



The Journal of Academic Social Science Studies

JASSS

International Journal of Social Science

Doi number: <http://dx.doi.org/10.9761/JASSS2388>

Number: 27 , p. 1-16, Autumn I 2014

OYUNUN ÜÇ KUŞAKTAKİ DEĞİŞİMİ¹

CHANGE OF THE PLAY IN THREE GENERATIONS

Prof. Dr. Belma TUĞRUL & Arş. Gör. H. Gözde ERTÜRK & Arş. Gör. Şenay ÖZEN

ALTINKAYNAK & Arş. Gör. Gökhan GÜNEŞ

Hacettepe Üniversitesi Eğitim Fakültesi İlköğretim Bölümü Okul Öncesi Eğitimi ABD

Özet

Araştırmanın amacı, oyunun zaman içindeki değişiminin incelenmesidir. Çalışmanın katılımcı grubunu, Hacettepe Üniversitesi Eğitim Fakültesi, Okul Öncesi Öğretmenliği anabilim dalında öğrenim gören öğretmen adaylardan 30 unun büyükannesi ve 20 sinin büyükbabası oluşturmuştur. Araştırmada nitel ve nicel araştırma yöntemlerinin beraber kullanıldığı karma araştırma yöntemi (mixed method) kullanılmıştır. Büyükanne ve büyükbabaların oyunun zaman içindeki değişimine ilişkin görüşleri uzman görüşü alınarak hazırlanan yazılı görüş formu ile toplanmıştır. Katılımcılar görüşme soruları yoluyla kendi oyunları, çocuklarının oyunları ve torunlarının oyunları hakkında görüşlerini bildirmiştir. Görüşme formu demografik bilgiler, oyuna bakış açısı, oyun süreci ve kuşaklar arası oyun değişimini belirlemeye yönelik dört ana bölümden oluşmaktadır. Elde edilen bulgular, içerik analizi yöntemi ile yorumlanmış ve kategorik hale getirilerek Pearson Korelasyon analizi uygulanmıştır. Araştırma sonucunda; katılımcıların oyunu bir öğrenme kaynağı olmasından çok, eğlenme aracı olarak gördükleri saptanmıştır. Bununla beraber, arkadaşlarla oynanan, fiziksel aktiviteye dayalı dış mekân oyunlarından, teknolojik ürünlerle iç mekânlarda oynanan oyunlara doğru değişim yaşandığı tespit edilmiştir. Kuşaklar arasında oyun sürecine ilişkin karşılaştırmalar yapıldığında; son kuşaktaki bireylerin oyun sürecinin önceki iki kuşağa göre oldukça değişim gösterdiği saptanmıştır.

Anahtar Kelimeler: Okul Öncesi Eğitim, Oyun, Oyundaki Değişim, Oyun Tercihleri ve Teknolojik Etkiler

Abstact

The aim of this research is to examine the changes of play in time. The study was carried out with 30 grandmothers and 20 grandfathers of teacher candidates who study at Hacettepe University. It is tried to understand the play and change of play in time according to grandparents. For this purpose, it was used an interview form prepared by taken expert opinion. Four main chapters constitute of interview form, these are; demographic information, point of view about play, play process and change of play in time. It was evaluated data

¹ Bu çalışmanın bir bölümü 39th Annual Conference of The Association for the Study of Play (TASP) de bildiri olarak sunulmuştur.

according to content analyses method. Pearson Correlation analyses used for determining the relationship between changes of play in time according to the generations. According to the analysis; it was seen that when participants describe play, they focus on the role of fun rather than the educational value of it. Moreover, it was determined that there are many changes in the way children play between different generations. Especially; there is a quite change in play choices in new generation compare to the first two generations.

Key Words: Early Childhood Education, Play, Change of Play in Time, Play Choices and Technological Affect

GİRİŞ

Oyun, pek çok araştırmacı tarafından derinlemesine incelenerek, farklı ve birbirini tamamlayan pek çok tanımla karşımıza çıkmaktadır. Tüm bu tanımların temelinde John Huizinga (1955) ve arkasından Rubit, Fein ve Vandenberg (1983) in çalışmaları yer almaktadır. Bu araştırmacılar çalışmalarında oyunu davranışsal eğilim, gözlenebilen davranışlar ve kaynak olarak görmektedir (akt. Sluss, 2005). Fromberg (1992) oyunun düşünme ve sembolik, anlamlı, aktif, zevk veren, gönüllü, kurala ve olaylara dayanan bir etkinlikle karakterize edildiğini belirtmektedir (Fleer, 2009). Froebel (1902) ise genel olarak erken çocukluk eğitiminin öneminden bahsettiği makalesinde oyunun önemi üzerinde vurgu yaparak oyunun önemsiz bir zaman dilimi olmadığını, oldukça ciddi ve derin bir öneme sahip olduğunu, çocukluk dönemindeki oyunun daha sonraki yaşamın tohumlarını attığını belirtmektedir. Çocukların doğal gelişimlerini teşvik etmek için, Froebel oyunu anaokulu programının merkezindeki bileşen olarak ele alarak, iş ve oyun şeklinde ikiye ayırmaktan kaçınmış, bunun yerine oyunu çocukların işi olarak görmüştür (akt. Brosterman, 1997). Brosterman (1997)'e göre oyun anaokulundaki hedeflere ulaşabilmek için birinci derecede önemlidir ve tüm anaokulu etkinlikleri, dans, bahçe işleri, şarkı söyleme, hikâye okuma oyundur; oyun sistemin çalışmasını sağlayan, onu ileri götüren bir makine gibidir (akt. Sherwood, 2009). Piaget ise oyunu çocukların kendi çevrelerini anlamlı hale getirme ve bu çevre içinde nasıl yer alacaklarını öğrenme yolu olarak görmektedir. Etkinlikler yoluyla bilgi sağlama fikrinin aynı zamanda bir oyun formu olduğunu belirtmektedir (akt. Fischer & Hencke, 1996). Oyunla ilgili yapılan tüm tanımların ortak noktası oyunun çocuğun kişisel keşif alanı, çocukluğun gücü ve öğrenme dili olmasıdır. Bu ortak noktalardan hareketle; oyun ve öğrenme arasındaki önemli bağın yetişkinler tarafından da göz ardı edilmemesi gerekmektedir.

Oyun ve oyuncağın geçmişi insanlık tarihi kadar eskidir. Tarih boyunca çocuklar, genellikle oyunlarını kendileri oluşturmuşlar ya da büyüklerin oynadıkları oyunları değiştirerek oynamışlardır. Bugün bilinen ve oynanan pek çok oyunun eski çağlarda da bilindiği ve oynandığı, en eski oyun araçlarından birisinin taşlar olduğu ve en eski taş oyununun ise "Beş Taş" olduğu belirtilmekte ve bu tür oyunların farklı kültürlerde taş yerine farklı malzemelerle örneğin; aşık kemikleriyle oynandığı da görülmektedir. Yine "top" ve "ip" çocukların en eski oyun araçlarından. Türkiye'de geçmişte oynanan eski çocuk oyunları; taşın uzağa atılmasını amaçlayan veya bir taşla

başka bir taşı vurma oyunları olduğu gibi, bezden ya da deri veya meşinden yapılmış toplarla oynanan koşmaca veya kovalamacaya türü oyunlardır. Ayrıca, cirit oyunu gibi, değneklerle oynanan top oyunları da vardır. Bu oyunlar, bugün batıdan transfer ettiğimiz golf ya da hokey oyunlarının ilkel şekilleridir (Akt. Başal, 2007). Geçmişten günümüze oyun; şekil, biçim, oynanan ortam, oynanacak kişi sayısı ve gerekli araç ve gereçler bakımından değişmeye başlamıştır. Eski oyuncakların yerini bugün yapbozlar, legolar, uzaktan kumandalı oyuncaklar, barbie bebekler, robotlar, atari ve bilgisayar oyunları almıştır. günümüzde bazı oyunların niteliğinin ve içeriğinin medya ve değişen toplumla birlikte farklılaştığını belirtmektedir. Özellikle, çocukların ekran bağımlılığı, bilgisayar oyunları nedeniyle arkadaşlarıyla yüz yüze iletişim kurabildiği dış mekân oyunlarının azaldığını bilinmektedir. Dolayısıyla, çocuk oyunlarında giderek bir yozlaşma olduğu, grup oyunlarının azaldığı ve tek başına oynanan oyunların artışı görülmektedir (Yavuzer, 1993; Yavuzer, 2003). Artar, Onur ve Çelen (2002)'in üç kuşakta çocuk oyunlarının değişimini kırsal kesimde inceledikleri çalışmada, çocuk oyunlarında geçmişten günümüze hem değişimin hem de sürekliliğin olduğu görülmektedir. Oyunlardaki değişim, oyunların sayısının ve türlerinin azalması, bireyselleşmesi, oyunu aktarma yönteminin değişmesi ve sahip olunan oyuncak sayısının artması yönünde olurken; oyunun öğrenildiği kaynağın aynı olması, oyun alanlarının değişmemesi, şarkılı tekerlemeli oyunların aynı kalması, ana babaların oyuna katılmaması ve karışmaması ise oyunlarda bir sürekliliğin olduğunu göstermektedir.

Oyuna her dönemde hak ettiği değerin verilmesi çocukların gelişiminin doğal yolla desteklenmesi açısından oldukça önemlidir. Toplumdaki bireylerin oyuna yönelik tanımlamaları; oynadıkları oyunların niteliği ve oyunun değerini koruyup korumadığı konusunda önemli ipuçları vermektedir. Bu bağlamda bu araştırma ile Türk kültüründe geçmişten günümüze çocuk oyunlarında görülen değişimi büyük anne ve büyük babaların bakış açısı ile (oyun tercihleri, oyun süresi, oyun mekânları, oyun arkadaşları, oyun materyalleri vb. göz önünde bulundurularak) ortaya koymak amaçlanmaktadır.

YÖNTEM

Katılımcılar

Çalışma grubunu Ankara ili, Hacettepe Üniversitesi, Eğitim Fakültesi, Okul Öncesi Öğretmenliği Lisans Programı'na devam eden ve Çocukta Oyun Gelişimi dersini alan lisans öğrencilerinin büyükanne/büyükbabaları oluşturmaktadır. Bu katılımcıların belirlenmesinde çalışmaya katılmak isteyen lisans öğrencilerinden yardım alınmıştır. Çocukta Oyun gelişimi dersinde öğrencilerle toplumun oyun algısı, oyuna verilen önem ve geçmişten günümüze oyunun ne gibi değişikliklere uğradığı konularında derinlemesine tartışmalar gerçekleştirilmiştir. Bu tartışmalar sonucunda, geleceğin okul öncesi öğretmenleri olarak çalışmaya katılmaya gönüllü olan bu öğrencilerle, yaşanan bu değişimin ortaya konulmasının gerekliliği üzerinde ortak bir

kaniya varılmıştır. Öğrenciler lisans eğitimini almak üzere Türkiye'nin pek çok farklı bölgesinden gelmektedir. Bu nedenle onların büyük anne/ büyük babalarından oluşan katılımcılar yaşadıkları bölgeler bağlamında çeşitlilik göstermektedir. Oyunun üç kuşak arasındaki değişimini ortaya koymayı amaçlayan bu çalışmada, belirtilen bu özellikler nedeniyle bu öğrencilerin büyük anne ve büyük babaları seçilmiştir. Çalışma grubu 20 büyük baba ve 30 büyük anneden oluşmaktadır. Büyükanne ve büyükbabaları ile görüşme yapacak olan öğrenciler, görüşme formunda yer alan sorular ve görüşme yapma tekniği ile ilgili araştırmacılar tarafından ayrıntılı olarak bilgilendirilmiştir. Katılımcı grubu oluşturan büyük babaların ve büyük annelerin yaş ortalaması 63 olarak belirlenmiştir. Çalışma grubunu oluşturan büyük babaların %10 u okuma yazma bilmemekte, %45 u ilkökul, %5 i ortaokul, %30 i lise ve %10 u de yüksekökul mezunudur. Büyük annelerde ise bu dağılım; %29 okuma yazma bilmemekte, %35 ilkökul, %11 ortaokul, %17 lise ve %8ü yüksekökul mezunu şeklindedir.

Veri Toplama Aracı ve Verilerin Toplanması

Oyunun zaman içindeki değişimini inceleyen bu çalışmada nitel araştırma desenlerinden durum çalışması kullanılmıştır. Çalışmanın verilerinin toplanmasında derinliğine görüşmelere dayalı nitel bir araştırma yöntemi izlenmiştir. Derinliğine görüşme, özellikle belirli bir konuda bireylerin verdikleri tepkiler üzerinden ayrıntılı bilgilere ulaşmayı amaçladığı (Richardson, 1996) için kullanılmıştır. Görüşmeler araştırmacılar tarafından geliştirilen "Yazılı Görüş Formu" aracılığı ile yapılmıştır. Görüşme formu büyük anne ve büyük babalar için düzenlenmiştir. Görüşme formu hazırlandıktan sonra hem nitel araştırma hem de oyun alanında çalışan bir uzmanın görüşüne sunulmuştur. Uzman önerileri doğrultusunda form maddeleri gözden geçirilerek son şekli verilmiştir. Araştırmaya katılmaya gönüllü olan okul öncesi öğretmenliği lisans öğrencileri büyükbabaları/büyükannelele ile yaptıkları görüşmeleri yazılı görüş formuna kaydetmiştir. Görüşme sürecindeki farklılıklardan kaynaklanabilecek etkileri ortadan kaldırmak amacıyla çalışmada öğrencilere görüşme formunda yer alan sorulara ve görüşme sürecine ilişkin ayrıntılı bilgi verilmiştir.

Görüşme formu dört bölümden oluşmaktadır. Birinci bölümde yaş, cinsiyet, öğrenim durumu gibi kişisel bilgilere ilişkin sorular yer almaktadır. İkinci bölümde katılımcıların oyuna karşı bakış açısını belirlemeye yönelik sorular (Sizce oyun nedir ve kimler oyun oynar?, Çok oyun oynayan çocuk çok şey öğrenir" sözü sizce göre doğru mudur? Neden?); üçüncü bölümde üç kuşaktaki oyun sürecini belirlemeye yönelik sorular (Siz kendi çocukluğunuzda zamanınızı nasıl geçirirdiniz? Ne ile nerede kimle oynardınız, siz çocukken bir gün içinde zamanınızın ne kadarını oyun oynayarak geçirirdiniz, sizin çocuklarınız çocukluklarında ne ile kimle ve ne oynarlardı? Ne kadar zamanlarını oyun oynayarak geçirirlerdi?, Şimdi torunlarınız zamanlarını nasıl geçiriyorlar? Bir günde ne kadar süre oyun oynayabiliyorlar?) ve dördüncü bölümde oyunun kuşaklar arasında karşılaştırılmasına olanak sağlayan sorular (Elinizde olsa bu çağda çocuk olmak ister miydiniz?, Şimdiki çocukların en çok neye gereksinimi var?) bulunmaktadır.

Verilerin Analizi

Görüşmeler sonucunda elde edilen veriler betimsel analiz tekniği ile daha önce belirlenen temalar (*oyuna karşı bakış açısı, oyun süreci ve çocukluk yılları*) çerçevesinde düzenlenip yorumlanmıştır. Betimsel analizde, elde edilen veriler belirlenen temalara göre sistematik bir şekilde betimlenir, bu betimlemeler açıklanır ve yorumlanır. Neden-sonuç ilişkisi irdelenerek sonuçlara ulaşılır. Araştırmanın güvenilirliğini sağlamak için, elde edilen veriler farklı araştırmacılar tarafından ayrı ayrı ve bireysel olarak kodlanmış ve analiz edilmiştir. Daha sonra bu analizler karşılaştırılarak ortak bir karara varılmıştır. Alan yazında güvenilirlik formülüyle hesaplanan sonucun %70 düzeyinde olması durumunda (Gay, 1987; Miles ve Huberman, 1994) değerlendiriciler arası güvenilirliğin sağlanmış olacağı belirtilmektedir. Bu çalışmada, kodlayıcılar arasındaki tutarlılık %82 olarak belirlenmiştir. Nitel araştırmada görüşülen bireylerin görüşlerini çarpıcı bir şekilde yansıtmak amacıyla doğrudan alıntılara sık sık yer verilir (Yıldırım ve Şimşek, 2005). Bu nedenle araştırmada katılımcıların görüşlerinin sıklıkla doğrudan alıntılarla desteklenmesi yoluna gidilerek geçerlilik arttırılmıştır. Kullanılan nitel araştırma tekniği yanı sıra bu araştırmada kuşaklar arasındaki oyun değişimi ilişkisini anlayabilmek için Pearson Korelasyon analizi kullanılmış ve analiz sonuçlarına dayalı oyunun kuşaklar arası değişim grafiğine yer verilmiştir.

BULGULAR

Görüşme formundan elde edilen veriler Oyuna Karşı Bakış Açısı, Oyun Süreci ve Çocukluk Yılları temaları altında analiz edilmiştir.

1. Oyuna Karşı Bakış Açısı

Oyuna karşı bakış açısı; araştırmaya katılan büyük anne ve büyük babaların oyun nasıl tanımladıkları, kimlerin oyun oynadığına ve oyun ile öğrenme arasında herhangi bir bağ olup olmadığına ilişkin düşünceleri ile betimlenmeye çalışılmıştır. Bu bağlamda katılımcılara ilk olarak "oyun nedir?" sorusu sorulmuş ve katılımcıların cevapları Tablo 1.1'de sunulmuştur.

Tablo 1.1. Katılımcıların "Oyun Nedir?" Sorusuna Verdikleri Cevapların Dağılımı

Görüşler	f
Eğlence aracı	25
Çocuğun işi	21
Fiziksel bir aktivite	10
Mutluluk	9
Çocuğun hayatı	8
Gereksiz bir şey	2

Katılımcıların yarısı oyunu "eğlence aracı" olarak tanımlarken, iki katılımcı oyunu "gereksiz bir şey" olarak tanımlamıştır. Bu konuda 5. ve 50. katılımcılar görüşlerini şu şekilde ifade etmişlerdir:

"Oyun çocukları gülümseten, keyif veren, eğlendiren bir araçtır" (5.katılımcı)

“İşi gücü olmayan insanların gereksiz bir uğraşdır. Çocukların rutin yaptığı bir şeydir. Çocuklar boş vakit geçirmek için oynarlar” (50.katılımcı)

Katılımcılara “kimler oyun oynar?” sorusuna verdikleri cevapları Tablo 1.2’de sunulmuştur:

Tablo 1.2. Katılımcıların “Kimler Oyun Oynar?” Sorusuna Verdikleri Cevapların Dağılımı

Görüşler	f
Çocuklar	40
Herkes	8
Çocukluğunu yaşamamış kişiler	2

Araştırmaya katılan büyük anne ve büyük babaların büyük bir kısmı çocukların oyun oynadığını belirtirken, 8 katılımcı herkesin oyun oynayabileceğini belirtmiştir. Bu konuda 28. ve 14. katılımcılar görüşlerini şu şekilde ifade etmişlerdir:

“Oyun denince akla ilk gelen çocuklardır. Oyunu çocuklar oynar.” (28. katılımcı)

“Oyunu çocuklar, gençler, büyükler herkes oynayabilir. Kendini çocuk hisseden herkes oynar.” (14.katılımcı)

Araştırma kapsamında katılımcılara oyun ve öğrenme arasında bir ilişki olup olmadığı sorulmuştur. Katılımcıların görüşleri Tablo 1.3’te sunulmuştur:

Tablo 1.3. Katılımcıların “Oyun ve Öğrenme Arasında Bir İlişki Var mıdır?” Sorusuna Verdikleri Cevapların Dağılımı

Görüşler	f
Evet	38
Hayır	9
Bilmiyorum	3

Katılımcıların büyük çoğunluğu oyun ve öğrenme arasında güçlü bir ilişki olduğunu ifade ederken, 9 katılımcı herhangi bir ilişki olmadığını ifade etmişlerdir. Bu konuda 13. ve 2. katılımcılar görüşlerini şu şekilde ifade etmişlerdir:

“Bence çok oynayan çocuk mutlu olur. Mutlu olan çocuk arkadaşlarından ve oyundan çok şey öğrenir, birçok şeyin farkına varır” (13. katılımcı)

“Hiçbir ilişki yok. Çünkü oyun sadece eğlenmek için yapılan bir şey, gülüyorsun, eğleniyorsun hepsi bu. Ama öğrenme; gelecek için, iyi bir hayat için lazım olan şeyleri kazanmaktır.” (2. katılımcı)

2. Oyun Süreci

Oyun süreci, araştırmaya katılan büyük anne ve büyük babaların oyun tercihleri, oynama süreleri, oyun arkadaşları, oyun araçları ile ilgili yaşantılarından oluşmaktadır.

Katılımcıların kendilerinin, çocuklarının ve torunlarının oyun tercihlerine ilişkin görüşleri Tablo 2.1’de sunulmuştur.

Tablo 2.1. Katılımcıların "Çocukluğunuzda tercih ettiğiniz oyunlar ve çocuklarınız ile torunlarınızın tercih ettiği oyunlar nelerdir? " Sorusuna Verdikleri Cevapların Dağılımı

Tercih Edilen Oyunlar	f
Tercih ettiğim oyunlar	
Saklambaç	48
Beş taş	45
Sek sek	40
Çocuklarımin tercih ettiği oyunlar	
Saklambaç	48
Top oyunları	37
Torunlarımin tercih ettiği oyunlar	
Bilgisayardaki oyunlar	47
Telefondaki oyunlar	43
Savaş oyunları	39
Top oyunları	22

Tablo 2.1.'e göre üç kuşağın oyun tercihlerine ilişkin bulgular incelendiğinde; büyük anne ve büyük babalar ile çocuklarının büyük çoğunluğu fiziksel aktivite içeren dış mekân oyunlarını tercih ederken, şimdiki çocukların daha çok bilgisayar oyunlarını tercih etmektedir. Bu konuda 1. ve 16. katılımcılar görüşlerini şu şekilde ifade etmişlerdir:

"Dışarıda arkadaşlarımla ip atlardık, beş taş oynardık, tombik, istop, çizgi, çelik çomak, saklambaç, körebe, pens, sek sek oynardık. Oyun dışında su taşırdık fakat biz onu iş olarak değil oyun olarak görürdük. (1. katılımcı)

"Şimdiki çocuklar bilgisayar oyunlarından başka bir şey bilmiyor. Saatlerce bilgisayarın başından kalkmıyorlar. Bilgisayarda araba yarışı oynuyorlar, hırsız yakalamaca oynuyorlar." (16. katılımcı)

Katılımcıların kendilerinin, çocuklarının ve torunlarının oyun oynama sürelerine ilişkin görüşleri Tablo 2.2'de sunulmuştur.

Tablo 2.2. Katılımcıların "Çocukluğunuzda oyuna ayırdığınız süre ve çocuklarınız ile torunlarınızın oyuna ayırdığı süre ne kadar? " Sorusuna Verdikleri Cevapların Dağılımı

Oyun Oynamaya Ayrılan Süre	f
Oyun oynamaya ayırdığım süre	
4 saat ve üzeri	46
2-4 saat	3
0-2 saat	1
Çocuklarımin oyun oynamaya ayırdığı süre	
4 saat ve üzeri	30
2-4 saat	18
0-2 saat	2

Torunlarının oyun oynamaya ayırdığı süre	
4 saat ve üzeri	10
2-4 saat	17
0-2 saat	23

Tablo 2.2'ye göre büyük anne ve büyük babaların çoğunluğu kendi çocukluklarında zamanın büyük bir bölümünü oyun oynayarak geçirdiklerini belirtmişlerdir. Çocuklarının ve torunlarının oyuna ayırdıkları süreler incelendiğinde; torunların oyun süresinde çocuklarına göre de azalma olduğu görülmektedir. Bu konuda 10. ve 22. katılımcılar görüşlerini şu şekilde ifade etmişlerdir:

"Tarlada, sokakta her yerde oynardık biz oyun. Zaman nasıl geçti anlamazdık. Elimize ekmek arası bir şey verirlerdi. İşimiz gücümüz oyun olurdu. Öyle bir iki saat değil nerdeyse bütün gün oyun oynarken geçerdi. Bizim çocuklar da çok oynardı sokakta. Ezana kadar dışarılardaydılar. Torun daha çok evde oynuyor ya bilgisayar başında ya elinde babasının telefonu" (10. katılımcı)

"Torunlar öyle uzun saatler oyun oynayamıyor ki. Ders, ders, ders. Annesi, babası çok üstüne gidiyorlar, sürekli ders çalış ders çalış. Bu çocuk hiç mi oyun oynamayacak. Arada müsaade ediyorlar, onda da torun hemen bilgisayar başına geçiyor. Biz öyle değildik çok oynardık, çocuklar da oynardı ama ders çalışsınlar da isterdim ben" (22. katılımcı)

Katılımcıların kendilerinin, çocuklarının ve torunlarının oyun arkadaşlarına ilişkin görüşleri Tablo 2.3'te sunulmuştur.

Tablo 2.3. Katılımcıların "Çocukluğunuzdaki oyun arkadaşlarınız ve çocuklarınız ile torunlarınızın oyun arkadaşları kimlerdir?" Sorusuna Verdikleri Cevapların Dağılımı

Oyun Arkadaşları	f
Oyun arkadaşlarım	
Arkadaşlar	23
Anne ve baba	12
Abi/abla/kardeş	8
Hayvanlar	7
Çocuklarının oyun arkadaşları	
Arkadaşlar	26
Anne ve baba	13
Abi/abla/kardeş	11
Torunlarının oyun arkadaşları	
Arkadaşlar	37
Yok	13

Tablo 2.3'e göre büyük anne ve büyük babaların, çocuklarına ve torunlarına göre daha fazla sayıda oyun arkadaşı olduğu saptanmıştır. Her üç kuşakta da oyun arkadaşı olarak en çok arkadaşların tercih edildiği görülmektedir. Bu konuda 11. ve 17. katılımcılar görüşlerini şu şekilde ifade etmişlerdir:

“Dağda koyun bakarak çocukluğumu geçirdim. Hayvanlarla, ağaçlarla, elimdeki odun, çubuk, iple salıncak yaparak oynardık” (11. katılımcı)

“Şimdiki çocuklar bilgisayar oyunlarını tek başına oynadıkları için arkadaşına ihtiyaç duymuyorlar. (17. katılımcı)

Katılımcıların kendilerinin, çocuklarının ve torunlarının oyun araçlarına ilişkin görüşleri Tablo 2.4’te sunulmuştur.

Tablo 2.4. Katılımcıların “Çocukluğunuzdaki oyun araçlarınız ve çocuklarınız ile torunlarınızın oyun araçları nelerdir? ” Sorusuna Verdikleri Cevapların Dağılımı

Oyun Araçları	f
Oyun araçlarım	
Taş	49
Toprak	48
Su	46
El yapımı oyuncaklar	43
Çocuklarımın oyun araçları	
Hazır oyuncaklar	35
El yapımı oyuncaklar	26
Torunlarımın oyun araçları	
Bilgisayar	48
Hazır oyuncaklar	47

Tablo 2.3’e göre büyük anne ve büyük babaların oyun aracı olarak taş, toprak, su gibi doğal malzemeler ve el yapımı oyuncaklarla, çocuklarının hem hazır hem el yapımı oyuncaklarla, torunlarının ise bilgisayar ve hazır oyuncaklarla oynadıkları görülmektedir. Bu konuda 8. katılımcı görüşlerini şu şekilde ifade etmiştir:

“Bez bebek, taş, toprak, çorapla, bilyelerle oynardık. Ne bilsak onunla oyun oynardık. Çocuklarıma da çok fazla oyuncak almadım, kendim yapardım hep. Ancak şimdiki çocuklar elindeki oyuncaklarla bile oynamayı bilmiyor, kırıyor, döküyorlar. ”

3. Çocukluk Yılları

Çocukluk yılları; araştırmaya katılan büyük anne ve büyük babaların kendi çocukluk dönemleri ile bu çağdaki çocukluğu karşılaştırarak günümüzdeki çocukların nasıl bir çocukluk geçirdiklerine ve daha çok neye/nelere ihtiyaç duyduklarına ilişkin düşüncelerini içermektedir. Bu bağlamda ilk olarak katılımcılardan kendi çocukluk dönemleri ile şimdiki çocukluk dönemini karşılaştırmaları istenmiştir. Katılımcıların bu konudaki görüşleri Tablo 3.1’de sunulmuştur.

Tablo 3.1. Katılımcıların “Kendi Çocukluk Döneminiz ile Şimdiki Çocukluk Dönemini Karşılaştırır mısınız?” Sorusuna Verdikleri Cevapların Dağılımı

Görüşler	f
Biz daha güzel bir çocukluk dönemi geçirdik	31
Serbestçe oynama fırsatı	22
Doğal oyun alanları	14
Okul ve ders gibi faktörlerin sıkılmaması	13
Şimdiki çocukluk dönemi daha güzel	16
Teknolojik imkânlar	10
Yeterli ve çeşitli oyuncaklar	5
Ailelerin ilgisi	4
Fark yok	3

Araştırmaya katılan büyük anne ve büyük babaların bir kısmı, serbestçe oyun oynayabilmeleri, doğal oyun alanlarına sahip olmaları ve okul, ders gibi faktörlerin çok fazla sıkılmaması gibi gerekçelerle kendilerini günümüz çocuklarından daha şanslı gördüklerini ifade etmişlerdir. Şimdiki çocukların daha güzel bir çocukluk dönemi geçirdiklerin düşünen katılımcılar ise bu düşüncelerinin nedeni olarak; teknolojik imkânları, oyuncakların fazlalığını ve ailelerin çocukları üzerindeki ilgilerini göstermektedirler.

“Şimdiki çocuklar bizden daha şansızlar. Oyuncaklar sağlıksız, yiyecekler hormonlu, çok televizyon izliyorlar, telefon kullanıyorlar, radyasyon yayılıyor, bilgisayar oyunları çok oynuyorlar. Oyundan koştular, bilgisayar ve TV başındalar, çocuk parkları var ama bomboş” (28. katılımcı)

“Bizim şartlarımız bu kadar iyi değildi. Onlar daha iyi şartlarda büyüyorlar. Anneleri yediklerine içtiklerine bakıyor, doktorlarına düzenli gidiyorlar, tüm imkânları var” (4. katılımcı)

Araştırma kapsamında son olarak katılımcılara “Şimdiki çocukların neye/nelere ihtiyacı olduğunu düşünüyorsunuz?” sorusu yöneltilmiştir. Katılımcıların bu konudaki görüşleri Tablo 3.2’de sunulmuştur.

Tablo 3.2. Katılımcıların Şimdiki çocukların neye/nelere ihtiyacı olduğunu düşünüyorsunuz?” Sorusuna Verdikleri Cevapların Dağılımı

Görüşler	f
Açık oyun alanlarına	47
Arkadaşa	44
Doğal malzemelerle oynamaya	40
Daha fazla boş zamana	37

Tablo 3.2’ye göre katılımcıların çoğunluğu şimdiki çocukların açık oyun alanlarına ihtiyaç duyduklarını belirtmişlerdir. Bu konuda 19. katılımcı görüşlerini şu şekilde ifade etmiştir:

“Her yer beton. Çocuklar ne yapsın, anneler babalar ne yapsın. Güvenli değil ki dışarı. Evden çıkınca ayağın asfalta değişiyor. Toprak yok, kum yok, su kenarı yok. Apartmanın

otoparkında oynamaya çalışıyorlar. Daha çok park olsa, her yer böyle beton olmasa, doğada oynayabilse keşke çocuklar” (19. katılımcı).

4. Kuşaklar Arası Oyun Tercih Değişimi

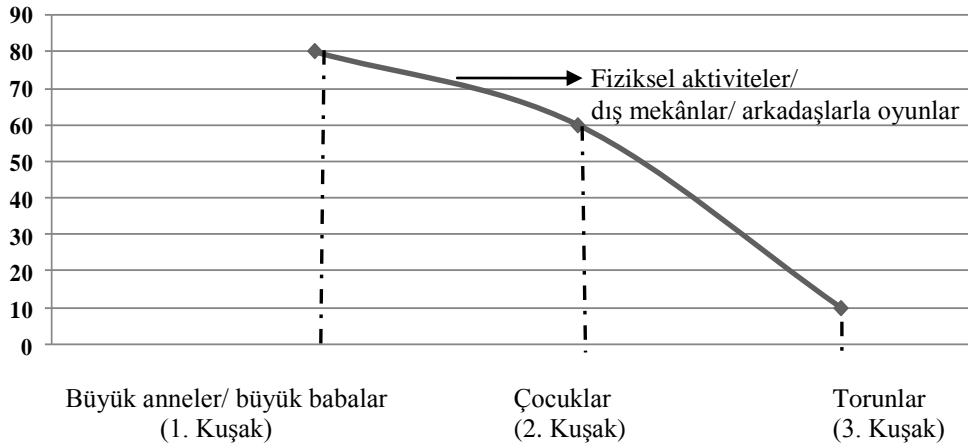
Üç kuşağın oyun tercihleri arasındaki ilişki için yapılan Pearson Korelasyon hesaplaması ise Tablo 4.1 de sunulmuştur.

Tablo 4.1. Üç kuşağın oyun tercihleri ile zaman arasındaki korelasyon analiz sonuçları

		Oyun Tercihleri
		Büyükanne/ büyükbaba (1. Kuşak)
Fiziksel Etkinlik/ Dış Mekânlar/ Arkadaşlar		r
Çocuklar	(2. Kuşak)	.543
Torunlar	(3. Kuşak)	.376

Tablo 4.1’de görüldüğü gibi büyük annelerle/büyük babalarla (1. Kuşak) kendi çocuklarının (2. Kuşak) oyun tercihleri (fiziksel etkinliğe dayalı, dış mekânda ve arkadaşları ile oyunları) arasındaki benzerlik ilişkisi %54’tür; ancak torunlarının oyunları ile olan benzerlik ilişkisi %38 oranında kalmaktadır.

Araştırmadan elde edilen bulgular genel olarak incelendiğinde; oyunun zaman içindeki değişiminin; fiziksel aktivitelerden teknolojik ürünlerle oynamaya, dış mekânlardan iç mekânlara ve arkadaşlarla oyunlardan bireysel bilgisayar başında oynanan oyunlara doğru kaydığı görülmektedir.



Şekil 4.1. Oyun Tercihlerinin Ve Mekânlarının Kuşaklara Göre Eğilimi

Şekil 4.1 de görüldüğü gibi büyükanne ve büyükbabaların (1. Kuşak) oyun tercihleri genelde dış ortamda, arkadaşları ile fiziksel etkinliklere dayalı iken; bu eğilim çocuklarında (anne ve babalar - 2. Kuşak) ve torunlarında (3. Kuşak) düşerek değişmiştir.

TARTIŞMA

Bu çalışmada Türk kültüründe üç kuşak arasında çocuk oyunlarında görülen değişimi betimlemek amaçlanmıştır. Büyük anne ve büyük babaların oyuna ilişkin bakış açılarının ve üç kuşağın oyun sürecinin betimlenmesine imkân sağlayacak ayrıntılı bilgilere ulaşmak için nitel araştırma yöntemi kullanılmıştır.

Araştırma sonuçlarına göre; büyük anne ve büyük babaların çocuğun oyununu çoğunlukla eğlence olarak tanımladıkları görülmüştür. Literatür incelendiğinde; benzer bulguya farklı araştırmacılar tarafından da ulaşıldığı görülmektedir. Johnson, Christie & Yawkey (1998)' e göre bazı ebeveynler oyunun çocuğun gelişim özelliklerine önemli katkıları olduğuna inanırken, diğerleri oyunun gereksiz olduğunu düşünebilirler. Rothlein & Brett'in (1987) öğretmenlerin, ailelerin ve çocukların oyun hakkındaki algılarını belirlemek amacı ile yaptıkları araştırmada; ailelerin oyunu tanımlarken en çok kullandığı ifadelerin "zevk, keyif ya da eğlence" olduğu görülmektedir. Araştırmada öğretmenlerin "oyunu sadece eğlence olarak değil, sosyal ve bilişsel gelişim için bir fırsat" olarak da vurguladıkları belirtilmektedir. Başal (2007) ise yetişkinlerin çocuk oyunlarını sadece çocuklarının hoşça vakit geçirmelerine yardımcı olan, onları eğlendiren ve amacı olmayan etkinlikler olarak düşündüklerini belirterek, oyunun çocuğun yaşamında önemli işlevi olan bir olgu ve çocuğun önemli bir görevi olarak görülmesi gerektiğini vurgulamaktadır.

Üç kuşağın oyun tercihleri arasındaki ilişki incelendiğinde; geçmiş iki kuşak ile günümüz çocuklarının oyunlarının, oyun arkadaşlarının ve oyun materyallerinin geçmiş iki kuşağa göre değişime uğradığı görülmektedir. Bu kuşaklardan farklı şekilde günümüz çocuklarının oyun tercihlerinde dış mekân oyunları düşük bir oranda karşımıza çıkmaktadır. Büyük anne ve büyük babalar torunlarının oyun tercihlerinin büyük çoğunlukla bilgisayar oyunları olduğunu belirtmektedir. Önceki iki kuşaktan farklı olarak torunların fiziksel aktiviteye dayalı dış mekân oyunları yerine iç mekânlarda oynanan bireysel oyunları tercih ettiklerini ifade etmişlerdir. Günümüzde çocukların önceki kuşaklara göre açık alanlarda daha az oynadıklarına ilişkin bulgular pek çok araştırmacı tarafından ortaya konmuştur (Öztürk, 2001; Clements, 2004; Cleland ve ark. 2008). Ayrıca araştırmalar günümüz çocuklarının oynadıkları oyun alanları, oyun türleri ve materyal tercihlerinde bir önceki kuşağın yani anne babaların oyun algısının büyük rol oynadığını da ortaya koymaktadır. Clements (2004) araştırmasında 800 Amerikalı anne ile görüşme gerçekleştirmiştir. Bu görüşmeler sonucunda 2000li yılların başında çocukların bir önceki kuşağa yani annelerine göre dışarıda daha az oyun oynadıkları, daha az sayıda dış mekân etkinliğine katıldıkları (daha az sokak oyunları daha çok basketbol, futbol gibi spor etkinlikleri) ve daha çok iç mekân oyun etkinliklerini tercih ettikleri ortaya konmuştur. Clements, annelerin dış mekân oyunlarının değerinin farkında olduklarını belirtmiştir. Ancak annelere göre dış mekân oyunlarına engel olan pek çok etken vardır. Bunların başında televizyon ve bilgisayar gelmektedir. Anneler ayrıca çocuklarının güvenliğinden endişe duydukları için onları daha çok iç mekân oyunlarına yönlendirdiklerini belirtmişlerdir. Linberg (2012) dış mekân oyunlarına engel olarak ailelerin kaygılanma nedeni olan güvenlik

sorunlarının yanında oyun için düzenlenmiş daha uygun mekânlar olmamasını da eklemektedir.

Erbay ve Saltalı'nın (2002), çocukların günlük yaşantılarına oyunun yerini ve annelerin oyuna yönelik algılarını belirlemek amacıyla yaptıkları bir diğer araştırmada ise, annelerin çoğunluğu oyunu eğlendiren, gelişimi destekleyen ve boş zamanları değerlendiren bir etkinlik olarak gördükleri ortaya konulmuştur. Daha az sayıda anne ise oyunu rahatlama, kendini ifade etme ve hayal dünyasını yansıtma yolu, eğitim aracı olarak değerlendirmektedir.

Karsten (2005), 1950, 1960 ve 2003 yıllarında çocukların oyun alanlarındaki değişimi incelediği araştırmasında, 1950 ve 1960 yıllarında çocukların günlük yaşamlarında büyük benzerlikler olduğunu belirtmektedir. Özellikle bu kuşakta oyun oynamanın, "dışarıda oyun oynamak" anlamına geldiğini ifade etmektedir. Ayrıca bu kuşakta çocukların özgürce hareket etme, arkadaşlık kurma ve çoğu halka açık mekânı oyun alanı olarak kullandıkları belirtilmektedir. 2003 yılında çocukların günlük yaşamına bakıldığında bulguların önceki kuşaktan oldukça farklılaştığı görülmektedir. Bu dönemde çocukların özgürce hareketi sınırlanmış, arkadaş sayısı azalmış ve dış mekânlardan çok ailelerin etkisi ile iç mekân oyunlarına yönlendirilmiştir. Karsten, "dış mekân çocukları", "iç mekân çocukları" gibi farklı kuşaklarda karşımıza çıkabilecek çocuklar dışında literatüre yeni bir tanım ekleyerek günümüzdeki çocukların "arka sıradaki çocuklar" olduklarını ifade etmektedir. Karsten' e göre arka sıradaki bu çocuklar yetişkin tarafından sürekli takip edilen ve çoğunlukla yetişkinin yönlendirdiği etkinliklere katılan çocuklardır.

Oyun tercihlerine ilişkin araştırma bulguları incelendiğinde Karsten (2005)' in araştırmasına benzer olarak geçmiş iki kuşak arasında çok belirgin bir fark karşımıza çıkmamaktadır. Her iki kuşak da fiziksel aktivite içeren dış mekân oyunlarını tercih etmekte, genellikle arkadaşları ve akrabaları ile oyun oynamakta ve oyun materyali olarak doğal malzemeleri ve el yapımı oyuncakları kullanmaktadır. Bu iki kuşak arasındaki farklılık TV nin anne babaların çocukluk süreçlerinde yer almaya başlamasıdır.

Araştırmada günümüz çocuklarının oyun materyali olarak endüstriyel oyuncakları tercih ettikleri görülmektedir. Artar, Onur ve Çelen (2002) tarafından yapılan bir araştırmada çocukların oynadığı oyunların sayısının, oyun türlerinin ve grup oyunlarının gittikçe azaldığı; oyun araçlarının doğal materyallerden yapılandırılmış fabrikasyon materyallere doğru değiştiği görülmüştür. British Market Research Bureau for the Children's Play Council tarafından gerçekleştirilen Playday 2005/2006 anket raporlarına göre; çocuklar oyun alanı olarak doğal olmayan alanlardan çok doğal alanlarda oynamak istediklerini belirtmektedir. Ancak dış mekân oyun alanlarının ve oyun araçlarının niteliği ve güvenliği çocukların bu istediğinin önündeki en büyük engel olarak görülmektedir. Araştırma sonucunda; çocuğun zamanını nasıl geçireceği ile ilgili dış mekân etkinlikleri ile iç mekân etkinliklerinin (bilgisayar, TV, ödevler) birbirine karşı yarıştığı sonucuna varılmaktadır.

Tandy (1999) 5-12 yaş aralığından seçilen 421 çocuk ve 165 aile ile yaptığı araştırmasında çocukların bir önceki kuşakla karşılaştırıldığında; ailelerinin denetiminde ve kontrolünde çoğu zamanlarını evde ve evdeki etkinliklerle geçirdiklerini belirtmiştir. Çocuklar evde oynamalarına rağmen, dışarıda zaman geçirmeyi daha fazla tercih ettikleri saptanmıştır. Bununla beraber Tandy (1999) önceki kuşak ve yeni kuşak çocukların etkinliklerinde güvenlik nedeni ile ailelerin belirleyici ve yoğun etkileri olmasına rağmen, hareketlilik ve özgürce hareket edebilmelerine olanak tanıyan ev dışındaki etkinlikleri tercih ettikleri saptanmıştır.

Günümüzdeki çocukların oyuna zaman ayıramamanın nedenin de önceki kuşaklara göre farklı olduğu görülmektedir. Günümüz çocuklarının ders çalışmak zorunda oldukları için oyuna zaman ayıramadıkları belirtilmiştir. Bu bulguya paralel olarak Hofferth & Curtin (1997-2002/3) yaptıkları çalışmada çocukların 1997 yılına göre 2000 li yıllarda zamanlarını serbest oyundan çok yapılandırılmış etkinliklerle (spor, kurs, etüt vb) geçirdiklerini saptamışlardır. Ayrıca araştırmacılar, çocukların 2000'li yıllarda ders çalışmaya ve okumaya daha çok zaman ayırmak zorunda olduklarını ve çocukların ilgilerindeki değişikliğe paralel olarak bilgisayar kullanımının 90 lı yıllara göre oldukça arttığını belirtmektedir.

Çocukların oyunlarına tarihsel ve sosyokültürel açıdan bakan sosyolog, sosyal antropolog ve kültür tarihçileri araştırmalarında oyunun ve oyuncağın toplumsal yapıyı ve değişimi yansıttığını ileri sürmektedirler. Örneğin Dasen'e (1984) göre, "oyun toplumun aynasıdır: Oyun toplumun temel değerlerini yansıtır ve bunları çocuğa aktarır" (s.11). (Akt. Onur ve ark.,1997). Dolayısıyla Türk toplumunda kuşaklar arasında oyun tercihlerinde, oyun alanlarında, oyun materyallerinde, oyun arkadaşlarında görülen farklılıkların toplumun sosyal ve teknolojik açıdan değişimini yansıttığı düşünülmektedir. Zamanla oyunun açık havadan kapalı yerlere taşındığı ve geleneksel- grup oyunlarından bilgisayar oyunları ve bireysel oyunlara doğru önemli bir değişim geçirmekte olduğu görülmektedir (ÇOKAUM, 2004).

Çalışmanın sınırlılıklarından birisi görüşmelerin yalnızca yapılandırılmış sorular çerçevesinde gerçekleştirilmesi, bir diğeri ise daha detaylı bilgiye ulaşılmasına imkân sağlayacak farklı veri toplama yöntemlerinin bir arada kullanılmamasıdır. Bu sınırlılıklara karşın çalışmada Türkiye'nin farklı bölgelerinde yaşayan çok sayıda katılımcıya ulaşılarak Türk toplumunda üç kuşak boyunca oyunun önemi ve değişimi ile ilgili bilgilerin edinilmesi amaçlanmıştır. Rossie (2001), çocuk oyunlarının sosyokültürel ve tarihsel bakış açısıyla ele alınmasında geçmiş, şimdi ve gelecek arasındaki sürekliliğin ve kopuşların incelenmesinin önemli olduğunu vurgulamaktadır. Bu araştırmanın bulguları süreklilik/kopukluk değişkenleri açısından değerlendirilebilecek nitelikte görünmektedir. Buna göre değişim gösteren özellikler şunlardır: çocukların oyun tercihlerinin geçmişten bugüne değişmesi, oyun arkadaşlarının değişmesi, oyun araçlarının doğal malzemelerden ve el yapımı oyuncaklardan satın alınan oyuncaklara doğru değişmesi, oyun alanlarının değişmesi, oyuna ayrılan zamanın değişmesi. Buna karşılık süreklilik gösteren durumlar ise şunlardır: yetişkinlerin oyun algısı, oranı azalsa bile günümüzde hala dış mekânda

fiziksel aktiviteye dayalı oyun oynayan çocukların olması, oyun zamanının ders ya da işlerden arta kalan zamanlar olması. Bu bulgular geleneksel bir toplumda çocuk oyunlarında hem değişim hem süreklilik olduğunu göstermektedir. En önemli değişimin dış mekânda fiziksel aktiviteye dayalı oyunlar yerine çocukların büyük oranda iç mekânda onları bireyselleştiren bilgisayar oyunları oynamayı tercih etmeleridir. TV nin çocukların günlük yaşamındaki yerine baktığımızda kuşaklar arasında bir geçiş olduğunu görmek mümkündür. Büyük anne/ büyük baların çocuklarının hayatında yavaş yavaş yer bulmaya başlayan TV, bilgisayardan sonra torunların günlük yaşamının önemli bir parçası haline gelmiştir. Bu sonuç, teknolojik gelişmelerin oyun kültürü üzerinde önemli etkisi olduğunu göstermektedir.

Bu çalışmada yer alan katılımcılar arasına anne babalar ve çocuklar da eklenerek daha büyük çalışma grupları ile boylamsal olarak çalışılabilir, böylece oyuna ilişkin toplumsal algının ve değerinin belirlenmesi ile yaşanan değişimin çocuğun yararına olmasını gözetecek yeni öneriler geliştirilebilir.

KAYNAKÇA

- ARTAR, M., ONUR, B. ve ÇELEN, N. (2002). Çocuk oyunlarında üç kuşakta görülen değişimler. *Çocuk Forumu*, 5(1), 35- 39.
- BAŞAL, H. A. (2007). Geçmiş yıllarda Türkiye’de çocuklar tarafından oynanan çocuk oyunları. *Uludağ Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 2, 243-266.
- BRITISH MARKET RESEARCH BUREAU FOR THE CHILDREN’S PLAY COUNCIL (2005, 2006). Playday 2005 and 2006 Survey Reports. Bonura, K. (2009). Academic learning and play. IN R. Carlisle (Eds.), *Encyclopedia of play in today’s society*. London: Sage Publications.
- BROSTERMAN, NORMAN (1997) *Inventing kindergarten*. New York: Abrams/Times Mirror.
- CLEMENTS, R. (2004). An investigation of the status of outdoor play. *Contemporary Issues in Early Childhood*, 5(1), 68-80.
- CLELAND, V., CRAWFORD, D., BAUR, L. A., HUME, C., TIMPERIO, A. & SALMON, J. (2008). A prospective examination of children's time spent outdoors, objectively measured physical activity and overweight, children's time outdoors, activity and overweight. *International Journal of Obesity*, 32, 1685-1693.
- ÇOKAUM (2004). Türkiye’de çocuk oyunları: araştırmalar. *Ankara Üniversitesi Çocuk Kültürü Araştırma ve Uygulama Merkezi Yayınları*. Ankara: Kök Yayıncılık.
- ERBAY, F. ve SALTALI, N. D. (2002). Altı yaş çocuklarının günlük yaşantılarında oyunun yeri ve annelerin oyun algısı. *Ahi Evran Üniversitesi Kırşehir Eğitim Fakültesi Dergisi*, 13(2), 249-264.
- FLEER, MARİLYN (2009) *Play And Learning In Early Childhood Settings: International Perspectives*. Springer. www.books.google.com adresinden ulaşılmıştır.
- FİSCHER, W. KURT VE HENCKE, W. REBECCA (1996). Infants' construction of

- actions in context: piaget's contribution to research on early development. *American Psychological Society*. 7 (4), 204- 210.
- GAY, L. R. (1987). *Educational research. Competencies for analysis and application* (3th Ed). Columbus: Merrill Publishing Company.
- HOFFERTH, S. L. & S. C. CURTİN (1997-2002/3). Changes in Children's Time.
- JOHNSON, J. E., CHRISTIE, J. F. & YAWKEY, T. D. (1998). *Play and childhood development* (2nd Ed.). New York, NY: Longman.
- KARSTEN, L. (2005). It all used to be better? different generations on continuity and change in urban children's daily use of space. *Children's Geographies*, 3(3), 275-290.
- LINDBERG, E. N. A. (2012). Çocuk oyunlarında iki kuşakta görülen değişim. *International Online Journal of Educational Sciences*, 4(2), 395-410.
- MILES, M. B, & HUBERMAN, A. M. (1994). *Qualitative data analysis* (2nd Ed.). Newbury Park, CA: Sage Publications..
- ONUR, B., ÇELEN, N., ÇOK, F., ARTAR, M. ve Sener-Demir, T. (1997). Türkiye'de iki kentte annelerin bakış açısıyla çocukların oyuncak gereksinmesi. *Ankara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Fakültesi Dergisi*, 30(1), 45-74.
- ÖZTÜRK, M. (2001). Çocuk oyunla gelişir. *Zoom Dergisi*, 28-31.
- RICHARDSON, J. T. E. (1996). Introduction. In J.T.E. Richardson (1st Ed.) *Handbook of qualitative research methods*. Oxford: Blackwell Publishing.
- ROTHLEIN, L. & BRETT, A. (1987). Children's, teachers' and parents' perceptions of play. *Early Childhood Research Quarterly*, 2(1), 45-53.
- SHERWOOD A.S. SARA. (2009). Play: a study of preservice teachers' beliefs about a complex element of early childhood education, Doctor of Philosophy, Unpublished doctoral dissertation. The University of Texas at Austin, May
- SLUSS, J. DOROTHY (2005). *Supporting Play: Birth Through Age Eight*, Thomson Delmar Learning, Canada.
- TANDY, C. (1999). Children's diminishing play space: a study of intergenerational change in children's use of their neighborhoods. *Australian Geographical Studies*, 37(2), 154-164.
- YAVUZER, H.(1993). *Ana baba ve Çocuk*. Yedinci Baskı. İstanbul: Remzi Kitabevi.
- YAVUZER, H. (2003). *Doğal Harika Bir Tedavi: Oyun. Evde ve Okulda Mutlu Çocuk Yetiştirmenin Temelleri*. (4. Baskı). İstanbul: Çocuk ve Aile Kitapları
- YILDIRIM, A. ve ŞİMŞEK, H. (2005). *Sosyal Bilimlerde Nitel Araştırma Yöntemleri*. Ankara: Seçkin Yayıncılık.