**Ek 1**. Oyun ve Eğitim Materyali Kullanım Ölçeği (OVEMKÖ)

|  |  |
| --- | --- |
| A.  | Bilişsel Süreç Boyutu |
| 1. | Oyun üretkenlik duygularımın gelişmesine olanak sunar.  |
| 2. | Oyun eğitimle ilgili konuları kolayca kavramama olanak sağlar.  |
| 3. | Oyun hayal kurma becerilerimi geliştirir. |
| 4. | Oyun bilişsel ve zihinsel sürecime katkı sunar. |
| 5. | Oyun bilimsel düşünmeme katkı sunar.  |
| B. | **Psikolojik Boyut** |
| 6. | Oyun liderlik becerilerimin gelişmesine fırsat sunar.  |
| 7. | Oyun empati kurma becerimi geliştirir.  |
| 8. | Oyun kendimi ifade etmemi sağlar.  |
| 9. | Oyun başkalarının beni fark etmesine olanak sağlar.  |
| 10. | Oyun beni neşelendirir.  |
| 11. | Oyun stresimi atmana fırsat sunar.  |
| C.  | **Psikomotor Gelişim Boyutu** |
| 12. | Oyun el-göz koordinasyonumun gelişmesini sağlar. |
| 13. | Oyun farklı araç gerek kullanımımı kolaylaştırır. |
| 14. | Oyun fiziksel yönden gelişimime olanak sağlar. |
| 15. | Oyun dil gelişimimi destekler olur. |
| 16. | Oyun kaslarımın çalışmasına olanak sağlar. |
| D. | **Sosyal Boyut** |
| 17. | Oyun ait olma duygumu geliştirir. |
| 18. | Oyun sosyal ortamlara uyum sağlamamı kolaylaştırır. |
| 19. | Oyun sosyal gelişimime destek sağlar. |
| 20. | Oyun iletişim becerilerimi geliştirir.  |
| 21. | Oyun paylaşım duygularımı geliştirir.  |
| 22. | Oyun toplumsal kuralları öğrenmeme olanak sağlar.  |