

TC
SELÇUK ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ
ÇOCUK GELİŞİMİ VE EV YÖNETİMİ EĞİTİMİ
ANABİLİM DALI
ÇOCUK GELİŞİMİ VE EĞİTİMİ BİLİM DALI

ÖYUN DAVRANIŞLARINI DEĞERLENDİRME
ÖLÇEĞİ'NİN TÜRKÇEYE UYARLANMASI VE 36 – 72
AYLIK ÇOCUKLARIN ÖYUN DAVRANIŞLARININ
İNCELENMESİ

Yağmur KUŞCU

Yüksek Lisans Tezi

Doç.Dr. Kezban TEPELİ

Konya 2014



T. C.

SELÇUK ÜNİVERSİTESİ

Sosyal Bilimler Enstitüsü Müdürlüğü

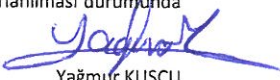


Bilimsel Etik Sayfası

Öğrencinin

Adı Soyadı	Yağmur KUŞCU ^A
Numarası	104238032008
Ana Bilim / Bilim Dalı	Çocuk Gelişimi ve Ev Yönetimi Eğitimi/Çocuk Gelişimi ve Eğitimi
Programı	Tezli Yüksek Lisans <input checked="" type="checkbox"/> Doktora <input type="checkbox"/>
Tezin Adı	Oyun Davranışlarını Değerlendirme Ölçeği'nin Türkçeye Uyarlanması ve 36-72 Aylık Çocukların Oyun Davranışlarının İncelenmesi

Bu tezin proje safhasından sonuçlanmasına kadarki bütün süreçlerde bilimsel etiğe ve akademik kurallara özenle riayet edildiğini, tez içindeki bütün bilgilerin etik davranış ve akademik kurallar çerçevesinde elde edilerek sunulduğunu, ayrıca tez yazım kurallarına uygun olarak hazırlanan bu çalışmada başkalarının eserlerinden yararlanılması durumunda bilimsel kurallara uygun olarak atıf yapıldığını bildiririm.


Yağmur KUŞCU



T. C.
SELÇUK ÜNİVERSİTESİ
Sosyal Bilimler Enstitüsü Müdürlüğü



Yüksek Lisans Tezi Kabul Formu

Öğrencinin	Adı Soyadı	Yağmur KURUCU		
	Numarası	104238032008		
	Ana Bilim / Bölüm Dalı	Çocuk Gelişimi ve Ebe Yönetimi Eğitimi / Çocuk Gelişimi Eğitimi		
	Programı	1. sınıf Yüksek Lisans <input checked="" type="checkbox"/>	Doktora <input type="checkbox"/>	
	Tez Danışmanı	Doç. Dr. Kezban TEPELİ		
Tezin Adı	Oyun Davranışlarının Değerlendirme Ölçeği'nin Türkçeye Uyarlanması ve 36-72 Aylık Çocukların Oyun Davranışlarının İncelenmesi			

Yukarıda adı geçen öğrenci tarafından hazırlanan Oyun Davranışlarını Değerlendirme Ölçeği'nin Türkçeye Uyarlanması ve 36-72 Aylık Çocukların Oyun Davranışlarının İncelenmesi başlıklı bu çalışma 21/07/2014 tarihinde yapılan savunma sınavı sonucunda oybirliği/oyçokluğu ile başarılı bulunarak, jürimiz tarafından yüksek lisans tezi olarak kabul edilmiştir.

Unvanı, Adı Soyadı

Danışman ve Üyeler

İmza

Doç. Dr. Kezban TEPELİ

Danışman

Prof. Dr. Ramazan ARI

Üye

Yrd. Doç. Dr. Mustafa USLU

Üye

(Handwritten signatures of Kezban Tepele, Ramazan Ari, and Mustafa Uslu)

ÖNSÖZ

Okul öncesi eğitimin en temel esaslarından biri olan oyunun önemi ve okul öncesi çocukları üzerindeki etkileri uzmanlar tarafından birçok araştırma ile kanıtlanmıştır. Ayrıca çocukların oyunları sırasında gösterdikleri davranışların onların iç dünyalarındaki gerçekleri yansıttıkları da düşünülmektedir. Çocukların oynadıkları oyunların onların en önemli uğraşları olduğu bilinmektedir. Çocuklar oynadıkları oyunlar sırasında sosyal davranışları, problem çözüm önerileri, ileriki hayatları için sahip olacakları sosyal rolleri öğrenirler. Bu önemler doğrultusunda bu araştırmanın amacı, ülkemizde oyun davranışları üzerine yapılacak araştırma ve çalışmalarda yol gösterici olarak kullanılacak güncel bir tarama aracının literatüre kazandırılması ve 36-72 aylık çocukların oyun davranışlarının incelenmesi olarak açıklanabilir.

Bu araştırmanın oluşmasında hiçbir zaman desteklerini esirgemeyen bölüm başkanım Sayın Prof. Dr. Ramazan ARI'ya, araştırma süreci boyunca konu ile ilgili tüm fikir, bilgi ve desteklerini veren Sayın Danışmanım Doç. Dr. Kezban TEPELİ'ye sonsuz teşekkürlerimi sunarım. Ayrıca her zaman bilgi ve tecrübeleri ile bana yardımcı olan Sayın Yrd. Doç. Dr. Aysel ÇAĞDAŞ'a, Arş. Gör. Gökhan KAYILI'ya teşekkür ederim.

Hayatıma girdiği andan itibaren sonsuz sevgisi, güveni, desteği, en büyük sabrı ve en büyük fedakarlıkları için en kıymetli varlığım, öğretmenim, Sevgili Eşim Arş. Gör. Özden KUŞCU'ya teşekkür ederim.

Bugünlere gelmemde yegane emekleri olan beni yetiştiren ve hayatımın en önemli mimarları olan canım babam Cemal BOZDAŞ ve annem Hatice BOZDAŞ'a ablam Deniz TEKİN ve kardeşim SERAP BOZDAŞ'a çok teşekkür ederim.



T. C.
SELÇUK ÜNİVERSİTESİ

Sosyal Bilimler Enstitüsü Müdürlüğü



Öğrencinin

Adı Soyadı Yağmur KUŞCU

Numarası 104238032008

Ana Bilim / Bilim Dalı Çocuk Gelişimi ve Ev Yönetimi Eğitimi/Çocuk Gelişimi ve Eğitimi

Programı Tezli Yüksek Lisans Doktora

Tez Danışmanı Doç. Dr. Kezban TEPELİ

Tezin Adı Oyun Davranışlarını Değerlendirme Ölçeği'nin Türkçeye Uyarlanması ve 36-72 Aylık Çocukların Oyun Davranışlarının İncelenmesi

ÖZET

Ülkemizde erken çocukluk eğitimine verilen önem yapılan araştırmalar ışığında artış göstermektedir. Okul öncesi eğitim kurumları sayısında artma, farklı öğretim programlarının yaygınlaştırılması ve okul öncesi eğitime katılımın artması için kampanyalar başlatılmıştır. Okul öncesi eğitimin önemi artınca farklı öğretim programlarının, etkili öğrenme modellerinin ve etkinliklerinin ihtiyacı da artmaktadır. Bu etkinliklerin başında oyun gelmektedir.

Oyun bu dönem çocukların; zıplayıp, atlama, yuvarlanma, koşma, tutma, çekme gibi hareketler yaparak psikomotor gelişimini; evcilik oynarken anne, baba rolü üstlenip, oyuncaklarını paylaşarak sosyal gelişimini; arkadaşlarıyla iletişime geçip sohbet

ederek dil gelişimini, belli kavram ve becerileri öğrenerek bilişsel gelişimini önemli ölçüde desteklemektedir.

Bilinen bu önemler doğrultusunda bu araştırmada 'Oyun Davranışlarını Değerlendirme Ölçeği'nin Türkçeye uyarlanması yapılarak literatüre yeni bir ölçme aracı kazandırılmış ve 36 – 72 aylık çocukların oyun davranışları incelenmiştir.

Araştırmanın evrenini Karaman İli okul öncesi eğitimine devam eden 36-72 aylık çocuklar oluşturmaktadır. Araştırmanın örneklemini Karaman'da bulunan bağımsız anaokulları, ilkokul bünyesindeki anasınıfları ve özel kreş ve anaokullarına devam eden 478 çocuk oluşturmaktadır.

Araştırmada 'Oyun Davranışlarını Değerlendirme Ölçeği'nin' geçerlik ve güvenilirlik sınaması yapılmış, verilerin analizinde ise t Testi ve Tek Yönlü Varyans Analizi (ANOVA) kullanılmıştır. Çalışmanın sonunda 'Oyun Davranışlarını Değerlendirme Ölçeği'nin' Türkiye'de kullanım için geçerli ve güvenilir olduğu sonucuna ulaşılmıştır. Ayrıca 'Oyun Davranışlarını Değerlendirme Ölçeği'nin' blok oyunu alt ölçek puan ortalamaları cinsiyet değişkenine göre farklılaşırken, oyunda fikirleri ifade etme ve sosyal katılım alt ölçek puan ortalamalarının ise yaş değişkenine göre farklılaştığı belirlenmiştir.

Anahtar Kelime: Okul öncesi eğitim , oyun gelişimi, oyun davranışları.



T. C.

SELÇUK ÜNİVERSİTESİ

Sosyal Bilimler Enstitüsü Müdürlüğü



Öğrencinin

Adı Soyadı	Yağmur KUŞCU
Numarası	104238032008
Ana Bilim / Bilim Dalı	Çocuk Gelişimi ve Ev Yönetimi Eğitimi/Çocuk Gelişimi ve Eğitimi
Programı	Tezli Yüksek Lisans <input checked="" type="checkbox"/> Doktora <input type="checkbox"/>
Tez Danışmanı	Doç. Dr. Kezban TEPELİ
Tezin İngilizce Adı	Play Rating Scale Turkish Adaption and Investigation of the Behavior of Children 36-72 Months Game

SUMMARY

The emphasis placed on the early childhood education in our country has been increasing through research studies. Campaigns have been started to increase the number of preschool institutions and for generalization of different teaching programs and high participation in preschool education. As the importance of preschool education grows, different teaching programs and effective learning models and activities are needed more often. Play has a central place among these activities.

Play during this period supports psychomotor development through such actions as hopping, jumping, rolling, running, catching and pulling; it helps social development when children

take on roles of their parents while playing house; it enhances language development when they communicate and chat with their friends and cognitive development by learning certain concepts and skills.

With these facts in mind, a new assessment instrument was introduced to the literature by adapting into Turkish the *Play Skills Rating Scale*, and play skills were examined among 36-72 month-old-children.

Study population was comprised of 36-72 month-old-children attending preschool education in Karaman. Study sample included 478 children attending independent nursery schools, nursery classes of primary schools and private day-care centres and nursery schools.

In the study, *Play Skills Rating Scale* was tested in terms of validity and reliability, and t-Test and One-Way Analysis of Variance (ANOVA) were used for the analysis of data. It was concluded that validity and reliability of *Play Skills Rating Scale* seemed to be appropriate to be used in Turkey. Moreover, it was found that mean scores of block play – a sub-scale of *Play Skills Rating Scale* – differed by gender while mean scores for the sub-scales of expression of thoughts during play and social participation differed by the variable of age.

Keywords: Pre-Scholl Education, Play Development, Play Rating

İçindekiler

Bilimsel Etik Sayfası	iii
ÖNSÖZ	v
ÖZET	vi
SUMMARY	viii
BÖLÜM I.....	1
GİRİŞ	1
1.1.Problem	3
1.2.Amaç	3
1.3. Araştırmanın Önemi.....	5
1.4. Sınırlılıklar	7
1.5.Tanımlar	7
BÖLÜM II.....	10
İLGİLİ KURAMSAL TEMELLER VE ARAŞTIRMALAR	10
2.1.OYUN GELİŞİMİ.....	10
2.1.1.Oyunun Tanımı	10
2.1.2.Oyunun Tarihiçesi	12
2.1.3.Oyunun Özellikleri.....	14
2.1.4.Oyun Kuramları	16
2.1.4.1.Klasik Oyun Kuramları	16
2.1.4.1.1.Fazla Enerji Kuramı	16
2.1.4.1.2.Dinlenme Kuramı.....	17
2.1.4.1.3.Öncül Deneme Kuramı	18
2.1.4.1.4.Bağlantı Kurma Kuramı	19
2.1.4.1.5.Huizinga Kuramı	20
2.1.4.1.6.Uyandırma-Değiştirme Kuramı.....	20
2.1.4.2.Dinamik Kuramlar	20
2.1.4.2.1.Psikoanalitik Kuram.....	20
2.1.4.2.2.Piaget'in Oyun Teorisi	22
2.1.4.2.3.Smilansky'nin Oyun Kuramı	24
2.1.4.2.4.Sosyo-Kültürel Gelişim Kuramı (Vygotsky)	25

2.1.4.2.5.Erikson Kuramı	27
2.1.4.2.6.Parten'in Oyun Sınıflandırması.....	27
2.1.5.Oyunun Eğitimdeki Yeri Ve Önemi.....	28
2.1.6.Oyun Çeşitleri.....	29
2.1.6.1.Duygusal Oyunlar	29
2.1.6.2. Hareket Oyunları.....	29
2.1.6.3.Taklit Oyunları.....	30
2.1.6.4.Mitcadele Oyunları.....	30
2.1.6.5.Hayal Oyunları.....	31
2.1.6.7.Sosyal İçerikli Oyunlar	32
2.1.6.8.Zihinsel Aktiviteye Dayalı Oyunlar	32
2.1.6.12.Grup Oyunları	33
2.1.7.Oyunun Gelişim Alanlarına Göre Faydaları	34
2.1.7.1.Fiziksel ve Motor Gelişim Üzerine Etkileri	34
2.1.7.2.Duygusal - Sosyal Gelişim Üzerine Etkileri	36
2.1.7.3.Zekâ (Zihinsel) Ve Dil Gelişimi Üzerine Etkileri.....	39
2.1.8.Oyun Evreleri.....	40
2.1.9.Çocukların Oyun Sırasında Gösterdiği Davranışlar	43
2.1.10.Çocukların Sevdiği Oyun Türleri.....	49
2.1.11.İlgili Araştırmalar	50
BÖLÜM III	55
3.1.YÖNTEM.....	55
3.1.1.Araştırmanın Modeli	55
3.1.2.Evren ve Örneklem	55
3.1.3.Veri Toplama Aracı.....	58
3.1.3.1.Oyun Davranışları Değerlendirme Ölçeği.....	58
3.1.4.Verilerin Toplanması Ve Analizi	59
3.1.4.1.Verilerin Toplanması	59
3.1.4.2.Verilerin Analizi.....	60
BÖLÜM IV	61
4.BULGULAR.....	61
BÖLÜM V	79

5.1.TARTIŞMA	79
BÖLÜM VI.....	86
6.1.SONUÇ ve ÖNERİLER.....	86
6.1.1.Sonuç.....	86
6.1.2.Öneriler	88
KAYNAKÇA	89
EKLER.....	98
EK-1	98
ÖZGEÇMİŞ	99

BÖLÜM I

GİRİŞ

Son yıllarda tüm dünya ülkelerinde erken çocukluk dönemi eğitimi önem kazanmaktadır. Araştırmalar, erken çocukluk döneminde bilişsel, duyuşsal, fiziksel ve ahlak gelişimi eğitimi alan çocuklarda kalıcı davranış değişikliklerinin meydana geldiğini ortaya koymaktadır. Bununla birlikte ülkemizde son yıllarda okul öncesi dönem eğitimini yaygınlaştırma adına çeşitli projeler yapılmakta ve okul öncesi okullaşma oranı yükseltilmeye çalışılmaktadır.

Oyun, çocuğun fiziksel, bilişsel, duyuşsal ve sosyal yönden gelişimini sağlayan önemli araçlardan biridir. Çocuğun büyümesi ve sağlıklı bir şekilde gelişmesi için beslenme ve sevgi kadar gereklidir. Çocuk oyun aracılığı ile üzüntülerini, kaygılarını, düşmanlıklarını, sevgilerini, kıskançlıklarını, hayallerini, iç çatışmalarını, düşüncelerini ifade eder (Cırhinlioğlu, 2001). Yaşam ile ilgili deneyimleri oyun aracılığı ile öğrenen çocuk, oyun sırasında çeşitli roller üstlenerek dünyayı kendi duyularıyla algılamaya çalışmakta ve büyüdüğünde sürdüreceği uğraşlara, üstleneceği rollere oyun sayesinde hazırlanmaktadır (Aral, 2000).

Erişkinler gözüyle oyun çocuğun eğlenmesine oyalanmasına yarayan amaçsız bir uğraştır. İşi olmayan ya da dinlenmek isteyen kişi oynar. Başka bir deyişle, oyunun işin karşısı olarak görürüz. Anneler ayaklarına dolanan çocuklarını 'hadi git oyna' diye başlarından savarlar. Oysa oyun çocukların baş uğraşı ve en önemli işidir. (Yörükoğlu, 2010)

Hızla değişen ve gelişen dünyada bilginin ezberlenmesinin yerine öğrenmenin uygulamalarla gerçekleştirilmesi kabul görmektedir. Bireyin hayatında ciddi bir öneme sahip olan okul öncesi dönemde çocukların öğrendiklerini uygulamaya geçirmelerine yardımcı olan drama, son yıllarda üzerinde çok durulan alanlardan biridir. Böylesine önemli bir alanda çocuklara uygulama yapmaları için fırsatlar vermek, çocukların yaratıcılığını, problem çözme, keşfetme ve güçlüklerle başa çıkabilme becerilerini geliştirecek, kendilerine güven duymalarını, özgür ve çok boyutlu düşünebilmelerini sağlayacaktır; çünkü çocuk, aktif olduğu ortamda daha iyi

öğrenmektedir. Oyun ise çocuğun eğitiminde ve kişilik gelişiminde önemli bir yer tutmaktadır. Aynı zamanda çocuğun çevresi ile ilişki kurmasına (sosyal gelişimini destekleyici), duygu (duygusal gelişimini destekleyici) ve düşüncelerini yansıtmasına (dil gelişimi ve bilişsel gelişimini destekleyici) yardımcı olmaktadır (Hazar, 2005).

Oyun kavramı, gündelik hayatımızda bir “eğlence ya da boş vakit geçirme aracı” olarak düşünülse de oyun konusunda çok ciddi araştırmalar yapılmış; insanların neden oyun oynama ihtiyacı duyduklarından, oyun’un tarihsel izleklerine; oyunun insan hayatındaki öneminden kültürel ve toplumsal değerine; oyunun insan için ne derece yararlı bir alan olduğundan belli hastalıkların tedavisinde oyun’un kullanılmasına kadar bir yığın bilgi ve donanım sağlanmıştır. “Oyunlar, eski din, dil, inanç ve ritüelleri incelemek için kaynak oluşturmuş; antropologlar oyunlar yoluyla kültür yayılmalarını ve göçlerini incelemişler, kültür biçimlerini sınıflandırmış uyarlıkların niteliklerini saptamışlardır” (And, 1979).

Günümüzde, bir çocuğun bedensel ve ruhsal yönden sağlıklı gelişimi ve eğitimi için oyunun uyku ve beslenme kadar önemli bir ihtiyaç olduğu kabul edilmektedir. Oyun çocuğun fiziksel gelişimini, hareket gelişimini, dil, zihin, sosyal ve duygusal gelişimlerini sağlar. Çocuk oyun oynarken; kaçar, sıçrar, zıplar, tırmanır, sürünür, kayar ve bütün vücut kaslarını geliştirir. El becerilerini sağlayan oyunlarla, parmak ve el kasları güçlenir. El ve parmakları ile nesnelere kavrar, tutar, sıkır, karalama, kesme, bağlama, düğmeleme gibi becerileri kazanır. Oynarken düşünür, planlar, yaratır. Oyun çocuğun yaratıcılığını da artırır. Çocuğun dili kullanma yeteneği de oyun oynarken hızla gelişir. Çünkü oyunda diğer çocuklarla ve oyunlarıyla sürekli iletişim içindedir. Dili anlama ve anlatma için kullanır (Aytekin, 2001).

Çocuk Hakları Sözleşmesinin 31. Maddesine göre her çocuğun, gelişimsel durumuna göre oyun oynama hakkı vardır. Nitekim okul öncesi eğitimin temel ilkeleri arasında oyunun bu dönemdeki çocuklar için en uygun öğrenme yöntemi olduğu ve tüm etkinliklerin oyun temelli düzenlenmesi gerektiği yer almaktadır (Öncü, 2011).

1.1.Problem

Günümüzde sosyal hayatta meydana gelen deęişiklikler doęrultusunda okul öncesi eęitimin önemi her geçen yıl daha da artmaktadır. Özellikle kadınların iş hayatında daha çok yer almaya başlamasıyla okul öncesi çağ çocuklarının, okul öncesi eęitimden faydalanma oranlarının arttığı görülmektedir. Bu nedenle ülkemizde en ideal donanımlı okul öncesi kurumlarına ve mesleki alanda yeterli okul öncesi öğretmenlerine ihtiyaç artmaktadır. Erken çocukluk eęitiminin, bireyin hayatındaki önemi göz önüne alındığında fiziksel, sosyal, bilişsel ve dil alanında yeterli gelişimi sağlaması için oyun temelli eęitimin öngörülmesi araştırmalarda kanıtlanmıştır.

Okul öncesi eęitimin en temel esaslarından biri olan oyunun önemi ve okul öncesi çocukları üzerindeki etkileri uzmanlar tarafından birçok araştırma ile kanıtlanmıştır. Ayrıca çocukların oyunları sırasında gösterdikleri davranışların onların iç dünyalarındaki gerçekleri yansıttıkları da bilinmektedir. Çocukların oynadıkları oyunların onların en önemli uğraşları olduğu bilinmekte ve oynadıkları oyunlar sırasında sosyal davranışları, problem çözüm önerileri, ileriki hayatları için sahip olacakları sosyal rolleri öğrenirler.

Ülkemizde oyun davranışları üzerine yapılacak araştırma ve çalışmalarda yol gösterici ve alandaki öğretmenlerin kullanabileceği güncel bir oyun davranışlarını değerlendirme ölçeğine ihtiyaç vardır. Bu nedenle bu araştırmada yurt dışında kullanılan 'Oyun Davranışları Deęerlendirme Ölçeęi'nin Türkçeye uyarlanıp alana kazandırılması için geçerlik ve güvenilirlik çalışması yapılmıştır.

1.2.Amaç

Bu araştırmanın amacı, 'Oyun Davranışları Deęerlendirme Ölçeęi'ni Türkçeye uyarlanmak ve 36-72 aylık çocukların oyun davranışlarının incelemektir. Bu genel amaç doęrultusunda aşağıdaki sorulara cevap aranmıştır.

1. **Oyun Davranışlarını Değerlendirme Ölçeği 36-72 aylık çocuklar için güvenilir midir?**
2. **Oyun Davranışlarını Değerlendirme Ölçeği 36-72 aylık çocuklar için geçerli midir?**
3. **36-72 aylık çocukların oyun davranış düzeyleri:**
 - a) 36-72 aylık çocukların fiziksel oyun davranış düzeyleri nedir?
 - b) 36-72 aylık çocukların blok oyunu davranış düzeyleri nedir?
 - c) 36-72 aylık çocukların manipülatif oyun davranış düzeyleri nedir?
 - d) 36-72 aylık çocukların dramatik oyun davranış düzeyleri nedir?
 - e) 36-72 aylık çocukların oyun davranış düzeyleri nedir?
 - f) 36-72 aylık çocukların oyun oynama sıklığı düzeyleri nedir?
 - g) 36-72 aylık çocukların oyunda fikirleri ifade etme düzeyleri nedir?
 - h) 36-72 aylık çocukların oyuna sosyal katılım düzeyleri nedir?
 - i) 36-72 aylık çocukların oyunda liderlik rolünü üstlenme düzeyleri nedir?
4. **36-72 aylık çocukların oyun davranışlarının yaşa göre farklılaşma düzeyleri:**
 - a) 36-72 aylık çocukların fiziksel oyun alt ölçek puanları yaşa göre farklılaşmakta mıdır?
 - b) 36-72 aylık çocukların blok oyun alt ölçek puanları yaşa göre farklılaşmakta mıdır?
 - c) 36-72 aylık çocukların manipülatif oyun alt ölçek puanları yaşa göre farklılaşmakta mıdır?
 - d) 36-72 aylık çocukların dramatik oyun alt ölçek puanları yaşa göre farklılaşmakta mıdır?
 - e) 36-72 aylık çocukların oyun davranışları yaşa göre farklılaşmakta mıdır?
 - f) 36-72 aylık çocukların oyun oynama sıklığı alt ölçek puanları yaşa göre farklılaşmakta mıdır?
 - g) 36-72 aylık çocukların oyunda fikirleri ifade etme alt ölçek puanları yaşa göre farklılaşmakta mıdır?
 - h) 36-72 aylık çocukların oyuna sosyal katılım alt ölçek puanları yaşa göre farklılaşmakta mıdır?

- i) 36-72 aylık çocukların oyunda liderlik rolünü üstlenme alt ölçek puanları yaşa göre farklılaşmakta mıdır?
5. **36-72 aylık çocukların oyun davranışlarının cinsiyete göre farklılaşma düzeyleri:**
- a) 36-72 aylık çocukların fiziksel oyun alt ölçek puanları cinsiyete göre farklılaşmakta mıdır?
- b) 36-72 aylık çocukların blok oyun alt ölçek puanları cinsiyete göre farklılaşmakta mıdır?
- c) 36-72 aylık çocukların manipülatif oyun alt ölçek puanları cinsiyete göre farklılaşmakta mıdır?
- d) 36-72 aylık çocukların dramatik oyun alt ölçek puanları cinsiyete göre farklılaşmakta mıdır?
- e) 36-72 aylık çocukların oyun davranışları cinsiyete göre farklılaşmakta mıdır?
- f) 36-72 aylık çocukların oyun oynama sıklığı oyun alt ölçek puanları cinsiyete göre farklılaşmakta mıdır?
- g) 36-72 aylık çocukların oyunda fikirleri ifade etme oyun alt ölçek puanları cinsiyete göre farklılaşmakta mıdır?
- h) 36-72 aylık çocukların oyuna sosyal katılım oyun alt ölçek puanları cinsiyete göre farklılaşmakta mıdır?
- i) 36-72 aylık çocukların oyunda liderlik rolünü üstlenme oyun alt ölçek puanları cinsiyete göre farklılaşmakta mıdır?

1.3. Araştırmanın Önemi

İnsan hayatının ilk günlerinden itibaren oyun yoluyla gelişim sürecini sürdürür. Bebeklikte kendi uzantısı uzuvlarıyla başlayan oyun süreci anne, nesne ve diğer kişilerin varlığının farkına varılmasıyla devam eder. Bir süre sonra oyun onun yaşamının büyük bir bölümünü oluşturur.

Çocuk ilk aylarda kendi organları ile ilgilenir. Tek başına oynamaktan hoşlanır. Ve başkalarıyla ilişki kurmaktan kaçınır. Çünkü çocuk kas, denge, bilişsel ve dil gelişim alanlarında, henüz yeterli bir olgunlukta değildir. Bu dönemde çocuk

nesneleri yakalar, ağzına götürür, nesneleri atarak arkasından bakar ve çıkardığı sesleri dinler. Bundan sonraki evresinde ise Aynı ortamda beş- altı çocuk birlikte oynarken aralarında çok iyi bir iletişim olmasa da, sosyalleşme ve işbirliğine dayalı oyunlar yavaş yavaş başlar (Yavuzer, 2010). Oyun birlikte oynanıp iş birliği yapılınca amacına ulaşır. Oyunun amacı vardır, amaca uygun roller paylaşılır ve oyun ortak oynanır. Oyun materyalleri de oyunun amacına uygun paylaşılır. Bu oyunun en belirgin özelliği çocukların hareketlerinde ve düşüncelerinde yalnız olmadıklarını kabul etmeleri ve oyuncaklarını duygularını, düşüncelerini, rollerini paylaşarak oyun evreleri gelişimini sürdürür (MEGEP, 2012).

Çocuk oyunla birlikte toplum hayatına hazırlanır. Oyun esnasında çevresindeki arkadaşlarını tanır. Çeşitli top, ip, çember gibi oyunlar yolu ile duyuların eğitimine yardım eder. Oyun, çocuğun kendi kendini idareyi ve arkadaşlarıyla nasıl ilişki kurabileceğini öğretmektedir. Oyun sayesinde bir takım kurallara, verilen emirlere uymayı öğrenerek yavaş yavaş disiplinli bir yaşayışa alışır. Oyun sadece bir vakit geçirmek değil bedeni ve ruhi gelişime yarar. Oyun oynayan çocukları seyretmek insana bu kanaati verir. Başarının verdiği sevinç, kaybetmenin verdiği üzüntü bir amaca ulaşmak için el birliği ile sarf edilen gayret, oyun esnasında çocuğun ruhunun çok etkili olduğunu gösterir. Gereksiz hareketlerden vazgeçilir. Bilerek yavaş yavaş gerekli hareketlere doğru gidildiği sezilir (Özdenk, 2007).

Oyun, çocuğun, fiziksel, zihinsel, dil, psikomotor ve sosyal gelişmesine fırsat vererek toplum içindeki sosyal rolünün, özdeşiminin ve kendini diğer bireylerden ayıran özelliklerin farkına varmasını sağlar. Ayrıca girişimci olma, tehlikeyi göze alma, karar verme ve problem çözme yeteneğinin gelişmesine yardımcı olan önemli bir unsurdur (Pehlivan, 2005).

Montaigne'nin de dediği gibi "çocukların oyunu oyun değil, onların en ciddi uğraşısıdır. Yetişkinlerde çocuğun bu ciddiyetini önemsemeleri gerekmektedir. Onların bu uğraşını hiçbir zaman boş zaman uğraşısı olarak görmemeleri gerekmektedir" (Yörükoğlu, 1987).

Oyunun bilinen bu önemlerinden yola çıkarak bu araştırma sonucunda çocuğun oyun davranışlarının olumlu yada olumsuz yönde etkileyen unsurların neler olduğu

bilinecek ve literatüre 36-72 aylık çocukların oyun davranışlarını ölçebilecek bir ölçek kazandırılacaktır.

1.4. Sınırlılıklar

Bu araştırma;

1. 36-72 aylık çocukların öğretmenlerinin 'Oyun Davranışları Değerlendirme Ölçeği'ne verdiği cevaplarla sınırlıdır.
2. 2012-2013 eğitim-öğretim yılında Karama İli'nde bulunan Milli Eğitim Bakanlığı'na bağlı bağımsız anaokulları, ilköğretim bünyesindeki anasınıfları, özel kreş ve anaokullarına devam eden 36-72 aylık 478 çocuk ile sınırlıdır.

1.5. Tanımlar

Oyun: Genel tanımıyla oyun, belli bir amaca yönelik olan ya da olmayan, kurallı ya da kuralsız gerçekleştirilebilen; fakat her durumda çocuğun isteyerek ve hoşlanarak yer aldığı fiziksel, bilişsel, dil, duygusal ve sosyal gelişiminin temeli olan gerçek hayatın bir parçası ve çocuk için en etkin öğrenme sürecidir (MEGEP, 2012).

Fiziksel Oyun: Fiziksel oyun çocukların koşma, atlama veya bir üç tekerlekli bisiklet sürme gibi hareketleri içerir. Fiziksel oyunlar çocukların koşma, zıplama ve ya 3 tekerlekli bisiklet sürme gibi geniş eylemleri gerçekleştirmek üzere vücutlarını kullanmalarını gerektirmektedir. Fiziksel oyun aktivitelerinin amacı çocuklara fiziksel becerilerini geliştirmede ve ya bunları yeni durumlara uygulamalarında yardım etmektir. Fiziksel oyunda çocuklar geniş ekipman parçaları üzerinde tırmanırlar, koşarlar, kazarlar ve bisiklet sürerler. Bu tür fiziksel hareketleri desteklemek için pek çok ekipman mevcuttur (Saracho, 1984).

Blok Oyun: Blok oyunu çocuğun küçük ünite bloklarını veya büyük zemin bloklarını kullanmasını içerir. Blok oyunları iki tür blokta biriyle oyunları içermektedir: (1) çocuklara dünyalarını minyatürleştirmelerine yardımcı olan küçük bloklar, veya (2) çocukların dramatik sahnelere uygun büyük yapılar oluşturmaya yardımcı olan büyük içi boş bloklar. Çocuklar blokları dünya algılarını sembolize etmek için

kullanırlar. Çocukların blok yapıları dramatik içeriğe göre basit yapılardan detaylı özenli yapılara kadar çeşitlilik gösterir. Bloklar, çocukların coğrafya, fen ve matematik öğrenmelerini artırabilir (Saracho, 1984).

Manipülatif Oyun: Manipülatif oyun yapboz, Cuisenaire çubukları veya çivi çakma setleri gibi takımların küçük parçaları ile çalışmayı içerir. Manipülatif oyunlar, çocukların puzzlelar, Cuisenaire çubukları ve ya çivi setleri gibi nispeten küçük olan parçaları kullanmalarını gerektirir. Bu eylemler genellikle kendi kendine gerçekleştirilir; şöyle ki el becerisi aktiviteleri ve diğer aktiviteler arasında bir etkileşim şart değildir. Montessori materyalleri el becerisi materyalleri için iyi bir örnektir. Örneğin, bir kutu içerisindeki ahşap silindirik serileri, çocukların silindirleri birbirleriyle karşılaştırmasını ve her bir parçayı kutu üzerindeki uygun deliğe yerleştirmesini gerektirmektedir. Bu el becerisi aktivitesi, uzunluk ve çapları karşılaştırmasına olanak sağlar (Saracho, 1984).

Dramatik Oyun: Dramatik oyun en genel tanımıyla yaşamı daha iyi anlayabilmek için onu taklit etmek, oynamaktır. Dramatik oyunda çocuk bir rol alır ve başka birisiymiş gibi davranır. Dramatik oyun süreci taklit, rolle özdeşleşme ve dönüştürme eylemlerini kapsar (Sağlam,2003). Dramatik oyunlar çocukların gerçek yaşam deneyimlerindeki durumlarla ilgili bir rolü üstlenip oynamasını gerektirir. Örneğin, ev idaresi bölümünde çocuklar evdeki durumları temsil eden eylemlerde aile üyelerinin rollerini oynarlar. Bu rolleri algıladıkları şekilde oynayarak, çocuklar bunları anlamaya başlarlar. Dramatik oyunda, çocuklar pek çok yetişkin rollerini üstlenir ve bunları yüksek düzeyde doğaçlama ile oynarlar (Saracho, 1984).

Tek Başına Oyun: Bu evre sıfır- iki yaşlar arasında kapsar. Çocuk ilk aylarda kendi organları ile ilgilenir. Tek başına oynamaktan hoşlanır. Ve başkalarıyla ilişki kurmaktan kaçınır. Çünkü çocuk kas, denge, bilişsel ve dil gelişim alanlarında, henüz yeterli bir olgunlukta değildir (Yavuzer 2010).

Seyirci: Seyirci, çocuğun etrafı ya da diğer etkinlikleri izlediği davranışlardır (Duman 2011). Çocuk zamanının çoğunu daha büyük çocukları oynarken gözleyerek geçirir. Gözlemediği çocuklarla sık sık konuşur, onlara sorular sorar ya da fikirler verir, fakat kendisi açık bir biçimde oyuna girmez (Atlı, 2006).

Paralel Oyun: Bu evre iki- dört yaşlarında görülür. Bu dönemde çocuk tek başına oynamaktan vazgeçer. Aynı ortamda beş- altı çocuk birlikte oynarken aralarında çok iyi bir iletişim olmasa da, sosyalleşme ve işbirliğine dayalı oyunlar yavaş yavaş başlar. Bu dönemde çocuğun konuşma ve hareket becerisi daha ileri düzeydedir (Megep, 2012).

Birlikte Oyun: Çocuklar zaman zaman birbirlerinin fikirlerinden yararlandıkları gibi, oyuncak alışverişinde de bulunurlar. Bu oyun biçiminde çocuklar birbirlerinin hareketlerini izleme olanağı da bulurlar (Yavuzer, 2007).

İşbirlikçi Oyun: Topluca organize olarak, belli bir sonuca varmaktır. Bu amaca ulaşmak üzere çocuklar aralarında örgütlenirler. (Yavuzer, 2007).

BÖLÜM II

İLGİLİ KURAMSAL TEMELLER VE ARAŞTIRMALAR

2.1.OYUN GELİŞİMİ

2.1.1.Oyunun Tanımı

İnsan yaşamının ilk yılları eğitimciler tarafından çok önemli, kritik veya sihirli yıllar olarak adlandırılmakta ve bu dönemin önemine dikkat çekilmektedir. Bu dönemde çocuğun dış dünyayı tanımaya ve uyum sağlamaya başlama süreci oyunla başlamakta ve gelişmektedir. Oyunun çocuğun gelişiminde önemli bir yeri vardır ve oyun çocuğun vazgeçilmez en önemli uğrasıdır (Razon, 1985).

En geniş anlamıyla oyun, belli bir amaca yönelik olan veya olmayan,kurallı ya da kuralsız olarak gerçekleştirilebilen, her durumda çocuğun isteyerek ve hoşlanarak yer aldığı, fiziksel, bilişsel, dilsel, duygusal ve sosyal gelişimin temeli olan,gerçek hayatın bir parçası ve çocuk için en etkin öğrenme sürecidir (Baykoç Dönmez, 1992).

Oyun son derece kompleks bir konudur. Bir bütünü bir noktaya odaklayan, çok çeşitli düşünce ve deneyimi kapsayan bir olaydır. Zaman zaman değişik anlamlarda kullanılan oyun, çocuk dünyasının temel sözcüğünü oluşturmaktadır (Gönen ve Dalkılıç, 2002).

Okul öncesi çocuğunun gelişimi ve eğitiminde oyun oldukça önemlidir. Çünkü oyun yüksek bir motive gücüne sahiptir. Bu nedenle okul öncesinde yapılacak bütün çalışmalar oyunlaştırılarak çocuğa sunulmalıdır (Erşan, 2006).

Oyunun ne olduğu ile ilgili birçok görüş ortaya atılmıştır. Bu görüşlerden bazıları; Piaget'e göre oyun bir uyumdur. Gross'a göre oyun, serbestçe kabul edilmiş, fakat bağlayıcı olan kurallara göre belli bir alan ve zaman süreci içinde sürdürülen gerilim ve eğlence duygularını içeren, gerçek hayattan farklı olduğu bilinci ile yapılan gönüllü bir hareket ya da faaliyettir. Montaigne oyunu çocukların en gerçek uğraşları olarak tanımlamıştır. Montessori de oyunu çocuğun işi olarak nitelendirmiştir. Caillois'e göre oyun, serbestçe kabul edilmiş fakat bağlayıcı olan

kurallara göre belli bir alan ve zaman süreci içinde sürdürülen, gerilim ve eğlence duygularını içeren, gerçek hayattan farklı olduğu bilinci ile yapılan gönüllü hareket ya da faaliyettir (Baykoç Dönmez, 1992).

Oyun, içsel olarak güdülenen, belli bir amacı olmayan, yetişkinler tarafından değil çocuğun koyduğu kurallara bağlı olarak kendiliğinden gelişen ve zevk unsuru taşıyan davranışlardan oluşan bir etkinliktir (Kurt, 2007).

Oyunun çocuğun bedensel yeteneklerini geliştirmede, ruhsal durumunu anlamada, kişiliğinin olumlu yönde geliştirilmesinde etkin bir işlevi bulunmaktadır. Çocuk için oyun, eğlence, öğrenme ve gelişim kaynağıdır. Çünkü oyunun çocuğun üzerinde uyarıcı etkisi vardır ve bu uyarıcı gelişim alanlarını uyarır. Böylece çocuk farkında olmadan oynayarak tüm gelişimlerine katkı sağlamaktadır (Yavuzer, 2006).

Genel tanımıyla oyun, belli bir amaca yönelik olan ya da olmayan, kurallı ya da kuralsız gerçekleştirilebilen; fakat her durumda çocuğun isteyerek ve hoşlanarak yer aldığı fiziksel, bilişsel, dil, duygusal ve sosyal gelişiminin temeli olan gerçek hayatın bir parçası ve çocuk için en etkin öğrenme sürecidir (MEGEP, 2012).

Oyun oynarken çocuk mutlu olur. Çocuğun büyümesi ve gelişmesi için beslenme, sevgi, bakım ne kadar gerekliyse oyunda o kadar gereklidir. Oyunla çocukta coşku ve sevgi duygularının kazandırılması amaçlandırılmaktadır. Oyun esnasında sevinç gibi duyguların yanında disiplin, düzen, takım arkadaşına ve guruba uyma, fedakârlık gibi alışkanlıklarda kazanılır (Akandere, 1998).

“Oyun, dikkat, rastlantı veya maharete dayanan ve insanların hoş vakit geçirmelerine, oyalanmalarına yarayan tamamen menfaatsiz eğlenceli yarıştır.” (Sel, 1993).

Ünlü İslam Eğitimsi Ebu Hamit Gazali (1058-1111) oyunu, “öğrencisinin eski dinçliğini kazanması, çalışmalarından bıkmaması ve belleğini tazelemek suretiyle enerjisini yenilemesi olarak tanımlamaktadır.”(Pehlivan, 2005) Frobel, oyunu, “çocuğun gelişimsel yapılarının doğal açılımı olarak görmektedir. Yeniçağda çocuk eğitiminde oyundan yararlanma düşüncesi ve uygulaması Frobel

(1782-1852) tarafından gerçekleştirilmiştir". 1837 yılında Blonkenburg kentinde bir "çocuk bahçesi" açılmıştır. Burada o çocukları hareket ve neşe içerisinde çalıştırmıştır. Frobel'in çocuk bahçelerinin asıl amacı, oyun yoluyla çocuğun duyu organlarının gelişmesini ya da keskinliğini sağlamaktır (Binbaşıoğlu, 1997).

Oyun hakkında birçok tanım yapılmıştır. Bunun sebebi her düşünür ve eğitimci oyunun farklı yanını ele almış ve bu farklı yanı üzerinde durmuştur. Kimisi oyunun, bedensel gelişim üzerindeki etkisini ele almış, kimisi zihinsel faaliyetleri ön plana çıkarmış, bazıları ise toplumsal yanını ele alıp incelemişlerdir (Kıldan, 2001).

2.1.2.Oyunun Tarihçesi

Oyun, canlıların var olmasıyla başlamıştır. Hayvanlar da oyun oynar; etrafımızdaki hayvanları izlediğimizde onların oynadıkları oyunları görebiliriz. İki köpeğin birbirini kovalaması, birinin diğerini yakalayınca yere yatırması ve bütün bunları yaparken de değişik sesler çıkarmaları, yaptıkları eylemin oyun olduğunu ve bu işten zevk aldıklarını gösterir. İnsanoğlunun ataları, çevrelerinde gördüklerini taklit ederek, yaptıklarını hareketlerle birbirlerine anlatarak farkında olmadan oyunu yaratmışlardır. Avını avlayan insan, avını nasıl avladığını taklitlerle diğer insanlara anlatmıştır. Bu hareketler, zamanla bilinçli yapılan büyüsel, dinsel törenlere dönüşmüş ve oyun bu aşamada kültürel bir özellik kazanmıştır. Büyüklerin avlarını nasıl avladıklarını anlatırken onları izleyen çocuklar, büyüklerin yaptıklarını günlük yaşamlarında taklit etmişler ve büyüklerine özenerek benzer hareketleri yapmaya başlamışlardır. Bu tür oyunlar, çocuklar tarafından nesilden nesile geliştirilerek aktarılmış ve bugünkü oyunları oluşturmuştur. Sopalarla ve taşlarla yere konan bir hedefi vurmak, çeliğe vurup uzağa götürmek, saklambaç oyunlarında saklanan oyuncuyu arayan ebenin, sakladığı yerden ebeden önce kaleye gelmeye çalışan oyuncunun hal ve hareketleri ilkel insanların avcılık sırasında yaptığı hareketlerin benzeri gibidir (MEGEP,2012).

Çocuk oyunları içerisinde taşla ve aşıkla (aşık: koyun ve keçi gibi hayvanların arka ayak diz bölgesinden çıkan kemiklerle) oynanan oyunları genelde en eski oyunlar olarak kabul edilmektedir. Arkeologlar, yaptıkları kazı ve araştırmalarda bu

oyunları anlatan kabartmalar ve mağara resimleri bulmuşlardır. British Museum'da bulunan ve MÖ 800 yıllarında topraktan yapılmış bir heykel, iki kız aşık oynarken göstermektedir. Eski Mısır'da bulunan Orta Krallık dönemi duvar resimlerinde ise oyun tahtası üzerinde oynanan oyunlar, sıçrama oyunları, yine MÖ 2600 yılında Mısır'da Ak-hor mezarında bulunan duvar resminde bir kız, el vuruşma oyunu oynarken gösterilmektedir. Yunan çömlek resimlerinde tavlaya benzer bir oyuna rastlanmıştır. Ayrıca aşık, sopayla çember sürme, topaç ve top oyunları oynandığına dair resimler bulunmuştur. Girit Uygarlığı'nın kalıntılarında da bebelere, minyatür ev eşyalarına rastlanmıştır. Komşu uygarlıklardaki bu örnekleri çoğaltmak mümkündür.

Anadolu'da yaşayan uygarlıklara ait birçok mezar taşında da çocuk yaşantısıyla ilgili bilgiler bulunmaktadır. Maraş'ta Genç Hitit Dönemi'ne ait aşık kemigi ve kırbaça oynayan çocuk resimlerine rastlanmaktadır (MEGEP, 2012).

Türklerdeki oyunlarla ilgili yazılı bilgileri Dede Korkut Hikâyeleri'nde bulmak mümkündür. Diğer önemli bir kaynak ise Evliya Çelebi'nin Seyahatname adlı eseridir. Evliya Çelebi Seyahatnamesi'nde 17.yy'ın ilk yarısında 100 dükkân ve 105 nefer olarak "Oyuncakçı Esnafı" belirtmiştir. Diğer kaynaklarda da buradaki oyuncak üretimi için 18.yy tarihlendirmesi yapılmakla birlikte, daha 17 yy. başlarında 100 oyuncakçı dükkânı olması, üretimin tarihleme açısından daha eskiye dayandığını düşündürmektedir (Geleş, 2001). Türklerin yasadıkları yerlerin zenginlikleri, iklim şartları, onların siyasal, ekonomik ve kültürel tarihlerini meydana getirmelerinde etkili olmuştur. Türkler savaşçı bir millettir. Tarih boyunca başka bir milletin altında yaşamamıştır. Her devirde çatısı altın da toplana bildiği bir devleti olmuştur. Bu durumu bazı tarihçiler Türklerin savaşçılığına bağlamış, bazıları ise kültüre ve sosyal yapıya bağlamıştır. Sonuçta su bir gerçektir ki Türkler tarihin her devresine damgasını vurmuş, çağ açıp, çağ kapamış bir millettir. Eski devirlerdeki yaşam biçimi ve sosyal hayata bakacak olursak, insanların her an savaşa hazır olmak için daha küçüklükten savaşa hazırlık çalışmaları yaptıkları bilinmektedir. Eski Türkler de her an savaşa hazır olmak, topraklarını ve ailelerini korumak amacıyla çocuklar daha yürümeye baslar başlamaz kılıçla, kalkanla, okla taşır, kendini

geleceğe hazırlamak amacıyla bunları oyuncak edinir, zamanın büyük bir kısmını bunlarla oynayarak geçirirdi. Ata binmek, avcılık Türk çocukları için vazgeçilmez etkinliklerdir Hatta “Dede Korkut Hikayelerinde” önemli bir başarı kazanmadıkça, Türk çocuklarına isim verilmediği belirtilmektedir. Yeni bir çocuk ancak önemli bir işi gerçekleştirerek, kendini ispat ederek isim sahibi olabilirdi (Kıldan, 2001).

M.Ö 5000 yıllarında orta Asya’ dan göç eden ve Mezopotamya ya yerleşen Sümerler’ de tek basına bir oyun türü görülmez. Ancak bunlar komsuları ile sürekli bir çatışma ve savaş halinde bulduklarından her an güçlü ve bu tür mücadeleye hazırlıklı olmaları gerekirdi. Sümerler güzel ata biner, iki tekerlekli dört koşumlu yarış arabalarını ustalıklı kullanırlardı M.Ö 2600 yıllarında bir tapınağın kazılarında bronz eserlerinde, çıplak iki atletin karşılıklı olarak tutuştukları ve böylece birbirlerine yere vurmak istedikleri görülmektedir (Sel, 1990).

Eski Türk devletlerinden Hun, Göktürk, Harzemşahlar, Samanoğulları, Selçuklular, Osmanlı imparatorluğu ve diğer Türk devletlerinde sportif etkinlikler büyük boyutlar kaydedilerek yapılmıştır. Özellikle güreş, avcılık, binicilik, kılıç, okçuluk, yaya koşuları, atlama, güz ve topuz kullanma, cirit, çöğen gök boru, tepik (futbol), kayak gibi sporları yarışma şeklinde kendilerini geliştirerek severek yapmışlardır (Kıldan, 2001). Eski Türklerde sportif etkinliklerinin en önemli nedeni diğer devletlerde mücadele gücünü geliştirmek olmuştur (Özdenk, 2007).

Daha sonraki yıllarda çocuk oyunları nesilden nesile aktarılacak ve zenginleşerek günümüze kadar gelmiştir. Doğal olarak çocukların ilk dönemlerinden sonraki oyunları zihinsel gelişimle paralel olarak biçim değiştirmekte, zekânın ürünü olmaktadır. Uygarlık gelişiminin bilim, sanat, mimari gibi pek çok alanda gelişme göstermesi çocuk oyunları ve oyuncaklarına da yansımıştır (MEGEP, 2012).

2.1.3.Oyunun Özellikleri

- Oyun içsel motivasyon ile güdülenir. Çocuklar dıştan gelen baskılarla değil, içten gelen bir güdü ile oynarlar. Kişinin yaşadığı tatmin duygusundan kaynaklanan iç motivasyon başkaları tarafından yönetilmez.

- Oyun, oyuncular tarafından serbestçe seçilir. Oyunu oynamak veya oyuna yönelmek çocuğun kararıdır. Eğer gerektiği için veya kendisinden istendiği için oynuyorsa, oyun sayılmaz.
- Oyun eğlencelidir ve haz verir. Çocuk yaptığı isten, etkinlikten haz alır ve bunu sıkça tekrar eder. Eğer bir eğlence haz ya da tatmin duygusu almıyorsa çocuk için bu oyun değildir. Böyle bir etkinliği çocukların serbestçe seçmeleri beklenemez.
- Oyunda gerçeklere bağlı kalınmaz. Oyunda çocuklar gerçekler ile sınırlı kalmazlar ve düşüncelerinde yaratıkları temsili rol ya da olaylara da yer verirler.
- Oyunu oynayanlar oyuna aktif bir biçimde katılır. Çocuk yapmakta olduğu eyleme kendini bilerek verir ve sözel, zihinsel veya fiziksel olarak aktivitede bulunması gerekir.
- Oyun bir süreçtir. Oyunu oynayanlar, oyun sonunda elde edecekleri amaçlar ile değil aktivitelerin kendisiyle ilgilenirler. Çocuklar için çekici ve ilginç olan bu süreçtir.
- Oyunda çocuk kendi kendini yönetir. Çocuklar oyun aktivitelerine kendi bildiklerini, anladıklarını katarlar ve aktiviteleri kendileri kontrol ederler. Küçük çocukların kontrolü elde bulundurabilecek çok az fırsatları vardır. Oyun da bunlardan biridir (Rubin ve Diğerleri, 1983).
- Oyun kendiliğinden ortaya çıkar, mutluluk ve rahatlık verir.
- Oyunun zaman sınırları ve kuralları vardır.
- Gerçek yaşamdaki kuralların oyunda hiçbir geçerliliği yoktur, sadece oyunun kuralları vardır.
- Oyunda deneyimler tekrarlanır, çevre taklit edilir ve yeni şeyler denenir.
- Kurallı bir oyunda yeni bir şey üretilmez.
- Oyunun nasıl gelişeceği ve nasıl sonuçlanacağı önceden belli değildir.
- Oyunda yaşamdan farklı bir konumda bulunma durumu söz konusudur.
- Oyuncunun oyunda yer alması için herhangi bir zorunluluk yoktur. Oyun bu özelliğini kaybettiğinde çekici ve keyif verici olmaktan çıkar (MEGEP, 2012).
- Oyun belli bir evrim sıralaması izler. Örneğin, çocuk taşlar ve çubuklar, odun parçaları, bloklar, konserve kutuları, kibrit kutuları vb. nesnelere oynarken, önce onları yan yana dizer. Kendine göre düşlediği ve gerçeğe uydurduğu yapıtları

kurduktan sonra ek gereçler de kullanarak onlardan ev, kümes, ahır, bahçe, garaj, vb. yapıtlar kurar.

- Oyun ve etkinliklerin sayısı ve çeşitliği çocuğun yaşı büyüdükçe azalır.
- Çocuğun yaşı büyüdükçe dikkat süresi de artar. Daha uzun süreler kendini belirli bir alana verebilir, daha az sıkılır (Seyrek ve Sun, 2005).

2.1.4.Oyun Kuramları

2.1.4.1.Klasik Oyun Kuramları

2.1.4.1.1.Fazla Enerji Kuramı

Bu kuram organizmada bulunan enerjinin amaçlı etkinlikler yani çalışmalar ve amaçsız etkinlikler yani oyun yoluyla harcadığını varsayar. Oyun, organizmanın çalışma için gerekli olandan daha fazla enerjiye sahip olduğunda oynanır. Başka bir deyişle oyun, fazla enerjiyi harcamak üzere oynanır. Bu kuramda oyunun içeriği önemli değildir (Sevinç, 2005).

Çocuk gerginlik yaratan bu enerjiyi atabildiği zaman daha sağlıklı bir dengeye kavuşur. Çok oyun oynayan çocuk sağlıklı çocuktur. Spencer, hayvanlar ve insanların aktif olma yönünde evrensel bir eğilimleri olduğu inancındadır. Zihinsel ve fiziksel aktif etkinliklerin sinir hücrelerinin yıpranmasına neden olduğunu, sinir hücrelerinin kendilerini yenilemelerinin hareketsiz kalma yoluyla olabileceğini düşünmüştür. Bunu izleyen aşamada organizma tekrar aktif olmaya hazır duruma gelir. Yenilenen ve canlanan hücreler uyaranlara özellikle duyarlı olduklarında kontrol edilemeyecek şekilde aktif olma eğiliminde olur (Koçyiğit, 2007).

Spencer aynı zamanda bilinç dışı yaşamı sürdüren içgüdülerin oyun diye nitelendirdiğimiz ortamlarda görüldüğüne dikkat çekmiştir (Sevinç, 2005). İnsan türünün bu gibi davranışlarının kültürel evrim sonunda şekil değiştirdiğini ancak bu içgüdüsel davranışların erkek çocuklarda itiş-kalkış, kapışmalı oyun ve kavgalarda görüldüğüne işaret etmiştir (Koçyiğit, 2007).

Spencer'a göre, çocuklar hayatta kalmak için çabalamazlar. Çünkü onlara ana-babaları bakar, bu nedenle enerji fazlasına sahiptirler ve bunu oyun yoluyla açığa çıkarırlar. Schiller ise, oyunu "fişkırın enerjinin amaçsızca harcanması" olarak tanımlamıştır. Ona göre, yavru hayvanlar ve çocuklar kendilerini koruma ihtiyacı içinde olmadıklarından fazla enerjiye sahiptirler ve bu fazla enerji de ancak oyun yoluyla harcanır. Bu kurama göre, insanların bedensel ihtiyaçları mevcuttur ve oyunun ortaya çıkma nedeni, bu ihtiyaçlarının karşılanması ve bedensel enerjinin dışsal dünyaya yansımaları fikrine dayanmaktadır. Bununla birlikte günümüzde yapılan araştırmalar ve deneysel çalışmalar insanda "hidrolik enerji sistemi" olduğunun varsayılmayacağını göstermiştir (Rubin, 1982 s.6-8).

2.1.4.1.2. Dinlenme Kuramı

Fazla enerji kuramının karşısı olarak Alman şair Lazarus (1824–1909) tarafından ortaya atılmış bir kuramdır. Fazla enerji kuramı enerjinin depolanmasını içerirken, eğlence kuramı tüketilmesine dayanır. Lazarus'a göre, insan çalıştığında enerji tüketir ve bir enerji açığı yaratır. Bu enerji açığı insana hoş giden bir aktivitenin içindeyken ya da uyurken yeniden hayat verebilir. Kısaca, oyun yoluyla enerji kaybı giderilmektedir. Okulöncesi öğretmenleri, okullarda aktif oyunlara alternatif olarak sakin, zihinsel çalışmalar ortaya koyarak bu kuramı pratikte uygulamaya çalışmışlardır (Akt. Öğretir, 2008).

Bu kurama göre zorlayan etkinlikler insanı zihnen ve bedenen yıpratmaktadır. Bunun sonucu olarak dinlenme ve uyku ihtiyaç duyulmaktadır. Gerçek dinlenme ise insanın yaşam görevleri dışında başka etkinliklerle uğraşması ile olabilir ve bu şekilde kendini yeniler. Çocukların oyun oynamaları rahatlama gereksiniminden doğmaktadır (Sevinç, 2005). Bu kuram oyunu, harcanan enerjiyi tekrar elde etmek üzere oynandığını kabul eder. Yorucu bir çalışma döneminden sonra organizmanın bir dinlenme etkinliğine gereksinimi vardır. "Fazla Enerji Kuramı"nın tam aksine oyun, organizmanın az enerjiye sahip olduğunda enerjiyi artırmak için oynandığını savunur. Oyunun şekli ve içeriği önemli değildir (Baykoç Dönmez, 2000).

2.1.4.1.3.Öncül Deneme Kuramı

Filozof Groos (1898-1901) "insanın Oyunu" adlı eserinde içgüdü kuramını geliştirerek oyun olgusunu açıklamıştır. Bu kurama göre oyun içgüdüselidir. Oyun sayesinde bir türün yavruları içgüdüsel davranışlara alıştırılmaktadır. Anne-babalarından gördükleri içgüdüsel davranışları yaparak deneme-yanılma yoluyla öğrenme şansı bulmaktadır. Bazı hayvan türlerinde oyun dönemine gereksinim olmaz; çünkü yavru, tüm içgüdüsel davranışları gelişmiş olarak doğar. Groos'a göre, insana ait iki tür oyun vardır: Birincisi, dövüşmek, kovalamak gibi deneysel ve genel fonksiyon oyunlarıdır. İkincisi, aile oyunları ve hayali oyunları içeren sosyometrik sosyal oyunlardır (Rubin, 1982 s.8-10).

Ayrıca bu kurama göre oyun içgüdüselidir. Çocuk gelecekte sahip olacağı davranışların kazanımını önceden içgüdüsel olarak oyun şeklinde dener. Oyun gelecekteki çalışmaların bir ön hazırlığı olarak kabul edilir. Gross, oyunu farklı türlerde yıllar boyunca süregelmesini uyum sağlayıcı bir mekanizma olarak açıklar. Oyun, üst basamakta olan türlerin Olgunlaşmasının daha uzun zaman aldığı için gerekli becerilerin kazanılması ve karmaşık organizmaların içgüdüsel becerilerinin gelişmesinde bir alıştırma sürecidir. Gross, çocuk oyunlarının gelişimle birlikte farklılaştığını söylemiştir. İlk aşamada deneysel oyun içinde duyuşal ve motor alıştırmaları görölmektedir. Bu oyunlar sonradan yapı-inşa ve kurallı oyunlara dönüşür. İkinci aşamada ise Sosyonomik oyunlarda taklit, sosyal ve evcilik oyunları, kovalamaca, kapışmalı oyunlar görölür. Deneysel oyun kendini kontrol etmeye yardım eder. Sosyonomik oyunlarda ise kişiler arası ilişkiler yer alır (Koçyiğit, 2007).

Gross, çocuk oyunlarında becerilerin kazanılması yolunda yapılan alıştırmaların yanı sıra oyunda bilincin rolü üzerinde durmuştur (Sevinç, 2005).

2.1.4.1.4.Bağlantı Kurma Kuramı

Kuzey Amerikalı çocuk psikolojisi akımının öncülerinden olan Hall 19.y.y.da (1846-1924) çocuk gelişimini, hem türler arası hem de tür içindeki evrimin belirlenmesinde bir araç olarak görmüştür. Çocukların oyun yoluyla içgüdülerini sergilediklerini ve oynanan oyunlarla yaşlara göre bir evre düzeni oluştuğunu söylemektedir. Çocukluk dönemi oyunları insan gelişimi ve ilerlemesinin adeta bir "özeti"dir. Bu kuram, oyun aktiviteleri içinde yer alan koşma, fırlatma, vurma gibi davranışların eski çağlardaki avlanma aktivitelerinin modern anlamdaki uzantıları ve evrimsel gelişimin sonucu olduğunu söylemektedir (Rubin, 1982).

Öncül deneme kuramına karşıdır. Bu kurama göre, oyunla gelecekteki davranışlar arasında hiçbir ilgi kurulamaz. Oyun kalıtım yoluyla gelen ilke ve gereksiz davranışların organizma tarafından reddedilme şeklidir. Oyun insanın kendisini ilkel etkinliklerden kopararak çalışmaya hazırlamasıdır. Bu kurama göre çocuk, ırkına özgü yaşam deneyimlerini tekrarlamaktadır. Tekrarlarla birlikte insanın geçirdiği evrim içindeki kültürel aşamalar çocuğun gelişimine paralel olarak oyunda ortaya çıkar. Bu görüş bu günün yaşam şartlarında görülen farklılıkları açıklamaya yeterli olmayıp yaratıcılığa ve yeniliğe yer vermemektedir (Koçyiğit, 2007).

Hall, evrim kuramından yola çıkarak tür içi açıklamalar getirmeye çalışmıştır. Çocuklar bu kurama göre hayvanlarla, yetişkin insan arasındaki zincirin bir halkasını teşkil ederler. Hall'in düşüncesine göre çocukluğun çeşitli evreleri insan evriminin çeşitli dönemlerine denk düşer. Oyunda çocuk, insanın geçirdiği devinimsel ve ruhsal aşamaları tekrardan yaşar (Baykoç Dönmez, 2000).

Birbirine karşıt klasik kuramlarda, oyun fazla enerjiyi veya eksik enerjiyi temsil etmekte ileriki davranışların bir denemesi veya ilkel hareketlerin bir devamı olarak kabul edilmektedir (Koçyiğit, 2007).

2.1.4.1.5.Huizinga Kuramı

Huizinga teorisine göre, oyun çeşitli kültürlerden ortaya çıkma olmayıp, bu kültürlerin oluşmasında en önemli özelliktir. Huizinga'ya göre oyun bir tepki ya da içgüdü değil belli bir işleve sahiptir. Oyun istekle yapılan gönüllü bir eylemdir.

Oyun en basit biçimlerinde bile ve hayvan hayatının içinde tamamen fizyolojik bir olgudan veya fizyolojik olarak belirlenen psişik bir tepkiden daha fazla bir şeydir. Oyun olarak tamamen biyolojik veya en azından tamamen fiziksel bir faaliyetin sınırlarını aşmaktadır. Oyun anlam bakımından zengin bir işlemdir. Oyunda yaşamın doğrudan gereksinimlerini aşan ve eyleme anlam katan bağımsız bir unsur rol oynamaktadır (Akt. Koçyiğit, 2007).

2.1.4.1.6.Uyandırma-Değiştirme Kuramı

Berlyne (1960) ve Ellis (1973) tarafından oluşturulan bu kuramda oyun, merkezi ve sinir sistemindeki uyarıcıların aynı düzeyde tutularak saklanması sonucu meydana gelmektedir. Bu uyarıcılar fazlaştıkça, canlandırmalar artarak yüksek düzeyde rahatsızlık verir. Bu sebepten dolayı uyarıcı azaltıcı aktivitelerle meşgul olunmalıdır. Ellis, oyunu uyarıcı arama aktivitesi olarak görmektedir. Bu kuramın pratik yaklaşımında oyun sahaları gibi materyaller kullanılarak çeşitli dizaynlar oluşturulur (Akt. Öğretir, 2008).

2.1.4.2.Dinamik Kuramlar

Dinamik kuramlar şu ortak iki noktada yoğunlaşmaktadırlar. Birincisi, Çocuklar hayal güçleriyle veya öyleymiş gibi oyunlarla kendilerine ifade yolu bulurlar. İkincisi, oyun isteklerin karşılanması için kullanılan bir ortamdır (Sevinç, 2005).

2.1.4.2.1.Psikoanalitik Kuram

Bu teori Sigmund Freud tarafından ortaya atılmıştır. Sigmund Freud, oyunun çocuğun duygusal gelişimi üzerinde durmuştur. Freud, oyunla çocukların kendilerine doyum sağlayıcı mutlu durumlar yarattıklarını belirtmiştir. Freud, oyunu çocukların

kendilerini ifade edebildikleri, duygularını açığa vurdukları ve gerçek yaşamda basit çıkamadıkları olayların üstesinden geldikleri bir davranış olarak tanımlamıştır. Örneğin, çocuklar genelde yetişkinler gibi olmak, onların sahip oldukları haklara sahip olmak isterler. Ancak bunu gerçek yaşamlarında elde edemedikleri için oyunlarında yetişkin rollerini alarak doyum bulurlar ve çevrelerini kontrol etmeye çalışırlar (Akt. Özdenk, 2007).

Freud'a göre her davranışın bir nedeni bulunmaktadır. Çocukların oyunları rastgele, şans eseri oluşmamakta, bireyin farkında olduğu veya olmadığı duyguları belirtmektedir. İnsanın duyguları, arzuları denetimden uzak olan oyunda düş ve fanteziler de ortaya çıkar. Çocuk gerçeği oyundan ayırt edebilmektedir. Fakat oyunu gerçek dünyanın nesnelere ve olaylarından kendine özgü bir dünya yaratmada kullanır. Oyunda sevgi, nefret, kızgınlık gibi duygularını başkalarına ya da nesnelere yansıtabilir. Özellikle hoş olmayan deneyimlerin ve duyguların oyunda sık sık tekrarlanması Freud'un dikkatini çekmiştir. Oyun; çocuğun, rahatsız edici olay veya duruma karşı geliştirdiği hareket ve etkinlikle ona egemen olmasını sağlar. Bu da bozulan dengenin yeniden kurulması ve hazlara yönelmede önem taşır, yani oyun bir denge unsurudur. Psikoanalitik kurama göre oyun, hoş olmayan deneyimlerin tekrarlandığı ve bu yolla çocuğun olaylara egemen olduğu bir faaliyet olarak açıklanmaktadır. Başka bir deyişle, çocuğun zor durumlar karşısında deneyim kazanmasını sağlayan bir etkinlik olduğu vurgulanmaktadır. Çocuk oyunda yetişkin rolü oynayarak hayal içinde kazandığı duyguları ileri de gerçekler karşısında kullanmak üzere saklamaktadır (Baykoç Dönmez, 1992).

Freud, psikoseksüel gelişim kuramında okul öncesi döneme denk gelen fallik dönemin önemine dikkat çekmiştir. Bu dönem cinsel kimliğin gelişmeye başladığı, cinsiyet farklılıklarının algılandığı ve buna ilişkin soruların sorulmaya başladığı bir dönemdir. Bu dönem çocuklarında, yaş grupları gözetilerek uygulanacak oyunlar, hareket gruplarına yönelik bedensel ve psikomotor aktiviteler, cinsiyet ayrımı yapılmaksızın uygulanmalıdır. Dönüt ve yönergelerde kızım, oğlum ile başlayan seslenme ve iletişim cinsiyet kimliği algısında önemlidir. Bu açıdan oyun gibi etkinliklerde de sık sık kullanılmalıdır. Bu yaş gruplarında bedensel ve psikomotor

etkinliklerin çocukların psikoseksüel kişilik gelişimine katkı sağlayabilmesinin yolu, çocukların cinsel genetiklerden ve çevresel öğrenmelerden kaynaklanan ritim, hareket ve beceriye yönelik davranışlarda olumlu geri bildirimler takdir ve onaylamadır (Topkaya, 2004).

Freud kuramında çocuk oyunlarında ki tekrar ögesini de vurgulamaktadır. Bu kuramı destekleyen Erikson ise "ego-gücü" kavramı üzerinde durmaktadır. Kendisini zedelenmiş hissedenden çocuk kendi dünyasına dönmekte ve gücünü kontrol edebileceği nesnelere üzerinde deneyerek gerçek yaşamın günlükleriyle basa çıkmak için toplamaktadır (Akt:Öngen, 1991:18).

2.1.4.2.2.Piaget'in Oyun Teorisi

Piaget bilişsel gelişim sürecini incelemiştir. Piaget'e göre bilişsel gelişim özümleme ve uyumsama süreçlerini içermektedir (Özdoğan, 1977). Özümleme, bireyin yaşadığı deneyim, yeni karşılaştığı durum, nesne ve olayları var olan bilişsel yapının içine yerleştirmesidir. Uyumsama ise var olan semalara yeni şemalar ekleyerek yada var olan semaların kapsam ve niteliklerini değiştirerek yeni edinilen deneyimlerin gerektirdiklerine uygun davranmak olarak tanımlanabilir (Erden ve Akman, 2002).

Piaget, bilişsel gelişimi dört döneme ayırmaktadır. Bilişsel gelişim dönemleri kendisinden önceki dönemin özelliklerini içine alarak devam eder. Her birey bu gelişim evrelerinden geçmektedir (Pehlivan, 2005).

Piaget'e göre zekânın her eylemi özümleme ve uyma arasındaki denge tarafından belirlenmektedir. Özümlemede kişi olayları, nesnelere ve durumları, örgütlü zihinsel yapıları ve mevcut düşünme biçimlerini içine almaktadır. Uymada mevcut zihinsel yapılar dışsal çevrenin yeni yönleriyle birleştirilmek için yeniden örgütlenmektedir. Kişi zeka eylemi ile, dışsal gerçekliğin gerekliliğine uyum sağlarken, aynı zamanda zihinsel yapılarını eksiksiz olarak korumaktadır. Oyun ise tersine, özümlemenin uymaya üstünlüğüyle belirlenmektedir, kişi olayları ve nesnelere, mevcut zihinsel yapılarının içine almaktadır (Nicolopoulou, 1993).

Piaget, oyunu çocuğun deneyimlerini, bilgilerini ve anlayışını birleştirdiği bir olgu olarak kabul eder. Çocuk bu unsurları oyun yoluyla kontrol eder. Piaget'e göre oyun bir uyumdur ve erken çocukluk döneminin bir özelliğidir. Gerçekçi düşünmenin başlamasıyla yok olur. Oyun uygun eylemlerin özümlemesi ile başlar. Oyun gelişimi ile zihinsel gelişim içinde bir paralellik vardır. Piaget her bilişsel döneme karşılık geliştirdiği oyunlar (Gül, 2006).

Alıştırma Oyunları

Bu oyunlar duyu-motor dönem (0-2 yas) adlandırılan döneme denk gelir. Motorik faaliyetler ve yinelemeler bu dönemin en belirgin özelliğidir. Bu dönemde sıkça yapılan bakma, emme, elleri açıp kapama gibi basit davranışlar çocuğun kullandığı motorik faaliyetlerdir. ilk önce uyma davranışında bulunan çocuk bu motorik faaliyetlerden bir süre sonra zevk almaya baslar. Çocuk eğlence amaçlı alıştırma yaparak bu faaliyetleri tam olarak öğrenir. Bebeğin öğrendiği hareketleri tekrarlaması, kendisinde var olan becerileri sınaması hoş zaman geçirmek istediğinden kaynaklanmaktadır. Çocuk alıştırma oyunlarının sayesinde bedenini, nesnelere yada motorik becerilerini incelenmesi ve farkında olmasını sağlamaktadır. Çocuk yapılan hareketleri alıştırma olarak yaparak motorik becerileri konusunda uzmanlaşmaktadır (Akt. Öngen,1991:19).

Sembolik Oyun

Simgesel oyunlar Piaget'in bilişsel gelişim kuramında işlem öncesi döneme denk gelmektedir. Çocuğun okul öncesi dönem yıllarına denk gelen simgesel oyunlar 2-7 yas arasını kapsamaktadır. Çocukların 3-6 yas oyun dönemi de Piaget'in simgesel oyunlar dönemine denk gelmektedir. Bu dönemde imgelerin kullanıldığı ve duyguların yoğun olarak yer aldığı gerçek yasama hazırlık niteliği taşıyan bilisel çıkışlı etkinlikler söz konusudur. Simgesel oyunlar döneminde çocuklarda, nesnelere sembolleştirme eğilimi görülür. Çocuk bir nesneye, o nesne olmayan bir takım nitelikler atfeder. Çocuğa göre bir tuğla parçası otomobildir, uzun bir sopa attır, bir tahta parçası kılıçtır. Çocuk sembolleştireceği nesnenin model aldığı nesneye

benzemesine özen gösterir. Eğer benzerlik söz konusu değilse, onu yaratarak biçimini değiştirerek benzetmeye çalışır (Poyraz,2003).

Kurallı Oyun

Bu tür oyunlar daha ileri bir zihinsel düzeyi gerektirir. 7-8 yaşlardan sonra görülür. Oyunun kurallarına uyma bilinci oluşmaya başlar (Poyraz, 2003). Piaget kurallı oyunları ve oyun kuralları karşısında çocukların tutumlarını “Çocuğun Ahlak Yargısı” adlı monografisinde incelemiştir. Erken işlem öncesindeki çocukların oyunları tamamen bireyseldir ve henüz özel fantezilerle birleşmeyen kalıplaşmış davranışlar bir çeşit ön kuralı temsil etmektedir. Tam bir kural olarak kabul edilmezler. Çünkü çocuğun bilincinde bu kurallara bağlı olma anlayışı yoktur. Geç işlem öncesi dönemdeki çocuklar ise birbirlerini taklit etme yoluyla oyunlarını oluşturup, durumun toplumsal yönlerinden zevk almaya başlarlar. Kesin değişmez ve büyüklerin mistik otoritesinden kaynaklanmış olarak algılanan kuralları birbirlerinden öğrenirler. Zihinsel gelişim ve akran gruplarıyla etkileşim sonucu bu kurallar özümlenmektedir (Akt. Öngen, 1991:22-23).

2.1.4.2.3.Smilansky'nin Oyun Kuramı

Smilansky, Piaget'in çalışmalarına dayanarak ve sembolik oyunun önemine dikkat çekerek 4 aşamalı oyun gelişimi modelini önermiştir; işlevsel oyun, inşa oyunu, dramatik oyun ve kurallı oyun.

- **İşlevsel Oyun:** İlk önce bir çocuğun onu fiziksel olarak harekete geçirecek gereksinimlere dayalı basit kas hareketlerini içeren oyundur. Doğal olarak oynadığı oyunlar 'işlevsel'dir. Çocuk, hareketlerini tekrarlar, yeni eylemler dener, onları taklit eder.
- **İnşa Oyunu:** Çocuğu yaratıcı etkinlikle ve dolayısı ile yaratmanın keyfiyle tanıştırır. Bu evrede çocuk, oyun materyallerini değişik şekillerde kullanmayı öğrenir.