

## Altı Ay ile Altı Yaş Arasındaki Çocukların Oyun Profillerinin İncelenmesi

### Investigation of Play Profiles of The Children Between Six Months and Six Ages

Merve OLGUN<sup>1</sup> Belma TUĞRUL<sup>2</sup>

• *Geliş Tarihi:* 24 Tem. 2019

• *Kabul Tarihi:* 18 Eyl. 2019

• *Yayın Tarihi:* 14 Oca.2020

#### Öz

Bu çalışmanın amacı, altı ay ile altı yaş arasındaki çocukların oyun profillerinin çok boyutlu unsurlar doğrultusunda incelenmesidir. Çalışmadaki amaç, çocuklar ne ile oyun oynuyorlar, ne kadar süre oyun oynuyorlar, kim ile oyun oynuyorlar, günde kaç defa açık havada oyun oynamak için dışarı çıkıyorlar, dijital oyunla ne zaman karşılaşıyorlar ve ebeveynlerin oyun algısı nasıl gibi boyutları yaş değişkeni doğrultusunda incelemektir. Bu bağlamda tarama modeli kullanılmıştır. Çalışmada 6 ay-6 yaş arasında çocuğu olan maksimum örneklem alma yolu ile belirlenen 250 ebeveynle çalışılmıştır. Çalışılan çocuklarda okul öncesi eğitimi almış olma şartı aranmamıştır. Demografik sorular hariç toplam 25 madde ile sınırlandırılmıştır. Araştırma verileri SPSS 21.0 programı ile analiz edilmiş dağılımların frekans ve yüzde değerleri alınarak betimsel analiz yapılmıştır. Araştırma sonucunda, çocukların yaşları ilerledikçe oyun oynama sürelerinin azaldığı, açık havada oyun oynama sürelerinin değişiklik gösterdiği tespit edilmiştir. Çocukların çoğunlukla evde oyun oynadıkları, çoğunlukla ebeveynleriyle oyun oynadıkları, ebeveynlerin çocuklarıyla beraber çoğunlukla oyuncak tasarladıkları, ebeveynlerin oyun algısının değişiklik gösterdiği, çocukların oyun oynamadıkları zaman yaptıkları faaliyetlerin yaş gruplarına göre değişiklik gösterdiği ve çocukların erken yaşta dijital ortama tanıştığı, çocukların yaşları ilerledikçe dijital ortamda vakit geçirme sürelerinin arttığı tespit edilmiştir.

**Anahtar Kelimeler:** Erken çocukluk, okulöncesi, oyun.

#### Abstract

The aim of this study is to examine the play profiles of children between the ages of six months and six years in line with multidimensional elements. Our goal in the study is to examine the dimensions of what children play with, how long they play with, who they play with, how many times a day they go out to play outdoors, when they encounter digital play, and how parents perceive play in line with the age variable. In this context, the scanning model was used. The study studied 250 parents who had children between 6 months and 6 years of age, determined by the maximum sampling method. The children studied were not required to have pre-school education. It is restricted to a total of 25 items, excluding demographic questions. Descriptive analysis was performed by taking the frequency and percentage values of the distributions analyzed with the SPSS 21.0 program. Because of the research, it was found that as children age, their playing time decreases and their outdoor playing time changes. It was found that children often play at home, often play with their parents, parents often design toys with their children, parents' perception of play varies, children's activities when they do not play vary according to age groups, and children are introduced to the digital environment at an early age, and their time to spend in the digital environment increases as children.

**Keywords:** Early childhood, preschool, play.

<sup>1</sup> İstanbul Aydın Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Okul Öncesi Eğitim Ana Bilim Dalı, Okul Öncesi Öğretmenliği Programı, Yüksek Lisans, [merveolgun@gmail.com](mailto:merveolgun@gmail.com)

<sup>2</sup> İstanbul Aydın Üniversitesi, Eğitim Fakültesi, Okul Öncesi Öğretmenliği bölümü, Prof. Dr., [belmatugrul@aydin.edu.tr](mailto:belmatugrul@aydin.edu.tr)

## Giriş

Erken çocukluk yıllarının önemini kavramak için bu yıllardaki eğitim hizmetlerinin ve deneyimlerinin sonuçlarını bilmek gerekir. Erken yaşlardaki etkenler çocuğun gelişim alanlarını doğrudan etkileyecektir. Çocukların sosyal, duygusal, fiziksel ve zihinsel yönlerde aldıkları uyarımlar onların sağlıklı, uyumlu, becerikli ve öğrenmeye karşı yüksek düzeyde ilgili bireyler olarak yetişmeleri sağlayacaktır (Tuğrul ve Yılmaz, 2013).

Yaşamlarının ilk beş yılında çocuklar temel yeteneklerini geliştirirler. Temel yeteneklerin içinde yer alan dil, bilişsel, duygusal, sosyal, düzenleyici ve ahlaki açıdan gelişim ve kazanımlar gösterirler (Phillips ve Shonkoff, 2000:24). Çocuğun gelişimin en önemli parçalarından biri olan oyuna bakıldığında fiziksel, sosyal ve kişisel özelliklerinin gelişmesine önemli katkılarda bulunduğu belirlenmiştir. Ebeveynlerin çocuklarıyla verimli zaman geçirebilecekleri bir ortam hazırlarken aynı zamanda çocukların hayal güçlerini geliştirir ve yaratıcılıklarını kullanmalarını sağlar (Shonkoff ve Phillips, 2000). Çocuk ve aile arasındaki iletişime olumlu yönde katkıda bulunur (Ginsburg, 2007). Bireylerin kendi kendine seçtiği oyun aynı zamanda bireylerin kendi kendine yönettiği bir durumdur ve bireyin ne yapmak zorunda olduğu değil ne yapmak istemesidir (Gray, 2015). Oyun birisi tarafından öğretilecek bir ürün değil, eylemdir ve bir ürünle sonuçlanma zorunluluğu bulunmamaktadır (Aksoy ve Çiftçi, 2014). Tepperman (2007), oyunun müfredata ara vermek olmadığını ve müfredatı uygulamanın en iyi yolu olduğunu ifade etmiştir. Tuğrul (2015) ise oyunu çocuğun en temel işi olarak tanımlamış ve yaratıcılık, yalınlık, çok fonksiyonellik, süreklilik, aktiflik gibi özelliklerle gelişimi üzerinde önemli katkı sağlamıştır. Bu bilgiler ışığında oyun öğrenme açısından değerlendirildiğinde etkili bir öğrenme ortamına zemin hazırladığı belirlenmiştir. Bunun sebebi, çocuğun öğrenmeye olan isteğini arttıracak motivasyonu sağlamasıdır (Tüfekçioğlu, 2013:24). Oyun oynamanın çocuğun ihtiyaçlarından biri ve çok yönlü olarak gelişimini destekleyen olgu olduğu bilinmektedir (Ginsburg, 2007). Çocuklar bu olguların kazanımları doğrultusunda oyun oynarken iletişim kurmayı, rekabet edebilmeyi, paylaşmayı, empati kurmayı ve hoşgörü sağlamayı öğrenirler (Gander ve Gardiner, 2004). Çocuğun okula hazırlık sürecine bakıldığında oyunun önemli katkıları bulunmuş ve öğrenmeyi desteklerken problem çözme becerilerini kazandırdığı belirlenmiştir (Coolahan, Fantuzzo, Mendez ve McDermott, 2000). Bilim adamlarının oyun üzerindeki ortak düşüncelerine değinildiğinde oyunun kendiliğinden gelişen bir insan davranışı olduğunu ifade ettikleri görülmüştür (Özdoğan, 2000:101). Yavuzer (2018), bilim adamlarının düşüncelerine paralel olarak oyunu çocuğun temel gereksinimlerinden biri olduğunu ifade etmekte, oyun ile çocuğun çok yönlü gelişimin gösterdiğine vurgu yapmaktadır.

Bühler oyunun, hayal dünyası ile gerçekler arasında bir köprü görevi üstlendiğini düşünmektedir. Bühler'e göre çocuklar toplumun birçok özelliğini ve gerçeklerini oyun yoluyla öğrenmektedir. Piaget ise oyunu çocukların çevreden aldıkları uyarıcıları benimseyebilmelerini sağlayan tek yol olarak görmektedir (Aral, Gürsoy ve Köksal, 2001:9).

Piaget'e göre oyun, çocuğun bilişsel gelişimine paralel olarak gelişir. Çocuklar içinde buldukları gelişim evresine göre oyun evrelerinden de geçerler. Piaget, çocukların yaşamlarında ilk yedi yıldaki oyun evrelerini üç ana başlık adı altında toplamıştır. Bu evreler; sembolik oyun, kurallı oyun ve alıştırma oyunu olarak adlandırılır (Türküm, 2011:241). Whitebread (2012) ise oyunu fiziksel oyun, nesnelere oyun, sembolik / semiyotik oyun, taklit oyunu olarak sınıflandırmıştır.

Çocuklar korku, kızgınlık, sevgi ve mutluluk gibi temel duyguların etkisi altındadır ve bu duygularını oyun ile dengelemeleri söz konusudur. Oyuna bu yönüyle bakıldığında düzenleyici bir etkisi olduğu söylenebilir (Elkind, 1999:135). Çocukların oyunları yaşla

birlikte değişiklik gösterir. Başlangıçta, etkinliklerine çok ciddi bir biçimde yoğunlaşırken oyuncuğunu inceler. Daha sonra "bu nesne ne yapar" daha sonra da "ben bununla ne yapabilirim" sorularının yanıtını aramaya başlar (Yavuzer, 2018). Çocuklar çevreye uyumlarının kolaylaşması için oyuna ihtiyaç duyarlar ve bu sayede sosyalleşmeleri desteklenirken en doğal yoldan geçmiş olurlar (Hurwitz, 2003). Gelişimsel olarak bakıldığında bebekler dünyayı duyguları etrafında gözlemlerken, yetişkinler çocukların gelişimini onlarla birlikte oyun oynayarak izleyebilir. Yeni yürümeye başlayan çocuklar, aile içinde yaşadıkları eylemleri taklit ederek oyun oynarlar (Tüfekçioğlu, 2013:22). Çocuk, taklit aracılığıyla nesnelere tasarımıyla temsil ettiği nesnelere ayırt edebilmeye başlar (Elkind, 1999:104). Dört ve beş yaşları arasında dünyayla ilgili bilgilerini genişletir, motor becerilerini geliştirir ve aynı zamanda akranlarıyla oyun etkinliklerine daha fazla katılım sağlarlar (Tüfekçioğlu, 2013:22). Çocukların yaşları ilerledikçe, etkinliklerinde sistematik değişimler (uyku, yemek ve oyun oynamada süresinde azalma, okul ve yapılandırılmış etkinliklerde ise artma) meydana gelmektedir (Robinson ve Bianchi, 1997). Hofferth ve Sandberg (2001), modern dünya yaşamının çocukların oyun alışkanlıklarında değişikliklere sebep olduğunu ifade etmiştir. Değişikliklere bakıldığında dış mekan oyunlarının süreleri değişikliklerden dolayı azalırken dijital ortam oyunlarına yönelim artmıştır. Çocukların gelecekteki başarısının oyundaki dengeye bağlı olduğu belirtilen araştırma sonuçları çocukların oyun zamanının önemli bir düşüşte olduğunu ve günümüzde çocukların çoğunun dışarıda az zaman geçirdiğini ortaya koymaktadır. 3-12 yaş arası çocuklar arasında, açık havada oyun için geçirilen süre önemli ölçüde azaldığı belirlenmiştir (Wheeler 2018). Çocuklar yoğun yaşamlarında oyun için zaman bulmakta zorlanmaktadır (LEGO, 2018). Tuğrul (2017), çocuklara kendilerini rahat ifade edecekleri oyun ortamlarının oluşturulması gerektiğini vurgulamıştır.

Oyun oynama tercihleri incelendiğinde çocukların kendi yaşlarına uygun çocuklarla oynamayı tercih ettikleri gözlemlenmiştir. Bunun dışında çocuklar; kardeşleri, anne babaları ve oyuncakları ile oyun oynamaktan zevk alırlar (Hamamcı, 2012:70). Çocuklar aynı zamanda hayali oyunlar oynamakta ve bu sayede günlük yaşamın antrenmanını oyun içerisinde gerçekleştirebilmektedir (Tüfekçioğlu, 2013:10). Çocukların oynama tercihleri içerisinde kullandıkları objelere bakıldığında oyuncuğun önemli ölçüde yer aldığı görülmektedir. Bu bağlamda yetişkinler tarafından çocuklar için yapılan oyuncak türleri geçmişe bakılarak incelendiğinde taş, çöp, bez, çorap, yün veya orlon, ahşap, çam kabuğu, mısır koçanından yapılan bebekler ya da kabak, havuç gibi sebzelere çubuklar takılarak yapılan hayvan biçiminde oyuncaklar görülmektedir (Koçak, 1993). Sanayi ve gelişen teknoloji ile birlikte elektronik, mekanik ve kumandalı oyuncaklar yapılmaya başlanmıştır. Günümüzde de bilgisayar endüstrisinin gelişmesi ile bilgisayar oyuncakları, çizgi film kahramanlarının oluşturduğu pek çok oyuncak, çocuklar tarafından tercih edilir hale gelmiştir. Bir insanlık tarihi kadar eski olan oyuncaklar, geçmişten günümüze kadar sürekliliğini korumuş ve her zaman çocukların yaşamının bir parçasını oluşturmuştur (Yalçınkaya, 1996:46). Çocuklar kum, su, çamur, toprak ile oyun oynayarak doğayı anlamaya ve öğrenmeye çalışmaktadır (Pehlivan, 2014:46). Oyun oynarken olayların sonuçlarıyla baş başa bırakma, çocuğun kişilik gelişimine, otonom (kendi kendini yöneten) ve girişimci bir birey olmasına yardımcı olan bir yöntemdir. Bu yöntemle çocuk, olayların doğal sonuçlarından ders almasını öğrenir (Yavuzer, 2011).

### **Oyun Profili**

Eğitimciler göre insanın en önemli özelliklerinden birisi rol becerisine sahip olmasıdır ve çocuklar oyun oynarken temsili anlamda rol yaparlar. Rol yapabilmek, "bir nesneyi ya da bir insanı başka bir şeyin ya da kişinin yerine koyabilmek" anlamına gelir (Tüfekçioğlu, 2013:9).

Oyun güç ile yetişkinleri taklit etmelerinin birleşimidir. Bu iki etken çocukluk dönemi boyunca gelişerek devam eder. Oyunlarının temeli bu iki etkene bağlıdır. Yeni yürüyen çocuklar etrafında gördüklerini taklit etme eğilimi içerisine girerler. Bu oyun teması üç yaşından sonra da gelişerek devam eder ancak çocuklar nesnelere bile oyunlarının merkezine koyabilirler, hatta hayal güçleri sayesinde en basit nesnelere oyun aracı olarak kullanabilirler. Örnek olarak bir taş, askere; bir bez parçası da elbiseye dönüşebilir ve bununla oyun oynayabilirler (Aksoy ve Çiftçi, 2014). Piaget, oyuna gelişimsel açıdan bakmakta ve oyunun farklı yaş düzeylerinde farklı biçimleri olduğunu düşünmektedir. Bebeklerde, eylemin zevk ilkesiyle tekrar edildiği ve uymanın özümlemeye ikincil durumda olduğu alıştırma oyunlarını görebiliriz. Okul öncesi dönemde, kişisel simgelerin oluşturulmasına bağlı olarak, özümleme uyma etkinliklerinden ayrılaşır ve simgesel oyun, çocuğun toplumsallaşmış istek ve dürtülerini yansıttığı bir araç haline gelmektedir (Elkind, 1999:111). Bu bilgiler ışığında oyun profilinin çocuğun gelişimsel dönemlerine göre incelenmesi aşağıda yer almaktadır:

### ***6-12 aylık çocukların oyun profili***

Bebeklik döneminde çocuklar 6 aydan sonra el ve gözünü koordine bir biçimde kullanabileceğinden nesnelere alıp tutabilirler ve 7 aylık olduklarında artık çevresindeki kişileri tanımaya başlarlar. 8-9 aya ulaştığında yerde dengeli bir şekilde oturabilecek hale gelir ve emekle sürecine geçerek dikkatini çeken nesnelere tanımaya çalışırlar. 10 aylık olduklarında istemli olarak cisimleri sağa sola fırlatabilir ve 11 aylık olduklarında yetişkinlerin desteğiyle birlikte adım atabilirler. 12 aya ulaştıklarında artık yardım almadan eşyalara tutunarak yürümeye başlarlar. Bu evrede cisimlerin ne olduklarına bilmemelerine rağmen nasıl çalıştıklarını gözlemleyerek taklit edebilirler (Sevinç, 2013:61). Yavuzer (2018), çocukların 0-2 yaş arasında çocuğun tek başına oyun döneminde olduğunu ifade etmiş ve bu dönemde çevrelerindeki obje ve oyun malzemesiyle baş başa kalmayı tercih ettiklerini belirtmiştir.

### ***13-24 aylık çocukların oyun profili***

Bebekler 13 aylık olduklarında artık birinci yılın sonuna gelmiş olur ve oyuncaklarını kullanmada daha beceriklidir. Ancak henüz çizimlerini birleştirerek daha büyük bir şekil oluşturma becerisine erişmemiştir. Kendisine farklı ve şaşırtıcı gelen her şeyden hoşlanarak bu durumlara tepki göstermeye başlamıştır. Oturup kalkma gibi eylemleri daha fazla geliştiği için oyunlarını hareket halinde oynamaya başlayabilir. Oyuncaklarını bir yerden herhangi bir yere taşıyabilir (Sevinç, 2013:62). Yaklaşık olarak 18-24 aylara geldiğinde, cisimleri düzenlemeye ve küçük şekillerden daha büyük şekiller oluşturmaya başlar (Yavuzer, 2018).

### ***25-36 aylık çocukların oyun profili***

Oyunda önemli adımlardan biri hayali (-miş gibi) oyundur. Çocuklarda bu oyun 24-36 yaş civarında oluşmaya başlar. Kendi bedenleri, mutfak eşyaları (tencere, tahta kaşık, leğen vb.) ve ev eşyaları (kumanda, çamaşır leğeni, süpürge, anahtar vb.) gibi aslında oyuncak olmayıp oyuncaklaştırdığı materyallerle oynarlar. Bu dönemdeki çocuklar etrafında gördüklerini taklit ederler ve bu taklitte yer olan oyun temalarına bakıldığında yemek yapma, doktorculuk, evcilik gibi günlük akış üzerine kurulu olduğu görülür. Bu oyun temaları 48 aydan sonrada devam eder ancak çocuklar bu nesnelere daha az bağlantılıdır ve herhangi bir nesneden oyun kurarlar. Hayali oyunun kazanımlarından biri de en basit bir nesneyi bile yaratıcı bir şekilde oyun aracına dönüştürebilmesidir (Aksoy ve Çiftçi, 2014:6). Çocuklar, akranlarıyla birtakım etkinliklere katılabilirler; yine de oyunlarının çoğu, iş birliğine dayanmayan paralel oyundur (Yavuzer, 2018).

### **37-48 aylık çocukların oyun profili**

Üç yaşından sonra çocuklar okul ortamında küçük gruplar içinde diğer çocuklarla iletişim haline girerler. Bu yılda sosyalleşme becerileri gelişmeye başlar. Bu aşamada çocuklar inşa oyunlarını, kapalı mekanlarda masa üstünde veya yerde oynamayı, sosyodramatik oyunları tercih ederler (Sevinç, 2013:63). 3-4 yaşlarında çocuklar, grup halinde oynamaya, oynarken birbirleriyle konuşmaya ve grup içinde oynamak istedikleri çocukları seçmeye başlarlar. En çok rastlanan ortak davranış, birbirlerini seyretme ve konuşma davranışlarıdır (Yavuzer, 2018).

### **49-72 aylık çocukların oyun profili**

Çocuğun günlük yaşamındaki becerisi 49 aylıktan itibaren artar ve iletişim kurma becerisi gelişir. Açık hava oyunlarına ve hayali oyunlara karşı oldukça ilgilidir ve bu yaşlarda takım çalışmaları yaparak oyun oynadıkları görülür. Bazı spor dallarını, el becerisi gerektiren etkinlikleri, yaratıcı faaliyetleri ve sanatsal çalışmaları tercih etme eğilimi içine girerler (Sevinç, 2013:63). 4-5 yaşları arasında dünyayla ilgili bilgilerini genişletir, motor becerilerini geliştirir ve aynı zamanda akranlarıyla oyun etkinliklerine daha fazla katılım sağlarlar (Tüfekçioğlu, 2013:22). 5 yaşındaki çocukların hayali oyunu incelendiğinde hayali bir konu üzerine olduğu görülmektedir. Bu yaş grubundaki çocuklar anaokuluna gittiklerinde ne oynamak istediklerini bilerek giderler ve kurguladıkları oyunları oynamaya başlarlar. Anaokuluna giden çocukların anneleri, çocukların sabah olduğunda hangi oyunu oynayacaklarını belirlemiş halde uyandıklarını ifade etmişlerdir. Çocuklar aynı oyunu sürekli oynasalar dahi kendi fikirlerinde değişikliğe giderek her seferinde farklı bir oyun dünyası yaratabilirler (Aksoy ve Çiftçi, 2014).

### **Yöntem**

Çalışmada nicel yöntemlerden genel tarama modeli içerisinde yer alan ilişkisel tarama modeli kullanılmıştır. İlişkisel tarama modelinden faydalanarak karşılaştırma çalışması yapılmıştır. Karasar'a (2006) göre tarama modelleri incelenen olgu veya durumu olduğu gibi var olduğu şekliyle tespit etmeye çalışan araştırma modelidir. Bu modelde araştırma grubuna hiçbir müdahalede bulunulmaz.

### **Çalışma grubu**

Çalışmada; 6 ay - 6 yaş arasında çocuğu olan amaçlı örnekleme alma yolu ile belirlenen 250 ebeveynle çalışılmıştır. Araştırmada 6-12 ay, 13-24 ay, 25-36 ay, 49-72 ay arasında çocuğu olan 50'şer ebeveyn olmak üzere toplam 250 ebeveyn çalışma grubunu oluşturmaktadır. Çalışma grubu çocuğun cinsiyeti ve yaş aralığı dikkate alınarak belirlenmiştir.

### **Veri Toplama Araçları**

Bu çalışmanın amacı, 6 ay-6 yaş arasındaki çocukların oyun profillerinin çok boyutlu unsurlar doğrultusunda incelenmesidir. Araştırmada demografik bilgi formu ve araştırmacı tarafından geliştirilen "6 Ay ile 6 Yaş Arasındaki Çocukların Oyun Profilleri" anketi kullanılmıştır. Araştırmanın amaçları arasında yer alan; çocukların oyun oynama süresi, çocukların oyun objesi/mekânı, ebeveyn oyun algısı, ailedeki etkileşim/alışkanlıklar ve dijital ortamla ilgili yapılan benzer araştırmalar incelenmiştir. İncelenen araştırmalar ışığında belirlenen amaçlara uygun olarak 87 sorudan oluşan madde soru havuzu oluşturulmuştur. Oluşturulan sorular yalın hale getirilmiş ve düzenlenmiştir. Düzenlenen sorular üzerinden aynı amaca hizmet eden sorular birleştirilerek ortak bir soru haline getirilmiş, soru sayısı 50'ye indirilmiştir. Oluşturulan sorular çocukların oyun oynama süresi, çocukların oyun objesi/mekânı, ebeveyn oyun algısı, ailedeki etkileşim/alışkanlıklar ve dijital ortam olmak üzere 5 kategoriye ayrılmıştır. Sorular açık uçlu, evet/hayır/zaman zaman ve çoktan seçmeli sorular olmak üzere düzenlenmiştir. Sorularda bulunan şıkların; sorulara paralellik göstermesi

ve genelden özele doğru yer alması sağlanmıştır. Sorular ve şıklar çalışma grubunda yer alan küçük yaş (6-12 ay, 13-24 ay) çocuklarına uygunluğu üzerinde durulmuş ve araştırma kapsamında olan 6 ay ile 6 yaş arasındaki her çocuk düşünülerek oluşturulmuştur. Düzenlenen anket çalışması belirlenen aralıklarda çocuğu olan 5'er ebeveyn olmak üzere toplamda 25 ebeveyn pilot uygulama yapılmıştır. Yapılan pilot uygulama sürecinde ebeveynler gözlemlenmiş ve uygulama sonunda sorulara dair düşünceleri, uygulamanın ne kadar sürdüğü not edilmiştir. Toplamda oyun oynama süresi ile ilgili 3 (2 şıklı, 1 açık uçlu) soru, oyun objesi ve mekânı ile ilgili 10 (4 şıklı, 6 açık uçlu) soru, ebeveyn oyun algısı ile ilgili 3 (2 şıklı, 1 açık uçlu) soru, ailedeki etkileşim, alışkanlıklar ve olanaklar ile ilgili 5 (3 şıklı, 2 açık uçlu) soru ve dijital ortamla ilgili 4 (şıklı) soru hazırlanmıştır. Pilot uygulama sonrasında işlerliği olan sorular belirlenmiş ve soru sayısı 25 ile sınırlandırılmıştır. 5 uzman görüşü alınarak sorular üzerinde düzenlemeler yapılmıştır.

### ***Ölçme aracının uygulanma aşamaları***

Ölçme aracı 6 ay ile 6 yaş arasındaki çocukları olan ebeveynlere araştırmacı tarafından uygulanmıştır. Veri toplama sürecinde farklı veri yolları izlenmiştir. 6-48 ay aralığındaki çocukları olan ebeveynlere yüz yüze ve online olarak uygulanmış, 49-72 ay aralığında çocukları olan ebeveynlere anaokullarında uygulanmıştır. Uygulama öncesi araştırmanın amaçları açıklanmış gönüllü katılım istenmiştir. Ebeveynlerin anketi doldurmasından sonra 400 adet anket toplanmıştır. Öncelikli olarak doldurulan anketler incelenerek geçersiz olan (boş bırakılan hep aynı maddeler işaretlenmiş olan vb.) 150 adet anket çıkarılmıştır. Çözümlemesi için belirlenen 250 adet anket verileri kategorize edilmiştir.

### **Verilerin analizi**

Elde edilen veriler SPSS 21.0 programına girilmiş sonrasında analizlere geçilmiştir. Demografik değişkenlerin veri sonuçlarına göre gruplandırması yapılmıştır. Demografik özelliklerin betimsel yorumları yapıp frekans ve yüzde dağılımları çıkarılmıştır. Anket maddeleri ile ilgili olarak verilen yanıtlar kodlanmış frekans ve yüzde dağılımları alınmıştır. SPSS uygulamasında yaş olmaksızın (genel) yapılan analiz grafiği, yaş dağılımları doğrultusunda yapılan analiz grafiği ve Ki-Kare testi uygulanmıştır. Ki-Kare testi gözlenen ve beklenen frekansların karşılaştırılmasıdır.

### **Bulgular**

Bu çalışmanın amacı, 6 ay ile 6 yaş arasındaki çocukların oyun profillerinin çok boyutlu unsurlar doğrultusunda incelenmesidir. Çalışmadaki amaç; çocuklar “Ne kadar süre oyun oynuyorlar?” ve “Kim ile oyun oynuyorlar?” sorularına yanıt aramaktır. Bu soruların yanı sıra çocuklar “Açık havada ne kadar süre oyun oynuyorlar?”, “Dijital oyunla ne zaman karşılaşıyorlar?” gibi sorulara yanıtlar aramaktır. Ailelerin çocukların oyun tercihleri üzerindeki etkisinin boyutları da araştırmanın diğer amaçları arasındadır. Çocuk gelişiminde çok önemli bir yeri olan oyunun bu yönüyle araştırmada 6 ay ile 6 yaş arasındaki çocukların oyun profillerinin belirlenmesi amaçlanmıştır.

### ***Demografik özellikler***

Çalışma grubunu oluşturan çocukların 50'si (%20,0) 6-12 ay, 50'si (%20,0) 13-24 aylık, 50'si (%20,0) 25-36 ay, 50'si (%20,0) 37-48 ay, 50'si (%20,0) 49-72 ay aralığındadır. Çalışma grubunda bulunan çocukların cinsiyet ve yaşları dengeli dağılım gösterdiği görülmektedir.

### Oyun oynama süresi

Tablo 1. Çalışma grubundaki çocukların oyun oynama sürelerinin çocukların yaş gruplarına göre karşılaştırılması çapraz grafik bulguları

		Oyun Oynamaz	1 Saatten Az	1-2 saat	3-4 Saat	4 Saatten Fazla	Toplam	Ki - Kare Değeri Değer/p
6-12 Ay	n	0	4	13	15	18	50	3,384/,007
	%	0,0%	8,0%	26,0%	30,0%	36,0%	100,0%	
13-24 Ay	n	2	6	9	10	23	50	
	%	4,0%	12,0%	18,0%	20,0%	46,0%	100,0%	
25-36 Ay	n	0	3	4	24	19	50	
	%	0,0%	6,0%	8,0%	48,0%	38,0%	100,0%	
37-48 Ay	n	0	2	14	20	14	50	
	%	0,0%	4,0%	28,0%	40,0%	28,0%	100,0%	
49-72 Ay	n	0	4	19	17	10	50	
	%	0,0%	8,0%	38,0%	34,0%	20,0%	100,0%	
Toplam	n	2	19	59	86	84	250	
	%	0,8%	7,6%	23,6%	34,4%	33,6%	100,0%	

Çalışma grubundaki ebeveynlerin “oyun oynama süresi” sorusuna verdikleri yanıtlar incelendiğinde 6-12 ay, 13-24 ay aralığında olan çocukların çoğunlukla 4 saatten fazla oyun oynadığı belirlenmiştir. 25-36 ay, 37-48 ay aralığında olan çocuklar ise çoğunlukla 3-4 saat oyun oynarken 49-72 ay aralığındaki çocukların 1-2 saat oyun oynadıkları görülmüştür.

Tablo 2. Çalışma grubundaki çocukların açık havada oyun oynama sıklığının yaş gruplarına göre karşılaştırılması çapraz grafik bulguları

		Açık Havada Oyun Oynamaz	Her Gün Oynar	Haftada 2/3 Gün Oynar	Haftada 1 Gün Oynar	Toplam	Ki - Kare Değeri Değer/p
6-12 Ay	n	25	3	9	13	50	38,432/,000
	%	50,0%	6,0%	18,0%	26,0%	100,0%	
13-24 Ay	n	10	10	23	7	50	
	%	20,0%	20,0%	46,0%	14,0%	100,0%	
25-36 Ay	n	7	14	19	10	50	
	%	14,0%	28,0%	38,0%	20,0%	100,0%	
37-48 Ay	n	7	5	26	12	50	
	%	14,0%	10,0%	52,0%	24,0%	100,0%	
49-72 Ay	n	11	8	20	11	50	
	%	22,0%	16,0%	40,0%	22,0%	100,0%	
Toplam	n	60	40	97	53	250	
	%	24,0%	16,0%	38,8%	21,2%	100,0%	

Çalışma grubunu oluşturan 250 çocuğun “açık havada oyun oynama sıklığı”na ebeveynlerin verdikleri yanıtlar incelendiğinde 6-12 aylık çocukların çoğunlukla açık havada oyun oynamadığını belirlenmiştir. Haftada 2/3 gün açık havada oyun oynayan çocuklara baktığımızda ise 13-24 ay, 25-36 ay, 37-48 ay, 49-72 ay aralığındaki çocukların oyun oynadıkları belirlenmiştir.

### Oyun objesi ve mekânı

Tablo 3. Çalışma grubundaki çocukların hangi mekanlarda daha fazla oyun oynadığı yaş gruplarına göre karşılaştırılması çapraz grafik bulguları

		Evde Oynar	Okulda Oynar	Sokakta Oynar	Doğada Oynar	Yapılandırılmış Çocuk Oyun Alanlarında Oynar	Toplam	Ki - Kare Değeri Değer/p
6-12 Ay	n	41	1	2	0	6	50	37,375/,002
	%	82,0%	2,0%	4,0%	0,0%	12,0%	100,0%	
13-24 Ay	n	36	1	1	5	7	50	
	%	72,0%	2,0%	2,0%	10,0%	14,0%	100,0%	
25-36 Ay	n	32	5	4	7	2	50	
	%	64,0%	10,0%	8,0%	14,0%	4,0%	100,0%	

37-48 Ay	n	31	8	6	1	4	50
	%	62,0%	16,0%	12,0%	2,0%	8,0%	100,0%
49-72 Ay	n	24	11	4	6	5	50
	%	48,0%	22,0%	8,0%	12,0%	10,0%	100,0%
Toplam	n	164	26	17	19	24	250
	%	65,6%	10,4%	6,8%	7,6%	9,6%	100,0%

Çalışma grubunu oluşturan 250 çocuğun “hangi mekanlarda daha fazla oyun oynadığı” sorusuna ebeveynlerin verdiği yanıtlar incelendiğinde 6 ay ile 6 yaş arasındaki çocukların oynadıkları mekanın “evde” yanıtı olduğu görülmektedir. Bunun yanı sıra 25-36 ay, 37-48 ay ve 49-72 ay aralığındaki çocuklar okulda daha fazla oyun oynamaktadır. Sokakta ve doğada oyun oynama oranları ise oldukça düşüktür.

Tablo 4. Çalışma grubundaki çocukların kimle ne ile oynamaktan hoşlandığı yaş gruplarına göre karşılaştırılması çapraz grafik bulguları

		Tek Başına	Ebeveynleriyle	Arkadaşlarıyla	Oyuncaklarıyla	Toplam	Ki - Kare Değeri
6-12 Ay	n	0	43	3	4	50	
	%	0,0%	86,0%	6,0%	8,0%	100,0%	
13-24 Ay	n	1	30	10	9	50	
	%	2,0%	60,0%	20,0%	18,0%	100,0%	
25-36 Ay	n	7	29	10	4	50	
	%	14,0%	58,0%	20,0%	8,0%	100,0%	
37-48 Ay	n	5	13	23	9	50	51,455/000
	%	10,0%	26,0%	46,0%	18,0%	100,0%	
49-72 Ay	n	3	21	17	9	50	
	%	6,0%	42,0%	34,0%	18,0%	100,0%	
Toplam	n	16	136	63	35	250	
	%	6,4%	54,4%	25,2%	14,0%	100,0%	

Çalışma grubunu oluşturan 250 çocuğun “kimle ne ile oynamaktan hoşlandığı” sorusuna ebeveynlerin verdiği yanıtlar incelendiğinde 6 ay ile 6 yaş arasındaki çocukların çoğunlukla “ebeveynleriyle” oynamaktan hoşlandığı belirlenmiştir.

Tablo 5. Çalışma grubundaki ebeveynlerin çocukları ile oyuncak tasarlama durumuna ilişkin bulgular

Oyuncak Tasarlama Durumu	f	%
Evet	129	51,6
Hayır	121	48,4
Toplam	250	100,0

Çalışma grubunu oluşturan 250 ebeveynin çocukları ile oyuncak tasarlama durumu incelendiğinde 129’u oyuncak tasarladıklarını, 121’i oyuncak tasarlamadıklarını belirtmiştir.

### Ebeveyn oyun algısı

Tablo 6. Çalışma grubundaki ebeveynin oyun dendiğinde aklına gelenlere ilişkin bulgular

Oyun dendiğinde akla gelenler	f	%
Duygu (Mutluluk gibi)	156	62,4
Nesne ( Top gibi)	31	12,4
Eylem ( Atlamak gibi)	63	25,2
Toplam	250	100,0

Çalışma grubunu oluşturan 250 ebeveynin “oyun dendiğinde aklına gelenler” incelendiğinde 156’sı duygu, 31’i nesne 63’ü eylem içerikleri gelmektedir. Çalışma grubunda bulunan 6 ay ile 6 yaş arasında çocukları olan ebeveynlerin tümü çoğunlukla oyunu tanımlarken “duygu”



olduğunu ifade etmiştir. Çalışma grubunda bulunan ebeveynlerden sadece 25-36 ay grubu çocukları olan ebeveynler “eylem” içerikli düşüncelerini daha baskın olarak belirtmiştir.

Tablo 7. Çalışma grubundaki ebeveynlerin çocuğun kaç yaşına kadar oyun oynamasına ilişkin düşüncelerine ilişkin bulgular

Kaç Yaşına Kadar Oyun Oynaması Gerektiği	f	%
Oyunun Yaşı Yoktur	145	58,0
İlkokul Dönemine Kadar	48	19,2
Ortaokul Dönemine Kadar	35	14,0
Lise Dönemine Kadar	22	8,8
Toplam	250	100,0

Çalışma grubunu oluşturan 250 ebeveynin çocuğun kaç yaşına kadar oyun oynamasına ilişkin düşünceleri incelendiğinde 145’i oyunun yaşı yoktur, 48’i ilkokul, 35’i ortaokul, 22’si liseye kadar oyun oynaması gerektiğini belirtmiştir.

### *Ailedeki etkileşim, alışkanlıklar ve olanaklar*

Tablo 8. Çalışma grubundaki çocukların oyun oynamadığı zaman yaptığı faaliyetlerin yaş gruplarına göre karşılaştırılması çapraz grafik bulguları

	Uyur- Yemek Yer	Ailesiyle zaman geçirir	Tablet telefonla zaman geçirir	TV izler	Sanatsal faaliyet yapar	Toplam	Ki - Kare Değeri Değer/p
6-12 Ay	n 31 % 62,0%	13 26,0%	2 4,0%	4 8,0%	0 0,0%	50 100,0%	
13-24 Ay	n 15 % 30,0%	21 42,0%	1 2,0%	12 24,0%	1 2,0%	50 100,0%	
25-36 Ay	n 4 % 8,0%	17 34,0%	9 18,0%	20 40,0%	0 0,0%	50 100,0%	
37-48 Ay	n 4 % 8,0%	3 6,0%	5 10,0%	33 66,0%	5 10,0%	50 100,0%	126,352/000
49-72 Ay	n 1 % 2,0%	6 12,0%	9 18,0%	31 62,0%	3 6,0%	50 100,0%	
Toplam	n 55 % 22,0%	60 24,0%	26 10,4%	100 40,0%	9 3,6%	250 100,0%	

Çalışma grubundaki 250 çocuğun “oyun oynamadığı zaman yaptıkları” çoğunlukla uyuyan ya da yemek yiyen çocukların yaşları 6-12 ayken, ailesiyle zaman geçiren çocukların yaşları 13-24 ay aralığında olduğu ebeveynlerin yanıtlarından anlaşılmaktadır. Oyun oynamadığı zaman televizyon izleyen çocukların yaşları ise 25-72 ay aralığındadır.

### *Dijital ortam*

Tablo 9. Çalışma grubundaki çocukların kaç yaşında dijital ortamda video izlemeye başladığına ilişkin bulgular

Dijital Ortamda Video İzleme Durumu	f	%
İzlemez	41	16,4
6-12 Ay	71	28,4
13-24 Ay	91	36,4
25-36 Ay	39	15,6
49-72 Ay	8	3,2
Toplam	250	100,0

Çalışma grubunu oluşturan 250 ebeveynin çocuğun kaç yaşında dijital ortamda video izlemeye başladığı incelendiğinde 41’i dijital ortamda video izlemez, 71’i 6-12 ay, 91’i 13-24 ay, 39’u 25-36 ay ve 5’i 37-48 ay, 3’ü 64-72 ay aralığında çizgi film izlemeye başladığını belirtmiştir.

Tablo 10. Çalışma grubundaki çocukların gün içinde dijital ortamda vakit geçirme süresine ilişkin bulgular

Dijital Ortamda Vakit Geçirme Süresi	f	%
Vakit Geçirmez	41	16,4
30 Dakikadan Az	89	35,6
31-60 Dakika	74	29,6
1 Saat ve 1 Saatten Az	46	18,4
Toplam	250	100,0

Çalışma grubunu oluşturan 250 ebeveynin çocuğun gün içinde dijital ortamda vakit geçirme süresi incelendiğinde 41'i vakit geçirmez, 89'u 30 dakika ve altı. 74'ü 31-60 dakika ve 46'sı 61 dakikadan fazla dijital ortamda vakit geçirdiği belirlenmiştir.

### Sonuç ve Tartışma

Bu çalışmanın amacı, 6 ay ile 6 yaş arasındaki çocukların oyun profillerinin çok boyutlu unsurlar doğrultusunda incelenmesidir. Çalışma grubunu oluşturan 250 ebeveynin sahip olduğu çocukların 122'si kız, 128'i erkektir. Grubun çocuklarının cinsiyet ve yaş açısından dengeli dağıldığı görülmektedir. Araştırma sonucunda, çocukların yaşları ilerledikçe oyun oynama sürelerinin azaldığı, açık havada oyun oynama sürelerinin değişiklik gösterdiği tespit edilmiştir. Çocukların çoğunlukla evde oyun oynadıkları, çoğunlukla ebeveynleriyle oyun oynadıkları, ebeveynlerin çocuklarıyla beraber çoğunlukla oyuncak tasarladıkları, ebeveynlerin oyun algısının değişiklik gösterdiği, çocukların oyun oynamadıkları zaman yaptıkları faaliyetlerin yaş gruplarına göre değişiklik gösterdiği ve çocukların erken yaşta dijital ortamla tanıştığı, çocukların yaşları ilerledikçe dijital ortamda vakit geçirme sürelerinin arttığı tespit edilmiştir.

### Oyun oynama süresi

Tablo 1'de belirtildiği üzere çalışma grubundaki ebeveynlerin çocukların "oyun oynama süresi" sorusuna verilen yanıtları incelendiğinde 6-12 ay, 13-24 ay aralığında olan çocukların çoğunlukla 4 saatten fazla oyun oynadığı belirlenmiştir. 25-36 ay, 37-48 ay aralığında olan çocuklar çoğunlukla 3-4 saat oyun oynarken 49-72 ay aralığındaki çocukların 1-2 saat oyun oynadıkları görülmüştür. Oyun öğrenme açısından bakıldığında etkili bir öğrenme ortamına zemin hazırlamaktadır. Bunun sebebi, çocuğun öğrenmeye olan isteğini arttıracak motivasyonu sağlamasıdır (Tüfekçioğlu, 2013:24). Çocuklar oyun oynarken iletişim kurmayı, rekabet edebilmeyi, paylaşmayı, empati kurmayı ve hoşgörü sağlamayı öğrenirler (Gander ve Gardiner, 2004). Çocukların yaşları büyüdükçe oyun oynama sürelerinin azaldığı verilen yanıtlar doğrultusunda görülmektedir. Bu bulgudan yola çıkarak oyuna ayrılan süre çocuğun yaşı ve ihtiyaçlarına göre belirlenmelidir. Robinson ve Bianchi (1997) çocukların oyun oynama sürelerine dair düşüncelerine baktığımızda; çocukların yaşları ilerledikçe, etkinliklerinde sistematik değişimler (uyku, yemek ve oyun oynamada süresinde azalma, okul ve yapılandırılmış etkinliklerde ise artma) meydana geldiğini görmekteyiz. LEGO (2018) oyun araştırmasında küresel olarak 10 aileden 4'ü aile olarak oyun için yeterli zaman ayırmadıklarını belirtmiştir.

Tablo 2'de belirtildiği üzere "açık havada oyun oynama sıklığı" sorusuna verilen yanıtlar incelendiğinde 6-12 aylık çocukların çoğunlukla açık havada oyun oynamadığını görmekteyiz. Haftada 2/3 gün açık havada oyun oynayan çocuklara baktığımızda ise 13-72 ay aralığında olduğu belirlenmiştir. Çocukların yaş gruplarına göre açık havada oyun oynama sıklığının değiştiğini görülmektedir. Açık havada oyun oynama sıklığına baktığımızda özellikle küçük yaş grubundaki çocukların açık havada az ya da hiç oynamadığı belirlenmiştir. Ebeveynlerin, küçük yaş grubundaki çocukların açık havada oynayamaz

düşüncesine eğilimli olduğunu söyleyebiliriz. Teknolojinin gelişmesi birçok olumlu katkıların yanı sıra çocukların açık havada oyun oynamasına olan fırsatları kısıtlamıştır. Lund ve arkadaşlarının (2005), yaptığı çalışmada bunu desteklemektedir. Aynı zamanda Wheeler (2018), çocukların zamanlarının aileler tarafından ders dışı etkinlikler ile planlanmış olması ve sosyal baskı, çocukların açık havada oyun sürelerinin düşüşüne sebep olduğunu söylemektedir. Ebeveynlerin güvenlik korkusu ve şehir yaşantısının dışarda oyun alanlarını kısıtlaması durumu önemli etkenler arasında yer aldığını söylemektedir.

### ***Oyun objesi ve mekânı***

Tablo 3'te görüldüğü gibi çalışma grubunu oluşturan 250 çocuğun "hangi mekanlarda daha fazla oyun oynadığı" sorusuna ebeveynlerin verdiği yanıtlar incelendiğinde 6 ay ile 6 yaş arasındaki çocukların oynadıkları mekânın "evde" yanıtı olduğu görülmektedir. Bunun yanı sıra 25-36 ay, 37-48 ay ve 49-72 ay aralığındaki çocuklar okulda daha fazla oyun oynamaktadır. Sokakta ve doğada oyun oynama oranları ise oldukça düşüktür. Tandy'nin (1999) 5-12 yaş arasındaki Avustralya'da yaşayan 421 çocuğu dahil ettiği çalışmasında, çocukların %59'unun oyun alanı olarak evi ya da arkadaşlarının evini, %23'ü parkı ve %9'u ise sokağı oyun oynadıkları alan olarak belirtmiştir. Ailelerin çocuklarının nerelerde oynadıklarına dair Veitch, Bagley, Ball ve Salmon'un (2006) yaptığı çalışmalarında %74'ü çocuklarının okul sonrası evde oyun oynadığını, geriye kalan aileler çocuklarının sokakta ya da parkta, yüzme havuzunda ya da okul bahçesinde oyun oynadığını belirtmiştir. Sokakta ve doğada oyun çocukların "doğa zekasını" geliştirecekleri kum, bitkiler ve su gibi doğal materyaller sağlar (Gardner, 1999). Çocukların doğa ile olan bağlantıları, açık havada geçirdikleri süreyi arttırarak hareketli bir yaşam sürmelerine yardımcı olabilir (Burdette ve Whitaker, 2006).

Tablo 4'te belirtildiği üzere çalışma grubundaki çocukların "kimle ne ile oynamaktan hoşlandığı" sorusuna verilen yanıtlar incelendiğinde 6 ay ile 6 yaş arasındaki çocukların çoğunlukla "ebeveynleriyle" oynamaktan hoşlandığı belirlenmiştir. En çok arkadaşlarıyla oynamaktan hoşlanan çalışma grubu ise 37-48 ay aralığında olan çocuklar olduğu görülmektedir. Yavuzer (2016) oyunlarda akranlarla kurulan iletişimin önemine değinmiştir. Oyunların iletişimi güçlendirici etkisine vurgu yapmıştır. Hamamcı (2012), çocukların oyun oynama tercihlerini incelendiğinde çocukların kendi yaşlarına uygun çocuklarla oynamayı tercih ettiklerini gözlemlemiştir. Bunun dışında çocuklar kardeşleri, anne babaları ve oyuncakları ile oyun oynamaktan hoşlandığını belirtmiştir.

Tablo 5'te belirtildiği üzere çalışma grubunu oluşturan 250 ebeveynin çocukları ile oyuncak tasarlama durumu incelendiğinde ebeveynlerin 129'u oyuncak tasarladıklarını, 121'i oyuncak tasarlamadıklarını belirtmiştir. Yavuzer (2016), ebeveynin çocukları ile beraber oyuncak tasarlamasının önemine vurgu yapmış, çocukların tasarladıkları bu oyuncaklara daha fazla ilgi duyduğunu belirtmiştir.

### ***Ebeveyn oyun algısı***

Tablo 6'da belirtildiği üzere çalışma grubunu oluşturan 250 ebeveynin "oyun dendiğinde aklına gelenler" sorusuna ebeveynlerin verdiği yanıtlar incelendiğinde ebeveynlerden 156'sı duygu ( mutluluk, eğlence, neşe vb.) olduğunu ifade etmiştir. Nesne ( oyuncak, top vb.) olduğunu ifade eden ise 31 ebeveynidir. Ebeveynlerden 63'ü ise eylem (saklambaç, kazmak, zıplamak vb.) olarak belirtmiştir. Bu bulgulara göre oyun dendiğinde çalışma grubunda bulunan ebeveynlerin çoğunlukla eğlence ve mutluluk akıllarına gelmektedir. Pehlivan (2014), insanın neden oyun oynadığına ilişkin sebepleri sıralarken birincisini insanın var olan enerjisini boşaltmak ve diğeri ise türe özgü özelliklerin aktarılması gerekliliğine vurgu yapmıştır. LEGO (2018) yapılan çalışmada ailelerin 10'da 9'u oyunun mutluluklarının

kaynağı olduğunu, kendilerini rahatlattığını, enerji dolu ve daha yaratıcı olmalarında yardımcı olduğunu belirttiklerini aktarmıştır.

Tablo 7’de belirtildiği üzere çalışma grubunu oluşturan 250 ebeveynin çocuğun kaç yaşına kadar oyun oynamasına ilişkin düşünceleri incelendiğinde ebeveynlerin 145’i oyunun yaşı yoktur (oyunun yaşı yoktur, kendi ne kadar isterse) yanıtını vermişlerdir. Çalışma grubundaki ebeveynlerden 48’i ilkokul (4 yaş, 8 yaş, 10 yaş), 35’i ortaokul (12 yaş, 13 yaş, 14 yaş) ve 22’si lise dönemine kadar oyun oynanması gerektiğini belirtmiştir. Ebeveynlerin oyunun gereksinim olarak gördükleri bu düşüncelerden anlaşılmaktadır. Pehlivan (2014), oyunun yaratıcı bir süreç olduğunu ifade etmekte insanın gereksinimlerinden biri olduğunu belirtmektedir. Oyunun bebeklikten itibaren başladığı ve bebeklerin çevreyi incelerken ellerine aldığı bir nesneyi tanırken defalarca aynı hareketi yapmaktan zevk aldıklarını aktarmaktadır. Bu davranışların oyun bağlamında değerlendirilmesi gerektiğini belirtmiştir. Yaş ilerledikçe oyun davranışlarının değişime uğrasa da oyun olgusunun değişmediğini belirtmiştir. Tuğrul’un (2009) ifade ettiği gibi oyun sadece çocuklar için değil yetişkinlerin de önemli bir uğraşı olarak düşünülmelidir. Son yıllarda iş dünyasının yarar sağlamak için başvurduğu yöntemlere bakıldığında halkla ilişkiler yönetiminde verimlilik ve daha iyi sonuç alma çalışmalarında oyuna yer verdiklerini görmekteyiz. Bu bağlamda oyunun her yaş için önemli bir etkiye sahip olduğunu söyleyebilmekteyiz. Çalışma grubunda bulunan ebeveynlerin çocuğun kaç yaşına kadar oyun oynamasına ilişkin yaş sınırlaması getirmesi dikkat çekilecek unsurlar arasındadır.

#### ***Ailedeki etkileşim, alışkanlıklar ve olanaklar***

Tablo 8’de belirtildiği üzere “çocuğun oyun oynamadığı zaman yaptıkları” sorusuna verilen yanıtlar incelendiğinde çoğunlukla uyuyan ya da yemek yiyen çocukların yaşları 6-12 ayken, ailesiyle zaman geçiren çocukların yaşları 13-24 ay aralığında olduğu ebeveynlerin yanıtlarından anlaşılmaktadır. Oyun oynamadığı zaman televizyon izleyen çocukların yaşları ise 25-72 ay aralığındadır. Çocukların yaşları büyüdükçe televizyon izleme oranlarındaki artış dikkat çekmektedir. Erken çocukluk dönemindeki çocukların gelişimsel özellikleri doğrultusunda televizyon izlerken seçici ve bilinçli olmadıklarını ifade eden Aras ve Erden (2006), çocuklara yönelik hazırlanan çocuk programlarının yanı sıra reklam, film ve yetişkin programları gibi tüm yayın akışını izlediklerini ifade etmişlerdir. Gülşen (2006), televizyon karşısında fiziksel ve zihinsel yönden çocukların pasif kaldığını ifade etmiş ve televizyonun tek yönlü bir ifade aracı olduğunu söylemiştir. Çocukların düşünebilme, muhakeme yapabilme, keşif ve merak gibi özelliklerinin körelebileceğine vurgu yapmıştır.

#### ***Dijital ortam***

Tablo 9’da belirtildiği üzere çalışma grubunu oluşturan 250 çocuğun “kaç yaşında dijital ortamda video izlemeye başladığı” sorusuna verilen yanıtlar incelendiğinde ebeveynlerden 71’i 6-12 ay aralığındaki çocukların olduğunu belirtmiştir. Çalışma grubunda bulunan ebeveynlerden 91’i 13-24 ay aralığında yanıtını verirken 39’u 25-36 ay, 5’i 37-48 ay ve 3’ü 64-72 ay aralığında çocuğun dijital ortamda video izlemeye başladığını ifade etmiştir. Ebeveynlerin yanıtlarından anlaşıldığı üzere çalışma grubunda bulunan çocuklardan bir kısmı 6-12 ay döneminde dijital ortamla tanışmışlardır. Vittrup, Snider, Rose ve Rippy (2016), ebeveynlerin çocuklarının yaşamlarındaki teknoloji ile ilgili algılarını araştırmak için yaptıkları çalışmada, okul öncesi çağındaki çocukların teknoloji kullanımında harcadıkları zamanın ebeveynleri tarafından göz ardı edildiğini belirtmişlerdir. Goodwin (2018), araştırmasında çocukların teknolojiyle çok erken yaşta tanıştığını ve teknolojiyle geçirilen zamanın günden güne artış gösterdiğini ifade etmiştir.

Tablo 10’da belirtildiği üzere çalışma grubunu oluşturan 250 çocuğun “gün içinde dijital ortamda vakit geçirme süresi” sorusuna verilen yanıtlar incelendiğinde 89’u 30 dakika ve altı, 74’ü 31-60 dakika ve 46’sı 61 dakikadan fazla dijital ortamda vakit geçirdiği belirtilmiştir. Çalışma grubunda bulunan çocuklardan 41’i ise dijital ortamda vakit geçirmemektedir. Çalışma grubunda bulunan 6-12 ay aralığında olan 50 çocuktan 22’si 30 30 dakika ve altı, 5’i 31-60 dakika dijital ortamda vakit geçirmektedir. 13-24 ay aralığında olan 50 çocuktan 19’u 30 30 dakika ve altı, 12’i 31-60 dakika dijital ortamda vakit geçirmektedir. 25-36 ay aralığında olan 50 çocuktan 23’ü 30 dakika ve altı, 12’si 31-60 dakika ve 11’i 61 dakika ve daha fazla dijital ortamda vakit geçirir. Çalışma grubunda bulunan 37-48 ay aralığında olan 50 çocuk incelendiğinde 14’ü 30 dakika ve altı, 23’ü 31-60 dakika ve 12’si 61 dakika ve daha fazla dijital ortamda vakit geçirmektedir. 49-72 ay aralığında olan 50 çocuktan 11’i 30 30 dakika ve altı, 22’si 31-60 dakika ve 15’i 61 dakika ve daha fazla dijital ortamda vakit geçirmektedir. Çalışma grubunda bulunan ebeveynlerin yanıtları incelendiğinde çocukların yaşları arttıkça dijital ortamda vakit geçirme sürelerinin arttığı sonucuna varılabilir. Yogman vd. (2018), araştırmasında televizyon, video oyunları, akıllı telefon ve tablet gibi medya araçları çocukların yaratıcılıklarını tüketirken, çocuklarda pasifliği desteklediğini belirtmişlerdir. Elektronik medyanın kapalı ortam ve açık hava oyunları dahil ‘gerçek oyunu’ çocukların ellerinden aldığını ifade etmişlerdir. Klemenović (2014), araştırmasında okul öncesi çocuklarının ve özellikle kız çocuklarının en sevdiği oyuncakların dolgu oyuncaklar olduğunu bunun yanı sıra çizgi film karakterlerinin oyuncaklarını da sevdiğini ifade etmiştir. Okul öncesinde ilerleyen yaşlarda, çocukların olağanüstü kahramanlar ve bilgisayar ya da video oyunu oynamak için kullandıkları cihazlar ile oynadıkları belirtilmiştir. Çocukların çok erken yaşlardan başlayarak bilgisayarla oynamasının oldukça yaygınlaştığı ve çoğunluğunun bu tür oyunlarda herhangi bir sınırın konulmadığı sonucuna varılmıştır. Levin ve Rosenquest (2001) ise elektronik oyuncakların çocukların açık uçlu ve yaratıcı oyunlarına karşı bir tehdit olarak görmüştür.

### Öneriler

- Çalışmada altı ay ile altı yaş arasındaki çocukların oyun profilleri incelenmiştir. Altı yaş sonrası için aynı çalışma yapılabilir.
- Altı ay ile altı yaş arasındaki çocukların oyun profillerinin anaokulu eğitimi alıp almama durumlarıyla ilişkilendirilerek araştırılabilir.
- Aynı çalışma ailelerin sosyo-ekonomik düzeylerine göre yapılabilir.

### Kaynakça

- Aksoy, A. B. ve Çiftçi H. D. (2014). *Erken çocukluk döneminde oyun*. Ankara: Pegem yayınları
- Aral, N., Gürsoy, F. ve Köksal, A. (2001). *Okul öncesi eğitimde oyun*. İstanbul: Ya-Pa.
- Aras, Y.A. ve Erden, S. (2006). “Çizgi filmlerdeki şiddet unsurlarının incelenmesi”, M.Ü. Atatürk Eğitim Fakültesi *1. Uluslararası Okul Öncesi Eğitim Kongresi Bildiri Kitabı*. İstanbul: Ya-Pa Yayınları.
- Bianchi, S., ve Robinson, J. (1997). What did you do today? Children’s use of time, family composition, and the acquisition of social capital. *Journal of Marriage and the Family*, 59, 332–244.
- Burdette, H. L. ve Whitaker, R. C. (2006). Resurrecting free play in young children: Looking beyond fitness and fatness to attention, affiliation, and affect. *Archives of Pediatric Adolescence Medicine*, 159, 46-50.
- Coolahan, K., Fantuzzo, J., Mendez, J. ve McDermott, P. (2000). Preschool peer interactions and readiness to learn: relationships between classroom peer play and learning behaviors and conduct. *J Educ Psychol*. 92, 458 –465
- Elkind, D. (1999). *Çocuk ve toplum gelişim ve eğitim üzerine denemeler*, (Çev. Öngen, D.). Ankara Üniversitesi Çocuk Kültürü Araştırma ve Uygulama Merkezi.
- Gander, M.J. ve Gardiner, H.W. (1995). *Çocuk ve Ergen Gelişimi* (Y.Haz. B. Onur), İst.: İmge Yay.

- Ginsburg, K. R. (2007). The importance of play in promoting healthy child development and maintaining strong parent-child bonds. *Pediatrics*, 119(1), 182-191.
- Goodwin, K. (2018) *Dijital çağda çocuk büyümek* İstanbul: Aganta Kitap
- Gray, P. (2015) *Studying Play Without Calling It That*. Johnson, J. E., Eberle, S. G., Henricks, T. S., ve Kuschner, D. (Eds.) The handbook of the study of play (121-138), Lanham: Rowman ve Littlefield.
- Gülşen, S. (2006). Okul öncesi çocuklarının televizyon izleme alışkanlıklarının bazı değişkenlere göre incelenmesi. *Yüksek Lisans Tezi*, Fırat Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Elazığ
- Hamamcı, Z. (2012). “Türkiye’de Uygulanan Aile Rehberliği Programları” Anne Baba Eğitimi, Eskişehir: Anadolu Üniversitesi Yayını No: 1843
- Hofferth, S. L., ve Sandberg, J. F. (2001). How American children spend their time. *Journal of Marriage and Family*, 63(2), 295-308.
- Hurwitz, S. C. (2003). To Be Successful--Let Them Play! For Parents Particularly. *Childhood Education*, 79(2), 101-2.
- Klemenovic, J. (2014). How do today's children play and with which toys? *Croatian Journal of Education*, 16(1), 181e200
- Koçak, N. (1993). *Geleneksel Türk Oyuncakları*. 9. Ya-Pa Okul Öncesi Eğitim ve Yaygınlaştırılması Semineri’nde sunulmuş bildiri, Ankara.
- LEGO, (2018) *Play Well Report*. 20.06.2019 tarihinde <https://www.lego.com/en-us/aboutus/medialibrarydetails/playwellreport2018a534092abf75490b8bcaa22d9e9c2fe9> sitesinden alınmıştır.
- Levin, D. ve Rosenquest, B. (2001) ‘The increasing role of electronic toys in the lives of infants and toddlers: should we be concerned?’ *Contemporary Issues in Early Childhood* 2(2): 242–7.
- Lund, H. H., Klitbo, T. ve Jessen, C. (2005). Playware technology for physically activating play. *Artificial life and Robotics*, 9(4), 165-174.
- Özdoğan, B. (2000) *Çocuk ve Oyun. Genişletilmiş Üçüncü Baskı*. Ankara: Anı Yayıncılık.
- Pehlivan, H. (2014). *Oyun ve öğrenme*. Ankara: Anı Yayıncılık.
- Phillips, D. A. ve Shonkoff, J. P. (Eds.). (2000). From neurons to neighborhoods: The science of early childhood development. *National Academies Press*.
- Sevinç, M. (2013). “Çocuklarda Oyun Gelişimine Genel Bakışı” Çocukta Oyun Gelişimi Eskişehir: Anadolu Üniversitesi Yayını No: 2279
- Tepperman, J. (2007). Play early years: Key to school success. *Bay Area Early Childhood Funders*. Policy Brief. El Cerrito, CA: Early Childhood Funders
- Tuğrul, B. (2009). Okul Öncesi Eğitimde Kullanılan Öğretim Yöntemleri ve Teknikleri. *Özel Öğretim Yöntemleri* Edt: Prof. Dr. Mustafa Sağlam. Anadolu Üniversitesi Yayını No:1851, Açık Öğretim Fakültesi Yayını No: 966. Ekim.
- Tuğrul, B. (2015). *Oyunun gücü*, Ayşe Belgin Aksoy (Ed.) Okul öncesi eğitimde oyun içinde (s.9-30)Ankara: Amaç CS Yayıncılık
- Tuğrul, B. (2017). Dünya oyunun gücünde uzlaştı şimdi bu gücü çocukların yararına kullanma zamanı: Hadi Türkiye... *Erken Çocukluk Çalışmaları Dergisi 1* (10) 259-266
- Tuğrul, B. ve Yılmaz, H.H. (2013). Erken çocukluk eğitimi: erken çocukluk eğitimim neden önemli? Yerel yönetimler, sivil toplum kuruluşları, kamu kuruluşları ve işveren kuruluşları için: Toplum temelli erken çocukluk hizmetleri sunumu klavuzu. Ankara: UNICEF
- Tüfekçioğlu, U. (2013). “Çocuk Eğitiminde Oyun ve Önemi” Çocukta Oyun Gelişimi Eskişehir: Anadolu Üniversitesi Yayını No: 2279
- Türküm, S. (2011). “Okulun İlk Yıllarında Bilişsel Gelişim” *Erken çocukluk döneminde gelişim-1* (Ed. Ceyhan, E.). Eskişehir: Anadolu Üniversitesi Yayını No: 2196

- Veitch, J., Bagley, S., Ball, K. ve Salmon, J. (2006). Where do children usually play? A qualitative study of parents' perceptions of influences on children's active free-play. *Health ve place*, 12(4), 383-393.
- Vittrup, B., Snider, S., Rose, K. K. ve Rippy, J. (2016). Parental perceptions of the role of media and technology in their young children's lives. *Journal of Early Childhood Research*, 14(1), 43-54.
- Wheeler, K. (20 Ekim 2018) Survey Finds Today's Children Are Spending 35% Less Time Playing Freely Outside. *Financial Post*. 7 Mart 2019 tarihinde <https://business.financialpost.com/pmn/press-releases-pmn/business-wire-news-releases-pmn/survey-finds-todays-children-are-spending-35-less-time-playing-freely-outside> adresinden alınmıştır.
- Whitebread, D. Jameson, H. ve Basilio, M. (2015). *Play beyond the Foundation Stage: play, self-regulation and narrative skills*. In J. Moyles (Ed.) *The Excellence of Play*, 4th Ed. (pp. 84-93). Maidenhead: Open University Press.
- Yalçınkaya, T. (1996). *Eğitici oyun ve oyuncak yapımı*. İstanbul: Esin.
- Yavuzer, H. (2011) *Çocuk ve Ergen Eğitiminde Anne Baba Tutumları*, İstanbul: Timaş Yayınları
- Yavuzer, H. (2016). *Anne baba okulu*, İstanbul: Remzi Kitapevi.
- Yavuzer, H. (2018). *Çocuğunuzun ilk 6 yılı*, İstanbul: Remzi Kitapevi.
- Yogman, M., Garner, A., Hutchinson, J., Hirsh-Pasek, K., Golinkoff, R. M., ve Committee on Psychosocial Aspects of Child and Family Health. (2018). The power of play: A pediatric role in enhancing development in young children. *Pediatrics*, 142(3), e20182058.

## **Extended Abstract**

### **Introduction**

This article was written by benefitting from the study of postgraduate, which is called Istanbul Aydin University, Institute of Social Sciences, Preschool Education Programme, Examination of Game Profiles of Children among Six Months Old and Six Years Old. The aim of the study is to analyze the games profiles of children who are among six months old and six years old in the direction of multidimensional factors. These dimensions were identified as what are children playing with, how long they play, with whom they are playing, how many times in a day they go out to play in the outdoors, when they encounter with digital games and the game perception of parents. Dimensions were discussed and evaluated in the direction of age variance. There is no detailed study, which pictures the alteration of the game profiles of children between six months old and six years old, and especially small age group. For this reason, it has thought that the study will be very important in the sense of findings that it will produce.

### **The Procedure**

In the study of the examination of the children's games profiles, the quantitative method was used. Among these quantitative methods, associational scanning model, which is involved in the general scanning model, was used.

### **The Working Group**

In the study, it was practiced with 250 parents with children among 6 months old-6 years old, who are selected by way of intentional sampling. In the study, there are totally 250 parents who have children that is 6-12 months, 13-24 months, 25-36 months and 49-72 months old.

### **Data Collection Tools**

In the study, the duration of children's playing game, children's playing object and place, parents' perception of game, the interactions and habits in the families and similar studies about the digital media, which rank as aims of the study, were analyzed. After that, in the accordance of the purpose of the study, the question pool, which consists of 87 questions, was

constituted. Then, the number of the questions were reduced to 50 and they were divided into 5 different categories as the duration of children's playing, children's playing object and place, parents' perception of game, the interactions and habits in the families and the digital media. The questionnaire study was conducted to 25 parents as 5 parents who have children in every specified range. After the pilot conduction, valid questions were determined and the number of questions was limited to 25. Arrangements were made on the questions by receiving five experts' opinions. Except from demographic questions, it was limited to 25 questions. In this article, 5 questions which are in the questionnaire study that is implemented in the study were included.

### **Implementation Phase of the Measuring Tool**

Measuring tool was implemented to parents who have children among 6 months and 6 years old by the researcher. Before the implementation, purposes of the researcher were explained and voluntary participation was asked. In the process of data acquisition, different data methods were used. While parents who have children among 6 and 48 months old were gathered face to face and online, parents who have children among 49-72 months were gathered from preschools.

### **Conclusion and Discussion**

This study's aim is to examine to the game profiles of children who are among 6 months old and six years old in the direction of multidimensional factors. The working team consists of 50 children who are 6-12 months, 13-24 months, 25-48 months, 49-72 months old. According to research results, when the question to parents about the duration their children's playing game was analyzed, it was specified that children who are 6-12 and 13-24 months old mostly play game more than 4 hours. It was defined that while children who are among 25-36 months and 37-48 months old mostly play a game for 3-4 hours, children who are 49-72 months old play a game for 1-2 hours. Because of this finding, it was seen that the more children grow up the less they spend time for playing. As for the examination of the "Frequency of playing a game in the outdoors" question, it was found that children who are among 6 and 12 months old mostly do not play a game in the outdoors. As for the children who play a game in the outdoors once or twice a week, it was seen that they are among 13-72 months old. Because of this finding, one can see that the frequency of children's playing a game in the outdoor depends on their age groups and the parents are keen on the fact that children from the small age group cannot play a game in the outdoor. When one identifies the question of "In what places children play a game mostly?", it can be seen that children who are among six months and six years old mostly play a game in the house. Their playing a game in streets or in the nature is highly low. When the question "With whom do they like to play?" was examined it was determined that the children who are among 6 months and six years old mostly like playing a game with their parents. When the situation of parent's toy excogitation with their children was examined, it was seen that the child designs the toy. When the answers of parents were examined to the question "What comes back to your memory when the word 'game' is said?", it was seen that 156 of them said "emotion" while 31 parents said "object" and 63 of them said ""action". These findings show that the parents who are in the working team mostly remember fun and happiness. Parents' limiting the age restriction to their children about playing a game is one of the conspicuous facts. When one look at "What do children do while they are not playing a game?", from the answers of parents it can be understood that the age of children who mostly sleep or eat are 6-12 months while the age of children who spend time with their families are 13-24 months. The age of children who watch TV while they are not playing a game is among 25 and 27 months. This finding draws attention the rise in the rate of watching TV as they grow up. When the



question "In which age did they start to watch video in the digital media?" was analyzed, 71 of the parents indicated that it is 6-12 months old. 91 of parents answered as "13-24 months old" while 39 of them said 25-36 months old, 5 of them said 37-48 months, and 3 of them said that their children started to watch video in the digital media when they were 64-72 months old. As one can understand it from the answers of the parents, a part of the children have met with the digital media while they were 6-12 months old. In the direction of this fact, it can be seen that children meet with digital media at an early age. When the 250 children's duration of spending time in the digital media was examined, it was seen that among 50 children who are 6-12 months old 22 of them spend 30 minutes and less while 5 of them spend about 31-60 minutes in the digital media. 23 children among 50 children who are 25-36 months old spend time 30 minutes and less, 12 of them 31-60 minutes and more, and 11 of them spend time in the digital media 61 minutes and more. When 50 children in the working group who are 37-48 months old were examined, it was seen that 14 of them spend 30 minutes and less, 23 of them 31-60 minutes, 12 of them 61 minutes and more time in the digital media. Among 50 children who are 49-72 months old, 11 of them 30 minutes and less, 22 of them 31-60 minutes and 15 of them spend 61 minutes and more in the digital media. When the answers of the parents were examined, it can be seen that children's spending time in the digital media are increased as their age increase.