

| Research Article \ Araştırma Makalesi |

Çocuk Gelişimci ve Öğretmenlerin Oyun ve Oyun Materyallerinden Yararlanmaya Yönelik Görüşleri

The View of Child Development Consultant and Teachers on Using Game and Game Materials

Arzu ÖZYÜREK¹

Aslı GÜNEY²

Hatice KESER³

• **Geliş Tarihi:** 15 Haz. 2021

• **Kabul Tarihi:** 21 Ara. 2021

• **Yayın Tarihi:** 27 Şub. 2022

To cite this article: Özyürek, A., Güney, A. ve Keser, H. (2022). Çocuk gelişimci ve öğretmenlerin oyun ve oyun materyallerinden yararlanmaya yönelik görüşleri, *Uluslararası Erken Çocukluk Eğitimi Çalışmaları Dergisi*, 7:1, 1-18. DOI: 10.37754/ 737103.2022.713

Öz

Bu çalışmanın amacı, çocuk gelişimciler ve öğretmenlerin oyun ve oyun materyallerinden yararlanmaya yönelik görüşlerini belirlemektir. Çalışma grubu, 8 çocuk gelişimci ve 7 öğretmenden oluşmaktadır. Verilerin toplanmasında odak grup görüşmesinden yararlanılmıştır. Görüşmeler iki farklı grup şeklinde ve çevrim içi olarak gerçekleştirilmiştir. Verilerin içerik analizi yapılmış, elde edilen bulgular temalar halinde sunulmuştur. Sonuç olarak; oyun hem çocuk gelişimci hem de öğretmenler tarafından hayatı öğreten bir araç olarak görülmüştür. Fikir birliğine varılan konulardan biri, herkesin oyun oynayabileceği yönündedir. Çocuk gelişimciler çocukların eğlenmek, öğrenmek ve merak gidermek için oyun oynadığını düşünürken öğretmenler anlaşılacak amacıyla çocukların oyun oynadığını düşünmektedirler. Oyuncağın ise daha çok çocukların oyunlarını yönlendirdiği ve yaratıcılığını geliştirdiği düşünülmektedir. Çocuk gelişimciler oyuncağın güvenli-sağlıklı olması gerektiğini ve çocuğun gelişimini destekleme amaçlı olduğunu belirtirken öğretmenler oyuncağın doğal, çok fonksiyonlu, amaca uygun olması gerektiğini ve beceri veya kavram öğretiminde kullanılması gereken bir araç olduğunu belirtmişlerdir. Oyun ve oyuncağı sağaltım amaçlı kullanım her iki grupta da görülürken öğretmenler bir durumu dramatize etmek amacıyla oyuncaktan faydalandıklarını, çocuk gelişimciler ise erken müdahale aracı olarak veya bir problem durumunu ortaya çıkarmak amacıyla kullanılabileceğini ifade etmişlerdir.

Anahtar Kelimeler: Oyun, oyun materyalleri, çocuk gelişimci, özel eğitim öğretmeni, okul öncesi öğretmeni.

Abstract

The aim of this study is to determine the views of child development counselors and teachers about benefiting from games and game materials. The working group consists of 8 child development counselors and 7 teachers. The focus group interview was used to collect the data. The interviews were conducted in two different groups and online. The content analysis of the data was made and results were presented in themes. As a result; play has been seen as a life-teaching tool by both child development consultants and teachers. One common view is that anyone can play. Child development consultants think that children play games to have fun, learn and quench curiosity while teachers think that children play games to be understood. Toy is thought to direct children's games and develop their creativity. Child development consultants stated that the toy should be safe and healthy and it aims to support the development of the child, while the teachers stated that the toy should be natural, multi-functional, suitable for the purpose, and it is a tool that should be used in skill or concept teaching. While the use of games and toys for therapeutic purposes was observed in both groups, teachers stated that they used toys to

¹ Prof. Dr., Karabük Üniversitesi, Çocuk Gelişimi Bölümü Anabilim Dalı, Türkiye, a.ozyurek@karabuk.edu.tr

² Çocuk Gelişimci, Çocuk Gelişimi ve Eğitimi Anabilim Dalı, Türkiye, asliguneycg@gmail.com

³ Çocuk Gelişimci, Çocuk Gelişimi ve Eğitimi Anabilim Dalı, Türkiye, htcksr@outlook.com

dramatize a situation, and child development consultants stated that they could be used as an early intervention tool or to reveal a problem situation.

Key words: *Game, game materials, child development consultant, special education teacher, preschool teacher.*

Giriş

Oyun, insanlığın başlangıcından bu yana var olan ve günümüze kadar gelmiş, çocuğun zorunda olmadığı halde yaptığı, doğal olarak ortaya çıkan ve eğlenmek amacıyla gerçekleştirdiği eylemlerdir. Geçmişte insanlar, fizyolojik ihtiyaçlarını gidermekle meşgul olduğundan belki boş zamanları yoktu. Daha sonraları dini içerikli mağara resimleri çizildiği, Orta Çağ döneminde savaş egzersizlerinin önemli olduğu görülmektedir. Çocuk, minyatür bir yetişkin ve küçük işçiler olarak görülürken yalnızca zengin çocuklarının oyun oynamak ve oyuncak edinmek gibi hakları olduğu dikkat çekmektedir (Aksoy ve Dere Çiftçi, 2014; Onur, 2019). Oyunun tarihi her ne kadar eski olsa da insanlığın gelişimine olan katkısı üzerinde yapılan araştırmalar beklentileri karşılamamaktadır. Genellikle çocukla eşdeğer görülen oyunla ilgili yapılan araştırmalarla oyuna bakış açısı önem kazanmıştır (Koçyiğit, Tuğluk ve Kök, 2007). Yetişkinler açısından bakıldığında boş zamanlarda yapılan bir etkinlik olarak görülürken çocuk için ise oyun yaptığı eylemlerin tümü olarak ele alınabilir. Üstelik çocuğun oyun sonunda somut bir ürün ortaya koymasına da gerek yoktur (Aksoy ve Dere Çiftçi, 2019). Çocuklar yemek yemek ve giyinmek gibi günlük rutinlerini dahi oyuna çevirebilirler. Oyun sayesinde deneyim elde eder, çevresiyle etkileşime girer, yeni duyguları tanır ve bu duygularla başa çıkmayı öğrenirler. Oyunun birden fazla gelişim alanında olumlu yönde etkisi vardır (Milli Eğitim Bakanlığı Temel Eğitim Genel Müdürlüğü, 2013). Oyun sayesinde çocuklar için daha eğlenceli bir öğrenme ortamı oluşmakta ayrıca oyun çocuğun eğitiminde etkin bir öğrenme aracı olarak kullanılmaktadır (Özyürek ve Çavuş, 2016). Norveç ve Türkiye’de yapılan bir çalışmada ise yetişkinler oyunun çocuğun öğrenme ve gelişimine katkı sağlayacağı görüşündedir (İvrendi, Cevher Kalburan, Sandseter, Storli ve Sivertsen, 2020).

Kuramsal yaklaşımlarda, oyunun farklı şekillerde sınıflandırıldığı görülmektedir. Piaget, oyunu kurallı oyun, sembolik oyun ve alıştırmaya oyunları şeklinde ele almıştır. Smilansky’nin oyun sınıflandırması ise oyunun içeriğinden çok şekli ile ilgilidir. Bu şekil gelişim ile paralel ilerler. Smilansky’nin sınıflandırmasında *işlevsel oyunlar* nesne veya nesne olmaksızın gerçekleştirilen ve tekrar içeren hareketlerdir, *inşa oyunları* nesne kullanımı sayesinde ortaya çıkan yaratıcılığı içerir, *dramatik oyunlar* çocuğun hayali bir durum ortaya koyarak isteklerini gerçekleştirmesidir, *kurallı oyunlar* ise önceden başkası tarafından çizgileri çizilmiş oyunun kurallarını kabul edip bu kurallar doğrultusunda oynamayı kapsar (Smilansky, 1968). Piaget oyunun çocuğun sosyal-duygusal gelişimi, Vygotsky yaratıcı ve motivasyonel gelişimi, Huizinga ise kültürel gelişimine katkıları üzerinde durmuştur. Gelişim alanlarına katkıları yanında oyun, çocuğun duygusal yönden rahatlayarak gerginlikten kurtulması konusunda fayda sağlar. Oyun tüm çocuklar için vazgeçilmezdir, gelişimi destekleyicidir, eğitseldir, sağaltıcı ve eğlendiricidir (Özyürek ve Akça, 2015). Fiziksel, duygusal, sosyal ve bilişsel yönden çocuğun desteklenmesini sağlayan oyun, aynı zamanda çocuk merkezli yaklaşımlarda öğretim yöntemi olarak kullanılmaktadır (Özyürek ve Çavuş, 2016). Russ’ın (2003) kendi geliştirdiği duygu ve yaratıcılık modelinden de anlaşıldığı üzere oyun sayesinde çocuklar farklı düşünme becerisi geliştirmektedir. Nitekim bu da yaratıcılığın en önemli faktörlerindedir. Yaratıcı rol oynama konusunda gerçekler, hayal gücünden daha önemlidir. Bu sadece oyun değil oyun ortamı için de gereklidir.

Çocukların öğrenmesini iyileştirmek ve kolaylaştırmak adına ortam ve malzemeler çeşitli ve sayıca fazla olmalıdır (Hohmann ve Weikart, 1995). Çocukla ilgilenen çocuk gelişimci, eğitimci, sağlık çalışanı, anne-babalar veya diğer yetişkinlerin oyundan yararlanmaması gibi bir durum düşünülemez. Çocuk gelişimi ve eğitimi alanında görev yapanlar çocukların sağlık

ve yaşam kalitelerinin artırmak için gelişim alanlarını değerlendiren, izleyen, destekleyen kişilerdir (ÇGEDER, 2020). Çocuk gelişimi ve eğitimciler için çocuğu tanıma, değerlendirme ve sağaltıcı bir girişimde bulunmak amacıyla oyun etkili bir yol olabilir. Oyun etkinliklerinin hemen her gün ele alındığı okul öncesi eğitim programında oyun, çocukların gelişimi ve öğrenmesine yardımcıdır. Okul öncesi öğretmenlerine göre çocuklar eğer oyun oynamazsa negatif duygular geliştirebilir ve yaratıcılık sergileyemezler (Özdemir ve Ramazan, 2014). Okul öncesi öğretmenlerinin oyunu çocukların boş zamanlarını değerlendirme aracı olarak gördüğü, eğitimde oyunun önemini yeterince fark etmedikleri ve oyundan bir yöntem olarak yeterince yararlanamadıkları bilinmektedir (Kadim, 2012). Çocuk oyun esnasında kendini daha güvende hisseder ve iç dünyasını ortaya çıkarmaya daha meyilli olur. Üstelik özel gereksinimli çocuklar için oyuncak, oyun için yararlı bir deneyim sunar ve duygusal-algısal, motor, sosyal, psikolojik ve zihinsel işlevlerin gelişimine yardımcı olur (Lewis, Boucher, Lupron ve Watson, 2000). Bu durumu destekleyen bir çalışma da okul öncesi eğitim kurumuna devam eden 16 çocuğun oyuncaklarla oynama şekli, uzmanlar tarafından gözlenmiştir. Sonuç olarak çocukların oyuncakları bilgi inşa etme, kritik düşünme ve problem çözme, merak ve sorgulama, etkileşimde bulunma, yenilik ve yaratıcılık ve hayal gücünü geliştirme gibi amaçlarla kullandıkları görülmüştür (Trawick-Smith, Russell ve Swaminathan, 2011). Sınıf ortamını çocuk katılımını ve sosyal etkileşimi teşvik edecek şekilde düzenlemek, erken çocukluk öğretmenleri için önemli bir roldür. Çocukların iletişimini ve sosyal etkileşimini teşvik etmek için belirli oyuncak setlerinin kasıtlı olarak seçilmesi, sosyalleşme amaçlı oyun için zemin hazırlamanın basit ve pratik bir yoludur (Vail ve Elmore, 2011).

Alan yazında konuyla ilgili çalışmalar incelendiğinde, oyunun üç kuşaktaki değişimi (Tuğrul, Ertürk, Özen ve Güneş, 2014), okul öncesi öğretmenlerinin oyuna ilişkin görüşleri (Özdemir ve Ramazan, 2014), hastane çalışanı çocuk gelişimcilerin hastanelerde bulunan oyun odaları (Bilmez, Tarkoçin ve Kaçmaz, 2019) ve çalışma ortamları hakkındaki görüşleri (Taştepe ve Köksal Akyol, 2014), öğretmenlerin oyun ve oyun terapisine bakışı (Hsu-Smith, 2009), çocuk, anne ve öğretmenlerin oyuncağa bakışı (Özdemir ve Ramazan, 2012), çocukların oyunları esnasında öğretmenin üstlendiği roller (Özgünlü, 2015), ilkökul öğretmenlerinin oyunu öğretim yöntemi olarak kullanma durumları (Özyürek ve Çavuş, 2016), öğretmenlerin çocukların oyun katılımını desteklemedeki rolleri (Singer, Nederend, Penninx, Tajik, ve Boom, 2014) gibi çalışmalara rastlanmıştır. Bu çalışmalarda çocuk gelişimci veya öğretmenlerle ayrı ayrı çalışıldığı, iki grubun aynı çalışmada örneklem olarak yer almadığı görülmektedir. Oyunun, çocukla ilgili meslek elemanları tarafından önemi kabul görmesine rağmen uygulamada oyundan yeterli düzeyde ve doğru yararlanma konusunda eksikler olduğu söylenebilir. Öğretmenlerin okullarda çocuklarla grup halinde oyun oynama fırsatı varken çocukla bireysel çalışan meslek elemanları, tek bir çocukla ve kısıtlı zaman sürecinde çalıştığından çocuk için akademik gelişimi hedeflemekte veya tanı ve değerlendirme araçlarına odaklanmaktadır. Çocukları tanıma, değerlendirme veya sağaltım ve destekleme sürecinde kullanılacak yöntem ve tekniklerden biri oyun olabilir. Ancak oyun ve oyuncağın problem davranışı azaltma, önleme hatta giderme gibi işlevi ile kullanılıp kullanılmadığı bilinmemektedir. Alan yazında her ne kadar oyunun ne amaçla kullanıldığına dair araştırmalar bulunsa da davranışı azaltma, giderme ve önlemeye ilişkin rolü, araştırmacılar tarafından üzerinde durulmayan bir konudur. Bu çalışmanın bir diğer amacı da oyunun bu yönünü vurgulamaya yöneliktir. Tüm bu nedenlerle çocuk gelişimciler ve öğretmenlerin oyuna bakış açısının belirlenmesi önemli görülmüş ve bu çalışmada aşağıdaki sorulara cevap aranmıştır:

- Çocuk gelişimciler ve öğretmenlerin, oyunun tanımı ve çocukların oyun oynama nedenlerine ilişkin görüşleri nelerdir?
- Çocuk gelişimciler ve öğretmenlerin, oyuncakların çocuk oyunlarına katkısına ilişkin görüşleri nelerdir?

- Çocuk gelişimciler ve öğretmenlerin, çocuğa uygun oyun ortamı ve oyun materyallerine ilişkin görüşleri nelerdir?
- Çocuk gelişimciler ve öğretmenlerin, oyun ve oyun materyallerinden yararlanma durumuna ilişkin görüşleri nelerdir?
- Çocuk gelişimciler ve öğretmenlerin, çocuklarda problem davranışlar ve oyuna ilişkin görüşleri nelerdir?

Yöntem

Araştırma nitel araştırma yöntemi ile yapılmıştır. Nitel araştırma, olayları anlama ve anlamlandırmaya dayalı bir yöntemdir (Özmentar, 2019). Nitel araştırma yöntemlerinden, belirli bir konu çerçevesinde katılımcıların görüşlerini ve tutumlarını ortaya koyacak bir görüşme yöntemi olan odak grup görüşmesi kullanılmıştır. Odak grup görüşmesi sonuçları genel tutum ve düşünceyi yansıtmamakta olup grup üyelerinin konuya odaklanarak konuyu derinlemesine tartışması söz konusudur. Bu nedenle belirtilen görüşler birbirlerini etkiler ve sosyal yaşamda da birbirinden etkilenen insanlar, belli bir konu üzerine eğilip farklı görüşler belirtmektedir (Glesne, 2020). Önceden belirlenmiş bir konu üzerinde yine önceden belirlenmiş kişilerin bir araya gelerek düşüncelerini, farklı bakış açısından sunması, nitelikli bir tartışma ortamı sağlanması adına odak grup görüşmesi tekniği tercih edilmiştir.

Çalışma Grubu

Çalışmada iki ayrı çalışma grubu yer almaktadır. Her iki grup da amaçlı örnekleme yöntemi ile seçilmiş ve benzeşik örnekleme (Homogeneous sampling) türü kullanılmıştır. Amaçlı örnekleme, bilgi açısından araştırmacıya derin bilgiler sunmaktadır. Kişi sayısının belirlenmesinde odak grup görüşmesi tekniğinin özellikleri gözetenmiştir. Odak grup çalışmalarında altı kişiden az sayı ile gerçekleştirilen fikir alma sürecinde zengin veriler elde edilemeyeceğinden ve 12 kişiden fazla olması durumunda grubun yönetilmesi zor olacağından (Baş ve Akturan, 2017) 6-12 kişiyle yapılması tercih edilmektedir. Bu çalışmada ilk çalışma grubu 8 çocuk gelişimciden, ikinci çalışma grubu özel eğitim ve okul öncesi eğitim kurumunda çalışan 7 öğretmenden oluşmaktadır. Toplam 15 katılımcıdan 13'ü kadın, 2'si erkek; 6'sı 23, 3'ü 24, 1'i 25, 2'si 26, 1'i 30, 1'i 33, 1'i 35 yaşındadır.

Verilerin Toplanması

Çalışmada, yarı yapılandırılmış görüşme formu kullanılmıştır. Görüşme formu, çalışmanın amaçları doğrultusunda hazırlanmış ve kapsam geçerliği için üç alan uzmanının görüşü alınmıştır. Uzman görüşlerine göre bazı imla hataları düzeltilen görüşme sorularıyla katılımcıların oyun ve oyun materyalleriyle, oyunun meslek yaşamında kullanımına ilişkin görüşleri belirlenmeye çalışılmıştır. Formda “*Oyunu nasıl tanımlarsınız? Kimler oyun oynar? Çocuklar neden oynar? Oyun oynamak için neye/nelere gereksinim vardır? Oyuncaklar/oyun materyalleri hangi amaca hizmet ederler? Çocuklar için en uygun oyun ortamını nasıl tanımlarsınız? Çocuklar için en uygun oyun materyalini nasıl tanımlarsınız? Çocuklarla çalışan profesyoneller oyun ve oyun materyallerinden yararlanıyorlar mıdır? (Cevabınız evet ise) Hangi durumlarda/hangi amaçla oyun ve oyun materyallerinden yararlanmaktadırlar? Siz Çocuk Gelişimi ve eğitim alanında çalışan biri olarak oyun ve oyun materyalinden yararlanıyor musunuz? Neden? Çocuklarda problem davranışın önlenmesi, azaltılması ve ortadan kaldırılmasında oyun ve oyun materyalinden yararlanılabilir mi (evet ise), hangi amaçla yararlanılabilir? Çocuklarda problem davranışın önlenmesi, azaltılması veya ortadan kaldırılmasında oyun ve oyun materyalinden nasıl yararlanır?*” soruları yer almıştır. Görüşme esnasında gerektiğinde ek sorular sorularak aydınlatıcı cevaplar elde edilmek istenmiştir.

İşlem

Veri toplama öncesinde, çalışma için gerekli etik izin alınmıştır. Katılımcılara telefonla ulaşılarak çalışma hakkında bilgi verilmiş ve katılıp katılmayacakları sorulmuştur. Katılımcıların onayı alındıktan sonra ortak bir zaman belirlenerek iki ayrı odak grup görüşmesi gerçekleştirilmiştir. Görüşmeler, iki farklı çalışma grubuyla birer saat çevrimiçi olarak yapılmış ve katılımcıların da onayıyla görüşmeler kaydedilmiştir. Katılımcılara çalışmanın amacı açıklanmış ve onlardan kendilerini tanıtmaları istenmiştir. Görüşme sırasında araştırmacılarından biri katılımcılara soruları yöneltmiş, diğeri ise kayıt sorumluluğunu üstlenmiştir. İlk oturum çocuk gelişimcilerle, ikinci oturum ise öğretmenlerle (özel eğitim ve okul öncesi öğretmeni) gerçekleştirilmiştir.

Verilerin Analizi

Odak grup görüşmelerinin analizinde içerik analizi kullanılmıştır. Çünkü odak grup görüşmeleri, nicel araştırmalardaki sayısal verilerden çok belirtilen düşüncelerdeki ayrıma odaklanmaktadır. İçerik analizinde ifadelerin anlamlarının derinine inilerek daha detaylı bir sürece tabi tutulur (Cansoy ve Türkoğlu, 2019). İçerik analizinde elde edilen verilerin dökümü yapılır, temalar belirlenip düzenlenir ve bulgular olarak yorumlanır. Çalışmada her katılımcıya bir kod verilerek görüşme içeriğinin yazılı dökümü yapılmıştır. 1. ve 2. odak grup görüşmelerinin dökümü ayrı ayrı yapıldıktan sonra, bulgular aynı tabloda birleştirilmiştir. Örneğin; GI-3-24K 1.gruptaki 3 numaralı 24 yaşında kadın katılımcı ve GII-1-26E, 2. gruptaki 1 numaralı 26 yaşında erkek katılımcıdır. Elde edilen veriler, belli bir kavramsal yapıya göre iki farklı araştırmacı tarafından kodlanmış, kodlama güvenilirliğinin %98 olduğu görülmüştür. Üç araştırmacının birlikte değerlendirmesi sonucunda son hali verilerle kategorilere ayrılmıştır. Elde edilen veriler, araştırma sorularına göre gruplandırılmış ve temalar halinde verilerle yorumlanmıştır.

Bulgular

Odak grup görüşmesi içerik analizi sonucunda elde edilen temalar “Oyunun tanımı ve çocukların oyun oynama nedenleri”, “Oyuncakların çocukların oyunlarına katkısı”, “Çocuğa uygun oyun ortamı ve oyun materyalleri”, “Oyun ve oyun materyallerinden yararlanma” ve “Çocuklarda problem davranışlar ve oyun” başlıkları altında toplanmıştır. Çocuk gelişimcilerle yapılan odak grup görüşmesinden elde edilen bilgiler Grup I, eğitim çalışanlarından edinilen bilgiler Grup II olarak ele alınmış ve elde edilen bilgiler yorumlanmıştır.

Tema 1: Oyunun Tanımı ve Çocukların Oyun Oynama Nedenleri

Bu tema başlığı altında “*Oyunu nasıl tanımlarsınız?*”, “*Kimler oyun oynar?*” ve “*Çocuklar neden oynar?*” soruları sorulmuştur. Katılımcıların görüşleri Tablo 1’de sunulmuştur.

Tablo 1. Oyunun Tanımı, Kimlerin Oyun Oynadığı ve Çocukların Oyun Oynama Nedenlerine İlişkin Görüşler

Temalar ve Alt Temalar	Grup I (f)	Grup II (f)	Toplam (f)
Oyunun Tanımı			
Hayatın öğrenildiği araç	3	7	10
Hayallerini somutlaştırdığı alan	-	6	6
İç dünyasını/kendini ifade etme şekli	2	2	4
Eğlence, hoş vakit geçirilen zaman	2	2	4
Kurallı/yapılandırılmış aktiviteler	-	2	2
Çocuğun en önemli işi	2	-	2
Dayanışma/yardımlaşma aracı	-	1	1

Hayatın pozitif hali	-	1	1
Kimlerin Oyun Oynadığı			
Herkes oyun oynar	8	7	15
Çocukların Oyun Oynama Nedenleri			
Öğrenmek/eğlenmek	4	1	5
Merakını gidermek	4	1	5
Anlaşılmak	-	8	8
İç dünyasını dışa vurmak	-	4	4
Bir amacı gerçekleştirmek/kendini tatmin	3	1	4
Dünyayı deneyimlemek	2	1	3
Enerji toplamak	1	2	3
Gruba dahil olmak/iletişim kurmak	1	1	2
Vakit geçirmek	1	1	2

Tablo 1’de görüldüğü gibi 1. gruptaki katılımcılar oyunu, hayatın öğrenildiği araç (n=3), iç dünyasını/kendini ifade etme şekli (n=2), eğlence/hoş vakit geçirilen zaman (n=2), çocuğun en önemli işi (n=2) olarak tanımlamıştır. 2. gruptaki katılımcılar ise oyunu hayatın öğrenildiği araç (n=7), hayallerini somutlaştırdığı alan (n=6), iç dünyasını/kendini ifade etme şekli (n=2), eğlence/hoş vakit geçirilen zaman (n=2), kurallı/yapılandırılmış aktiviteler (n=2), dayanışma/yardımlaşma aracı (n=1) ve hayatın pozitif hali (n=1) olarak tanımlamışlardır.

Konuyla ilgili olarak aşağıda katılımcıların örnek ifadelerine yer verilmiştir.

“Oyun, çocuğun kendini ifade etme şeklidir.” (GI-1-26E)

“Çocuğun kendi iç dünyasını ortaya çıkarma ve kendini ifade etme şeklidir.” (GII-5-33K)

Kimlerin oyun oynadığına ilişkin iki gruptan tüm katılımcılar, herkes oyun oynar (n=15) demiştir. Çocukların oyun oynama nedenlerine ilişkin 1. gruptaki katılımcılar öğrenmek/eğlenmek (n=4), merakını gidermek (n=4), bir amacı gerçekleştirmek/kendini tatmin (n=3), dünyayı deneyimlemek (n=2), enerji toplamak (n=1), gruba dâhil olmak/iletişim kurmak (n=1) ve vakit geçirmek (n=1) ifadelerini kullanmışlardır. 2. gruptaki katılımcılar ise anlaşılma (n=8), iç dünyasını dışa vurma (n=4), enerji toplamak (n=2), öğrenmek/eğlenmek (n=1), merakını gidermek (n=1), bir amacı gerçekleştirmek/kendini tatmin (n=1), dünyayı deneyimlemek (n=1), gruba dâhil olmak/iletişim kurmak (n=1), vakit geçirmek (n=1) olarak ifade etmişlerdir.

Konuyla ilgili olarak aşağıda katılımcıların örnek ifadelerine yer verilmiştir.

“Herkes oyun oynar. Kendilerini en rahat ifade edebilecekleri yer oyundur. Çocuklar anlaşılma için oyun oynar.” (GI-3-24K)

“Her yaşta birey oynar. Çocuklar meraktan, öğrenmek ve eğlenmek için oynar.” (GII-8-23K)

Tema 2: Oyuncakların Çocukların Oyunlarına Katkısı

Bu tema başlığı altında “Oyuncakların oyuna katkıları nelerdir?” ve “Oyun oynamak için neye/nelere gereksinim vardır?” soruları sorulmuştur. Katılımcıların görüşleri Tablo 2’de sunulmuştur.

Tablo 2. Oyuncakların Çocukların Oyunlarına Katkısına İlişkin Görüşler

Tema ve Alt Temalar	Grup I (f)	Grup II (f)	Toplam (f)
Oyuncakların Oyuna Katkısı			
Oyunu yönlendirme	4	-	4
Yaratıcılığını/hayal gücünü geliştirme	2	2	4
Vaktini doldurma	2	-	2
Oyundaki amacı ortaya çıkarma	-	2	2
Dış dünyayı keşfetme	-	2	2
Gerçek yaşamla bağ kurma	1	-	1
Gelişimini destekleme	1	-	1
Kendini ifade etme	1	-	1
Rahatlama	1	-	1
Çocuk hakkında ipucu edinme	-	1	1
Oyun için Gerekenler			
Oyun arkadaşı	7	2	9
Materyal	8	-	8
Hayal gücü	4	4	8
Zaman	5	-	5
İstek	3	1	4
Kural	1	-	1
Problem	1	-	1
Enerji	1	-	1
Amaç	1	-	1
Merak	1	-	1

Tablo 2’de görüldüğü gibi 1. gruptaki katılımcılar oyuncakların çocuk oyununa, oyunu yönlendirme (n=4), yaratıcılığını/hayal gücünü geliştirme (n=2), vaktini doldurma (n=2), gerçek yaşamla bağ kurma (n=1), gelişimini destekleme (n=1), kendini ifade etme (n=1), rahatlama (n=1) katkısı olduğunu; 2. gruptaki katılımcılar ise yaratıcılığını/hayal gücünü geliştirme (n=2), oyundaki amacı ortaya çıkarma (n=2), dış dünyayı keşfetme (n=2) ve çocuk hakkında ipucu edinme (n=1) olduğunu belirtmişlerdir.

Oyun oynamak için neye gereksinim olduğuna ilişkin ise 1. gruptaki katılımcılar oyun arkadaşına (n=7), materyale (n=8), hayal gücüne (n=4), zamana (n=5), isteğe (n=3), kurala (n=1), probleme (n=1), enerjiye (n=1), amaca (n=1), meraka (n=1) cevaplarını vermişler; 2. gruptaki katılımcılar ise hayal gücüne (n=4), oyun arkadaşına (n=2) ve isteğe (n=1) cevaplarını vermişlerdir. Konuyla ilgili olarak aşağıda katılımcıların örnek ifadelerine yer verilmiştir.

“Hayal gücüne ihtiyaç vardır...” (GI-4-26K)

“Zaman, kişi, materyale ve buna ilaveten bir amaca ihtiyaç var. Oyuncaklar gerçek yaşamla bağ kurma amacına hizmet eder.” (GII-5-35K)

Tema 3: Çocuğa Uygun Oyun Ortamı ve Oyun Materyali

Bu tema başlığı altında “Çocuklar için en uygun oyun ortamını nasıl tanımlarsınız?” ve “Çocuklar için en uygun oyun materyalini nasıl tanımlarsınız?” soruları sorulmuştur. Katılımcıların görüşleri Tablo 3’te sunulmuştur.

Tablo 3. Çocuğa Uygun Oyun Ortamı ve Oyun Materyaline İlişkin Görüşler

Tema ve Alt Temalar	Grup I (f)	Grup II (f)	Toplam (f)
<i>Uygun Oyun Ortamı</i>			
Güvenli/sağlıklı/temiz	10	6	16
Geniş ve havadar	5	-	5
Az uyaranın olduğu	3	2	5
Yaratıcılığını destekleyen	1	2	3
Doğal	1	2	3
Yaşına/Gelişimine uygun	-	3	3
Zengin uyaranın olduğu	2	-	2
Gürültüsüz	1	1	2
Çocuğun ait hissettiği	-	2	2
Çocuğun özerk/rahat olabildiği	-	2	2
Yaşıtları bulunan	-	2	2
Düzenli	1	-	1
Kendini ifade edebileceği	1	-	1
Minimum teknoloji olan	-	2	2
<i>Uygun Oyun Materyali</i>			
Güvenli/sağlıklı	4	-	4
Yaş ve gelişimine uygun	3	1	4
Çok fonksiyonlu	3	3	6
Doğal	2	3	5
Çocuğun amacına/seçimine uygun	2	3	5
İlgi ve ihtiyacına uygun	1	-	1
Cinsiyetsiz	1	-	1
Eğlenceli	1	-	1
Az uyarın olan	-	1	1
Ergonomik	-	1	1

Tablo 3’te görüldüğü gibi çocuklar için uygun oyun ortamını 1. gruptaki katılımcılar güvenli/sağlıklı/temiz (n=10), geniş ve havadar (n=5), az uyaranın olduğu (n=3), zengin uyaranın olduğu (n=2), yaratıcılığını destekleyen (n=1), doğal (n=1), düzenli (n=1), kendini ifade edebileceği (n=1), gürültüsüz (n=1) olarak tanımlamışlardır. 2. gruptaki katılımcılar ise güvenli/sağlıklı/temiz (n=6), yaşına/gelişimine uygun (n=3), az uyaranın olduğu (n=2), minimum teknoloji olan (n=2), yaratıcılığını destekleyen (n=2), doğal (n=2), çocuğun ait hissettiği (n=2), yaşlıları bulunan (n=2), çocuğun özerk/rahat olabildiği (n=2), iç dünyalarını yansıtabildikleri (n=1), gürültüsüz (n=1), olarak tanımlamışlardır. Konuyla ilgili olarak aşağıda katılımcıların örnek ifadelerine yer verilmiştir.

“Güvenli, minimum seviyede oyun materyalinin olduğu, uyarının az olduğu, çocuğun hayal dünyasını ve yaratıcılığını destekleyen, oyun arkadaşlarının da olduğu ortam uygundur.” (GI-5-33K)

“Güvenli, sade, geniş, az materyalin olduğu ortamdır.” (GII-2-24K)

Çocuğa uygun oyun materyalini 1. gruptaki katılımcılar güvenli/sağlıklı (n=4), yaş ve gelişimine uygun (n=3), çok fonksiyonlu (n=3), doğal (n=2), çocuğun amacına/seçimine uygun (n=2), ilgi ve ihtiyacına uygun (n=1), cinsiyetsiz (n=1), eğlenceli (n=1) olarak tanımlamışlardır. 2. gruptaki katılımcılar ise çok fonksiyonlu (n=3), doğal (n=3), çocuğun amacına/seçimine uygun (n=3), yaş ve gelişimine uygun (n=1), az uyaran olan (n=1), ergonomik (n=1) olarak tanımlamışlardır. Konuyla ilgili olarak aşağıda katılımcıların örnek ifadelerine yer verilmiştir.

“Çocuğun yaşına ve gelişim özelliklerine uygun, çok amaçlı olan, doğada bulunan ve doğal olan materyal uygundur.” (GI-1-25K)

“Çok fonksiyonlu olmalı yaş ve gelişimsel özelliklerine uygun olmalıdır.” (GII-7-23K)

Tema 4: Oyun ve Oyun Materyalinden Yararlanma

Bu tema başlığı altında katılımcılara “Çocuklarla çalışan profesyoneller oyun ve oyun materyallerinden yararlanıyorlar mıdır? (Cevabınız evet ise) Hangi durumlarda/hangi amaçla oyun ve oyun materyallerinden yararlanırlardır?” ve “Siz Çocuk Gelişimi/Eğitimi alanında çalışan biri olarak oyun ve oyun materyalinden yararlanıyor musunuz? Neden?” soruları sorulmuştur. Katılımcıların görüşleri Tablo 4’te sunulmuştur.

Tablo 4. Katılımcıların Çocuk Gelişimcilerin Oyun ve Oyun Materyalinden Yararlanma Durumuna İlişkin Görüşleri ve Uygulamaları

Tema ve Alt Temalar	Grup I (f)	Grup II (f)	Toplam (f)
<i>Oyun Materyallerinden Yararlanma-Görüş</i>			
Çocuğun gelişimini desteklemede	6	2	8
Beceri/kavram öğretiminde	-	7	7
Problem durumun tespitinde	2	4	6
Öğretim sağlamada	3	-	3
Çocukla iletişim kurmada	1	2	3
Problemin azaltılması/giderilmesinde	2	-	2
Gelişimsel durum tespitinde	1	1	2
Eğlenmede	1	-	1
Pekiştireç ve motivasyon sağlamada	1	-	1
Çocuğu tanımada	1	-	1
Enerji atma/toplamada	-	1	1
<i>Oyun Materyallerinden Yararlanma-Uygulama</i>			
Yararlanıyorum	6	5	11
Kısmen yararlanıyorum	2	2	4
<i>Oyundan Yararlanma Nedenleri</i>			
Çocukla iletişime geçmek için	-	3	3
Çocuk oyunla öğrendiği için	-	3	3
Çocuğu ortama hazırlamak için	-	1	1
<i>Kısmen Yararlanma/Yararlanmama Nedenleri</i>			
Ortam ve imkân yetersizliğinden	4	1	5
Zaman yetersizliği	3	-	3

Gelişimsel değerlendirmeyi yeterli bulma	3	-	3
Test sonucunu etkilememesi için	1	1	2
Meslekte ciddiye alınmak için	1	1	2
Bilgi/tecrübe/materyal eksiliği	1	-	1
Oyun terapisi ile verileceğini sanma	1	-	1
Yönetimsel problemler	1	-	1

Tablo 4’te de görüldüğü gibi katılımcıların oyun ve oyun materyalinden yararlanmaya yönelik görüş ve uygulamalara yönelik 1. gruptaki katılımcılar çocuğun gelişimini desteklemede (n=6), öğretim sağlamada (n=3), problem durumun tespitinde (n=2), problemin azaltılması/giderilmesinde (n=2), çocukla iletişim kurmada (n=1), gelişimsel durum tespitinde (n=1), eğlenmede (n=1), pekiştireç ve motivasyon sağlamada (n=1), çocuğu tanımadada (n=1) yararlanılabileceğini ifade etmiştir. 2. gruptaki katılımcılar ise beceri/kavram öğretiminde (n=7), problem durumun tespitinde (n=4), çocuğun gelişimini desteklemede (n=2), çocukla iletişim kurmada (n=2), gelişimsel durum tespitinde (n=1) ve enerji atma/toplamada (n=1) yararlandıklarını belirtmişlerdir.

Konuyla ilgili olarak aşağıda katılımcıların örnek ifadelerine yer verilmiştir.

“Oyun, çocuğa bir öğreti, beceri ve kavram kazandırmak için, gelişim alanlarını desteklemek için kullanılabilir.” (GI-5-33K)

“Çocuk gelişimciler, çocuğun gelişimini desteklemek, çocuğun gelişimsel durumunu tespit etmek amacıyla oyun materyalinden faydalanırlar.” (GII-3-23K)

Oyun materyallerinde yararlanma-uygulama durumuna ilişkin olarak 1. gruptaki katılımcılardan 6 kişi yararlanmadıklarını 2 kişi kısmen yararlandıklarını belirtmiştir. 2. gruptaki katılımcılar ise 5 kişi yararlandığını 2 kişi kısmen yararlandığını belirtmiştir. 2. gruptaki katılımcılar oyundan yararlanma nedenlerini çocukla iletişime geçmek için (n=3), çocuk oyunla öğrendiği için (n=3) ve çocuğu ortama hazırlamak için (n=1) olarak ifade etmişlerdir. Kısmen yararlanma/yararlanmama durumuna ilişkin nedenleri ise 1. gruptaki katılımcılar ortam ve imkân yetersizliğinden (n=4), zaman yetersizliğinden (n=3), gelişimsel değerlendirmeyi yeterli bulmaktan (n=3), test sonucunu etkilememesi için (n=1), meslekte ciddiye alınmak için (n=1), bilgi/tecrübe/materyal eksikliği (n=1), oyun terapisi ile verileceğini sanma (n=1) ve yönetimsel problemler (n=1) olarak ifade edilmiştir. 2. gruptaki katılımcılar ise ortam ve imkân yetersizliğinden (n=1), test sonucunu etkilememesi için (n=1) ve meslekte ciddiye alınmak için (n=1) olarak ifade etmişlerdir.

Konuyla ilgili olarak aşağıda katılımcıların örnek ifadelerine yer verilmiştir.

“Çalışma alanı fark etmeksizin en büyük destekçisi oyun ve oyuncaktır çocuk gelişimcinin. Çünkü çocukların en sevdiği şey oyundur ve iletişime geçmek için mutlaka kullanıyorum.” (GI-7-23E)

“Çocuk Gelişimciler atandıkları için görevlerinin sadece gelişimsel değerlendirme olduklarını düşünüyorlar ve oyundan faydalanmıyorlar. Ayrıca çalışılan ortam müsait değil.” (GII-6-23K)

Tema 5: Çocuklarda Problem Davranışlar ve Oyun

Bu tema başlığı altında “Çocuklarda problem davranışın önlenmesi, azaltılması ve ortadan kaldırılmasında oyun ve oyun materyalinden yararlanılabilir mi (evet ise), hangi amaçla yararlanılabilir?” sorusu sorulmuştur. Katılımcıların tümü, çocuktaki problem davranışlarda

oyunun kullanılabilmesine ilişkin görüş bildirmişlerdir. Hangi amaçla yararlanılabileceğine ilişkin görüşleri Tablo 5’te sunulmuştur.

Tablo 5. Problem Davranışlarda Oyundan Yararlanmaya İlişkin Görüşler

Tema ve Alt Temalar	Grup I (f)	Grup II (f)	Toplam (f)
Problem Davranışlarda Oyundan Yararlanma			
Bir durumu dramatize etmek/canlandırmak	1	4	5
Oyun terapisi	-	3	4
İlgi çekmek	-	3	3
Erken müdahale aracı olarak	2	-	2
Problem durumunu ortaya çıkarmak	2	-	2
Aile ile iş birliği yapmak	2	-	2
Olumlu davranışı oyunla öğretmek	1	1	2
Pekiştireç/ödül olarak	1	-	-

Tablo 5’te görüldüğü gibi çocuklarda problem davranış ve oyuna ilişkin 1. gruptaki katılımcılar erken müdahale aracı olarak (n=2), problem durumu ortaya çıkarmak (n=2), aile ile iş birliği yapmak (n=2), bir durumu dramatize etmek/canlandırmak (n=1), olumlu davranışı oyunla öğretmek (n=1), pekiştireç/ödül olarak yararlanılabileceğini belirtmişlerdir. 2. gruptaki katılımcılar ise bir durumu dramatize etmek/canlandırmak (n=4), oyun terapisi (3), ilgi çekmek (n=3) ve olumlu davranışı oyunla öğretmek (n=1) amacıyla faydalanılabileceğini belirtmişlerdir.

Konuyla ilgili olarak aşağıda katılımcıların örnek ifadelerine yer verilmiştir.

“Erken müdahale yoluyla tespit edilmesi ve problem teşkil eden duruma yönelik oynatılan oyunla azaltılmasının ve önlenmesinin mümkün olduğunu düşünüyorum.” (GI-4-23K)

“Kuklalarla duygu durumunu yansıtip giderilebilir. Oyun ve masal terapi, psiko-terapi kullanılabilir. Ancak ben bu durumla çok karşılaşmadım fikir yürütüyorum. Problem davranışa sahip çocukla karşılaştığımda rehber öğretmene yönlendirdim.” (GII-5-33K)

Tartışma, Sonuç ve Öneriler

Çocuk gelişimciler ve öğretmenlerin, oyun ve oyun materyallerinden yararlanma durumlarının incelendiği odak grup görüşmesine dayalı bu çalışmada, oyunun tanımına ilişkin katılımcıların görüşleri *“Oyun genel anlamda çocuk için eğlence, hayatı yaşama biçimi, çocuğun en önemli işidir ve çocuklar bu süreçte hoşlanarak yer almaktadır.”* şeklindedir. Oyunlar çocukların sadece dikkatini çekmek için değil, aynı zamanda sosyal ve kültürel yaşamlarının da ayrılmaz bir parçasıdır (Rieber, 1996). Bu bağlamda çalışmadaki tüm katılımcıların, oyunun çocuk için genel tanımını bildikleri veya önemini kabul ettikleri söylenebilir.

Katılımcılar çocukların oyun oynama nedenlerini öğrenmek ve eğlenmek, dünyayı deneyimlemek, iç dünyasını dışa vurmak ve enerji toplamak, iletişim kurmak ve anlaşılacak olarak belirtmişlerdir. Alan yazında da benzer görüşler göze çarpmaktadır. Yeni Zelanda’da yapılan öğretmen görüşlerini içeren çalışmada da çocukların meraklı ve öğrenme hevesine sahip oldukları, değişen dünyaya uyum sağlayabilmek adına oyunu bir araç olarak kullandıkları vurgulanmıştır (Sonoyama ve Fujiwara, 2018). Din ve Calao (2001), 11 hafta boyunca eğitici oyunlara günde 40 dakika harcanmasının anaokulu çocuklarının yazım ve kod çözme performanslarında önemli artışlara yol açtığını, Schwarz’ın araştırmasında (1988) ise oyunun zayıf okuyucular için özel avantajlar sağladığını bulmuştur (Din ve Calao, 2001; Schwartz,

1988). Çalışmada, katılımcıların çoğunluğunun herkesin oyun oynayacağı görüşünde oldukları belirlenmiştir. Ancak benzer çalışmalarda belirtilen görüşlere göre büyük çoğunluğun sadece çocukların oyun oynadığı yönünde farklı sonuçlara ulaşılmıştır (Tuğrul vd, 2014). Oyun oynamak için neye gereksinim olduğu ve oyuncakların hangi amaca hizmet ettiği sorusuna yönelik olarak ise çoğu katılımcı oyun oynamak için oyun arkadaşı, materyal, zaman, istek ve hayal gücüne ihtiyaç olduğunu belirtmiştir. Oyuncakların hangi amaca hizmet ettiğine ilişkin katılımcılar oyunu yönlendirme, oyunun amacını ortaya çıkarmak, yaratıcılığı geliştirmek, dış dünyayı keşfetmek ve vaktini doldurmakla birlikte oyuncağın yaratıcılığı kısıtladığını da belirtmişlerdir. Yapılan bir çalışmada eğitimciler, çocuklardan normal şartlar altında tek başlarına üstesinden gelemeyecekleri bir durumu çözmelerini istemiştir. Bu duruma da “gerçek üstü oyun” adını vermiştir. Bu süreç içerisinde araştırmacı fark etmiştir ki sunulan çözüm ve bürünülen kimlikler yaratıcılığın en uç noktasıdır (Al-Arishi,1994).

Çalışmada tüm katılımcılar tarafından en uygun oyun ortamı veya oyuncakla ilgili soruya verilen cevaplar genel olarak oyun ortamının güvenliği ile ilgilidir. Bunun yanında sağlıklı, geniş-havadar gibi cevaplar da peşi sıra gelmektedir. Ancak farklı bir çalışmada öğretmenlerden oyun ortamlarına dair görüş belirtilmesi istendiğinde kendileri açısından tanımlayarak oyun ortamının görünüş itibariyle sadece düzenine vurgu yapmışlardır; çocuklar açısından nasıl olması gerektiğine dair bir bilgiye yer verilmemiştir. Öğretmenlere göre oyun ortamları düzenli ve çocukların aradığını kolayca bulabileceği şekilde konumlanmalıdır (Özgünlü, 2015). Montessori’ye göre oyun çevresi uyarıcılarla donatılmış olmalı fakat fazla uyarıdan da kaçınılmalıdır. Bunun nedeni çocukların yeni deneyimler edinmesi için zamana ihtiyaç duymalarıdır (Akt.: Tepeli, 2012). Oyun materyalinin güvenli ve sağlıklı olması, diğer ülkelerde de önem arz etmektedir. 2007 yılında, dünya çapında 19 milyondan fazla oyuncak, geçerli güvenlik standartlarının ihlali nedeniyle geri çağırılmıştır. Bu geri çağırımların ardından hem AB hem de ABD çocuk ürünlerini yöneten yeni politikalar oluşturmuştur: ABD Tüketici Ürün Güvenliğini İyileştirme Yasası (CPSIA) ve AB 2009 Oyuncak Güvenliği Direktifi. “Geri Çağırma Yılı” olarak damgalanan 2007, milyonlarca çocuk oyuncağının Avrupa ve ABD’deki pazarlardan büyük ölçüde çekilmesine tanık olmuştur (Akt.: Larson ve Jordan, 2019). Dünyanın en büyük ve en tanınmış oyuncak şirketlerinden biri olan Mattel, sadece 436.000 oyuncak arabayı kurşun boya standartlarını ihlal ettiği gerekçesiyle geri çağırmıştır (European Commission, 2014). Bu geri çağırımları, Toys 'R' Us ve Thomas the Tank Engine markalı ürünlerin de uluslararası lider standartlarını ihlal ettiğine dair bir duyuru takip etmiştir (Addley, 2007).

Çalışmada, katılımcıların oyun materyallerinin çocuğun yaşına ve gelişimine uygun olması, çok fonksiyonlu olması ve doğal olması görüşünde oldukları belirlenmiştir. Az da olsa oyuncakların cinsiyetsiz olması gerektiğine dair görüşlere yer verilmiştir. Annelerle yapılan bir çalışmada annelerin görüşlerine göre oyuncaklar yaşa uygun, sağlıklı-güvenli, sağlam ve eğlendirici olmalıdır (Özdemir ve Ramazan, 2012). Yapılan farklı bir çalışmada ise çocuğu olan ebeveynlerle çocuğu olmayan ebeveynlerin oyuncakların cinsiyetine dair görüşleri incelenmiştir. Çocuğu olan ebeveynlerin çocuğu olmayanlara göre oyuncaklara karşı daha önyargısız olduğu belirlenmiştir. Üstelik kız çocuğuna atfedilen oyuncakların erkek oyuncaklarına göre daha katı sınırları vardır (Campenni, 1999). Yaş ortalamaları beş olan 80 çocuk üzerinde oyuncak tercihi konusunda yapılan bir çalışmada çocukların hazır oyuncakları tercih ettiği ancak bu oyuncakların hayal gücünü destekleyen, sabit bir doğrusunun olmadığı oyuncaklar olduğu görülmüştür (Bay, 2020).

Oyun ve oyun materyalinden yararlanma durumuna ilişkin olarak çocuk gelişimci katılımcılar oyuncakların daha çok çocuğun gelişimini destekleme amacıyla kullanıldığını belirtirken; öğretmenler beceri-kavram öğretiminde oyuncaklardan yararlandıklarını belirtmişlerdir. Çocuk gelişimcilere göre çocuk gelişimciler oyun ve oyun materyallerinden yararlanamama

nedenleri arasında ortam yetersizliği, zaman yetersizliği ve gelişimsel değerlendirme araçlarını kullanmayı mesleki açıdan yeterli bulmaları gelmektedir. Öğretmenler ise çocuk gelişimcilerin sadece klinikte çalışmadığının farkındadır ve bu nedenle çoğunlukla oyun ve oyun ortamlarından yeterince faydalandıklarını düşünmektedirler. Yararlanma nedenleri, çocukla iletişime geçmek ve çocuğa oyunla öğretim sağlamak içindir. Kısmen yararlandığını düşünen katılımcılar ise bunun nedenini meslekte ciddiye alınmak veya ortam-imekân yetersizliği olarak belirtmişlerdir. Ankara’da 16 çocuk gelişimci ile yapılan görüşme sonucunda, çocuk gelişimcilerin mesleklerine dair görüşlerinin olumlu olduğu ancak çalışma ortamlarına karşı olumsuz bakış açısına sahip oldukları belirlenmiştir. Çalışmada bazı çocuk gelişimcilerin oyun odalarında yapılacak küçük bir değişiklik için bütçe nedeniyle engellendikleri ve kendilerini mesleki açıdan yeterince ortaya koyamadıkları görülmektedir. Yine aynı çalışmada çocuk gelişimciler bağımsız çalışma yürütemediklerini belirterek katılımcıların meslekte ciddiye alınmadıklarına dair verilen cevabı pekiştirmektedir (Taştepe ve Köksal Akyol, 2014). Yapılan bir çalışmada ise hastane oyun odalarının yeterli olmadığı ve çocuk gelişimcilerin buralarda etkinlik düzenlemedikleri belirlenmiştir (Bilmez, Tarkoçin ve Kaçmaz, 2019).

Öğretmen ve okul öncesi dönem çocukları ile yapılan çalışmada üretilen artırılmış gerçeklik teknolojisinin kullanıldığı sihirli oyuncaklarla, öğretmenler yaşları 5-6 olan çocuklara hayvanlar, yiyecekler, araçlar, şekiller, renkler, nesnelere öğretmişlerdir. Bu da oyuncakların ister sanal ortamda ister gerçek yaşamda öğretim amaçlı kullanıldığını göstermektedir (Yılmaz ve Batdı, 2016). Oyuncak aynı zamanda çocuk ile iletişim kurma amacı da taşımaktadır. Örneğin; Hollanda’da 2014’te yapılan bir çalışmada iki-üç yaşlarındaki çocuklara ‘öğretmen davranışı ve oyuna katılım düzeyi’ arasındaki ilişkilere dair bulgularda otizmliler çocuklar açısından öğretmenin sadece ortalıkta dolaşması ve uzaktan seyirci kalmasının olumsuz etkiye sahip olduğu görülmüştür. Tam tersi bir uygulama ile yani öğretmenin oyuna katılımı ve yakın temasların varlığı sonucunda öğretmen ve çocuklar arasında iletişim çift yönlü olarak olumlu yönde artmıştır (Singer vd., 2014). Ayrıca oyunun sağaltım amacıyla kullanılması çocuğun içsel sürecinin oyuna yansıtması ve iç dünyasını ortaya koyması ile mümkündür (Özdoğan, 2000). Ailelerin bu konuda farklı görüşleri bulunmaktadır. Anneler genelde çocukları için oyuncak seçerken yüksek oranda zekâ gelişimini desteklemesi, kolay temizlenmesi ve çocuğunun cinsiyetine göre oyuncak seçimi yaparken fiyatını, hayal dünyasını geliştirmesini, şiddeti desteklemeyen özelliğe sahip olmasını daha az önemsemişlerdir (Arıkan ve Karaca, 2004).

Çocuklarda problem davranışın önlenmesi, azaltılması ve ortadan kaldırılmasında oyun ve oyun materyalinden nasıl yararlanılacağına ilişkin olarak çocuk gelişimci katılımcılarını çoğu, çocuğu problemle yüzleştirmek veya oyuncuğu bir erken müdahale aracı olarak görürken eğitim çalışmaları katılımcılar bunu bir psiko-drama yöntemi olarak benimsemeyi tercih etmişlerdir. Öğretmenlerin çoğu aslında oyun ve oyuncuğu bir müdahale aracı veya sağaltım aracı olarak şimdiye kadar görmediklerini ancak görüşme sonrası bunun üzerine düşüneceklerini de ayrıca belirtmişlerdir. Bunun yanında sistematik bir oyun kurarak veya oyun terapisi yöntemi ile de oyun ve oyuncuktan yararlanabileceklerini belirtmişlerdir. Teksas’ta yapılan bir çalışmada da benzer bulgulara ulaşılmıştır. Öğretmenler çocukların hayal kırıklıkları, bastırılmışlık hisleri veya stresli durumlarla başa çıkabilmesi adına oyun terapisinden faydalandıklarını belirtmişlerdir (Hsu-Smith, 2009).

Oyunun işlevleri konusunda katılımcıların görüşleri alan yazın ile paralellik göstermektedir. Bowman-Perot ve diğerleri (2015) iyi davranış oyunu üzerine yazdıkları meta analiz çalışmasında, okul öncesinden lise son sınıfa kadar eğitim gören öğrencilerle çalışılan vaka kayıtları incelemiş ve sorunlu davranışta önemli bir azalma olduğunu tespit etmişlerdir. Buna göre oyunun problem davranışı azaltmaya ve hatta gidermeye yönelik etki gücü ortaya konmuştur. Brussoni, Ishikawa, Brunelle, Herrington (2017), 2-5 yaş arası 45 çocukta açık alan

oyunlarının etkilerini gözlemledikleri çalışmalarında, depresif ve anti-sosyal davranışlarda, stres, yaralanma ve sıklıkta azalma olmakla birlikte yaratıcılık, problem çözme, odaklanma, sosyalleşme ve toplumsal açıdan normatif davranışlarında artış olduğunu bulmuşlardır.

Çalışma sonucunda, çocuk gelişimciler ve öğretmenlerin oyunun tanımı konusunda herhangi bir görüş birliğine varılamamıştır. Bunun nedeni oyunun çok yönlü olması, farklı gelişim alanlarını desteklemesi ve herkesin oyuna farklı bir bakış açısı geliştirmesidir. Oyuncaklar ise çocuğun yaratıcılığına ket vurması yanında çocuğu bir adım öne taşıyan özellikler de içerebilmektedir. Bu nedenle uygun oyun materyalleri seçilmelidir. Yine de oyunun tanımında göze çarpan çeşitlilik nedeniyle oyuncağın da çeşitli gelişim alanlarına ve amaca hizmet etmesi nedeniyle ortak bir uygunluk tanımı bulunmamaktadır. Oyun ortamları konusunda önem arz eden en önemli konu güvenlidir. Gerek iç mekân oyunlarında gerek açık alanlarda dikkat edilmesi gereken en önemli unsur olan güvenliğin yanında sağlıklı bir ortam ve oyun oynamaya yeterli bir alan çocuklar için vazgeçilmezdir. Oyun ortamının zengin uyarıcılara sahip olmasının yanında az uyarıcıya sahip olması gerektiği yönünde de görüşler bulunmaktadır. Bu nedenle bu denge, alan uzmanları tarafından sağlanmalıdır. Oyuncaklar açısından güvenlik ön plana çıkmaktayken çocuğun yaşına ve gelişimine uygun olması aranan özellikler arasındadır. Araştırma sonucunda oyuncak açısından verilen ortak kararlar arasında çok fonksiyonlu olması da göze çarpmaktadır.

Çalışmada öğretmenlerin oyunun sağaltım amacıyla kullanılabileceğini fark ettikleri belirlenmiştir. Bu nedenle okul öncesinde görev alan öğretmenlere bu konu hakkında bilgi verilmeli ve öğretmenler desteklenmelidir. Psiko-drama yöntemi sadece uzmanlar tarafından verilmektedir. Oyun terapisinin psiko-drama ile farklı olduğunun altı çizilmelidir. Oyunun tedavi amaçlı kullanılması oyun terapisiyle sağlanacağı anlamına gelmemektedir. Bu nedenle oyun, belli sorunların çözümünde uzmanlar veya ailelerce kullanılabilecek bir uygulama olarak düşünülmalıdır.

Çocuk gelişimcilerin çeşitli nedenlerle oyun ve oyun materyallerinden yeterince yararlanamadıkları belirlenmiştir. Hastane yönetimi ve çocuk gelişimcilerin iş birliği halinde çalışmaları önemlidir. Çocuk gelişimcilerin kendilerine başvuran aile sayısının fazla olması nedeniyle her bir vakaya yeterli zaman ayırmadıkları söylenebilir. Bu konuda gerekli düzenlemelerin yapılması ve çocuk gelişimci çalışan sayısının artırılması gerektiği ayrıca sağlık çalışanları ile iş birliğinin teşvik edilmesi gerektiği söylenebilir.

Çocuk gelişiminin bireyler tarafından masa başı bir meslek olarak algılanmasının önüne geçilerek çocukla birebir iletişim ve aktivite olarak zihinde canlandırılması ve bu şekilde özümsemelerin altı çizilmelidir. Bu yüzden mesleğe yeni başlayan veya meslekte gerekli ilerlemeleri sağlamış çalışanların bu aktif sürede dâhil olması önemlidir.

Kaynakça

- Addley, E. (2007). Mattel recalls nearly 100,000 toys after lead paint alert. *The Guardian*. <https://www.theguardian.com/uk/2007/aug/03/estheraddley.uknews4#:~:text=The toy giant Mattel has,contains unsafe levels of lead. adresinden erişildi>.
- Aksoy, A. B. ve D. Çiftçi, H. (2019). *Erken Çocukluk Döneminde Oyun*. (A. Köksal Akyol, Ed.)*Erken Çocukluk Döneminde Oyun* (4. Baskı.). Ankara: Pegem Akademi. doi:10.14527/9786053648574
- Al-Arishi, A. Y. (1994). Role-play, real-play, and surreal-play in the ESOL classroom. *ELT Journal*, 48(4), 337-346. <https://doi.org/10.1093/elt/48.4.337>.
- Arıkan, D. ve Karaca, E. (2004). Annelerin Oyuncak Seçimi ile İlgili Bilgi ve Uygulamaları. *Uluslararası İnsan Bilimleri Dergisi* içinde (ss. 1-9). Samsun.
- Baş, T. ve Akturan, U. (2017). Odak Grup Çalışması. T. Baş ve U. Akturan (Ed.), *Sosyal Bilimlerde Bilgisayar Destekli Nitel Araştırma Yöntemleri* içinde (3. Baskı., ss. 105-232). Ankara: Seçkin Yayıncılık.

- Bay, D. N. (2020). Examining The Plays That Preschool Children Prefer and The Characteristics Shaping Them Using Draw and Tell Technique. *The European Journal of Educational Sciences*, 07(02), 91–115. doi:10.19044/ejes.v7no2a7
- Bilmez, B., Tarkoçin, S. ve Kaçmaz, C. (2019). Hastane Çalışanı Çocuk Gelişimcilerin Hastanelerde Bulunan Oyun Odaları Hakkındaki Görüşlerinin İncelenmesi. *Adıyaman Üni. Sağlık Bilimleri Dergisi*, 5(1), 1177–1190.
- Bowman-Perrott, L., Burke, M. D., Zaini, S., Zhang, N. ve Vannest, K. (2016). Promoting Positive Behavior Using the Good Behavior Game. *Journal of Positive Behavior Interventions*, 18(3), 180–190. doi:10.1177/1098300715592355
- Brussoni, M., Ishikawa, T., Brunelle, S. ve Herrington, S. (2017). Landscapes for play: Effects of an intervention to promote nature-based risky play in early childhood centres. *Journal of Environmental Psychology*, 54, 139–150. doi:10.1016/j.jenvp.2017.11.001
- Campenni, C. E. (1999). Gender Stereotypin g of Children’s Toys: A Comparison of Parents and Non parents. *Sex Roles*, 40(1), 121–137.
- Cansoy, R. ve Türkoğlu, M. E. (2019). *Eğitimde Araştırma Yöntemleri*. (S. Turan, Ed.) (1. Basım.). Ankara: Ankara Nobel.
- CGEDER. (2020). Çocuk Gelişimci Kimdir ? <http://cgeder.net/cocuk-gelisimci-kimdir/> adresinden erişildi.
- Din, F. S. ve Calao, J. (2001). The effects of playing educational video games on kindergarten achievement. *Child Study Journal*, 31(2), 95–102. <http://scholar.google.com/scholar?hl=en&btnG=Search&q=intitle:Effects+of+playing+educational+video+games+on+kindergarten+achievement#0> adresinden erişildi.
- European Commission. (2014). *Toy Safety Directive 2009/48/EC - An explanatory guidance document*. <https://ec.europa.eu/docsroom/documents/6783/attachments/1/translations> adresinden erişildi.
- Glesne, C. (2020). *Nitel Araştırmaya Giriş*. (A. Ersoy ve P. Yalçınoğlu, Ed.) (6. Baskı.). Ankara: Anı Yayıncılık.
- Hohmann, M. ve Weikart, D. P. (1995). *Educating Young Children : Active Learning Practices for Preschool and Child Care Programs*. Educating Young Children. Ypsilanti: High/Scope Press.
- Hsu-Smith, T. (2009). *Echoing teachers’ voices: A study exploring teachers’ perceptions of play, play therapy, and play therapy skills training*. *ProQuest Dissertations and Theses*. <http://ovidsp.ovid.com/ovidweb.cgi?T=JS&CSC=Y&NEWS=N&PAGE=fulltext&D=psyc7&AN=2010-99050-085%5Cnhttp://oxfordfx.hosted.exlibrisgroup.com/oxford?sid=OVID:psycdb&id=pmid:&id=doi:&issn=0419-4209&isbn=9781109395662&volume=70&issue=9-A&spage=3335&pages=3335&d> adresinden erişildi.
- İvrendi, A., Kalburan C., N., Sandseter, E. B., Storli, R. ve Sivertsen, A. H. (2020). Social acceptance of children with and without special needs in inclusive preschools: A longitudinal study. *Journal of Early Childhood Studies*, 4(2), 363–385. doi:10.24130/eccd
- Kadim, M. (2013). Okul öncesi öğretmenlerinin oyun etkinliklerine ilişkin öz-yeterliklerinin görev yapılan okul türüne göre incelenmesi. *Nevşehir Hacı Bektaş Veli Üniversitesi SBE Dergisi*, 2 (1), 1-21
- Koçyiğit, S., Tuğluk, M. N. ve Kök, M. (2007). Çocuğun Gelişim Sürecinde Eğitsel Bir Etkinlik Olarak Oyun. *Atatürk Üniversitesi Kazım Karabekir Eğitim Fakültesi Dergisi*, 16(0), 325. <https://dergipark.org.tr/pub/ataunikkefd/issue/2777/37245%0A> adresinden erişildi.
- Larson, D. B. ve Jordan, S. R. (2019). Playing it safe: toy safety and conformity assessment in Europe and the United States. *International Review of Administrative Sciences*, 85(4), 763–779. doi:10.1177/0020852317747370
- Lewis, V., Boucher, J., Lupron, L. ve Watson, S. (2000). Relationships between symbolic play, functional play, verbal and non-verbal ability in young children. *International Journal of Language and Communication Disorders*, 35(1), 117–127. doi:10.1080/136828200247287
- Millî Eğitim Bakanlığı Temel Eğitim Genel Müdürlüğü. (2013). *Okul öncesi Eğitim Programı ile bütünleştirilmiş Aile Destek Eğitim Rehberi (OBADER)*. Ankara. https://anaokulu.cu.edu.tr/_/file/OBADER_2013.pdf adresinden erişildi.
- Onur, B. (2019). Tarih boyunca oyunlar ve oyuncaklar. *Ankara University Journal of Faculty of Educational*

- Sciences (JFES)*, 25(2), 365–386. doi:10.1501/egifak_0000000594
- Özdemir, A. ve Ramazan, O. (2014). Okul Öncesi Öğretmenlerinin Oyuna İlişkin Görüşleri. *Eğitim ve Öğretim Araştırmaları Dergisi*, 3(4), 298–308.
- Özdemir, A. A. ve Ramazan, O. (2012). Oyuna çocuk, anne ve öğretmen bakış açısı. *Eğitim Bilimleri Araştırmaları Dergisi*, 2(1), 1–16. <http://ebad-jesr.com/> adresinden erişildi.
- Özdoğan, B. (2000). *Çocuk ve Oyun Çocuğa Oyunla Yardım* (2. Basım.). Ankara: Anı Yayıncılık.
- Özgünlü, M. (2015). Çocukların Oyunları Esnasında Öğretmenin Üstlendiği Roller ile Öğretmenin Oyun Tanımı Arasındaki İlişki Üzerine Nitel Bir Çalışma. *Uluslararası Türk Dünyası Çocuk Oyun ve Oyuncakları Kurultayı Tam Metin Bildiri Kitabı* içinde (ss. 611–622). Eskişehir.
- Özmentar, Z. K. (2019). Eğitim Çalışmalarında Sık Kullanılan Araştırma Yöntemleri. S. Turan (Ed.), *Eğitimde Araştırma Yöntemleri* içinde (1. Basım., s. 64). Ankara: Ankara Nobel.
- Özyürek, A. ve Çavuş, Z. S. (2016). İlkokul Öğretmenlerinin Oyunu Öğretim Yöntemi Olarak Kullanma Durumlarının İncelenmesi. *Kastamonu Eğitim Dergisi*, 24(5), 2157–2166.
- Rieber, L. P. (1996). Seriously Considering Play: Designing Interactive Learning Environments Based on the Blending of Microworlds, Simulations, and Games. *Educational Technology Research and Development*, 44(2), 43–58. <https://link.springer.com/content/pdf/10.1007/BF02300540.pdf> adresinden erişildi.
- Russ, S. W. (2003). Play and creativity: developmental issues. *Scandinavian Journal of Educational Research*, 47(3), 291–303.
- Schwartz, S. (1988). A comparison of componential and traditional approaches to training reading skills. *Applied Cognitive Psychology*, 2(3), 189–201. doi:10.1002/acp.2350020305
- Singer, E., Naderend, M., Penninx, L., Tajik, M. ve Boom, J. (2014). The teacher's role in supporting young children's level of play engagement. *Early Child Development and Care*, 184(8), 1233–1249. doi:10.1080/03004430.2013.862530
- Smilansky, S. (1968). *The Effects of Sociodramatic Play on Disadvantaged Preschool Children*. http://link.springer.com/10.1007/978-3-642-46323-5_2 adresinden erişildi.
- Sonoyama, S. ve Fujiwara, A. (2018). The Effects of Selection and Intervention in Social Play Based on an Ecological Assessment of a Child with Autism Spectrum Disorder at a Kindergarten. *Journal of Special Education Research*, 7(1), 47–56. doi:10.6033/specialeducation.7.47
- Taştepe, T. ve Köksal Akyol, A. (2014). Hastanelerde görev yapan çocuk gelişimcilerin çalışma ortamları ile mesleklerine ilişkin görüşlerinin incelenmesi. *Ankara Sağlık Bilimleri Dergisi*, 3(1), 29–54.
- Tepeli, K. (2012). *Okul Öncesi Eğitiminde Montessori yaklaşımı*. (E. Wilbrandt Ç., Ed.) (1. Basım.). Kök Yayıncılık.
- Trawick-Smith, J., Russell, H. ve Swaminathan, S. (2011). Measuring the effects of toys on the problem-solving, creative and social behaviours of preschool children. *Early Child Development and Care*, 181(7), 909–927. doi:10.1080/03004430.2010.503892
- Tuğrul, B., Ertürk, H. G., Özen A., Ş. ve Güneş, G. (2014). Oyunun Üç Kuşaktaki Değişimi. *The Journal of Academic Social Science Studies*, 8(27), 1–16. doi:10.9761/jasss2388
- Vail, C. O. ve Elmore, S. R. (2011). Tips for Teachers Selecting Toys to Facilitate Social Interaction. *NHSA Dialog*, 14(1), 37–40. doi:10.1080/15240754.2010.541298
- Yılmaz, Z. A. ve Batdı, V. (2016). A Meta-Analytic and Thematic Comparative Analysis of the Integration of Augmented Reality Applications into Education. *TED EĞİTİM VE BİLİM*, 41(188), 273–289. doi:10.15390/EB.2016.6707

Extended Abstract

Introduction

Play is the actions that have existed since the beginning of humanity and have survived to the present day, that the child does not do necessarily, that occurs naturally and that the child

performs for fun. Although the history of the play is old, the researches on its contribution to the development of humanity do not meet the expectations. From the point of view of adults, it is seen as an activity done in spare time, while for the child, the play can be considered as all of his/her actions. Through play, children gain experience, interact with their environment, recognize new emotions and learn to cope with these emotions. The play has a positive effect on more than one development area. Play is indispensable for all children, it supports development, it is educational, therapeutic and entertaining. Thanks to the play, children develop different skills in thinking. The child developers, educators, health workers, parents or other adults, in short, who take care of the child, do not benefit from the play. For child developers and education professionals, play can be an effective way to get to know the child, evaluate him/her and take a therapeutic initiative. According to preschool teachers, if children do not play, they can develop negative emotions and can not be creative. There are many studies in the literature on children and play, but it is seen that child developers or educators are studied separately, and the two groups are not included in the same study as a sample. Although the importance of the play is accepted by the professionals related to the children, it can be said that there are deficiencies in using the play adequately and correctly in practice. For all these reasons, it has been considered important to determine the perspective of child development professionals about the play.

Method

The research was conducted by the qualitative research method. Under the category of qualitative research methods, the focus group interview, which is an interview method that will reveal the views and attitudes of the participants within the framework of a specific topic, was used. There are two separate study groups in the study.

In this study, the first study group consisted of 8 child development professionals, the second study group consisted of 7 teachers of special education and kindergarten teaching. Out of a total of 15 participants, 13 were female and 2 were male; 6 of them were 23, 3 of them were 24, 1 of them was 25, 2 of them were 26, 1 of them was 30, 1 of them was 33, and 1 of them was 35 years old.

Results and Discussion

As a result of the study, no consensus was reached on the definition of play among child development and teachers. This is because the game is versatile, supports different areas of development, and everyone develops a different perspective on the game. Toys, on the other hand, can include features that take the child one step ahead, as well as hindering the child's creativity. Therefore, appropriate game materials should be selected. However, due to the striking diversity in the definition of the game, there is no common definition of suitability as the toy serves various development areas and purposes. The most important issue in gaming environments is security. In addition to safety, which is the most important factor to be considered both in indoor games and in open areas, a healthy environment and an area sufficient for playing are essential for children. In addition to having rich stimuli, there are also opinions that the game environment should have less stimuli. Therefore, this balance should be achieved by field experts. While safety comes to the fore in terms of toys, being suitable for the age and development of the child is among the sought-after features. As a result of the research, it is striking that it is multifunctional among the common decisions made in terms of toys.

In the study, it was determined that the participants of the education staff realized that the game could be used for therapeutic purposes. For this reason, pre-school teachers should be informed about this issue and teachers should be supported. The method of psycho-drama is given only

by specialists. It should be underlined that play therapy is different from psycho-drama. The use of play for therapeutic purposes does not mean that it will be provided with play therapy. Therefore, the game should be considered as an application that can be used by experts or families in solving certain problems.

It has been determined that child development professionals cannot make use of games and game materials adequately for various reasons. It is important that hospital management and child development professionals work in cooperation. It can be said that child development specialists do not spare enough time for each case due to the large number of families who apply to them. It can be said that necessary arrangements should be made in this regard, the number of child development workers should be increased, and cooperation among health professionals should be encouraged.

It should be emphasized that child development should not be perceived as a desk job by individuals, and that it should be visualized as a one-to-one communication and activity with the child, and assimilation in this way. Therefore, it is important that employees who are new to the profession or who have made the necessary progress in the profession are included in this active period.