sorgulanması gerektiği düşünülmektedir.

Bu araştırmada, öğrencilere en çok ne tür oyunlar tercih ettikleri sorulmuştur. Elde edilen veriler doğrultusunda, öğrencilerin %53,1'i tablet, bilgisayar oyunları gibi dijital oyunlar oynadıklarını söylerken, %46,9'u ebelemeç, saklambaç gibi sokak oyunlarını tercih ettiklerini belirtmiştir. Uğur (2018), yaptığı araştırmada büyükanneler, torunlarının çok fazla tablet, televizyon ve bilgisayar gibi teknolojik araçları kullandıklarını belirtmiştir. Erdoğan ve diğerlerinin (2018) bulgularına göre, ebeveynlerin eğitim düzeyi arttıkça çocuklar için tercih ettikleri oyun türleri de değişmektedir. Ailelerin eğitim düzeyleri arttıkça çocukları için daha az dijital tercihinde bulduklarını tespit etmiştir. Dorinsight'ın 2.022 kişinin yer aldığı çocuk ve teknoloji araştırmasında, çocuklardan sadece %10'unun oyun zamanını kendisi belirlediği tespit edilmiştir. İnal ve Çağıltay (2005), öğrencinin ve çevresinin sosyo-ekonomik durumu, bilgisayarının olması ve cinsiyet unsurları çocukların dijital tercihlerine etki etmektedir. Onay, Tüfekçi ve Çağıltay (2005)'in aile geliri arttıkça dijital oyuna düşkünlüğün arttığı ve kız öğrencilerin erkek öğrencilerden daha az bilgisayar oyunu tercih ettiği bulunmuştur. İnal ve Çağıltay (2005)'in araştırmasında, kız öğrenciler atari, bulmaca, serüven dijital oyunlarını tercih ederken, erkek öğrencilerin dövüş, spor ve serüven gibi oyunları tercih ettikleri tespit edilmiştir. Orhan (2018), çocukların fiziksel etkinlikleri arttıkça dijital oyun türüne yönelim azaldığını öne sürmüştür. Yine, Dorinsight'ın araştırmasına göre, ailelere çocuklarının en çok ne tür oyunun mutlu edeceği sorulmuş ve ailelerin ilk verdiği cevap çocuklarının sokakta oynaması olmuştur. Ardından televizyon ve bilgisayar gibi dijital tercihler belirtilmiştir. Bu çalışmadaki verilere göre, dijital veya sokak oyunlarını tercih eden çocukların yüzdeleri birbirine yakındır. Çocukların çevre şartları, zaman kısıtlılığı ve güvenlik gibi sebeplerden ötürü alternatif oyunlara yönelindikleri düşünülmektedir.

Bu arařtırmada öđrencilere en çok ne ile oynamayı sevdikleri sorulmuřtur. Öđrencilerden %1'i belirli bir oyun nesnesi belirtmeyerek her oyunu severim ifadesini kullanmıřtır. Öđrencilerden bazıları bu soruya tek bir yanıt vermeyerek birkaç oyun veya oyun nesnesi belirtmiřlerdir. Öđrencilerden %6,1'i Tablet/TV/Bilgisayar, %2'si Tablet/Bilgisayar, %6,1'i sadece telefon, %11,2'si sadece tablet, %10,2'si sadece bilgisayar en çok oynamayı sevdikleri řeyler olarak belirtmiřtir. Öđrencilerden %14,3'ü kardeř/arkadařlarıyla, %24,5'i genel bir ifade kullanarak oyuncaklarla, %24,5'i futbol/saklambaç/körebe vb. açık havada oynanan oyunlarla en çok oynamayı sevdiklerini ifade etmiřtir. Açık havada en çok oynanan oyunlar Yavuzer (1992) ve Binbařıođlu (1997)'nin arařtırması ile benzerlik göstermektedir. Yavuzer (1992, 193)'in İstanbul'da yařayan çocuklar üzerinde yaptıđı arařtırmada çocukların ip atlama, kořmaca, yakar top, saklambaç, seksek, ebecilik, futbol, kořmaca, saklambaç ve misket oyunlarını tercih ettikleri bulunmuřtur. TÜİK (2013) verilerine göre, 6-15 yař aralıđındaki çocukların %24,3'ü cep telefonu ve %60,5'i bilgisayar kullanmaktadır. 'Dijital oyuncakların' artması, çocukların günlük yařamlarının bir gerçeđi haline gelmesi ve açık hava mekanlarının yetersizliđi, çocukların sađlıklı geliřimlerini olumsuz bir řekilde etkilendiđi öne sürölmektedir (Mustafaođlu ve diđ., 2018). Rosen ve diđerleri (2014), çocukların dijital oyuncaklar ile oynamasının, onların grup oyunlarına katılımını düřürmekte ve bireysel oyunları daha fazla tercih etmesi sonucunu dođurmaktadır.

Bu arařtırmada, öđrencilere 'Nerede daha fazla oyun oynadıkları' sorulmuřtur. Arařtırmada yer alan öđrencilerin %42,9'u oyun mekânı olarak ev, %15,3'ü okulda ve %41,8'i sokak ya da park gibi açık alanlarda daha fazla oyun oynadıklarını belirtmiřtir. Açık hava ile evde oyun oynama yüzdeleri birbirine çok yakın olduđu görölmektedir. Dıř mekanlar yapısı itibari ile birçok oyun çeřitine olanak tanıdıđı için en elzem mekanlardır (Castonguay, Jutras, 2009). akirer (2015), mekânların duygularımız üzerinde etkisinden bahsetmiřtir. Bir mekânın hatırlanmasında mutluluk duygusunun payının büyük olduđunu ifade etmiřtir. Ayrıca, çevresel düzenlemelerdeki bozulmalar, açık hava mekânlarının sınırlı kalmasının çocukların geliřimini olumsuz etkilediđini belirtmiřtir. Gifford ve Lacombe (2006), çevresel düzenlemelerin çocukların sosyal ve zihinsel geliřimleri üzerinde önemli bir etkiye sahip olduđunu belirtmiřtir. akirer (2015)'e göre, çocuđun sađlıklı bir geliřim göstermesi için çocuđun fiziksel olarak aktif etkinliklerde bulunması ve içinde bulunduđu sosyal çevrenin bu etkinliklerle bađlantılı olması gerektiđini belirtmiřtir.

Çakırer (2015)'in çalışmasında, çocukların çevresindeki açık mekânların yapısının kentleşme nedeniyle bozulması, çocukların resimlerine yansımış, çocukların yaratıcılıklarının bile olumsuz etkilendiğini tespit etmiştir. Geçmişte çocuklar geniş ailelerde yaşamaktaydılar ve sokakta arkadaşları ile yaratıcılıklarını kullanarak birlikte kendi oyunlarını oluşturur, doğal elementleri kullanarak çevreyi dönüştürür, bilişsel ve yaratıcılık becerilerini geliştirirlerdi. Fakat günümüzde şehirlerdeki açık hava mekanlarının yetersizliği, trafik ve hızlı şehirleşme çocukların geçmişte olduğu gibi elde edeceği fırsatları elinden almıştır. Aksoy (2011), Türkiye'de çocuk başına düşen oyun alanının diğer ülkelere kıyasla daha az olduğunu tespit etmiştir. Oyun alanlarının yetersizliği, çocukları evde zaman geçirmeye, televizyon ya da bilgisayar ile vakit geçirmeye yöneltmiştir (Çakırer, 2015a).

Bu araştırmada, çocukların %15,3'ü okulda daha fazla oyun oynadığını belirtmiştir. Okul fiziksel gelişime katkı sağlayan önemli bir unsur olarak görülmüştür çünkü çocuklar zamanlarının çoğunu okulda geçirmektedir (Zask ve diğ., 2001). İlkokul çocuklarının okul saatleri düşünüldüğünde, fiziksel olarak aktif oldukları ve serbestçe oynayabilecekleri zamanlar teneffüs saatleridir. Okul bahçelerinin yapısı, teneffüslerde oynanan oyunları ve çocukların fiziksel gelişimlerini etkilemektedir (Sallis ve diğ., 2000). Lindholm (1995)'e göre, okul bahçesinde doğal materyaller bulunan çocukların etkinlikleri, okul bahçesi bu tür malzemelerden yoksun olan çocukların etkinliklerinden daha yaratıcı olduğunu tespit etmiştir. Çocuklara gerekli imkanlar tanındığında, daha sınırlarını zorlayıcı, heyecanlandırıcı ve karmaşık oyun çevrelerini tercih etmektedir (Cunningham ve diğ., 1994). Doğal oyun alanlarının çocukların gelişimlerine katkı sağlayacak birçok fırsat sunmaktadır (Kellert, 2002). Moore ve Wong (1997), okul bahçelerinden asfalt yerine bahçe ve ağaçlarla değiştirilmesinden sonra agresif davranışların azaldığını ve hayali oyunu ve yaratıcı iletişim becerileri arttırdığını bulmuştur. Özdemir ve Yılmaz (2008)'a göre, okul bahçeleri ile çocukların sağlıklı bir şekilde gelişim göstermesi arasında bir ilişki bulunmaktadır bu nedenle bahçelerin daha çok etkinliği destekleyecek şekilde tasarlanması gerektiğini belirtmiştir. Tandoğan (2016), araştırmasında ilkokul öğrencilerine hayallerindeki okul bahçesini sormuştur. Öğrencilerin hayallerindeki tasvirlerde ağaç, çiçek gibi doğal unsurlar, havuz gibi su unsuru, salıncak, kaydırak gibi oyun unsurları ve tırmanma, koşu parkurları, futbol, basketbol sahaları gibi spor alanları yer almaktadır. Okulların sağlıklı bireyler yetiştirilen kurumlar olduğu

düşünüldüğünde, okul bahçelerinin çocukların gelişimlerini destekleyecek nitelikte olması gerektiği düşünülmektedir.

Bu araştırmaya katılan öğrencilere en çok kim ile/ne ile oyun oynamaktan hoşlandıkları sorulmuştur. Elde edilen cevaplara göre, öğrencilerin %8,2'si tek başına, %12,2'si ailesi ile, %72,4'ü arkadaşlarıyla, %7,1'i oyuncakları ile oyun oynamaktan hoşlandığını belirtmiştir. Öğrenciler çoğunluk olarak arkadaşları ile oynamaktan hoşlandıklarını ifade etmiştir. Piaget'nin oyun basamaklarına göre, ilkökul çocukları kurallı oyun basamağı aşamasındadır. Kurallı oyunlara dahil olan çocuklar kendilerini bir grup içerisinde bulur. Yavuzer (1992, 118), gelişimsel olarak bu yaştaki çocukların kendi akranları ile daha çok zaman geçirdiğini belirtmiştir. Tuğrul ve diğerleri (2014b), üç kuşakta oyun değişimini araştırdığı çalışmanın verileri bu çalışmanın verileri ile örtüşmektedir. Ayrıca, büyükanne-büyükbaba, çocukları ve torunları olmak üzere üç kuşakta en çok kimlerle oyun oynadıklarına verdikleri cevaplarda arkadaşlar ilk sırada yer almaktadır.

Bu araştırmada yer alan ve dördüncü sınıfa devam eden öğrencilerden oyun denildiğinde akıllarına gelen ilk üç sözcüğü yazmaları istenmiştir. Öğrencilerin oyun denildiğinde aklına gelenler 'Oyuncak, arkadaşlık, sokak oyunları ve dijital oyun isimleri, mutluluk, eğlence ve hayal kurmak' başlıkları altında toplanmıştır. Öğrencilerin %15,3'ü oyuncak, %18,4 arkadaşlık, %57,1'i sokak oyun isimleri, %25,5'i dijital oyun isimleri, %9,2'si mutluluk, %33,7'si eğlence, %1'i ise hayal kurmak kelimelerine yer vermiştir. %57,1 ile oyun denildiğinde ilk akla gelenler sokak oyun isimleri olmuştur. Tuğrul ve diğerlerinin (2014), çocukluk yılları üzerine yaptıkları araştırmada katılımcıların oyunu en çok sırasıyla eğlence aracı, çocuk işi, fiziksel etkinlik, mutluluk gibi ifadeler kullanmıştır. Çocukların oyun denildiğinde kullandıkları sözcükler Manners (2003)'ın çalışması ile benzerlik göstermektedir. İki çalışmada da çocukların oyun için kullandıkları ifadelerde eğlence ve arkadaşlık sözcüklerinin aynı olduğu bulunmuştur. Benzer bir bulgu, Tuğrul, Aslan, Ertürk ve Altınkaynak (2014a) tarafından elde edilmiştir. Çocuklar oyunu tanımlarken eğlenmek, gülmek ve sevinmek ifadelerini kullanmıştır. Aynı zamanda, bu çalışmada olduğu gibi belirli oyun isimleri verilmiştir. Tuğrul ve diğerleri (2014), öğretmenlere oyun tanımını sormuştur. Öğretmenlere göre oyun, eğlendirici, eğitici, yaratıcı, özgür, yaşayarak öğrenme yöntemi, duygu ve düşünceleri ifade etme yolu olarak tanımlanmıştır. Öğretmenlerin tanımları çocukların tanımları ile kısmen benzerlik göstermektedir. Oyun hakkında birçok tanım mevcuttur. Geçmişten günümüze oyun

tanımlanmaya çalışılmış, doğası anlaşılmaya çalışmıştır. Oyun, çocukların doğal dili olması nedeni ile oyunu anlamlandırmak için çocukların tanımları ve görüşlerine önem verilmesi gerektiği düşünülmektedir. Çocukların oyunu tanımlarken kullandıkları sözcükler aynı zamanda çocukların oyun ile ne istedikleri ve oyun için beklentileri hakkında ipuçları verebileceği düşünülmektedir.

Bu araştırmada, öğrencilere tablet, televizyon ve telefon gibi dijital araçlar ile günlük ne kadar süre geçirdikleri sorulmuştur. Sonuç olarak, teknoloji araçları ile, öğrencilerden %10,2'si vakit geçirmediğini, %42,9'u 30 dakika kadar az bir süre geçirdiğini, %31,6'sı 1-2 saat kadar süre geçirdiğini ve %15,3'ü 2 saatten daha fazla süre geçirdiğini belirtmiştir. Öğrencilerin %46,9'u günlük 1 saatten fazla tablet, televizyon ve telefon gibi dijital araçlar ile vakit geçirmektedir. Yükselgün (2008)'ün ilkökul öğrencileri ile yaptığı çalışmada öğrencilerin %38,9'unun 1 saatten az, %35,8'inin 1-2 saat, %13,1'inin 3-4 saat, %10,7'sinin 5 saatten fazla internet kullandıklarını bulmuştur. Tuncer ve Yalçın (1999), çocukların %31'i hafta içi günde en az 4 saat televizyon başında geçirirken haftasonu %71,7'lere çıktığını ve aşırı derecede ekran başı zamanının agresif davranış, şiddet ve obezite gibi birtakım olumsuzluklarla bağlantılı olduğunu belirtmiştir. 8-10 yaş aralığındaki çocukların %29'unun günde 1 saatten fazla internet kullandıkları ve yaş arttıkça geçirilen sürenin de arttığını tespit etmiştir (Lauricella, 2013). Gökçearsan (2005), öğrencilerin günlük 2 saate kadar bilgisayar başında geçirdiğini tespit etmiş ve öğrencilerin daha çok oyun oynadıklarını, eğitici içerikleri geri plana attıklarını tespit etmiştir. Yükselgün (2008), oyun sitelerinde vakit geçiren çocukların daha saldırgan davranışlar sergilediklerini tespit etmiştir. Literatürde yer alan çalışmalar çocukların bilgisayar oyunları vb. dijital medyaya ayrılan sürenin fazla olmasının çocuklarda birtakım sağlık ve davranış problemlerine neden olduğunu söylemektedir. Bu nedenle, çocukların dijital oyunlar için ayırdıkları sürenin ebeveynler tarafından kontrol edilmesinin çocukların gelişimi ve sağlığı açısından önemli olduğu düşünülmektedir.

Bu araştırmaya katılan öğrencilere dijital ortamda en çok yaptıkları etkinliklerin neler olduğu sorulmuştur. Öğrencilerden alınan cevaplar Tablo 10'daki başlıklar altında toplanmıştır. Öğrencilerden %2'si dijital ortamda vakit geçirmediğini, %54,1'i oyun oynadığını, %16,3'ü video izlediğini, %7,1'i hem oyun hem ders amacı ile kullandığını, %10,2'si video izleyip oyun oynadığını ve sosyal medyada zaman geçirdiğini, %8,2'si sadece araştırma ve ders yapma amacı ile kullandığını, %1'i araştırma yapma ve müzik dinleme için kullandığını, yine %1'inin de kitap okuma

amacı ile dijital ortamı kullandığı tespit edilmiştir. Öğrencilerin %16,3'ü dijital ortamı ders amacı ile kullandığı, %80,6 gibi büyük bir çoğunluğunun dijital ortamı eğlenmek için kullandığı görülmüştür. Bu araştırmanın sonuçları, İncebacak ve Tangülü (2015) tarafından da desteklenmiştir. TÜİK (2013) verilerine göre, çocukların %84,8'i ödev yapma veya yeni bir şeyler öğrenme, %79,5'i oyun oynama, %56,7'si bilgi arama, %53,5'i sosyal medya amaçlı teknolojiyi kullanmaktadır. Bu araştırmanın sonuçları ve TÜİK (2013) verileri incelendiğinde, çocukların teknolojiyi daha çok eğlence amaçlı kullandığı anlaşılmaktadır. Çocukların çağın dilini anlayabilmesi ve çağa uyum sağlaması için teknoloji okuryazarlığına sahip olmasının önemli olduğu düşünülmektedir (Hansen, 2003). Teknoloji okuryazarlığı, teknolojiyi kullanarak bilgiyi toplama, organize etme, analiz ve raporlama becerisidir (Leu, Kinzer, 2000). Fakat bu becerileri elde ederken, teknolojiye karşı bağımlılık konusunda dikkatli olunması gerektiği düşünülmektedir. Teknolojinin aşırı kullanılmasının, bağımlılığa neden olduğu düşünülmektedir (Mustafaoğlu ve diğ., 2018). Akıllı telefon gibi teknolojik araçların kullanılmasının, obsesif ve agresiflik gibi pek çok olumsuz davranışlara neden olduğu tespit edilmiştir (King ve diğ., 2014). Çocukların teknoloji okuryazarlığının aile tarafından desteklenmesinin, fakat aile içi oyun saati gibi iletişimi arttıracak, dijital araçlara alternatif oyunlar sunulmasının çocukların gelişimleri yararına olacağı düşünülmektedir.

Bu çalışmada, ilkököl dördüncü sınıfa devam eden öğrencilere en sevdikleri dersin ne olduğu sorulmuştur. Öğrencilerin sevdikleri dersi sevmeye nedenlerini araştırmak amacıyla bu soru onlara yöneltilmiştir. Tablo 11'de, öğrencilerin %43,9'u en sevdikleri dersin Matematik olduğunu, %13,3'ü Türkçe, %2'si Sosyal Bilgiler, %6,1'i Beden Eğitimi, %1'i Müzik, %6,1'i Fen Bilimleri, %2'si İngilizce, %2'si Din Kültürü, %1'i İnsan ve Vatandaşlık dersini, %2'si Resim, %3'ü Türkçe ve Matematik, %1'i Beden Eğitimi ve Türkçe, %1'i Sosyal Bilgiler ve Trafik derslerini, %4,1'i Matematik, Müzik, Beden Eğitimi ve Resim, %4,1'i Matematik, Türkçe ve Fen Bilimleri derslerini, %3,1'i İngilizce ve Matematik, %2'si Matematik, Fen Bilimleri ve Sosyal Bilgiler, %1'i İngilizce, Matematik ve Fen Bilimlerini, %1'i Matematik ve Fen Bilimlerini en sevdiği dersler olarak belirtmiştir. Öğrencilerin çoğunluğunun Matematik dersini sevdiği tespit edilmiştir. Keklikci ve Yılmaz (2013), ilkököl öğrencilerinin matematik korku düzeylerini incelemiş ve korku düzeylerinin düşük olduğunu tespit etmiştir. Ayrıca, dersi veren öğretmen ile

matematik korku düzeyleri arasında yüksek düzeyde bir ilişki olduğunu saptamıştır. Bu araştırmada, öğrencilere en sevdikleri dersin ne olduğunun yanında bunun nedeni de sorulmuştur. 5 numaralı öğrenci '*Matematik dersini çok seviyorum çünkü hepsini bilebiliyorum*' şeklinde dersi sevme nedenini belirtmiştir. 45 nolu öğrenci en sevdiği dersin Matematik olduğunu ve nedenini şu cümle ile belirtmiştir: '*Çünkü Matematiği öğretmenim çok eğlenceli anlatıyor*'. 79 nolu öğrenci öğretmenin matematik anlatırken çok eğlendirici oyunlar oynattığını belirtmiştir. Ergin ve Ergin (2019), matematik dersine yönelik tutumları incelerken, öğretmeni sevme, dersi zevkli bulma, başarı arttıkça motivasyonun artması ve dersin oyun gibi hissedilmesi matematik dersini sevme nedenleri olduğunu bulmuştur. Boz (2018), oyun yolu ile matematik öğretiminin akademik başarıya etkisini araştırmış, matematik öğretiminde oyunun akademik başarı üzerinde etkili olduğunu bulmuştur. Öğretmenin dersi sevdirmesi, ders öğretiminde farklı yöntemler kullanması, dersin içinde oyun etkinliklerine yer vermesi ve öğrencinin bu derste başarabildiğini görmesi, matematik dersine karşı olumlu bir tutuma sahip olmaları arkasındaki nedenler olduğu düşünülmektedir.

Bu çalışmada, öğrencilerin Türkçe Başarı Testi Puanları ve Matematik Başarı Testi Puanları düşük, orta ve yüksek olmak üzere üç seviyede sınıflandırılmıştır. Seviyelerdeki puan aralıkları; 0-34 puan arası düşük, 35-67 puan arası orta ve 68-100 arası yüksektir. Öğrencilerin Türkçe başarı puanları %18,4'ünün düşük, %53,1'inin orta ve %28,6'sının ise yüksek olduğu bulunmuştur. Matematik puanlarına bakıldığında, %28,6'sının düşük, %38,8'inin orta ve %32,7'sinin yüksek olduğu görülmüştür. Türkçe ve Matematik seviyelerine bakıldığında Matematik dersinde yüksek seviyede olanlar Türkçe dersinden daha fazladır. Her iki derste de öğrencilerin çoğunluğu orta seviyede kümelenmiştir. Ders başarılarının Matematik dersinde daha yüksek olmasının nedeninin öğretmenin dersi oyunlar ile öğrencilere sevdirmesi olduğu düşünülmektedir. Önceden de belirtildiği gibi öğrenciler en sevdikleri dersin nedenini belirtirken çoğunluk eğlence ve oyun unsurlarından bahsetmiştir. Bu durum da onların derse karşı motivasyon ve başarısını arttırdığı düşünülebilir.

Bu araştırmada, dijital oyunlar ile sokak oyunların Türkçe başarı puanları karşılaştırması için yapılan analiz sonrasında dijital oyunlar ile sokak oyunları oynayan öğrencilerin Türkçe başarı testi puanlarının birbirinden farklı olduğu, sokak oyunları oynayan öğrencilerin Türkçe başarı düzeyleri, dijital oyun oynayan

öğrencilerin Türkçe başarı düzeylerinden daha yüksek olduğu tespit edilmiştir. Yavuzer (2013)'e göre, çocukların günde 1-2 saatten fazla ekran başında zaman geçirmesi, akademik başarı üzerinde, okuma ve anlama üzerinde negatif etkileri olmaktadır. Ekran başında çocuğun görselliğe fazlasıyla maruz kalması, dil gelişimini yavaşlatmaktadır. Cengizhan (2005), bilgisayar ve internetin aşırı kullanımının sosyal ilişkileri ve okul performansını olumsuz etkilediğini belirtmiştir.

Bu araştırmada, dijital oyunlar ile sokak oyunların Matematik başarı puanları karşılaştırması için yapılan analiz sonrasında dijital oyunlar ile sokak oyunları oynayan öğrencilerin Matematik başarı testi puanlarının birbirinden farklı olduğu sokak oyunları oynayan öğrencilerin Matematik başarı düzeylerinin dijital oyun oynayan öğrencilerin Matematik başarı düzeylerinden daha yüksek olduğu tespit edilmiştir. Hastings ve diğerleri (2009), dijital oyunların okul performansı üzerindeki etkisini araştırmış, şiddet içerikli dijital oyunların davranışsal ve okul performansına yönelik olumsuz sonuçlar ortaya çıkardığını saptamıştır. Fakat eğitici içerikli dijital oyunların okul başarısını olumlu bir şekilde etkileyebileceği görüşünü ileri sürmüştür. Torun ve diğerlerinin (2015) araştırmasında ise dijital oyunlar zekâ türü oyunlar olsa bile akademik davranışlar üzerinde bir etkisinin olmadığı ortaya çıkmıştır. Matematik başarısı dikkat gerektirmektedir. Ulset ve diğerleri (2017), açık hava saatleri ile çocukların dikkat becerileri arasında pozitif bir ilişki tespit etmiştir.

Bu araştırmada, cinsiyet değişkenine göre Türkçe başarı puanları karşılaştırması için yapılan analiz sonrasında kız ile erkek öğrencilerin Türkçe başarı testi puanları arasında istatistiksel açıdan anlamlı bir farklılık bulunamamıştır. Bu çalışmanın bulguları Fan ve diğerlerinin (2016) çalışması ile benzerlik gösterirken Güvendir (2014)'in çalışması ile çelişmektedir. Fan ve diğerleri (2016), öğrencilerin dil başarılarının cinsiyete göre bir farklılık göstermediği sonucuna ulaşmıştır. Güvendir (2014) ise, Türkçe başarısı kıyaslamasında, kız öğrencilerin erkek öğrencilerden daha başarılı olduğunu tespit etmiştir.

Cinsiyet değişkenine göre Matematik başarı puanları karşılaştırması için yapılan t testi sonrasında kız ile erkek öğrencilerin Matematik başarı testi puanları arasında istatistiksel açıdan anlamlı bir farklılık bulunamamıştır. Bu araştırmanın verileri Kahramanoğlu ve Deniz (2017)'in çalışması ile benzerlik gösterirken Memiş ve Arıcan (2013)'in çalışması ile çelişmektedir. Kahramanoğlu ve Deniz (2017), çalışmasında cinsiyete göre matematik puanları arasında bir fark olmadığını

bulmuştur. Memiş ve Arıcan (2013) ise, kız öğrencilerinin erkek öğrencilerden daha yüksek matematik başarısına sahip olduğunu tespit etmiştir.

Millî Eğitim Bakanlığı tarafından yayınlanan ABİDE'nin ilkokul 4. Sınıflarla ilgili raporunda Türkçe, Matematik, Sosyal ve Fen Bilimleri derslerinde kız öğrencilerin erkek öğrencilerden daha başarılı olduğu sonucuna varılmıştır.

Miller ve Kuhaneck (2008) araştırmasında, çocukların en sevdikleri oyunları sırasıyla açık havada oynanan oyunlar, masada oynanan kutu oyunları ve bilgisayar ve video oyunları olduğunu belirtmiştir. Çocukların büyük bir çoğunluğunun arkadaşları ile oynamayı tercih ettiği bulunmuştur. Fakat çalışmada hiçbir çocuk televizyon izlemeyi en sevilen bir etkinlik olarak belirtmemiştir. Araştırmacılar, çocukların ekran başında geçirdikleri saatleri düşündüklerinde televizyon izleme ile ilgili veriyi ilginç bulmuştur.

Çocukların ev içi mekân yerine dış mekanları tercih etmesinin en büyük nedeni eğlencedir (Miller, Kuhaneck, 2008). Çünkü dış mekân, sokaklar, açık hava çocuklara yapısı itibari ile koşmak, bağırarak, tırmanmak, doğayı keşfetmek gibi birçok olanağı sunmaktadır. Çocuklar kendilerini özgür hissettikleri için mutlu olmakta, dışarda geçirilen saatlerle eğlenmektedir.

5.2. Eğitimcilerle Yönelik Öneriler

- Öğretmenlerin oyun etkinliklerini desteklemeleri fakat katılımı zorunlu tutmamaları önerilmektedir.
- Öğretmenlerin geleneksel oyunları tanıtıcı etkinliklere daha çok yer vermeleri önerilmektedir.
- Öğretmenlerin aşırı derecede teknolojik araçların kullanılmasının zararları konusunda öğrencileri bilgilendirmesi önerilmektedir.
- Öğretmenlerin eğitsel içeriğe sahip dijital oyunların tercih edilmesi konusunda aileleri bilgilendirmesi önerilmektedir.

5.3. Araştırmacılara Yönelik Öneriler

- Oyunun çocuk gözünden anlaşılabilmesi için soruların doğrudan çocuklara sorulduğu araştırmalar yapılması önerilmektedir.

- Bu arařtırmadaki verilere ek olarak ailenin de yer aldıđı kapsamlı bir arařtırma yrtlmesi nerilmektedir.
- Aık hava oyunlarının etkisini daha kapsamlı bir Őekilde ortaya koyabilmek iin boylamsal bir arařtırma yapılması nerilmektedir.

5.4. Anne-BaBalara Ynelik neriler

- Aileleri ocukları iin gnlk olarak oyuna zaman ayrılmasını desteklemeleri nerilmektedir.
- Ailelerin ocuklar iin aık hava alanlarından mmkn olduđu kadar fazla yararlanabilmesini sađlamaları nerilmektedir.
- Dijital oyunun zararları kadar yararlarının da olduđu, eđitsel ama ieren dijital oyunları belirli saatler iinde kullanımı ocuklarda desteklenmesi nerilmektedir.

KAYNAKÇA

- Adagideli, Fahrettin H., Pınar, Güner. 2017. Oyun ve Matematik. **Erken Çocuklukta Oyun ve Oyun Yoluyla Öğrenme**. ed. Alev Önder, Hande Arslan Çiftçi. Nobel Akademik Yayıncılık: 189-214.
- Alvarez-Bueno, Celia, Caterina, Pesce, Ivan, Cavero-Redondo, Mairena, Sanchez-Lopez, Miriam, Garrido-Miguel, Vicente, Martinez-Vizcaino. 2017. Academic Achievement and Physical Activity: A Meta-Analysis. **Pediatrics**. 140, 6, 20171498.
- Anderson, Craig A., Brad J. Bushman, 2001. Effects of Violent Video Games on Aggressive Behavior, Aggressive Cognition, Aggressive Affect, Physiological Arousal, and Prosocial Behavior: A Meta-Analytic Review of The Scientific Literature. **Psychological Science**. 12, 5: 353-359.
- Andrews, Mandy. 2012. **Exploring Play for Early Childhood Studies**. London: Learning Matters.
- Aksoy, Yıldız. 2011. Çocuk Oyun Alanları Üzerine Bir Araştırma İstanbul, Isparta, Eskişehir, Erzurum, Kayseri, Ankara, Zonguldak ve Trabzon İlleri Örneği. **İstanbul Aydın Üniversitesi Dergisi**, 3, 11: 82-106.
- Armstrong, Alison, Charles, Casement. 2000. **The Child and the Machine: How Computers**. Beltsville: Robins Lane Press.
- Arnold, Sherri. 2004. **Child Playgrounds. Pathways to Family Wellness**. <https://pathwaystofamilywellness.org/children-s-health-wellness/child-playgrounds.html> [16.11.2019].
- Arslan, Cengiz, Mehmet, Güllü, Ali S., Yücel. 2010. İlköğretim ve Ortaöğretimde Öğrenim Gören Öğrencilerin Spor ve Oyun Alışkanlıklarının İncelenmesi. **Sport Sciences**, 5, 1, 28-46.
- Ata, Selda. 2016. Okul Öncesi Öğretmenlerinin Dış Mekânda Oyun Uygulamaları ve Çocukların Dış Mekânda Oyun Oynamalarına İlişkin Görüşlerinin İncelenmesi. Yüksek Lisans Tezi, Hacettepe Üniversitesi.
- Aydın, Betül. 2005. **Çocuk ve Ergen Psikolojisi**. 2. bs. İstanbul: Atlas Yayın Dağıtım.
- Aydilek Çiftçi, Münire. 2011. Öğretmenlerin ve Farklı Sosyo-ekonomik Düzeye Sahip Anne-Babaların Cinsiyet Rollerinin Algısının 60-72 Ay Arası Çocukların Oyuncak Tercihleri ve Akran Etkileşimleri ile İlişkisinin İncelenmesi Yüksek Lisans Tezi, Çukurova Üniversitesi.

- Aysan, Ferda, Gülnur, Tanrıöğen, Abdurrahman, Tanrıöğen. 1996. Perceived Causes of Academic Failure Among the Students at the Faculty of Education at Buca. **Teacher Training for The Twenty First Century**. ed. G. Karagözoğlu. İzmir: Buca Eğitim Fakültesi Yayınları.
- Bacigalupa, Chiara. 2005. The Use of Video Games by Kindergartners in a Family Childcare Setting. **Early Childhood Education Journal**. 33.1: 25-30.
- Balaban Dağal, Asude. 2017. Oyun Gelişimi. **Erken Çocuklukta Oyun ve Oyun Yoluyla Öğrenme**. ed. Alev Önder, Hande Arslan Çiftçi. Nobel Akademik Yayıncılık: 49-72.
- Bayındır, Dilan, Zeynel A., Mısırlı. 2017. Dijital Oyunlar. **Erken Çocuklukta Oyun ve Oyun Yoluyla Öğrenme**. ed. Alev Önder, Hande Arslan Çiftçi. Nobel Akademik Yayıncılık: 261-282.
- Bayındır, Dilan, Fahrettin H., Adagideli. 2017. Oyun Yoluyla Bilişsel Becerilerin Desteklenmesi. **Erken Çocuklukta Oyun ve Oyun Yoluyla Öğrenme**. ed. Alev Önder, Hande Arslan Çiftçi. Nobel Akademik Yayıncılık: 95-124.
- Behrmann, M. Michael. 1994. Assistive Technology for Students with Mild Disabilities. **Intervention in School and Clinic**. 30.2: 70-83.
- Bento, Gabriela, Gisela, Dias. 2017. The Importance of Outdoor Play for Young Children's Healthy Development. **Porto Biomedical Journal**. 2. 5: 157-160.
- Best, Ron. 2016. Exploring the Spiritual in the Pedagogy of Friedrich Froebel. **International Journal of Children's Spirituality**. 21.3-4. 272-282.
- Binbaşoğlu, Cavit. 1997. Çocuk Eğitiminde Oyun. **Çağdaş Eğitim Dergisi**. 231.19-21.
- Birsen, Pelin. 2017. Oyunlaştırılmış Oyun Temelli Öğretim Yoluyla Çocuk Öğrencilere Yabancı Dil Öğretiminin Kelime Öğrenme ve Hatırlamaya Etkisi. Yüksek Lisans Tezi. Bahçeşehir Üniversitesi.
- Bodrova, Elena, Deborah. J. Leong. 1998. **Adult Influences on Play. Play from Birth to Twelve and Beyond: Contexts, Perspectives, And Meanings**. NewYork: Psychology Press: 277-282.
- Boz, İsa. 2018. İlkokul 4. Sınıf Matematik Dersinde Oyunla Öğretim Yönteminin Akademik Başarıya Etkisi. **Uluslararası Ders Kitapları ve Eğitim Materyalleri Dergisi**, 1. 1: 27-45.
- Brock, Avril, Sylvia, Dodds, Pam, Jarvis, Yinka, Olusoga. 2013. **Perspectives on play: Learning for life**. New York: Routledge.
- Brockman, Rowan, Russell, Jago, Kenneth. R. Fox. 2010. The Contribution of Active Play to the Physical Activity of Primary School Children. **Preventive Medicine**. 51.2: 144-147.

- Brooks, Douglas. 2010. The Importance of Play in the Early Childhood Classroom. <http://performancepyramid.miamioh.edu/node/1119>. [17.11.2019].
- Buchman, Debra D., Funk, Jeanne B. 1996. Video and Computer Games in the'90s: Children's Time Commitment and Game Preference. **Children Today**. 24. 1. 12.
- Burçak, Firdevs. 2018. Okul Öncesi Eğitim Ortamlarındaki Dış Mekân Kalitesi ile Dış Mekân Ortamlarına İlişkin Öğretmen Algıları ve Kullanımlarının Belirlenmesi. Doktora Tezi. Hacettepe Üniversitesi.
- Burnard, Pumela, Craft, Grainger T, Anna. 2006. Possibility Thinking, **International Journal of Early Years Education**. 14.3: 243-262.
- Büyüköztürk, Ş. 2012. Örneklemeye Yöntemleri. <http://w3.balikesir.edu.tr/~msackes/wp/wpcontent/uploads/2012/03/BAYFinal-konulari.pdf>. [5.11.2019]
- Castonguay, Genevieve, Sylvie, Jutras. 2009. Children's Appreciation of Outdoor Places in A Poor Neighborhood. **Journal of Environmental Psychology**. 29. 1: 101-109.
- Cee, Jon, Mel, McCree. 2012. A Brief History of the Roots of Forest School in the UK. <https://www.outdoor-learning-research.org/portals/0/research%20documents/horizons%20archive/h60.history.of.fs.pt1.pdf?ver=2014-06-23-151226-000>. [19.11.2019].
- Cengizhan, Cahit. 2005. Öğrencilerin Bilgisayar ve İnternet Kullanımında Yeni Bir Boyut: "İnternet Bağımlılığı". **Marmara Üniversitesi Atatürk Eğitim Fakültesi Eğitim Bilimleri Dergisi**. 22. 22: 83-98.
- Cherney, Isabelle D, Kamala, London. 2006. Gender-Linked Differences in the Toys, Television Shows, Computer Games, and Outdoor Activities of 5-to 13-Year-Old Children. **Sex Roles**. 54. 9-10: 717.
- Cherney, Isabelle D. 2008. Mom, Let Me Play More Computer Games: They Improve My Mental Rotation Skills. **Sex Roles**. 59: 776-786.
- Clark, Alison. 2010. **Transforming Children's Spaces: Children's and Adults' Participation in Designing Learning Environments**. USA: Routledge.
- Clements, Rhonda. 2004. An Investigation of the Status of Outdoor Play. **Contemporary Issues in Early Childhood**. 5. 1: 68-80.
- Corsaro, William A. 1997. **The Sociology of Childhood**. Thousand Oaks, CA: Pine Forge Press.
- Coyne, Sarah. M, Laura M., Padilla-Walker, Laura, Stockdale, Randal D. Day. 2011. Game On... Girls: Associations Between Co-Playing Video Games and Adolescent Behavioral and Family Outcomes. **Journal of Adolescent Health**. 49. 2: 160-165.

- Cunningham, Cathy, Margaret, Jones, Narelle, Taylor. 1994. The Child-Friendly Neighbourhood: Some Questions and Tentative Answers from Australian Research. **International Play Journal**. 2: 79–95.
- Çakırer-Özservet, Yasemin. 2015. Kentli Çocukların Hayali Sokakları: Beyoğlu Sötlüce-Örnektepe Bölgesi. **Uluslararası Kent Araştırmaları Sempozyumu Kitabı. 16-17 Nisan 2015**. Eskişehir.
- _____. 2015a. Geleneksel Çocuk Oyunları için Sokak Temelli Geleneksel Oyun Alanlarının Yeniden Keşfi. **I. Uluslararası Türk Dünyası Çocuk Oyun ve Oyuncakları Kurultayı. 14-17 Mayıs 2015**. Eskişehir: Osmangazi Üniversitesi.
- Çetken, Hatice Ş. 2018. An Investigation of Preschooler’s Play Preferences Regarding the Design of Outdoor Play Areas.’ Yüksek Lisans Tezi, Orta Doğu Teknik Üniversitesi.
- Çukur, Duygu. 2011. Okulöncesi Çocukluk Döneminde Sağlıklı Gelişimi Destekleyici Dış Mekan Tasarımı. **Türkiye Ormanlık Dergisi**. 12. 1: 70-76.
- Daiute, Colette. 1989. Play as Thought: Thinking Strategies of Young Writers. **Harvard Educational Review**. 59. 1: 1-24.
- Departmental Report [17.01.2008]. Department for Children, Schools and Families. Fair Play: A Consultation on the Play Strategy. <http://www.playengland.org.uk/resource/fair-play-a-consultation-on-the-play-strategy/>.
- De Aguilera, Miguel, Alfonso, Mendiz. 2003. Video Games and Education: Education in the Face of A “Parallel School”. **Computers in Entertainment (CIE)**. 1. 1: 1.
- Demir, İbrahim, Serpil, Kılıç, Özer, Depren. 2009. Factors Affecting Turkish Students’ Achievement in Mathematics. **US-China Education Review**. 6. 6: 47-53.
- Demiral, Özgör. 1989. **Eğitici Oyuncak Yapımı**. İstanbul: Esin Yayın Evi.
- Demirtaş, Zülfü. 2010. Okul Kültürü ile Öğrenci Başarısı Arasındaki İlişki. **Eğitim ve Bilim**. 35: 158.
- Deniz, Emre A. 2019. Çocuk Merkezli Oyun Terapisinin Otizmlı Çocuklarda Sosyal Becerilerin Gelişimine Etkisinin İncelenmesi. Yüksek Lisans Tezi. Necmettin Erbakan Üniversitesi.
- Dere Çiftçi, Hande. 2014. Oyuncaklar ve Oyun Materyalleri. **Erken Çocukluk Döneminde Oyun**. ed. Ayşe B. Aksoy, Hande Arslan Çiftçi. Ankara: Pegem Akademi: 114-137.
- Dinella, Lisa M, Erica S. Weisgram. 2018. Gender-Typing of Children’s Toys: Causes, Consequences, and Correlates. **Sex Roles**. 79. 5-6: 253-259.

- Dodds, Sylvia. 2013. We Want to Play: Primary Children at Play in the Classroom. **Perspectives on Play: Learning for Life**. ed. Brock, Avril, Dodds, Sylvia., Jarvis, Pam, Olusoga, Yinka. Routledge
- Dorinsight. 2019. Çocuk ve Teknoloji Araştırması <https://www.aydinlik.com.tr/cocuklarin-zor-tercihi-tablet-mi-sokak-mi-toplum-nisan-2019>. [29.11.2019].
- Dursun, Şemsettin, Yüksel, Dede. 2004. Öğrencilerin Matematikte Başarısını Etkileyen Faktörler Matematik Öğretmenlerinin Görüşleri Bakımından. **Gazi Üniversitesi Gazi Eğitim Fakültesi Dergisi**. 24. 2: 217-230.
- Eberle, Scott G. 2014. The Elements of Play: Toward A Philosophy and A Definition of Play. **American Journal of Play**. 6. 2: 214-233.
- Ecirli, Hatice. 2014. Anne-Baba-Çocuk ve Oyun. **Yaşamın İlk Yıllarında Oyun: Oyuna Çok Yönlü Bakış**. ed. Hülya Gülay Ogelman. Ankara: Pegem Yayıncılık: 295-315.
- Eisert, Debra, Suzanne, Lamorey. 1996. Play as A Window on Child Development: The Relationship between Play and Other Developmental Domains. **Early Education and Development**. 7.3: 221-235.
- Else, Perry. 2009. **The Value of Play**. London: Continuum
- Erdoğan, Nesrin I., James E., Johnson, Pool I, Dong, Zihui, Qiu. 2019. Do Parents Prefer Digital Play? Examination of Parental Preferences and Beliefs in Four Nations. **Early Childhood Education Journal**. 47. 2: 131-142.
- Ergin, Ayşegül Z, Demirali Y. Ergin. 2019. Öğrencilerin Matematik Dersini Sevme-Sevmeme Nedenlerini Etkileyen Etmenler. **IV. IBANESS Kongreler Serisi – Russe / Bulgaristan**, 8-9 Nisan, p. 699-706.
- Erten, Mustafa, Zeki, Demir. 2019. Çocuk Oyun Alanlarının İlkokul Öğrencilerinin Gelişimi Üzerine Etkilerinin Araştırılması: Düzce Cumhuriyet İlkokulu Örneği. **Düzce Üniversitesi Ormanlık Dergisi**. 15.1: 11-23.
- ESA. 2019. About the Computer and Video Game Industry. <https://www.theesa.com/wp-content/uploads/2019/05/2019-essential-facts-about-the-computer-and-video-game-industry.pdf>. [22.11.2019].
- Etaugh, Claire, Marsha B. Liss. 1992. Home, School, and Playroom: Training Grounds for Adult Gender Roles. **Sex Roles**. 26.3-4: 129-147.
- Fan, Fan A., Rebecca I., Umaru, Lubasa N. Nseendi. 2016. Students' Academic Achievements in English Language: Does Gender Matter? **International Journal of Education, Learning and Development**. 4.4: 21-28.
- Fromberg, Doris P, Doris, Bergen. 1998. **Play from Birth to Twelve and Beyond: Contexts, Perspectives, And Meanings**. New York & London: Psychology Press.

- Frost, Joe L. 1997. Child Development and Playgrounds. **Play Spaces for Children: A New Beginning. Improving Our Elementary School Playgrounds.** ed. Bruya, Lawrence D., 2. 11.
- Funk, Jeanne B., Margaret, Chan, Jason, Brouwer, Kathleen, Curtiss. 2006. A Biopsychosocial Analysis of The Video Game-Playing Experience of Children and Adults in The United States. **SIMILE: Studies in Media & Information Literacy Education.** 6. 3: 79.
- Funk, Jeanne B, Debra. D, Buchman, Jennifer, Jenks, Heidi, Bechtoldt. 2003. Playing Violent Video Games, Desensitization, And Moral Evaluation in Children. **Journal of Applied Developmental Psychology.** 24. 4: 413-436.
- Garvey, Catherine. 1990. **Play.** Cambridge MA: Harvard University Press.
- _____. 1991. **Play.** 2 bs. London: Fontana Publications.
- Garwood, S. Gray. 1982. Piaget And Play: Translating Theory into Practice. **Topics in Early Childhood Special Education.** 2, 3: 1-13.
- Giddens, Anthony. 1964. Notes on the Concepts of Play and Leisure. **The Sociological Review.** 12. 1: 73-89.
- Gifford, Robert, Cecile, Lacombe. 2006. Housing Quality and Children's Socio-emotional Health. **Journal of Housing Built Environment.** 21: 177-189.
- Gimbert, Belinda, Dean, Cristol. 2004. Teaching Curriculum with Technology: Enhancing Children's Technological Competence During Early Childhood. **Early Childhood Education Journal.** 31. 3: 207-216.
- Ginsburg, Kenneth. R. 2007. The Importance of Play in Promoting Healthy Child Development and Maintaining Strong Parent-Child Bonds. **Pediatric,** 119. 1: 182-191.
- _____. 2013. The Importance of Play in Promoting Healthy Child Development and Maintaining Strong Parent-Child Bonds. <http://pediatrics.aappublications.org/content/119/1/182.short>. [18.11.2019].
- Gleave, Josie, Issy, Cole-Hamilton. 2012. **A Literature Review on the Effects of a Lack of Play on Children's Lives.** England: Play England.
- Goldstein, Jeffrey. 2012. **Play in Children's Development, Health and Well-Being.** Brussels, Belgium: Toy Industries of Europe.
- Gökçearslan, Şahin. 2005. İlk ve Ortaöğretim Öğrencilerinin Evde Bilgisayar Kullanımına İlişkin Öğrenci ve Veli Görüşleri, Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi. Hacettepe Üniversitesi.
- Gray, Peter. 2011. The Decline of Play and the Rise of Psychopathology in Children and Adolescents. **American Journal of Play.** 3. 4: 443-463.

- _____. 2014. Give Childhood Back to Children: If We Want Our Offspring to Have Happy, Productive and Moral Lives, We Must Allow More Time for Play, Not Less. <https://www.independent.co.uk/voices/comment/give-childhood-back-to-children-if-we-want-our-offspring-to-have-happy-productive-and-moral-lives-we-9054433.html>. [19.11.2019].
- Güvendir, Meltem Acar. 2014. Öğrenci Başarılarının Belirlenmesi Sınavında Öğrenci ve Okul Özelliklerinin Türkçe Başarısı ile İlişkisi. **Eğitim ve Bilim**. 39. 172.
- Han, Myae, Noreen, Moore, Carol, Vukelich, Martha, Buell. 2010. Does Play Make A Difference? How Play Intervention Affects the Vocabulary Learning of At-Risk Preschoolers. **American Journal of Play**. 3. 1: 82-105.
- Hair, Joseph F, William C, Black, Barry J, Babin, Rolph E. Anderson. 2006. **Multivariate Data Analysis**. Pearson Education. New Jersey: Hoboken.
- Hansen, John W. 2003. To Change Perceptions of Technology Programs. **Journal of Technology Studies**. 29: 16-19.
- Hastings, Erin C, Tamara L. Karas, Adam, Winsler, Erin, Way, Amy, Madigan, Shannon, Tyler. 2009. Young Children's Video/Computer Game Use: Relations with School Performance and Behavior. **Issues in Mental Health Nursing**. 30. 10: 638-649.
- Howard, Justine, Karen, McInnes. 2012. The Impact of Children's Perception of An Activity as Play Rather Than Not Play on Emotional Wellbeing. **Child**. 38. 1: 1-6.
- Hughes, Bob. 2006. **Play Types: Speculations and Possibilities**. London: The London Centre for Playwork Education and Training.
- Huizinga, Johan. 2004. Nature and Significance of Play as A Cultural Phenomenon. **The Performance Studies Reader**: 117-20.
- İnal, Yavuz, Kürşat, Çağiltay. 2005, June. Turkish Elementary School Students' Computer Game Play Characteristics. **The International Informatics Congress**. Eskişehir.
- İncebacak, Belgin B, Zafer, Tangülü. 2015. Sosyal Bilgiler Öğretimi: Öğretmenim "İyi Ki Var". **Sakarya University Journal of Education**. 5. 3: 52-66.
- IPA, The Early Childhood Organisation. 2004. The Power of Play (Dublin, IPA, The Early Childhood Organisation).
- _____. 2014. Declaration on the Importance of Play <http://ipaworld.org/ipa-declaration-on-the-importance-of-play/>. [25.11.2019].
- Jackson, Linda A, Alexander, Von Eye, Frank A, Biocca, Gretchen, Barbatsis, Zhao, Yong, Hiram E. Fitzgerald. 2006. Does Home Internet Use Influence the Academic Performance of Low-Income Children? **Developmental Psychology**. 42. 3: 429.

- Judge, Sharon, Kathleen, Puckett, Sherry Mee, Bell. 2006. Closing the Digital Divide: Update from the Early Childhood Longitudinal Study. **The Journal of Educational Research**. 100. 1: 52-60.
- Kafai, Yasmin B. 2006. Revised Realities and Potential Perspectives. **Play from Birth to Twelve: Contexts, Perspectives, And Meanings**. ed. Doris Pronin Fromberg, Doris Bergen. New York: Routledge.
- Kahramanoğlu, Recep, Tuba, Deniz. 2017. Ortaokul Öğrencilerinin Üstbiliş Becerileri, Matematik Özyeterlikleri ve Matematik Başarısı Arasındaki İlişkinin İncelenmesi. **İnönü University Journal of the Faculty of Education (INUJFE)**. 18. 3.
- Karataş, Süleyman. 2012. Bilimsel Araştırma Yöntemleri. <http://aves.akdeniz.edu.tr/imageofbyte.aspx?resim=8&ssno=13&user=3180>. [5.11 2019].
- Katrancı, Mehmet. 2015. İlkokul Dördüncü Sınıf Öğrencilerinin Kitap Okuma Motivasyonlarının İncelenmesi. **Ana Dili Eğitimi Dergisi**. 3.2: 49-62.
- Kaufman, Jordy. 2013. Touch-Screen Technology and Children. **Zugriff Am**. 30.
- Keklikci, Hilal, Zehra, Yılmaz. 2013. İlköğretim Öğrencilerinin Matematik Korku Düzeyleriyle Matematik Öğretmenlerine Yönelik Görüşleri Arasındaki İlişkinin Belirlenmesi. **Eğitim ve Öğretim Araştırmaları Dergisi**. c.2. s. 3. Makale No:25.
- Kellert, Stephen R. 2002. Experiencing Nature: Affective, Cognitive, and Evaluative Development in Children. **Children and Nature: Psychological, Sociocultural, and Evolutionary Investigations**. 117151.
- Kılbaş Şükran. 2000. Varoluşçu Eğitim Felsefesi Açısından Eğitsel Etkinlikler. **Ç.Ü. Eğitim Fakültesi Dergisi**, c.2. No.3: 24-33.
- Kılıç, Zeynep. 2017. Fiziksel Becerilerin Desteklenmesi ve Riskli Oyunlar. Erken Çocuklukta Oyun ve Oyun Yoluyla Öğrenme. Nobel Akademik Yayıncılık: 168-188.
- King, Anna Lucia Spear, Valença, Alexandre Martins., Silva, Adriana Cardoso, Sancassiani, Federica, Machado, Sergio, Nardi, Antonio E. 2014. "Nomophobia": Impact of Cell Phone Use Interfering with Symptoms and Emotions of Individuals with Panic Disorder Compared With A Control Group. **Clinical Practice and Epidemiology in Mental Health**. 10: 28–35.
- Kohn, David. 2015. Let the Kids Learn Through Play. https://www.nytimes.com/2015/05/17/opinion/sunday/let-the-kids-learnthroughplay.html?action=click&pgtype=homepage®ion=ccolumn&module=mostemailed&version=full&src=me&wt.nav=mostemailed&_r=3. [18.11.2019].
- Kurt, Şerife Hülya. 2015. Farklı Kültürlerde Ebeveyn ve Çocukların Oyun Algısına Yönelik Bir Araştırma. Yüksek Lisans Tezi. Çukurova Üniversitesi.

- Larson, Heike. 2013. The Five Characteristics of Play – and of Montessori Work. <https://www.mariamontessori.com/2013/09/26/the-five-characteristics-of-play-and-of-montessori-work/>. [17.11.2019].
- Lauricella, A. R. 2013. Çocukların Medya Katılımı. 1. Türkiye Çocuk ve Medya Kongresi. ed. Haluk Yavuzer, Mustafa Ruhi Şirin. İstanbul: Çocuk Vakfı Yayınları: 117-137.
- Lego (2018). Play Well Report. https://www.lego.com/r/www/r/aboutus/-/media/aboutus/media-assets-library/play-well-report-2018/legoplaywellreport2018_rgb.pdf?l.r=-364102481. [17.11.2019].
- Lester, Stuart, Wendy, Russell. 2008. **Play for A Change: Play, Policy and Practice: A Review of Contemporary Perspectives**. London: Play England.
- Leu, Donald J, Charles K. Kinzer. 2000. The Convergence of Literacy Instruction with Networked Technologies for Information and Communication. **Reading Research Quarterly**. 35. 1: 108-127.
- Lichtenfeld, Stephanie, Robert H. Stupnisky. 2013. Elementary School Students' Achievement Emotions: Influences of Gender and Relations to Motivation and Achievement in Academic Achievement. Hauppauge, NY: Nova Science Publishers p. 33-62.
- Lillemyr, Ole Fredrick. 2009. **Taking Play Seriously: Children and Play in Early Childhood Education—An Exciting Challenge**. Charlotte, NC: Information Age Publishing.
- Lindholm, Gunilla. 1995. Schoolyards: The Significance of Place Properties to Outdoor Activities in Schools. **Environment and Behavior**. 27. 3: 259-293.
- Loftus, Geoffrey R, Elizabeth F. Loftus. 1983. **Mind at Play: The Psychology of Video Games**. New York: Basic Books.
- Louv, Richard. 2005. **Last Child in The Woods: Saving Our Children from Nature-Deficit Disorder**. Chapel Hill, NC: Algonquin Books.
- Lynch, Meghan. 2015. Guys and Dolls: A Qualitative Study of Teachers' Views of Gendered Play in Kindergarten. **Early Child Development and Care**. 185. 5: 679-693.
- Malone, Thomas W., Mark R. Lepper. 1987. Making Learning Fun: A Taxonomy of Intrinsic Motivations for Learning. *Aptitude, Learning and Instruction III: Cognitive and Affective Process Analysis*.
- Manners, Prudence J. 2003. Children's Experiences of Break-Time in A Primary School in Ireland. Unpublished Master Thesis, Department of Psychology. University of Dublin. Trinity College.
- Mellou, Eleni. 1994. Play Theories: A Contemporary Review. **Early Child Development and Care**. 102. 1. 91-100.

- Memiş, Aysel, Hale, Arıcan. 2013. Beşinci Sınıf Öğrencilerinin Matematiksel Üstbiliş Düzeylerinin Cinsiyet ve Başarı Değişkenleri Açısından İncelenmesi. **Karaelmas Eğitim Bilimleri Dergisi**. 1.1.
- Miller, Elisa, Heather, Kuhaneck. 2008. Children's Perceptions of Play Experiences and the Development of Play Preferences: A Qualitative Study. **American Journal of Occupational Therapy**. 62: 407-415.
- Milli Eğitim Bakanlığı (2018) 4. Sınıflar Raporu ABİDE. http://eskisehirodm.meb.gov.tr/meb_iys_dosyalar/2019_07/03111935_AB_YDE_4_2018_Raporu.pdf. [19.11.2019].
- Moore, Robin, Herb, Wong. 1997. **Natural Learning**. Berkeley: MIG Communications.
- Mustafaoğlu, Rüstem, Emrah, Zirek, Zeynel, Yasacı. & Özdiñler, Arzu R. 2018. Dijital Teknoloji Kullanımının Çocukların Gelişimi ve Sağlığı Üzerine Olumsuz Etkileri. **Addicta: The Turkish Journal on Addictions**. 5. 2: 1-21.
- Mustafaoğlu, Rüstem and Zeynel, Yasacı. 2018. Dijital Oyun Oynamanın Çocukların Ruhsal ve Fiziksel Sağlığı Üzerine Olumsuz Etkileri. **Bağımlılık Dergisi**. 19.3: 51-58.
- National Institute for Play. The Science-Patterns of Play. <http://www.nifplay.org/science/Pattern-Play/>. [19.10.2019].
- Nicolopoulou, Ageliki. 2004. Oyun, Bilişsel Gelişim Ve Toplumsal Dünya: Piaget, Vygotsky Ve Sonrası. **Ankara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Fakültesi Dergisi**. 37. 2: 137-169.
- Niemann, Helmut, Bekir, Onur. 2019. Oyunağın Gelişim Tarihi. **Ankara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Fakültesi Dergisi**. 24.1. 55-61.
- Okolo, Cindy, Renee, Hayes. 1996. The Impact of Animation in CD-ROM Books on Students' Reading Behaviors and Comprehension. Orlando: Eric.
- Onay, Pınar, Aslıhan, Tüfekçi, Kürşat, Çağıltay. 2005. Türkiye'deki Öğrencilerin Bilgisayar Oyunu Oynama Alışkanlıkları ve Oyun Tercihleri: ODTU ve Gazi Üniversitesi Öğrencileri Arası Karşılaştırmalı Bir Çalışma, **Bilişim Teknolojileri Işığında Eğitim Konferansı**. Ankara.
- Orhan, Ebru. 2018. 10-14 Yaş Arasındaki Çocukların Fiziksel Aktivite Seviyesi, Dijital Oyun Bağımlılığı ve Dikkat Düzeyleri Arasındaki İlişkinin İncelenmesi. Yüksek Lisans Tezi. Niğde Ömer Halisdemir Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- Önder, Alev. 2017. Oyun Kuramları. **Erken Çocuklukta Oyun ve Oyun Yoluyla Öğrenme**. ed. Alev Önder, Hande Arslan Çiftçi. Nobel Akademik Yayıncılık: 27-48.

- Özdemir, Aydın, Oğuz, Yılmaz. 2008. Assessment of Outdoor School Environments And Physical Activity in Ankara's Primary Schools. **Journal of Environmental Psychology**. 28: 287-300.
- Özmutlu, Meltem. 2018. Designing A Digital Game Design Platform for Children'. Yüksek Lisans Tezi. Bahçeşehir Üniversitesi.
- Öztabak, Muhammet Ü. 2017. İlkokul 2. ve 3. Sınıf Öğrencilerinin Oynadıkları Oyunların İncelenmesi. **Anemon Muş Alparslan Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi**. 5. 3: 797-822.
- Parten, Mildred B. 1932. Social Participation among Pre-school Children. **The Journal of Abnormal and Social Psychology**. 27.3: 243-269.
- Pehlivan, Hülya. 2005. **Oyun ve Öğrenme**. Ankara: Anı Yayıncılık.
- Pellegrini, Anthony D, Lee, Galda. 1982. The Effects of Thematic-Fantasy Play Training on the Development of Children's Story Comprehension. **American Educational Research Journal**. 19. 3: 443-452.
- Pellegrini, Anthony D. 2009. **The Role of Play in Human Development**. USA: Oxford University Press.
- Piaget, Jean, Barbel, Inhelder. 1969 The Psychology of the Child. New York: Basic Books.
- Pilten, Pusat, Gülhiz, Pilten. 2013. Okul Çağı Çocuklarının Oyuna İlişkin Algılarının Değerlendirilmesi. **Mersin Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi**. 9. 2: 15-31.
- Prensky, Marc. 2003. Digital Game-Based Learning. Computers in Entertainment (CIE). 1. 1: 21-21.
- Ramazan, M. Oya, A. Atiye, Özdemir. 2015. An Investigation of Physical Properties and User Behaviours in Children's Parks/Playgrounds Çocuk Oyun Alanlarının/Parklarının Fiziksel Özelliklerinin ve Kullanıcılarının Davranışlarının İncelenmesi. **Journal of Human Sciences**. 12. 1: 1558-1576.
- Papastergiou, Marina. 2009. Digital Game-Based Learning in High School Computer Science Education: Impact on Educational Effectiveness and Student Motivation. **Computers & Education**. 52. 1: 1-12.
- Rasmussen, Torben Hangaard. 2003. The Virtual World of Toys—Playing with Toys in A Danish Preschool. **Toys as Communication**. 47-58
- Rivkin, Mary S. 2000. **Outdoor Experiences for Young Children**. ERIC Digest.
- _____. 2012. Children's Outdoor Play: An Endangered Activity. **Play from Birth to Twelve: Contexts, Perspectives, and Meanings**. ed. Doris Pronin Fromberg, Doris Bergen. New York: Routledge: 329-336

- Rogers, Jennifer, Davidson, Peter, Hogan, Marcy, Aspinall. 2017. Are Montessori Children Successful Later in Life? <https://www.mariamontessori.com/?s=life+skills>. [17.11.2019].
- Rosen, Lary D, Lim, Alex, Felt J, Carrier, L. Mark, Cheever, N, Lara-Ruiz, J. Rokkum, J. 2014. Media and Technology Use Predicts III-Being Among Children, Preteens and Teenagers Independent of the Negative Health Impacts of Exercise and Eating Habits. **Computers in Human Behavior**. 35: 364-375.
- Russ, Sandra W. 1998. Play, Creativity, and Adaptive Functioning: Implications for Play Interventions. **Journal of Clinical Child Psychology**. 27. 4: 469-480.
- Rymanowicz, Kylie. 2015. The Power of Play. https://www.canr.msu.edu/news/the_power_of_play_part_1_stages_of_play. [17.11.2019]
- Sallis, James F, Judith, Prochaska, Wendell C, Taylor. 2000. A Review of Correlates of Physical Activity of Children and Adolescents. **Medicine and Science in Sports and Exercise**. 32. 5: 963-975.
- Sandberg, Anette, I. Pramling, Samuelsson. 2003. Preschool Teachers' Play Experiences Then and Now. *Early Childhood Research and Practice*. 1. 5. <http://ecrp.uiuc.edu/v5n1/sandberg.html>.
- Sarı, Ç. Saime. 2011. Çocuk Oyun ve Öğrenme. **Eğitime Bakış**. 20. 7: 21-25.
- Savaş, Ekrem, Selma, Taş, Adem, Duru. 2010. Matematikte Öğrenci Başarısını Etkileyen Faktörler. **İnönü Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi**. 11. 1: 113-132.
- Schiller Friedrich V. 1875. **Essays Aesthetical and Philosophical**. London: George Bell.
- Serdaroğlu, Cahide. 2019. 6. Sınıf Bitki ve Hayvanlarda Üreme, Büyüme ve Gelişme Ünitesinin Öğretiminde Oyun Temelli Öğrenmenin Akademik Başarı ve Tutum Üzerine Etkisi. Yüksek Lisans Tezi. Ondokuz Mayıs Üniversitesi.
- Sherwood, Sara A, Reifel, Stuart. 2013. Valuable and Unessential: The Paradox of Preservice Teachers' Beliefs About the Role of Play in Learning. **Journal of Research in Childhood Education**. 27. 3: 267-282.
- Shetty, P. Parinitha, Laila, Naema, Rai, Archana. 2015. Play in India: A Comparison Between Children from Different Socio-Economic Groups. **J Dent Med Sci**. 14. 7: 124-128.
- Simon, Fran, Karen N. Nemeth. 2012. **Digital Decisions: Choosing the Right Technology Tools for Early Childhood Education**. Gryphon House, Inc.
- Slade, Peter. 1995. **Child Play: Its Importance for Human Development**. Jessica Kingsley Publishers.
- Spencer, Herbert. 1873. **The Principles of Psychology**. New York: D. Appleton And Co.

- Stagnitti, Karen. 2004. Understanding Play: The Implications for Play Assessment. **Australian Occupational Therapy Journal**. 51. 1:3-12.
- Sutton-Smith, Brian. 2008. Play Theory: A Personal Journey and New Thoughts. **American Journal of Play**. 1.1: 80-123.
- Sutton-Smith, Brian. 2009. **The Ambiguity of Play**. Harvard University Press.
- Şirin, Mustafa Ruhi. 2019. **Çocuk, Çocukluk ve Çocuk Edebiyatı**. İstanbul: Uçan At Yayınları.
- _____. 2019a. **Çocuk Edebiyatına Eleştirel Bir Bakış: Çocuk Edebiyatı Nedir, Ne Değildir?** İstanbul: Uçan At Yayınları.
- Tandoğan, Okşan. 2016. Çocuklar için Daha Yaşanılır Okul Bahçeleri. **Megaron**. 11: 629-637.
- Şişman, Elif Ebru, Murat, Özyavuz. 2010. Çocuk Oyun Alanlarının Dağılımı ve Kullanım Yeterliliği: Tekirdağ Örneği. **Tekirdağ Ziraat Fakültesi Dergisi**. 7. 1: 13-22.
- Thomas, Lyann, Howard, Justine, Miles, G. 2006. The Effectiveness of Play Practice for Learning in The Early Years. **Psychology of Education Review**. 30. 1: 52-58.
- Thomson, Sarah. 2005. 'Territorialising' the Primary School Playground: Deconstructing the Geography of Playtime. **Children's Geographies**. 3.1: 63-78.
- Torun, Fulya, Arif, Akçay, Ahmet Naci, Çocuklar. 2015. Bilgisayar Oyunlarının Ortaokul Öğrencilerinin Akademik Davranış ve Sosyal Yaşam Üzerine Etkilerinin İncelenmesi. **Karaelmas Eğitim Bilimleri Dergisi**. 3. 1.
- Teuwen, Jolien, Dirk, De Groff, Bieke, Zaman. 2012. Flemish Preschoolers Online: A Mixed-Method Approach to Explore Online Use, Preferences and The Role of Parents and Siblings. **Etmaal Van De Communicatiewetenschap**. Leuven, Belgium.
- Tuğrul, Belma, Özge, Metin. 2006. Çocukların Oyun Oynama Hakkı. **3. Uluslararası Çocuk ve İletişim Kongresi Kitabı**: 195-202.
- Tuğrul, Belma, Özge Metin, Aslan, Gözde, Ertürk, Şenay Özen, Altınkaynak. 2014a. Anaokuluna Devam Eden Altı Yaşındaki Çocuklar ile Okul Öncesi Öğretmenlerinin Oyun Hakkındaki Görüşlerinin İncelenmesi. **İnönü Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi**. 15. 1.
- Tuğrul, Belma, H. Gözde, Ertürk, Özen, Şenay, Altınkaynak, Gökhan, Güneş. 2014b. Oyunun Üç Kuşaktaki Değişimi. **The Journal of Academic Social Science Studie**. 27: 1-16.
- Tunçel, Merve. 2013. Analyzing Childhood Through Games. Yüksek Lisans Tezi, İstanbul Bilgi Üniversitesi.

- Tuncer, A. Murat, S. Songül, Yalçın. 1999. Multimedia and Children in Turkey. **The Turkish Journal of Pediatrics**. 41: 27-34.
- TÜİK (2013). Çocuk İstatistikleri-Bilişim Teknolojileri Kullanımı. <https://biruni.tuik.gov.tr/medas/?kn=207&locale=tr>. [17.12.2019].
- Uğur, Sinem Burcu. 2018. Geçmişten Günümüze Şekillenen Çocukluk Algısı ve Çocuk Yetiştirme Pratikleri. **Süleyman Demirel Üniversitesi Fen-Edebiyat Fakültesi Sosyal Bilimler Dergisi**. 1. 45: 227-247.
- Ulset, Vidar, Frank, Vitaro, Mara, Brendgen, Mona, Bekkhus, Anne, Borge. 2017. Time Spent Outdoors During Preschool: Links with Children's Cognitive and Behavioral Development. **Journal of Environmental Psychology**. 52: 69-80.
- Ünal, Merve. 2009. Çocuk Gelişiminde Oyun Alanlarının Yeri ve Önemi. **İnönü Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi**. 10. 2: 95-110.
- Ünsal, Fatma Özge. 2017. Oyun Türleri ve Oyun Alanları. **Erken Çocuklukta Oyun Yoluyla Eğitim**. ed. Alev Önder, Hande Arslan Çiftçi. Nobel Akademik Yayıncılık: 73-94.
- Valentine, Gill, John, Mckendrick. 1997. Children's Outdoor Play: Exploring Parental Concerns About Children's Safety and the Changing Nature of Childhood. **Geoforum**. 28. 2: 219-235.
- Van Deventer, S. Stephanie, James, White. 2002. Expert Behavior in Children's Video Game Play. **Simulation & Gaming**. 33. 1: 28-48.
- Walker, Dale, Greenwood, Betty, Hart, Judith, Carta. 1994. Prediction of School Outcomes Based on Early Language Production and Socioeconomic Factors. **Child Development**. 65. 2: 606-621.
- Wardle, Francis. 2007. Learning That is Compatible with Brain Development. How Children Learn. *Children and Families*, 21(2), 36-37
- Weisberg, Deena Skolnick., Jennifer, Zosh, Kathy, Hirsh-Pasek, Roberta M. Golinkoff. 2013. Talking It Up: Play, Language Development, and the Role of Adult Support. **American Journal of Play**. 6. 1: 39-54.
- Whitebread, David, Basilio, Marisol, Kvalja, Martina, Verma, Mohini. 2012. **The Importance of Play**. Brussels: Toy Industries of Europe.
- Yavuzer, Haluk 1992. **Çocuk Psikolojisi**. 8. bs. İstanbul: Remzi Kitabevi.
- Yavuzylmaz, M. 2018. Eğitsel Oyun Destekli Takım-Oyun-Turnuva Yönteminin 5. Sınıf Öğrencilerinin Elektrik Konusundaki Akademik Başarılarına ve Motivasyonlarına Etkisi. Yüksek Lisans Tezi. Gazi Üniversitesi.
- Yayan, Betül, Giray, Berberoğlu. 2004. A Re-Analysis of the TIMSS 1999 Mathematics Assessment Data of the Turkish Students. **Studies in Educational Evaluation**. 30: 87-104.

- Yayla, Merve. 2016. Ebeveynlerin Çocuk Oyunları Hakkındaki Görüşleri ve Çocuklarının Oyunlarına Katılımları ile Ebeveyn Çocuk Yetiştirme Tutumları Arasındaki İlişkinin İncelenmesi. Yüksek Lisans Tezi. Pamukkale Üniversitesi.
- Yıldırım, Meltem. 2017. Bağımsız Anaokulu Öğretmenlerinin Dış Mekân Oyun Alanlarına ve Uygulamalarına İlişkin Görüşleri. Yüksek Lisans Tezi, Anadolu Üniversitesi.
- Yılmaz, Sevgi, Zöhre, Bulut. 2002. Kentsel Mekânlarda Çocuk Oyun Alanları Planlama ve Tasarım İlkeleri. **Atatürk Üniversitesi Ziraat Fakültesi Dergisi**. 33. 3: 345-351.
- Yiğit, Emrullah. 2017. Çocukların Dijital Oyun Bağımlılığında Ailelerin Bazı Değişkenler Açısından İncelenmesi. Yüksek Lisans Tezi, Yüzüncü Yıl Üniversitesi.
- Yükselgün, Yağız. 2008. İlköğretim Dördüncü ve Beşinci Sınıf Öğrencilerinin İnternet Kullanım Durumlarına Göre Saldırganlık ve Sosyal Beceri Düzeylerinin İncelenmesi. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi. Eskişehir Osmangazi Üniversitesi.
- Zask, Avigdor, Eric, Van Beurden, Lisa, Barnett, Lyndon, Brooks, Uta, Dietrich. 2001. Active School Playgrounds—Myth or Reality? Results of the “Move It Groove It” Project. **Preventive Medicine**. 33. 5: 402-408.
- Zigler, Edward F, Dorothy, Singer, Sandra, Bishop-Josef. 2004. **Children's Play: The Roots of Reading**. Zero to Three/National Center for Infants, Toddlers and Families.

EKLER

Ek 1: Kişisel Bilgi Formu

Lütfen sana uygun olan cevabı işaretle.

Ad ve Soyadı:
Cinsiyetiniz: a) Kız b) Erkek
1. Her gün oyun oynar mısın? A) Evet B) Hayır
2. Her gün kaç saat oyun oynarsın? a) Oyun oynamam b) 1 saatten az c) 1-2 saat d) 2 saatten fazla
3. En çok ne tür oyunlar oynarsın? a) Dijital oyunlar (Tablet, bilgisayar oyunları gibi) b) Sokak Oyunları
4. En çok ne ile oynamayı seversin? Yazabilir misin?
5. Nerde daha fazla oyun oynarsın? a) Evde b) Okulda c) Sokakta ya da parkta
6. En çok kimle/neyle oyun oynamaktan hoşlanırsın? a) Tek başıma

- b) Ailemle
- c) Arkadaşlarımla
- d) Oyuncaklarımla

7. Oyun dendiğinde aklına gelen ilk üç sözcüğü yazar mısın?

.....

8. Tablet/televizyon/telefonda geçirdiğin süre ne kadar?

- a) Vakit geçirmem
- b) Az 30 dakika kadar
- c) Orta 1-2 saat kadar
- d) Çok 2 saatten daha fazla

9. Dijital ortamda (telefonda, bilgisayarda veya tablette) en çok ne yaparsın?

.....

10. En çok sevdiğin dersin adını yazar mısın? Neden o dersi çok seviyorsun?

.....

.....

ÖZ GEÇMİŞ

Zehra KAPLAN

Lisans: Boğaziçi Üniversitesi Okul Öncesi Öğretmenliği

Email: sarica.zehra@gmail.com