

**T.C
HACETTEPE ÜNİVERSİTESİ
SAĞLIK BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ**

ÇOCUK KİTAPLARINDA OYUN VE OYUNCAK KAVRAMININ İNCELENMESİ

ASLI KIRMAN

Çocuk Gelişimi ve Eğitimi Programı

DOKTORA TEZİ

ANKARA

2019

T.C
HACETTEPE ÜNİVERSİTESİ
SAĞLIK BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ

ÇOCUK KİTAPLARINDA OYUN VE OYUNCAK KAVRAMININ İNCELENMESİ

Aslı KIRMAN

Çocuk Gelişimi ve Eğitimi Programı
DOKTORA TEZİ

TEZ DANIŞMANI
Doç. Dr. Zeynep ÇETİN

ANKARA

2019

ÇOCUK KİTAPLARINDA OYUN VE OYUNCAK KAVRAMININ İNCELENMESİ**Aslı Kirman****Danışman: Doç. Dr. Zeynep Çetin**

Bu tez çalışması 16.05.2019 tarihinde jürimiz tarafından "Çocuk Gelişimi ve Eğitimi Programı"nda doktora tezi olarak kabul edilmiştir.

Jüri Başkanı:*Prof. Dr. Pınar Bayhan*

(imza)

*(Hacettepe Üniversitesi)***Üye:***Prof. Dr. Figen Turan*

(imza)

*(Hacettepe Üniversitesi)***Üye:***Prof. Dr. Müdriye Yıldız Bıçakçı*

(imza)

*(Ankara Üniversitesi)***Üye:***Doç. Dr. Haktan Demircioğlu*

(imza)

*(Hacettepe Üniversitesi)***Üye:***Dr. Öğr. Üyesi Selvinaz Saçan*

(imza)

(Adnan Menderes Üniversitesi)

Bu tez, Hacettepe Üniversitesi Lisansüstü Eğitim-Öğretim ve Sınav Yönetmeliğinin ilgili maddeleri uyarınca yukarıdaki jüri tarafından uygun bulunmuştur. 29 Mayıs 2019

*Prof. Dr. Diclehan ORHAN***Enstitü Müdürü**

YAYIMLAMA VE FİKRİ MÜLKİYET HAKLARI BEYANI

Enstitü tarafından onaylanan lisansüstü tezimin/raporumun tamamını veya herhangi bir kısmını, basılı (kağıt) ve elektronik formatta arşivleme ve aşağıda verilen koşullarla kullanıma açma iznini Hacettepe Üniversitesine verdiğimi bildiririm. Bu izinle Üniversiteye verilen kullanım hakları dışındaki tüm fikri mülkiyet haklarım bende kalacak, tezimin tamamının ya da bir bölümünün gelecekteki çalışmalarda (makale, kitap, lisans ve patent vb.) kullanım hakları bana ait olacaktır.

Tezin kendi orijinal çalışmam olduğunu, başkalarının haklarını ihlal etmediğimi ve tezimin tek yetkili sahibi olduğumu beyan ve taahhüt ederim. Tezimde yer alan telif hakkı bulunan ve sahiplerinden yazılı izin alınarak kullanılması zorunlu metinlerin yazılı izin alınarak kullandığımı ve istenildiğinde suretlerini Üniversiteye teslim etmeyi taahhüt ederim.

Yükseköğretim Kurulu tarafından yayınlanan **“Lisansüstü Tezlerin Elektronik Ortamda Toplanması, Düzenlenmesi ve Erişime Açılmasına İlişkin Yönerge”** kapsamında tezim aşağıda belirtilen koşullar haricince YÖK Ulusal Tez Merkezi / H.Ü. Kütüphaneleri Açık Erişim Sisteminde erişime açılır.

- Enstitü / Fakülte yönetim kurulu kararı ile tezimin erişime açılması mezuniyet tarihimden itibaren 2 yıl ertelenmiştir. ⁽¹⁾
- Enstitü / Fakülte yönetim kurulunun gerekçeli kararı ile tezimin erişime açılması mezuniyet tarihimden itibaren ay ertelenmiştir. ⁽²⁾
- Tezimle ilgili gizlilik kararı verilmiştir. ⁽³⁾

16/05/2019


Asli KIRMAN

¹“Lisansüstü Tezlerin Elektronik Ortamda Toplanması, Düzenlenmesi ve Erişime Açılmasına İlişkin Yönerge”

- (1) Madde 6. 1. Lisansüstü teze ilgili patent başvurusu yapılması veya patent alma sürecinin devam etmesi durumunda, tez danışmanının önerisi ve enstitü anabilim dalının uygun görüşü üzerine enstitü veya fakülte yönetim kurulu iki yıl süre ile tezin erişime açılmasının ertelenmesine karar verebilir.
- (2) Madde 6. 2. Yeni teknik, materyal ve metotların kullanıldığı, henüz makaleye dönüşmemiş veya patent gibi yöntemlerle korunmamış ve internetten paylaşılması durumunda 3. şahıslara veya kurumlara haksız kazanç imkanı oluşturabilecek bilgi ve bulguları içeren tezler hakkında tez danışmanının önerisi ve enstitü anabilim dalının uygun görüşü üzerine enstitü veya fakülte yönetim kurulunun gerekçeli kararı ile altı ayı aşmamak üzere tezin erişime açılması engellenebilir.
- (3) Madde 7. 1. Ulusal çıkarları veya güvenliği ilgilendiren, emniyet, istihbarat, savunma ve güvenlik, sağlık vb. konulara ilişkin lisansüstü tezlerle ilgili gizlilik kararı, tezin yapıldığı kurum tarafından verilir *. Kurum ve kuruluşlarla yapılan işbirliği protokolü çerçevesinde hazırlanan lisansüstü tezlere ilişkin gizlilik kararı ise, ilgili kurum ve kuruluşun önerisi ile enstitü veya fakültenin uygun görüşü üzerine üniversite yönetim kurulu tarafından verilir. Gizlilik kararı verilen tezler Yükseköğretim Kuruluna bildirilir.
Madde 7.2. Gizlilik kararı verilen tezler gizlilik süresince enstitü veya fakülte tarafından gizlilik kuralları çerçevesinde muhafaza edilir, gizlilik kararının kaldırılması halinde Tez Otomasyon Sistemine yüklenir

* Tez danışmanının önerisi ve enstitü anabilim dalının uygun görüşü üzerine enstitü veya fakülte yönetim kurulu tarafından karar verilir.

ETİK BEYAN

Bu çalışmadaki bütün bilgi ve belgeleri akademik kurallar çerçevesinde elde ettiğimi, görsel, işitsel ve yazılı tüm bilgi ve sonuçları bilimsel ahlak kurallarına uygun olarak sunduğumu, kullandığım verilerde herhangi bir tahrifat yapmadığımı, yararlandığım kaynaklara bilimsel normlara uygun olarak atıfta bulunduğumu, tezimin kaynak gösterilen durumlar dışında özgün olduğunu, Doç. Dr. Zeynep Çetin danışmanlığında tarafımdan üretildiğini ve Hacettepe Üniversitesi Sağlık Bilimleri Enstitüsü Tez Yazım Yönergesine göre yazıldığını beyan ederim.


Öğr. Gör. Aslı KIRMAN

TEŐEKKÖR

Çalıőmamın her aőamasında bana destek olan, bilgi, deneyim ve anlayıőı ile yol gösteren danıőmanım Doç. Dr. Sayın Zeynep ÇETİN' e, çocuk kitaplarına ulaőmamdaki katkılarından dolayı Muęla – Őehbal Hilmi Őerif Baydur Çocuk Kütüphanesi müdürü ve çalıőanlarına;

Onlar gibi bir ailem olduęu için yaőamımın her aőamasında kendimi Őanslı hissettięim; her zaman olduęu gibi, doktora eęitimim ve tez çalıőmam süresince de benden desteęini esirgemeyen sevgili anneme, babama ve kardeőime;

Sonsuz teőekkürlerimi sunuyorum...

ÖZET

Kırman A, Çocuk Kitaplarında Oyun ve Oyuncak Kavramının İncelenmesi, Hacettepe Üniversitesi Sağlık Bilimleri Enstitüsü Çocuk Gelişimi ve Eğitimi Programı Doktora Tezi, Ankara, 2019. Bu çalışmanın amacı, çocukların oyuncak algısını, seçimlerini, yaratıcılığını, oyun davranışlarını etkileme gücüne sahip olan çocuk kitaplarında “oyun ve oyuncak” kavramını incelemek; bu eserlerde sunulan oyun ve oyuncak tercihlerini, çocuğun gelişimine katkılarını, karakter özelliklerini, oyun alanlarını, oyundaki kültürel öğeleri, kendi oyuncağını yapmaya yönlendirici unsurları, oyun aracılığıyla aktarılan olumlu ve olumsuz iletileri ve tüm bunların alan yazında kabul gören, ilgili gelişimsel dönemlere uygun özellikleri hangi düzeyde taşıdıklarını ortaya koymaktır. Araştırmanın veri setini, Kütüphaneler ve Yayınlar Genel Müdürlüğü tarafından Muğla Şehbal Baydur Çocuk Kütüphanesi’ne gönderilen, son beş yılda (2013-2017), bebeklikten itibaren ilköğretim döneminin sonuna kadar olan çocuklar için yazılmış (0 – 13 yaş), Türkçe basılmış 100 çocuk kitabı oluşturmaktadır. Veri toplama yöntemi olarak, döküman incelemesi; veri toplama aracı olarak araştırmacı tarafından literatür bilgisi rehberliğinde oluşturulan, dört bölüm ve üç ana temadan oluşan değerlendirme formu - kontrol listesi kullanılmıştır. Araştırma kapsamında elde edilen verilerin, analizi ve yorumlanmasında, nitel araştırmada veri analizi yöntemlerinden betimsel analiz kullanılmıştır. Araştırma sonucunda, incelenen çocuk kitaplarının 84’ünde oyun - oyuncak kavramına yer verildiği görülmüştür. Bu kitapların çoğunda, oyun - oyuncak kavramına ait özellikler, metinde (n=31) veya hem metinde, hem resimde (n=47) yer alırken; bazılarında ise, oyun - oyuncak kavramı sadece kitaplardaki resimlerde (n=6) görülmektedir. Karakterler aracılığıyla rol model olma, oyun ve oyuncakla ilgili kültürel öğeleri öğretme ve gelecek nesillere aktarma, öyküde yaratıcılığı destekleyebilecek farklı oyunlar sunma ve bunları ayrıntılı betimleme, oyun oyuncak kavramı ile ilgili uzman görüşüne başvurma özellikleri çocuk kitaplarının geliştirilmesi gereken yönleri olarak değerlendirilmiştir.

Anahtar sözcükler: Çocuk, kitap, edebiyat, oyun, oyuncak

ABSTRACT

Kırman A, An Analysis of the Concept of Game and Toy in Children's Books, Hacettepe University Graduate School of Medical Sciences, Doctoral Thesis on Child Development and Training Program, Ankara, 2019. The purpose of this study is to analyze the concept of "game and toy" in children's books which have a power of affecting children's game perceptions, choices, creativity and game behaviors and to reveal the game and toy preferences presented in these works, their contribution to a child's development, characteristic properties, game areas, cultural elements in games, elements encouraging children to make their own toys, positive and negative messages conveyed by games and how all these bear features that are appropriate for relevant developmental periods accepted in the literature. Data set of the study consists of 100 children's books, which have been sent to Muğla Şehbal Baydur Children's Library by the General Directorate of Libraries and Publications, written for children from infancy to the end of primary school (0 – 13 years) and published in Turkish for the past five years (2013-2017). The data were collected using document examination method and an evaluation form – control list prepared by the researcher under the guidance of the literature knowledge and consisting of four sections and three main themes as data collection tool. The data acquired within the scope of the study were analyzed and interpreted using; descriptive analysis, which is among qualitative research methods. As a result of the study, it was seen that 84 of the books which were analyzed include the concept of game – toy. In majority of these books, the characteristics of the concept of game – toy are included in the texts (n=31) or both in the texts and illustrations (n=47); whereas in some of them, the concept of game – toy are only included in the illustrations of the books (n=6). The aspects of children's books that need to be improved were determined to be; being a role model via characters, teaching cultural elements concerning games and toys and handing them down the next generations, presenting different games in the story to support creativity and describing them in detail and asking an expert's opinion concerning the concept of game and toy.

Keywords: Child, book, literature, game, toy

İÇİNDEKİLER

ONAY SAYFASI	iii
YAYIMLAMA VE FİKRİ MÜLKİYET HAKLARI BEYANI	iv
ETİK BEYAN SAYFASI	v
TEŞEKKÜR	vi
ÖZET	vii
ABSTRACT	viii
İÇİNDEKİLER	ix
SİMGELER VE KISALTMALAR	xii
ŞEKİLLER	xiii
TABLolar	xvi
1. GİRİŞ	1
1.1. Araştırmanın Kapsamı ve Önemi	1
1.2. Araştırmanın Amacı	4
1.2.1. Araştırmanın Alt Amaçları ve Varsayımlar	5
1.3. Araştırmanın Sınırlılığı	7
2. GENEL BİLGİLER	8
2.1. Oyun ve Oyuncaklar	8
2.1.1. Teorisyenlere Göre Oyun Kavramı	8
2.1.2. Oyunun Aşamaları	12
2.1.3. Oyun ve Gelişim	17
2.1.4. Oyun Kavramı ve Tarihsel Gelişimi	22
2.1.5. Oyuncak Kavramı ve Tarihsel Gelişimi	24
2.1.6. Değişen Çocukluk Anlayışıyla Çocuk Edebiyatı ve Oyun - Oyuncaklar	27
2.2. Çocuk Edebiyatı	31

2.2.1. Çocuk Kitapları ve Gelişimsel Önemi	32
2.2.2. Çocuk Kitaplarının Türleri ve Özellikleri	35
2.2.3. Çocuklar İçin Kitap Seçiminde Göz Önünde Bulundurulması Gereken Özellikler	38
2.3. Çocukların Kitaplarla Buluşmasında Önemli Bir Köprü: Çocuk Kütüphaneleri	45
2.4. Çocuk Edebiyatı - Oyun Oyuncak İlişkisi	49
3. GEREÇ VE YÖNTEM	56
3.1. Araştırmanın Modeli	56
3.2. Araştırmanın Evreni	56
3.3. Araştırmanın Örneklemi	56
3.4. Veri Toplama Süreci	57
3.5. Veri Toplama Yöntemi	61
3.6. Veri Toplama Aracı	61
3.7. Veri Analizi	62
3.8. Araştırmanın Geçerlik ve Güvenirliği	63
4. BULGULAR	67
4.1. İncelenen Kitapların Genel Özelliklerine Ait Bulgular	67
4.2. İncelenen Kitaplarda Metinde Yer Alan Oyun - Oyuncak Kavramına Ait Bulgular	74
4.2.1. Kategori: Oyun Türleri ve Karakterler	76
4.2.2. Kategori: Oyuncak Türleri	87
4.2.3. Kategori: Oyun Alanı	92
4.2.4. Kategori: Oyun - Oyuncak Aracılığıyla İletilen Kültürel Öğeler	93
4.2.5. Kategori: Oyun - Oyuncak Aracılığıyla Yansıtılan Toplumsal Stigmalar	97

4.2.6. Kategori: Oyun Aracılığıyla Çocuğun Özellikle Desteklenen Gelişim Alanı	98
4.2.7. Kategori: Kendi Oyunağını Yapmaya Teşvik Unsurları	99
4.2.8. Kategori: Oyun - Oyuncak Aracılığıyla İletilen Mesajlar	100
4.3. İncelenen Kitaplarda Resimlerde Yer Alan Oyun - Oyuncak Kavramına ait Bulgular	119
4.3.1. Kategori: Kitap Resimlerinde Oyun - Oyuncak Türleri ve Karakterler	120
4.3.2. Kategori: Kitap Resimlerinde Oyun ve Oyuncakların İçerikle Uyumu	128
4.3.3. Kategori: Kitap Resimlerinde Oyun Alanları	129
4.3.4. Kategori: Kitap Resimlerinde Oyuncakların Renkleri	131
4.3.5. Kategori: Kitap Resimlerinde Oyundaki Çocukların Yüz İfadeleri	133
4.3.6. Kategori: Kitap Resimlerinde Kendi Oyunağını Yapmaya Teşvik Unsurları	135
5. TARTIŞMA	137
6. SONUÇ ve ÖNERİLER	161
7. KAYNAKLAR	165
8. EKLER	
EK - 1: Tez Çalışması İle İlgili Etik Kurul İzni	
EK - 2: Tez Çalışması Orjinallik Raporu	
Ek - 3: İncelenen Kitapların Listesi	
Ek - 4: Değerlendirme Formu – Kontrol Listesi	
9. ÖZGEÇMİŞ	

SİMGELER ve KISALTMALAR

ISBN	Uluslararası Standart Kitap Numarası
KYGM	Kütüphaneler ve Yayınlar Genel Müdürlüğü
TÜİK	Türkiye İstatistik Kurumu

ŞEKİLLER

Şekil		Sayfa
3.1.	Araştırmanın veri setinin oluşturulması ve veri toplama süreci	57
3.2.	Betimsel analiz aşamaları	62
3.3.	Nitel araştırmalarda “geçerlik” ve “güvenirlik” için alternatif kavramlar ve yöntemler	64
4.1.	Kitapların yayınevine göre dağılımı	67
4.2.	Kitapların yayın yerine göre dağılımı	68
4.3.	Kitapların baskı sayısına göre dağılımı	68
4.4.	Kitapların türlerine göre dağılımı	69
4.5.	Kitapların içeriğindeki öykü - masal sayısına göre dağılımı	70
4.6.	Kitapların ad – içerik uyumu bulunma durumuna göre dağılımı	70
4.7.	Kitapların yazar- resimleyen ismi ve biyografisi, uzman görüşü, yaş bilgisi içerme durumuna göre dağılımı	71
4.8.	Kitaplarda yer alan ek bölümlerin içeriğine göre dağılımı	72
4.9.	Kitapların ön kapak resminin kitabın konusu ile ilgili olma durumuna göre dağılımı	73
4.10.	Metinde oyun - oyuncak kavramına ait tema ve kategoriler	74
4.11.	Kitapların oyun – oyuncak kavramına ait özellikleri içerme durumuna göre dağılımı	75
4.12.	Kitaplarda oyunların “oyun oynayan ana karaktere” göre dağılımı	76
4.13a.	Kitaplarda çocukların oynadığı oyunlar modeli	78
4.13b.	Kitaplarda çocukların oynadığı oyunlar modeli	79
4.13c.	Kitaplarda çocukların oynadığı oyunlar modeli	80
4.14a.	Hayvanların ve diğer varlıkların kendi aralarında oynadığı oyunlar modeli	83

4.14b.	Hayvanların ve diğler varlıkların çocuklarla oynadığı oyunlar modeli	83
4.15a.	Kitaplarda yetişkinlerin çocukluk anısı olarak aktarılan oyunlar modeli	85
4.15b.	Kitaplarda yetişkinlerin oynadığı oyunlar modeli	86
4.16.	Kitaplarda ana karakteri çocuklar olan oyunlarda yetişkinlerin oyundaki rolleri	87
4.17.	Kitaplarda metin içinde yer alan oyuncaklar modeli	89
4.18.	Kitapların karakter ile oyun - oyuncak türü eşleştirmesinin uygun olma durumuna göre dağılımı	90
4.19.	Kitaplarda oyun oynayan çocukların yaşına göre dağılımı	91
4.20.	Kitaplarda oyun alanları modeli	92
4.21.	Kitapların oyun - oyuncakla ilgili kültürel öğeler içerme durumuna göre dağılımı	93
4.22.	Kitaplarda oyunların başlatılma - ara verme - sonlandırılma biçimleri modeli	96
4.23.	Metinde oyun - oyuncak aracılığıyla yansıtılan bazı toplumsal stigmalar	97
4.24.	Oyunların çocuğun özellikle desteklenen gelişim alanına göre dağılımı	98
4.25.	Kitapların çocukları kendi oyuncağını yapmaya teşvik unsurları içerme durumuna göre dağılımı	99
4.26.	Kitapların oyun - oyuncak aracılığıyla iletilen mesaj içerme durumuna göre dağılımı	100
4.27.	Kitaplarda oyun - oyuncak aracılığıyla iletilen mesajların içeriklerine göre dağılımı	101
4.28.	Resimde oyun - oyuncak kavramına ait tema ve kategoriler	119
4.29.	Kitaplarda resmedilen oyunlar modeli	120
4.30.	Kitaplarda resmedilen oyuncaklar modeli	124
4.31.	Kitaplarda resimlerin metin içeriğindeki oyunu - oyuncağı açıklayabilme durumuna göre dağılımı	128

4.32.	Kitaplarda resmedilen oyun alanları modeli	129
4.33.	Kitaplarda resmedilen oyuncakların renklerine göre dağılımı	131
4.34.	Kitap resimlerinde oyuncak renkleri ve renk – cinsiyet eşleřtirmesi modeli	132
4.35.	Kitapların oyunda resmedilen çocukların yüz ifadelerine göre dağılımı	133

TABLULAR

Tablo		Sayfa
4.1.	Kitaplarda oyun - oyuncak aracılığıyla sosyal duygusal gelişimi ve ahlak gelişimini destekleyen mesajlar	102
4.2.	Kitaplarda oyunun çocuklar için önemini vurgulayan mesajlar	105
4.3.	Kitaplarda oyun davranışları ve oyuncaklarla ilgili genel mesajlar	108
4.4.	Kitaplarda dijital oyunlarla ilgili mesajlar	111
4.5.	Kitaplarda oyun - oyuncak aracılığıyla iletilen ebeveynlere yönelik mesajlar	113
4.6.	Kitaplarda oyun - oyuncak aracılığıyla iletilen "kitap okuma" ile ilgili mesajlar	114
4.7.	Kitaplarda oyun - oyuncak aracılığıyla iletilen arkadaşlık ilişkileri ile ilgili mesajlar	115
4.8.	Kitaplarda oyun - oyuncak aracılığıyla iletilen hayvan / doğa sevgisi ile ilgili mesajlar	117

1. GİRİŞ

1.1. Araştırmanın Kapsamı ve Önemi

Oyun, çocuğa doğal öğrenme ortamı sağlayan, tüm gelişim alanlarını destekleyen, çocuğu eğlendiren ve keyifli vakit geçirmesini sağlayan evrensel bir dildir. Çocuk dünyayı oyunla keşfetmekte; böylece oyun ve oyuncaklar aracılığıyla yaşama dair önemli deneyimler kazanmaktadır. Çocuğun yaşam sürecinde gerekli olan bilgi, beceri ve davranışlar oyun içinde doğal olarak öğrenilmekte ve kişiliği oyunla biçimlenerek, ilgi ve yetenekleri yine oyun içinde fark edilmektedir. Oyun, çocukla iletişim kurmada, bilgi ve beceri kazandırmada, en iyi eğitim ve öğretim metodudur. Oyunların ve çocuğun gelişiminin vazgeçilmez öğeleri olan oyuncaklar, hayal gücünü ve yaratıcılığı geliştiren en önemli araçlardır (1–11).

“Oyuncaklarla birlikte çocuğun sahip olduğu en değerli insan ürünü çocuk kitaplarıdır”. Bebekler, ilk tanıştığı kitabı oyuncak olarak algılamakta ve onunla oynayıp, sayfalarını çevirmeye çalışıp, keşfetmektedir (12,13). Aslında kitap ve oyuncak birlikteliği, gelişim sürecinde en baştan beri çocuğun dünyasında doğal olarak kendiliğinden var olan bir birlikteliktir. Erken dönem çocuk kitapları türleri incelendiğinde “oyuncak kitaplar” bebeklerin ilk karşılaştığı çocuk edebiyatı ürünleridir. Dolayısıyla oyun ve oyuncak kavramının, ileriki dönemlerde de yetişkin tarafından üretilen eserlerde yer almasının gelişim ve edebiyat dünyası açısından çocukla iletişim kurmak için bilimsel açıdan oldukça elverişli bir birliktelik olduğu düşünülmektedir.

Çocuk kültürünün önemli öğeleri olan oyun ve oyuncaklar, biçimlerinin ardında buldukları döneme ait izler taşımaktadır. Çocukluk kavramı gibi, çocuk oyunları ve oyuncakları da, tarihsel serüvende farklı anlamlar taşımış ve değişime uğramıştır. Bu yüzden, kültürdeki değişimlerin görülmesi açısından önemli unsurlardır. Aynı zamanda, oyundaki karakterler, hikaye ve oyuncaklar çocukların içinde yaşadığı kültürü öğrenmesine ve toplumun kültürel - geleneksel birikiminin ve değerlerinin sonraki nesillere aktarılmasında önemli yeri olan materyallerdir

(2,8,14). Bu bağlamda, çocuklar için üretilen oyuncaklar ve çocuk edebiyatı eserleri, yetişkinlerin çocuklar için ürettiği kültürün içinde yerini almaktadır. Çocuk kitaplarında oyun ve oyuncak kavramının işlenmesi, yaşamın dışında sadece müzelerde canlı materyallere dönüştürülebilen bu kültürün yazılı dökümanlar ile kalıcılığını sağlayabilme gücüne sahiptir ve bu yüzden önemlidir.

Bugün, önemi giderek artan değerler eğitiminde, çocukken anlayışlı, üretken, ilgili, ahlaki değerleri olan, hayatın amacını keşfeden ve bu doğrultuda yaşayan bireyler yetiştirmek hedeflenmektedir. Çocuk kitaplarının da değerler eğitimine uygun olarak yayınlanması amaçlanmaktadır. Bu amaçla kitaplar ve oyunun kullanılması etkin uygulamalardır. Kitap kahramanlarının çocuklara rol model olması, çocukların kahramanlarla özdeşim kurması sebebiyle; oyuncaklara, çocuk kitaplarında hem görsel hem yazılı içerikte yer verilmesi ve kitaplarda kahramanların tercih ettikleri oyun ve oyuncakların, konunun, çocukların gelişim alanlarına uygunluğu ve sağlayacağı katkı göz önünde bulundurularak seçilmiş olması çok önemlidir (15–18).

Kitaplar aracılığıyla duygusal ve düşünsel boyutta desteklenen çocukların, kitaplarla arasında kuvvetli bir bağ oluşmaktadır. Alexander ve arkadaşlarının okulöncesi çocuklarla yaptığı çalışmasında, bu dönemde her çocuğun en az iki öyküyle duygusal bağının olduğu bulgusuna ulaşmıştır. Kitapla bağ kuran çocuk, kahraman ve olayla özdeşim kurabilmektedir. Özdeşim kurma, çocuğun kitapta yer alan doğru ve yanlış tüm bilgileri kabullenmesine de neden olabilmektedir (19,20). Kitap yazarlarının ve çizerlerinin bu konuya ne ölçüde dikkat ettikleri ve konuyla ilgili alan uzmanlarından danışmanlık alıp almadıkları ise çocuk gelişimi açısından önemli bir sorudur.

Çocukların gelişimlerine uygun, onların yaşayabilecekleri problemlere yönelik kitapların çocukların kaygı, korku durumlarından ve türlü duygusal çatışmalardan uzaklaşmasını sağladığı yapılan araştırmalarla ortaya çıkmıştır (17,20–22). Bu nedenle, çocuk kitaplarında aktarılmak istenen mesajların, oyun içinde aktarılmasının ve benzer şekilde oyundaki kitap kahramanlarının çocuğun özdeşim

kurabileceği, normal gelişim sürecinde ya da yaşadığı içsel çatışmalarının çözümünde rol model alabileceği özellikleri taşımasının, gelişim açısından yararlı bir uygulama olacağı düşünülmektedir.

Yiyecekler, insan yüzleri, aile, oyuncaklar gibi tanıdık nesnelere ilgili resimlere yer verilen kitaplar, çocukların resimlerin (sembollerin) kendi günlük yaşantılarında karşılaştıkları “gerçek şeyleri temsil ettiği” ile ilgili bir algı geliştirmelerini desteklemektedir (13,23). House ve Rull’da (24) çalışmasında, çocukların kitaplarda, kıyafetler, bebekler vb. gibi tanıdık ve yakın çevrelerinden olan resimleri daha çok beğendiği sonucuna ulaşmıştır. Bu bağlamda, çocuğun dünyasında en tanıdık nesnelere olan oyuncakların, çocuk kitaplarında yer alması, erken dönemde bilişsel gelişimi destekleyen bir uygulama olmaktadır.

Kitap okuma alışkanlığının kazandırılması çocukluğun ilk yıllarında temeli atılması gereken, hem çocukluk dönemi tüm gelişim alanları üzerinde, hem de çocuğun tüm yaşamındaki başarısında önemli bir kazanımdır. Çünkü okumayı seven çocuk öğrenmeyi de sevecektir. Oyun, gözlem ve okumayla gelişen entelektüel birikim, öğrenmeyi destekleyen etkileşimler olarak sıralanmaktadır. Çocuğun sevdiği kitabın ona tekrar tekrar okunması da, okuma sevgisi kazandırmak için önerilen yöntemlerdendir (4,7,13,25). Dolayısıyla, çocuk kitaplarının çocuğun başlıca ilgi alanı olan “oyun ve oyuncak” kavramlarını içermesi çocuğun kitaplara olan ilgi ve merak düzeyini arttıracak, okuma alışkanlığı kazanmasına katkı sağlayacaktır. Oyuncak kavramının, çocuk kitaplarında nasıl işlendiği bu açıdan da ayrı bir öneme sahiptir.

Görüldüğü gibi, oyun ve oyuncak kavramlarına yer verilen çocuk kitapları, çocukların dünyasında ayrı ayrı öneme sahip olan nesnelere mükemmel birlikteliği olarak hayata geçen, çocuk kültürüne ait değerli bir ürün olarak karşımıza çıkmaktadır. Hem kitapların, hem de kitaplarda oyun ve oyuncak kavramının çocukların yaşına ve gelişimsel dönemlerine uygun olarak literatürde taşıması gereken özelliklere sahip olması, çocuklara rol model olabilme, ailelere rehberlik etme özelliğini taşıması ise alanda bilimsel anlamda irdelenmesi, araştırılması gereken önemli bir konudur.

Bu öneme rağmen; Türkiye’de, 1985 - 2018 yılları arasında çocuk kitaplarının analiz edildiği lisansüstü tezlere bakıldığında çocuk kitaplarında oyun ve oyuncak kavramının incelenmesine yönelik bir çalışmaya ulaşılamamıştır (26). Konu ile ilgili iki makaleye ulaşılmıştır. İlk makalede örneklem büyüklüğü ve yöntem bilgisine yer verilmemiş; çalışma öykülerden oyunla ilgili örnek paragraflar sunarak gerçekleştirilmiştir (27). Diğeri ise, dört - altı yaş çocuklara yönelik resimli öykü kitaplarında yer alan oyuncak türlerinin belirlenmesi ile sınırlıdır (15). Dünya literatürü incelendiğinde ise, oyun ve kitap okuma etkinliklerinin farklı konu başlıkları içinde bağımsız değişken olarak incelendiği (28–31); kitap okuma etkinliğini içeren dramatik oyunlarla ilgili (32) ve ders kitaplarında oyunun önemi ve tasarım olarak oyuncululuk ile ilgili (4,33) çalışmalara rastlanmıştır; ancak kitaplarda yer verilen oyun ve oyuncakların ayrıntılı betimlendiği bir araştırmaya ulaşılamamıştır. Ulaşılan çalışmaların tümü de erken çocukluk dönemi ile ilgili çalışmalardır.

Bu tez çalışması ile aşağıda oyun, oyuncak, çocuk edebiyatı ve bunlar arasında kurulan ilişkiye dair, çalışmanın amacı çerçevesinde değinilen genel bilgiler doğrultusunda, 0 - 13 yaş çocuk kitaplarında “oyun ve oyuncak” kavramının ele alınış biçimi incelenmiş, mevcut durum betimlenmeye çalışılmış ve sonuçlar doğrultusunda öneriler sunulmuştur.

1.2. Araştırmanın Amacı

Bu çalışmanın amacı, çocukların oyuncak algısını, seçimlerini, yaratıcılığını, oyun davranışlarını etkileme gücüne sahip olan **çocuk kitaplarında “oyun ve oyuncak”** kavramını incelemek; bu eserlerde sunulan oyun ve oyuncak tercihlerini, çocuğun gelişimine katkılarını, karakter özelliklerini, oyun alanlarını, oyundaki kültürel öğeleri, oyun aracılığıyla aktarılan olumlu ve olumsuz iletileri, ve tüm bunların alan yazında kabul gören ilgili gelişimsel dönemlere uygun özellikleri hangi düzeyde taşıdıklarını ortaya koymaktır.

1.2.1. Araştırmanın Alt Amaçları ve Varsayımlar:

Araştırmanın amacı doğrultusunda aşağıdaki soruların cevabı aranmıştır:

Çocuk Kitaplarının Genel Özellikleri

- Kitap hangi edebi türde yazılmıştır?
- Kitabın adıyla içeriği uyumlu mudur?
- Ön kapak resmi kitabın konusu ile uyumlu mudur?
- Hangi yaş için uygun olduğu bilgisine yer verilmiş midir?
- Kitaptaki öykü-masal sayısı nedir?
- Yazar ve resimleyenin biyografisine yer verilmiş midir?
- Uzman görüşüne başvurulmuş mudur?
- Aile veya eğitimciyi bilgilendiren ek bölüm içermekte midir?

Çocuk kitaplarında yer alan metinlerde oyun ve oyuncak

Oyun - Oyuncak Türü

- Çocuk kitaplarında oyun ve oyuncaklara yer verilmiş midir?
- Hangi oyun ve oyuncaklar yer almaktadır?
- Değişen toplum yapısı ile birlikte artan dijital oyunlar kitaplarda yerini almış mıdır, nasıl işlenmiştir?
- Masal, öykü ve romanlarda sunulan oyunların aşamaları ve oyuncak tercihleri kahramanların içinde bulunduğu gelişimsel dönemle uyumlu mudur?

Oyunda Karakter Özellikleri

- Oyundaki karakterler kimlerdir, belirgin özellikleri varsa nelerdir?
- Oyunda daha çok hangi yaş aralığındaki karakterlere yer verilmiştir?
- Çocuklara oyunda eşlik eden karakterler kimlerdir?
- Çocuklara oyunda eşlik eden yetişkinler kimlerdir? Oyunda yetişkinler hangi rolleri üstlenmiştir?

- Kitabın uygun olduđu yaş grubu ile kitap kahramanlarının yaşları uyumlu mudur?
- Karakter özellikleri ile oyun - oyuncak türü eşleştirmesi uygun mudur?
- Oyunda lider konumundaki karakterler var mı, varsa özellikleri nelerdir?
- Oyuna eşlik eden çocuk sayısı nedir? Çocuklar daha çok tek başına mı, diğerk çocuklarla mı oynamaktadır?
- Çocuklar ve aileleri için “oyun” kavramı ve “oyuncak seçimleri” ile ilgili rol model alabilecekleri kahramanlara, eğitici öğretici niteliğı olan içeriğeyer verilmiş midir?

Oyun Alanı

- Kitaplarda çocuklara oyun alanları olarak sunulan yerler neresidir?

Oyunda Kültürel Öğeler

- Oyun ve oyuncaklarla ilgili kültürel öğelere rastlanmakta mıdır?
- Oyunların başlatılma - ara verme - sonlandırılma biçimleri nelerdir? Kültürel öğeler içermekte midir?

Oyunda Toplumsal Stigmalar

- Masal ve öykülerde kız ve erkek çocuklar, hangi oyun ve oyuncaklarla oynamaktadır? Oyun türü ve cinsiyet eşleştirmesinde toplumsal cinsiyet izleri / rolleri yansıtılmakta mıdır?
- Masal ve öykülerde oyunda kahraman / lider olarak her iki cinsiyete eşit yer verilmiş midir?
- Oyun ve oyuncaklar aracılığıyla dil, din, etnik köken ve sınıf farklılıklarına ilişkin önyargılar yansıtılmakta mıdır?

Oyunda Desteklenen Gelişim Alanı

- Oyun ve oyuncaklar aracılığıyla özellikle hangi gelişim alanını desteklemeye yönelik içeriğeyer verilmiştir?

- Oyun ve oyuncaklar aracılığıyla çocuğa hangi kavram, değer, davranış becerisi öğretilmeye çalışılmıştır?

Oyuncak Yapımıyla İlgili Unsurlar

- Kendi oyuncağını yapmaya teşvik etme gibi yaratıcılığı destekleyen unsurlara yer verilmiş midir?
- Oyuncaklar hangi materyallerden yapılmıştır?

Oyun - Oyuncak Aracılığıyla İletilen Mesajlar

- Kitaplarda oyun ve oyuncaklar aracılığıyla iletilen mesajlar var mıdır? Varsa mesaj içerikleri nedir?

Çocuk Kitaplarında Yer Alan Resimlerde Oyun ve Oyuncak

- Resimlerde oyun ve oyuncaklara yer verilmiş midir?
- Hangi oyun ve oyuncaklara yer verilmiştir?
- Resimler metin içeriğindeki oyunu - oyuncağı açıklayabilmekte midir?
- Oyunda çocukların yüz ifadeleri nelerdir?
- Resmedilen oyun alanları nelerdir?
- Oyuncakların renkleri nelerdir?

1.3. Araştırmanın sınırlılığı

Bu araştırmanın verileri Kütüphaneler ve Yayınlar Genel Müdürlüğü (KYGM) tarafından çocuk kütüphanelerine gönderilen 100 kitaptaki oyun ve oyuncak kavramı ile sınırlıdır.

2. GENEL BİLGİLER

2.1. Oyun ve Oyuncaklar

Oyun çocuğun en doğal ihtiyacı, gelişimin temeli, çocuğun dili ve iletişim biçimidir. Bu özellikleriyle oyunlar, tüm gelişim alanlarındaki kazanımlarıyla çocuğa birçok fırsat sunmaktadır. Eğlenme, güzel zaman geçirme, merak, kendini, duygularını, yeteneklerini ve dünyayı keşfetme, yaşam deneyimi, davranış, bilgi, beceri, kişilik kazanma ve çok daha fazlası oyunun doğası gereği çocuğa sunduğu kazanımlar arasındadır. Dolayısıyla oyun, çocukla iletişim kurmada, çocuk eğitimi ve öğretiminde, yaşam boyu öğrenme için temel oluşturmada en etkili yoldur (Jones 2001; Kırman ve Çetin 2016; Campagnaro ve Padova 2016; Hirose, Koda, ve Minami 2012; Piaget 1999; White 2012; Irina ve Jan 2006; Russ 1998; Nijhof vd. 2018; Ginsburg 2007; Tillmanns MD. 2019; Lenakakis, Howard, ve Krystalia Felekidou 2018).

Oyunlar ve oyuncaklar, çocuğun bilişsel, motor, dil, sosyal - duygusal gelişimlerini ve öz bakım becerilerini destekleyen en değerli araçlardır. Çocuklar oyun içinde ve oyuncakları ile kendine özel bir dünya yaratmaktadır (4-8,10,11). Oyun içinde çocuklar, kendi fikirlerini savunmayı, aynı zamanda kendi isteklerinin ya da fikirlerinin başka bir çocuğunkinden farklı olabileceğini, hayal kırıklığıyla nasıl başa çıkacağını, bir grupta nasıl çalışılacağını ve sosyal olarak tepki vermenin uygun yollarını öğrenmektedir (7,36). Böylelikle oyun, çocuklara davranışlarının çeşitli olumlu ve olumsuz sonuçlarını güvenli ve ilgi çekici bir bağlamda ele alma, gerçek hayattaki çatışmaları yeniden üretme, kendi isteklerine uygun ideal çözümler bulma ve olumsuz duyguları iyileştirme fırsatları sunmaktadır (6,10).

2.1.1. Teorisyenlere Göre Oyun Kavramı

Oyun ile ilgili tanımlara bakıldığında literatürde oyunun farklı özelliklerini vurgulayan birçok tanım mevcuttur:

Caillois, oyunu: "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" şeklinde tanımlamaktadır (37).

Piaget, oyunu "özümleme işlevi" olarak tanımlamaktadır. Oyun kavramını, çocuğun bilgi ve deneyimlerini birleştirdiği bir olgu olarak görmekte ve oyunu olgunlaşmanın ve bilişsel gelişimin kaynağı olarak ifade etmektedir (6,8,38).

Vygotsky ise oyunun, bireyin çevre ile baş etmede kullandığı bir yol olduğunu, okul öncesinde, gelişimin temelini oluşturduğunu belirtmektedir. O'na göre, oyunda gelişen soyut düşüncenin, çocuğun gelişiminde önemli bir yeri vardır. Vygotsky, ayrıca oyunun günlük faaliyetlerin bir prototipi olmadığına değinmektedir. O'na göre, gerçek hayatta çocuğun eylemleri içinden geldiği gibi yönlendirken, sadece oyunda kurallara uyma ve bu uyumdan keyif alma vardır (25,36).

Erikson, oyunun, çocukların gerçek yaşamdaki potansiyellerini görmelerine, çok çeşitli deneyimleri yaşamalarına ve bunların sonuçlarını görmelerine olanak sağlayan bir aktivite olduğuna değinmektedir (39,40).

Çocuğun oyunlarında, yaşadığı duygusal kaos üzerinde ilk defa duran ise; psikodinamik oyun terapisinin kurucusu olan Sigmund Freud' dur. O'na göre terapidaki oyun, erken çocukluk döneminde çocuğun bilinçaltına yorum yapabilmek için önemli bir araçtır. Çünkü çocuklar, oyunda bilinçaltı isteklerini yaşamakta, karşılaştığı güçlükleri, günlük yaşamında kontrol edemediği olaylara dair olumsuz hislerini, terk edilme, kıskançlık, öfke, hayal kırıklığı vb. deneyimler olarak algıladığı duygularını oyunlarına yansıtmaktadır (6,8,10,41-43). Çocukların oyunlarında, kaostan mücadeleye ve sonunda çözüme giden davranış kalıpları görülmektedir. Başka bir deyişle, oyun, çocuk için kendi kendine bir terapi sürecidir. Bugün de, dünyanın birçok yerinde, çocukların zihinsel sağlık ihtiyaçlarını oyun terapisi yoluyla ele alma konusuna artan bir ilgi söz konusudur (44,45).

Montaigne ise, oyunu: “Çocuğun en ciddi uğraşı ve en önemli işi” olarak tanımlamaktadır. Benzer şekilde Montessori'ye göre: “Oyun çocuğun işidir; öğrenmeyi çağrıştıran etkinliklerdir. Sonunun getirilmesi gereken bir görevdir.” Bunun için, oyun oynarken, yetişkinler tarafından, bir sebeple çağırılan çocuk, “ama oyunum daha bitmedi ki” der ve oyunu bırakmak istemez. “Duyu eğitimi ve yapıcı mükemmellik” de, O’na göre oyunun başlıca görevi ya da çocuğa kazandırdıkları arasındadır (4,27).

Flintoff’a göre, çocukların algısında oyun, “iş ya da görevin” in tam zıttı bir aktivitedir (46). “Kendi iyiliği için kendiliğinden yapılan bir şey” olarak da tanımlanan oyun (7), çocuğun tüm gelişimini etkileyen ve kendini ifade etmesini, düşüncelerini, duygularını, hayallerini, , çevreyi tanımasını sağlayan en elverişli ve en etkili dil olma özelliği taşır (9).

Tillmanns, oyunu “çocuğun ileriki yaşamı için bir pratik ve hazırlanma süreci; çocuğun bilincini en çok meşgul eden olgu” olarak tanımlamaktadır (35). Caillois ve Hugh ise, oyunu tanımlayan belirgin özellikler olduğuna değinmektedir. Bu özellikler aşağıda sıralanmaktadır:

Caillois, oyunun “değişmez özellikleri” ni şöyle sıralamaktadır (37):

- **Serbestlik:** Çocuğun, oyunun içinde olması için bir zorunluluk değildir. Oyunun bu özelliği olmadığına, keyifli ve çekici olmaktan çıkmaktadır.
- **Sınırlar:** Oyunun öncesinde, kesin olarak belirlenen zaman ve alan sınırları vardır.
- **Belirsizlik:** Oyunun nasıl süreceği veya nasıl sona ereceği önceden saptanmış değildir.
- **Kurallılık:** Oyunda gerçek yaşamın kuralları geçerli değildir. Yalnızca oyunun kendi kuralları vardır ve “kurallı bir oyunda oyunun kurallarına uyulur, yeni bir şey üretilmez”.
- **Hayali olma:** Oyunda hayattan farklı bir durumda bulunma söz konusudur.

Hughes'de, oyunu tanımlayan özellikleri aşağıdaki gibi ifade etmektedir:

- Oyun içsel motivasyonludur, dışsal bir motivasyona veya amaca ihtiyaç yoktur. Sadece bunu yapmış olmanın tatminini yaşamak için yapılan bir faaliyettir.
- Mecazi bir yönü vardır. Oyun, bir "miş gibi yapma" sürecidir.
- Oyun aktif katılım gerektirmektedir. Çocuk fiziksel ve psikolojik olarak oyunda olup bitenlerle meşguldür. Dışındaki bir seyirci değildir.
- Katılımcılar oyunu serbest olarak seçmiştir. Baskı altında seçilen bir aktivite çocuklar için oyunu ifade etmez.
- Oyun, gelişimsel olarak ustalığın bir sonraki aşamasına öncülük eder.
- Oyun sürece yöneliktir. Çocuklar oynarken, yöntemler sonlardan daha önemlidir.
- Oyun sırasında çocuklarda en sık gözlenen özellik "olumlu duygular" dır. Oyun keyif verici olmalı, zevk ve neşe üretmelidir. Ailesinin isteği ile futbol oynayan bir çocuk için futbol yukarıda sayılan hiçbir özelliği içermemektedir. Bu nedenle bu çocuk için futbol bir oyun değildir (7,47).

Oyunun amacı da, farklı kuramcılar tarafından farklı şekillerde ifade edilmektedir. Oyunun amacını:

- Spencer: "Vücutta toplanan enerjinin dışa vurumu"
- Lazarus: "Çalışmak için enerji toplama"
- Hall: "İlkel davranışların yinelenmesi"
- Freud: "Mutsuzluktan arınma denemesi"
- Piaget: "Bilgi ve beceri kazanma"
- Vygotsky: "Düşünceyi yönetme becerisinin kazanılması"
- Groos: "Gelecek için pratik yapma"
- Erikson: "Özgüven, fiziksel ve sosyal becerilerin kazanılması" olarak ifade etmiştir (48).

2.1.2. Oyun Aşamaları

Birçok teorisyen ve araştırmacı oyunun aşamalarını farklı şekillerde sınıflandırmıştır. Bunlardan yaygın olarak bilinen ve kabul görenler aşağıda açıklanmıştır:

Parten:

- **Yalnız (tek başına oyun) oyun (iki - iki buçuk yaş):** Başka çocuklar ile iletişime geçmeden, belli bir konuda, onlardan farklı oyuncaklarla oynama.
- **Paralel oyun (iki buçuk - üç buçuk yaş):** Diğerlerinin oyuncaklarına benzer oyuncaklarla onların yakınında ama oyunlarına katılmadan onlardan bağımsız oynama.
- **Katılımcı (birlikte oyun) oyun (üç buçuk - dört buçuk yaş):** Başka çocuklar ile oynama, rol paylaşımına katılmayıp, aktivitelerin düzenlenmesine katılma. Oyunun bu aşamasında, grubun kurallarına uyma ve organize olmuş bir grupta oynama yoktur.
- **İşbirlikçi / kurallı oyun (dört buçuk yaş):** Organize olmuş bir grup içinde belirlenmiş bir amaç doğrultusunda ve o amaca ulaşmak için birlikte oynama. Bu oyunda, işbölümüne ve grubun kurallarına uyma vardır(7).

Piaget:

- **Alıştırma Oyunları (sıfır – iki yaş):** Bu dönemde çocuklarda zaman, süreklilik, mekan ve korunum algısı henüz yoktur ve çocuklar bağımsız oynamayı tercih etmektedir.
- **Sembolik Oyunlar (iki – on bir yaş):** bu dönemde çocuklar, başka birinin / birşeyin rolünü üstlenme üzerine kurulu oyunlar oynamaya başlamaktadır.
- **Kurallı Oyunlar (on iki yaş ve üstü):** 12 yaş ve daha sonrasında, bireysel oyunlar olan sembolik oyun yerini kuralları olan oyunlara bırakmaktadır. Ben-merkezciliğin azalmasıyla beraber, işbirliğine dayalı oyunlar ön plana çıkmaktadır. Dil gelişimi ve bilişsel gelişimde ilerleme, oyunun kurallarının

anlaşılmasını sağlamakta ve çocuğun oyuna dair sosyal bakış açısı oluşmaktadır (6).

Smilansky:

- **İşlevsel oyun:** Tekrarlayan hareketler.
- **Yapı-inşa oyunu:** Nesnelerin bir şeyler yaratmak için kullanılması.
- **Dramatik oyun:** Nesneli ya da nesnesiz taklit oyunları.
- **Kurallı oyunlar:** Yarışma içeren aktiviteler (38).

Chance:

- **Fiziksel oyun:** Genellikle sosyal olan yarış içerebilen aktiviteler.
- **Manipülatif oyun:** Nesne kontrolü kazanmak için nesnelere oynamak.
- **Sembolik oyun:** Nesnelere başka nesnelere yerine kullanarak taklit oyunu oynamak.
- **Yarışma içeren aktiviteler** (49).

Sherratt ve Peter:

- **Duyu-motor oyun:** Dokunma, ağza alma, ısırma, koklama, tatma, vurma gibi hareketlerle dünyayı tanıma çabası.
- **İlişkisel oyun:** Takma, çıkarma, inşa etme gibi etkinlikler ile nesnelere birbiriyle ilişkilendirerek keşfetme çabası.
- **İşlevsel oyun:** Nesnelere gerçekte kullandıkları şekilde kullanmaktan hoşlanma.
- **Sembolik oyun:** Nesnelere gerçektekinden farklı şekilde kullanma, nesne varmış gibi oynama.
- **Konulu fantastik oyun:** Dinamik bir hikaye şeklinde, yüksek düzeyde yaratıcılık kullanarak oynama (49).

Bu beceri ve davranışlar yaşlara göre listelendiğinde, hangi dönemdeki çocuğun hangi davranışı göstermesi gerektiği konusunda bir tablo ortaya çıkmaktadır. Yukarıda da belirtildiği gibi; Piaget ve Parten, tarafından oyun aşamaları yaşlara göre de sınıflandırılmıştır. Bununla birlikte bütün beceri ve davranışların kazanılma yaşı, her çocuk için bireysel farklılıklara ve sunulan fırsatlara göre değişmektedir; ancak kazanılma sırası aynıdır (6,7).

Hughes ise oyunu, amacı, kullanılan materyaller, gelişimsel dönem ve oyun esnasında yapılan eylemler gibi çoklu faktörlere göre sınıflandırmıştır. İlgili oyun türleri ve bu oyunlar için sunulan örnekler aşağıda görüldüğü gibidir:

- **Sembolik oyun:** odun parçasını insan yapma,
- **Fantastik oyun:** uçarak dünyanın etrafında dolaşma,
- **Hayal oyunları:** olmayan bir köpeği var sayma ya da kendisinin ağaç, gemi vb. olması,
- **Sosyo - dramatik oyun:** anne - baba olma,
- **Sosyal oyun:** sosyal katılım içeren etkileşimli, iletişime dayalı oyunlar,
- **Yaratıcı oyunlar:** olaylar ve nesnelere değiştirme,
- **İletişim oyunları:** kelime oyunları, fıkra anlatma, şiir okuma,
- **Dramatik oyunlar:** içinde olmadığı bir olayı canlandırma,
- **Hareket oyunları:** ip atlama, spor oyunları,
- **Riskli oyunlar:** yüksekten atlama, ağaca tırmanma,
- **Rol oyunları:** taklit oyunları,
- **Keşif oyunları:** nesnelere özelliklerini keşfedici oyunlar,
- **Beceri oyunları:** çukur kazma, sığınak inşa etme, akarsuyun akışını değiştirme,
- **Nesne oyunları:** nesnelere gerçek kullanım amacıyla veya bunlardan başka amaçlarla oynama,
- **Mücadele oyunları:** boğuşma, güreş, kovalama,
- **Tarihsel oyunlar:** ilkel zamanları, geçmiş, ataları ve tarihi olayları tekrar yaşatan oyunlar (47,50–52).

Colwell, oyunların türlere göre sınıflandırılmasının; çocukların oyun oynarken gözlemlenmesi ve tüm oyun türlerinde gerçek potansiyellerini kullanmaları için plan yapma ve onlara en uygun ortamı sunabilme için yardımcı olacağını, bu yüzden sınıflandırmanın önemli olduğunu belirtmektedir. Bununla birlikte; literatürde henüz sınıflandırılmamış oyun türleri olabileceğine dikkat çekmekte ve bunlara örnek olarak da: “öfke oyunu” veya “utanma oyunu” gibi duygulara dayalı oyun türlerini vermektedir (51).

Yukarıdaki sınıflandırmalarda yer almayan, bilgi teknolojilerine dayalı oyunlar da, teknolojik gelişmelerle birlikte son zamanlarda artan; hatta bazen erken çocukluktan itibaren çocukların geleneksel oyunlardan daha çok zaman harcadığı bir oyun türü olarak karşımıza çıkmaktadır. Bu oyunların çocuklar için avantajları ve dezavantajları da bugün tartışmaların sürdüğü bir konudur. Son yıllarda çocukların eğitimine ve gelişimine katkı sağlayan birçok dijital yazılım üretilmekle birlikte, gelişimsel olarak uygun olmayan içeriklerin de üretildiği bilinmektedir. Bu yazılımlarda oyunun, sadece eğlence ve ticari kaygılar güderek hazırlanmaması gerektiği, tasarımcıların oyunun gücünü ciddiye alması, oyunu eğitim içerikli tasarımların temel bir parçası olarak görmeleri gerektiği de konuyla ilgili tartışılan bazı başlıklardır (8). Çünkü bu oyun ve oyuncakların, hafıza, dikkatin bir noktaya yoğunlaştırılması, problem çözme yöntemleri gibi akademik başarılarını dolaylı olarak etkileyebilecek, bilişsel gelişimle ilgili bazı olumlu katkılarının olmasının yanı sıra, çocuğun sosyal gelişimini olumsuz etkileyebildiği de bilinmektedir (46). Şiddet içeren filmler, videolar, ticari oyuncaklar küçük çocukların gerçek hayatta bu tür oyunlara katılma isteklerini etkilemektedir (53). Birçok ebeveyn, çocuklarından daha az medya okuryazarlığına sahip olduğundan dolayı; çocuklarının dijital oyunlarla zaman geçirmesine, sadece çocukları istediği için izin vermekte, çocukların video oyunlarında karşılaştıkları şiddet vb. olumsuz öğeleri fark edemeyebilmektedir (54,55). Diğer oyun türlerinin aksine, çocuklar için olumlu ve olumsuz yönleri tartışmalı olan bu oyun türünün çocuk kitaplarında yer alıp almadığı, varsa nasıl

işlendiği, ebeveynlere ve çocuklara hangi yönde mesaj verildiği bu bağlamda ayrı bir öneme sahiptir.

Oyun, ebeveyn ve çocuk etkileşiminde, verimli zaman geçirme amacıyla kullanılabilir önemli bir araçtır. Yukarıda sınıflanan oyun aşamalarından bazıları çocukların tek başına oyunlarını, bazıları da birlikte oyunlarını içermektedir. Yapılan araştırmalar, annelerin çocuklarıyla oyun oynamalarının, çocukların yalnız oyunlarında ve birlikte oyunlarda oyun davranışlarını desteklediğini; ebeveyn ve çocukların birlikte oynadığı rol oyunlarının içeriğinin, çocukların yalnız oyunlarıyla kıyaslandığında, daha zengin olduğunu göstermektedir. Ebeveynler çocuklarını oyunda gözlemlerken ya da çocuklara yönelik oyunda onlarla birleştiğinde, çocuklarının kendi ihtiyaçlarına göre mükemmel bir şekilde yarattığı bir dünyaya girmekte ve onların gözüyle dünyayı görmek için eşsiz bir fırsat yakalamaktadırlar. Olumlu ebeveyn çocuk etkileşimleri, ailelere göre farklılık göstermekle birlikte, oyun içeren etkileşimler, ebeveyn - çocuk arasındaki bağı güçlendirmekte, hem sağlıklı çocuk gelişimini, hem de etkili ebeveynliği desteklemektedir. Etkili ebeveynlik ise, anne babaların stres düzeyini ve kendini yalnız hissetme düzeyini azaltmakta, kendini yararlı hissetme düzeyini ise arttırmaktadır. Oyun, hem ebeveynler hem de çocukları için bu yüzden önemlidir. Yetişkinlerin çocukların fantazi oyunlarına aktif olarak katılması da, son zamanlarda hem yetişkinlerin hem de çocukların gelişimine ve yaşam kalitesine katkı sağlayan popüler bir aktivite olarak belirmektedir (11,25,43,56,57).

Çocuğun yaşamının ilk birkaç yılında, oyun aracılığıyla eğlenceli ebeveyn - çocuk ilişkilerini kullanan toplumların, diğer çocuklarla ilişkilerinde daha dostça ve mutlu olan çocuklar yetiştirdikleri kültürler arası kanıtlardır. Çünkü oyun deneyimi, çocuğun diğer sosyal ilişkilerini ve tüm sosyal gelişimini olumlu yönde etkileme gücüne sahiptir (43).

2.1.3. Oyun ve Gelişim

Oyun çocuğun gelişimi için çok önemlidir. Çünkü çocukların bilişsel, fiziksel, sosyal ve duygusal alandaki tüm kazanımlarına katkıda bulunmaktadır (11). Normal gelişimin temel şartı, aynı zamanda her çocuğun en temel hakkı olduğu için oyunun çocuk gelişimindeki önemi, birçok ulusa ait kurum ve kuruluşlarda resmi olarak da altı çizilen bir olgudur (7). Oyun, gelişimi desteklediği için, oyun becerilerini kazanamama, çocuğun tüm gelişim alanlarını etkilemekte ve gelişimi geciktirmektedir. Çünkü oyun oynamak, birtakım yetenekleri ve becerileri gerektirmekte, aynı zamanda çocuk oyun oynadıkça, bu yeteneklerini geliştirebilmektedir (5).

Çocuk gelişimi, motor gelişim, bilişsel gelişim, sosyal - duygusal gelişim, dil gelişimi, öz bakım becerilerinin gelişimi gibi alanlar içinde incelenmekle birlikte, aslında gelişimi birbirinden bağımsız bir biçimde ayırmak mümkün değildir. Çünkü gelişimin bir yönünde görülen değişim, mutlaka diğer yönleri de etkilemekte ve onlardan etkilenmektedir. Benzer şekilde bir oyunun çocuğun gelişimine sağladığı katkı da; aynı oyunda birden fazla gelişim alanını içermektedir. Örneğin, çocuklar işbirliği içinde oyunlar oynarken sosyal ve duygusal gelişim, oyunun kurallarını anlayıp, yorumlarken ise bilişsel gelişim ön plandadır (58).

Oyun, çocukların toplum içinde kabul edilen sosyal davranış türlerini ve kurallarını, diğer insanlarla iletişim kurmayı, ilişki modellerini ve başkalarına karşı anlayışlı olmayı, paylaşım ve işbirliğini öğrenmesine katkı sağlayarak, sosyal duygusal gelişimi desteklemektedir. Oyun içinde çocuk, duygularını ve korkularını nasıl yöneteceğini, duygularda esneklik anlayışını, başkalarının duygularına karşı saygılı olmayı öğrenmektedir (3,6,7,10,49,59).

Tillmanns, oyunda çocuğun yaşadığı başlıca duyguları, merak, keşif ve hayatta olmanın çöşkusunu hissetmek olarak sıralamaktadır (35). Hepsinden önemlisi, oyun, çocukluğun önemli bir parçası olan saf bir neşe kaynağıdır. Oyun içinde kendi dünyalarını yönetirken, çocukların özgüven duygusu gelişmektedir.

Gelecekteki zorluklarla yüzleşmeleri için ihtiyaç duyacakları esnekliği sağlayacak yeni yetkinlikler geliştirmelerine yardımcı olur. Anlaşmazlıkları çözmek, kendi kendini savunmayı öğrenmek, karar verme becerilerini geliştirmek, kendi potansiyellerini, kendi alanlarını ve ilgilerini keşfetmek oyunun çocuğa kazandırdıkları arasındadır (11).

Barton ve arkadaşları, oyunun sosyal gelişimdeki önemini vurgularken; çocukların aynı nesnelere ya da malzemelerle, aynı şekilde ve birlikte oynarken, birbirleriyle etkileşime girme olasılıklarının daha yüksek olduğunu ifade etmektedir. Oyun sırasında çocuklar, akranlarıyla anlamlı sosyal etkileşime girme ve aynı zamanda becerileri birden çok alanda uygulama ve yaygınlaştırma fırsatlarına sahip olmaktadır (60).

Okul öncesi dönemde çocuklara, duyguları ve davranışlarıyla ilgili sorular sorulduğunda kendilerini; “arkadaşlarımla oyun oynamaktan mutlu olurum” gibi tanımlayabilmektedir (61). Benzer şekilde, yedi - on bir yaşlarındaki çocukların, herhangi bir etkinliğin, oyun olup olmadığına karar verirken, dikkate aldıkları temel kriterin eğlence olduğu ve oyunu “eğlenceli şeyler” olarak tanımladığı; eğitim öğretim ortamında, yetişkinler tarafından yönetilen ve zorunlu katılımın olduğu oyunlara karşı isteksiz oldukları görülmektedir. Çocuklar, oyunu kendilerine ait bir faaliyet olarak düşünmektedir (62). Çünkü çocuklar, özerkliği kullanmak için kendi oyun ve öğrenmelerini yönetme fırsatına ihtiyaç duyar ve bunu yapabilecek yeteneğe sahiptir (63,64). İdeal olarak, oyunların çoğu yetişkinleri kapsar, ancak oyun yetişkinler tarafından kontrol edildiğinde, çocuklar yetişkin kurallarını ve kaygılarını öğrenmekte ve oyunların, özellikle yaratıcılık, liderlik ve grup becerilerini geliştirmede onlara sunduğu yararların bir kısmını kaybetmektedirler (11).

Oyunlar aynı zamanda, çocuklarda yaratıcı süreçlerin en erken dönemde, en iyi görülebildiği ve yaratıcılığın geliştirilmesine en uygun alandır. Yaratıcı süreçler, erken çocukluk döneminden itibaren çocuğun türlü aktivitelerinde kendini gösterir. Sembolik ve dramatik oyunlar da, bunun en iyi örnekleridir. Çocukların oyunlarında, taklit çok önemli bir yere sahiptir. Çocuklar, gördüklerini, duyduklarını, önceki

deneyimlerini, yetişkinlerin yaptıklarını oyununa yansıtır; ancak bu unsurları hiçbir zaman yalnızca gerçekte meydana geldiği şekilde oyunda çoğaltmazlar. Bir çocuğun oyunu, yalnızca yaşadıklarının çoğaltılması değil, edindiği izlenimlerin yaratıcı bir şekilde yeniden işlenmesidir. Onları birleştirmekte ve onları kendi ihtiyaçlarına ve isteklerine uyan yeni bir gerçeklik oluşturmak için kullanmaktadır (48,65,66). Sosyo - dramatik rol oyunları, yaratıcılıkla birlikte, çocukta benlik algısını geliştirmek için de önemli bir araçtır (8,38).

Çocuklarda yaratıcılık ve yaratıcılığın çocuğun gelişimi ve olgunlaşması açısından önemi, çocuk ve eğitim psikolojisinin en önemli alanlarından birini oluşturmaktadır (48,65,66). Yaratıcılık, çocuğun bir öğrenme alanı ile bir başkası arasında bağlantı kurmasını sağlamaktadır. Bu alanlar, sanat, müzik, dans, role - play ve yaratıcı oyunları içermektedir. Hem yaratıcılık, hem de oyun, farklı düşünme, hayal gücü, problem çözme, içgörü, duygu yaşama yeteneği ve seçimler yapmayı gerektirmektedir. Ancak bu, tüm oyunların yaratıcılığı içerdiği anlamına gelmez. Prentice, aktif katılımın yaratıcılık için kilit bir özellik olduğunu öne sürmektedir. O'na göre, eğitim ortamlarında da çocukların, öğrenme süreçlerine aktif katılımı, yaratıcılığın gelişmesi için gereklidir. Araştırmalar, yetişkinlerin, çocukların yaratıcı oyun becerilerini geliştirmelerine yardımcı olabileceğini göstermektedir (9,66-68).

Oyun, çocukların bilişsel gelişimini desteklemek için de önemli bir aktivitedir. Oyun çocukların neden sonuç ilişkisini öğrenmesine, problem çözme becerilerinin gelişimine, nesnelerin nasıl çalıştığını keşfetmesine ve keşif yoluyla kavramsal bilgi edinmesine, akademik aktivitelerde konsantrasyon artışına katkı sağlamaktadır (3,6,7,10,49,59). Görüldüğü gibi oyun, akademik gelişimin de ayrılmaz bir parçasıdır. Oyunlar, çocukların öğrenmeye hazır olmalarını ve öğrenme davranışlarını geliştirmelerine yardımcı olmaktadır. Oyun ile, sosyal duygusal öğrenme, akademik öğrenmeyle en iyi şekilde bütünleşmektedir. Akran etkileşimlerine izin veren oyun sosyal duygusal öğrenmenin önemli bir bileşenidir (11).

Oyun ve eğitici faaliyetler, eğitim faaliyetlerinin dışsal motivasyonlu olma yönüyle birbirinden ayrılmakta ve tam olarak aynı şeyi ifade etmemekle birlikte;

birbirlerinin tam tersi de değildir. Eğitimsel bir iş, bir oyunu ya da oyunun özelliklerinden bazılarını içerebilmekte; oyunlar da eğitici özellik taşıyabilmektedir. Oyun, aynı zamanda öğrenmeyi artırıcı ve zenginleştirici özelliği olan bir aktivitedir ve oyunlarla öğretim, bugün modern öğretim yöntemlerinden biri olarak kabul görmektedir (4,7,12,69,70). Bu yöntemlerden birisi olan, tüm öğrencilerin gelişimlerini ilerletmek ve okul topluluğuna eşit katılımını sağlamak için çeşitli strateji ve tekniklerin kullanıldığı “kapsayıcı eğitimde” oyun önemli bir yere sahiptir. Çünkü oyun, özgür seçim, esneklik, özerklik gibi nitelikleriyle, eğitimde, çeşitlilik ve esneklik sağlamak için; çocuk merkezli ve katılımcı / deneysel eğitim stratejilerinin bir parçasını oluşturmaktadır. Doğası ve nitelikleri nedeniyle çocuğun tüm dinamiklerini harekete geçirmektedir. Bu avantajlarına rağmen Lenakakis ve arkadaşları, kapsayıcı eğitimle ilgili çalışmasında, öğretmenlerin çocuklarla oyun oynama yaklaşımının yüzeysel olduğu, çocukların gelişimine katkı sağlamadığı sonucuna ulaşmıştır (3).

Oyunun, çocuklar için gelişimsel yararlarından dolayı, çocuklara oyun oynamak için fırsatlar sunulması eğitimciler için önemli bir amaç olmalıdır. Bunun için, çocukların oyunlarını gözlemleyerek, çocukların tercih ettiğine benzeyen ve onların geliştirilmiş hali olan etkinlikler planlamak etkili bir uygulamadır (4,7,69,70). Çünkü, oyun içinde çocuk, öğrenmeye karşı kalıcı bir eğilim oluşturmaktadır. Serbest oyunda olduğu gibi, kendi öğrenim süreci boyunca kontrol sahibi olmak, çocuğun öğrenmeye karşı istek ve motivasyonu arttırmakta ve uzmanlaşmaya teşvik etmektedir (7,40).

Çocuklar oyunlarında sözel ve sözel olmayan iletişim yollarını kullanmaktadırlar. Oyun, özellikle küçük yaştaki çocukları sözel ifadelerindeki sınırlılığın giderilmesi için önemli bir araçtır. Oyun ortamı, çocukların fonolojik farkındalık, anlambilim, içerikbilim, söz dizimi kurallarını keşfetmesi ve bu alanlarda yeteneklerinin gelişmesi için çok elverişli bir ortamdır. Çocuklar oyun oynarken, farklı kişilerle farklı duygu, ton ve ritimde konuşurlar. Bu da kendilerini kontrol etme, öz düzenleme yeteneklerini geliştirmektedir. Çocuklar birbirleriyle iletişim

içinde olduklarında ve birbirlerini gözlemlerken, bir role büründüklerinde ya da bir kitap okuyup dinlediklerinde dilin yapısına ait birçok kuralın farkına varmaktadırlar. Dile ait kuralları içselleştirmek için oyun çocuklara doğal ve zengin bir uyarıcı ortam sunmaktadır. Dolayısıyla, çocuklar bu şekilde üst düzey iletişim becerilerinin temellerini oyun sürecinde atmış olmaktadır (48).

Araştırma sonuçları da, sembolik oyunların çocukların dil gelişimini desteklediğini (71), hikaye anlatma etkinliklerinin ve rol yapma / taklit oyununun bilişsel değişkenleri olumlu yönde etkilediğini göstermektedir (72).

Oyunların etkili olduğu diğer alan da motor gelişimdir. Oyunlar çocuğun, büyük ve küçük kas gelişimine, güç ve hız kazanmasına ve koordinasyon yeteneğinin gelişmesine katkı sağlamaktadır (1,49). Oyun etkinlikleri sayesinde çocuk; vücudunu kontrol etme, nesnelere tutma, kullanma ve onların işleyişini kavrama yeteneği kazanmaktadır. Oyun, çocukların el becerilerini ve fiziksel güçlerini geliştirmektedir. Pasif eğlence aktivitelerinin aksine, oyun, çocuğun aktif katılımını içermektedir. Çocukları yapılandırılmamış oyuna teşvik etmek, fiziksel aktivite seviyelerini arttırmada ve fiziksel gelişimlerinde oldukça yararlı bir uygulamadır (11).

Görüldüğü gibi oyun, çocuk için vazgeçilmez bir etkinliktir ve yaşamı öğrenme aracıdır. Oyunun çocuğun hayatında yokluğu durumunda ise; normal bilişsel, fiziksel, motor, sosyal duygusal ve dil gelişimi tamamlanamamaktadır (5). Oyun ve oyuncaklar çocuklar için “oyalanmak, amaçsız bir şekilde zaman geçirmek”ten çok daha fazlasını ifade etmektedir. Oyun, amaçları, özellikleri, aşamaları, türleri, kuralları olan bir aktivitedir. Çocuklarda yaşa göre gözlemlenmesi beklenen oyun becerileri ve oyun davranışları vardır. Aynı zamanda da çocukların yaş, cinsiyet, yaşam alanı, kültüre göre şekillenen oyun ve oyuncak tercihleri vardır. Normal gelişimin sağlanması sürecinde oyun ve oyuncaklar, çocuklar için eşsizdir; hem en önemli ihtiyaç, hem de gelişim göstergesidir.

2.1.4. Oyun Kavramı ve Tarihsel Gelişimi

Geçmişten bugüne var olan her toplumda oyun ve oyuncakların varlığını gösteren materyallerle karşılaşılması, oyunun, insanın olduğu her dönemde var olduğunu ve insan yaşamında önemli bir yeri olduğunu göstermektedir. Tarihçilerin bakış açısıyla, çocukların oyunu, bir kuşaktan diğerine aktarılmasını doğası gereği güvence altına alan, evrensel bir olgudur. Platon ve Rönesans takipçileri, oyunun keşfi denildiğinde ilk akla gelen klasik referanslardır. Oyun ilk olarak, Aydınlanma döneminde “keşfedilmiştir” (73).

Dünya üzerinde oyunun tarihinde, iki büyük anlatı ve iki farklı metodoloji kullanılmaktadır. Bunlardan ilki, halktan insanların günlüklerine ve mektuplarına dayanan sözlü, yerel, organik kökenli oyun tarihidir. Diğeri ise, dünya üzerinde büyük şehirleşme ve göç altındaki çocukluk krizini hafifletmek için oyun politikasının yukarıdan aşağıya gelişimini izleyen kurumsal oyun tarihidir (73).

Zaman içinde, farklı kültürlerde yapılan çalışmalar da tutarlı bir şekilde insan toplumlarında oyunun iki karakteristik özelliğini göstermektedir. Birincisi, oyunun hem çocuklar hem de yetişkinlerin dünyasında insanlar arasında her yerde olduğu ve çocukların oyunlarının sürekli olduğu şeklindedir. Dünden bugüne tüm toplumlarda ve kültürlerde, oyunun varlığı ve oyuncak üretimi yetişkinler tarafından desteklenmektedir. İkincisi, oyun tüm toplumlarda ortaya çıkan çeşitli türlerle birlikte çok yönlü bir fenomendir, ancak prevalansta toplumdan topluma farklılıklar vardır. Bu değişikliklerin çocukluğun doğası ve oyunun değeri ile ilgili farklı tutumlardan kaynaklandığı görülmektedir. Arkeolojik ve kültürlerarası kayıtlar, Paleolitik Çağ'dan kalma taş, çubuk ve kemikten yapılmış zar, oyun sopaları, oyun tahtaları ve çeşitli top - oyun malzemesi türlerinin varlığı ile tarih öncesi zamanlardan beri oyun ve oyunların yaygınlığını göstermektedir (74). Antik Çin, Peru, Mezopotamya ve Mısır'daki kazılarda, muhtemelen çocuklar için oyuncaklar olarak kullanılan seramik ve metalden yapılmış minyatür modeller ve en çok çocuklar, bebekler ve çingiraklar gibi nesnelere oynayan insanların tasvirlerini gösteren çizimler ortaya çıkarılmıştır (73,74).

Tarihsel dönemlerde, Avrupa kültürlerinde çocukluğun doğası üzerine yapılan çalışmalar oldukça tutarlı bir tablo ortaya çıkarmıştır (74,75). Eski Yunanistan ve Roma'nın klasik toplumlarında, çocukların oyunlarına açıkça değer verildiği görülmektedir. Aynı zamanda oyunla ilgili birçok modern görüşün tohumlarının çok eski zamanlarda atıldığına dair izler de tarih sahnelerinde görülmektedir. Örneğin; Plato, serbest oyun, jimnastik, müzik ve diğer boş zaman aktivitelerinin yetişkin yaşamına hazırlanmak için beceriler geliştirmenin yanı sıra, fiziksel gelişim ve sağlığın desteklenmesi için kullanılmasını savunmuştur. Aristoteles, çocuğun genel gelişimi için oyunun ve fiziksel aktivitelerin önemini vurgulamıştır. Quintilian gibi Romalı düşünürler, oyunun ilköğretim şekli olarak kullanılmasını önermiştir. Böylece tarihçiler, bugün hala kabul gören; çocukların oyun alanında büyük özerkliğe sahip olduğunu ve çocukluğun karakteristik bir özelliği olduğunu ortaya çıkarmıştır. Böylece bu düşünceler ışığında ve oyun ile eski toplumlardaki çocukların yaşamını yeniden inşa etmeye çalışmışlardır (74).

Çocukların oyun oynaması için, 18. yüzyılın sonuna doğru, küçük mobilyalar ve evler üretildiği görülmektedir. Doğası gereği kendiliğinden oluşu ve içerdiği özgürlük kavramları, zamanla oyunu temel bir felsefi varlık haline getirmiştir. Oyunun felsefi bir kavram olarak kullanılması ise, JJ. Rousseau ile başlamıştır. Oyun, yapısı gereği zorunluluk içermediğinden, on dokuzuncu ve yirminci yüzyıl boyunca sosyal reformcular tarafından başarılı bir sosyal, eğitimsel ve terapötik uygulama olarak tanımlanmıştır. (73,76).

21. yüzyıldaki çağdaş durumda ise, "kültürel olarak ekili oyun" kavramının öne çıktığı görülmektedir. Bu kavram beraberinde, aynı toplumların içinde bile oyunla ilgili kültürel farklılıkların olduğunu ortaya çıkmaktadır. Bu farklılıklar: birçok ebeveynin görüşlerinin ve çocuklarına sunabileceği fırsatların, çocukların oyun alanlarındaki riskine yönelik tutumlarının ve çocukları ile oynamaya ayırabilecekleri zamanın kültürel olarak değiştiği bu ve daha fazla konu başlıklarında kendini göstermektedir (74).

Frost, çocuk oyunları ve oyun alanları tarihinin endişe verici bir şekilde durduğunu, halk oyununun altın çağının sona erdiğini iddia etmektedir. Bunu, “Çocuk Oyunlarının Tarihi (A History of Children's Play)” kitabında: “Şimdiye kadar, en korkunç koşullarda bile çocuklar geleneksel oyunlarını geleneksel yöntemleriyle oynadılar. Şimdi ise, tarihte ilk kez, bütün sanayileşmiş ulusların çocukları, oyun oynamak için doğal dış alanlarını kaybediyorlar ve açık alanlarda özgür, spontan olarak nasıl meşgul olabileceklerini unutuyorlar “ şeklinde ifade etmektedir. Diğer yandan karşıt bir görüş olarak, geleceğin, farklı bir stratejiyi, çağa daha çok yakışan, daha az teknofobik bir oyun anlayışını gerektirebileceğini savunanlar da vardır (73).

2.1.5. Oyuncak Kavramı ve Tarihsel Gelişimi

Oyuncaklar Hakkında Yönetmelik'te (77): “14 yaşından küçük çocukların oyunlarında kullanılmak üzere tasarlanan ve imal edilen her türlü ürün ve oyun araç ve gereçleri” olarak tanımlanan oyuncakların tarihi insanlık tarihi kadar eskidir. Tarihte bilinen ilk oyuncaklar, Mısırlılar'a aittir. Çocukların, milattan önce beşinci yüzyılda tahta atlarla, milattan önce ikinci yüzyılda ise misket ve topaçla oynadıklarını gösteren arkeolojik bulgular vardır. Aynı dönemde Firavun mezarlarında oyuncak bebeklere rastlanmıştır. Roma, Yunan, Mezopotamya uygarlıklarında da oynanan antik oyuncakların çoğu Mısır uygarlığı ile benzer özellikler taşımaktadır. Roma, Eski Yunan ve Çin'de de kilden bebekler yapıldığı bilinmektedir. Mezopotamya ve İran'daki arkeolojik kazılar, MÖ 3000 yıllarına uzanan oyuncaklar (pişmiş topraktan çingiraklar, tekerlekli hayvanlar ve küçük mobilyalar) ortaya çıkarmıştır. Kartopu ve çamurdan topun, ilk insanların çocuklarını ve kendilerini eğlendirmek için kullandıkları bir nesnedir. Arkeolojik bulgular, bundan 4000 yıl önce oyuncak yapımının var olduğunu göstermektedir. İskoçya'da o tarihlere ait olduğu düşünülen taştan yapılmış toplar bulunmuştur. Bulgular, dünyada 4000 yıl önce kullanılan oyuncakların birçoğunun bugün hala aynı biçimde ya da bazı değişikliklere uğramış halleriyle kullanıldığını göstermektedir (78–81).

İnsanın varoluşunda bulunan keşif ve oynama güdüsü farklı medeniyetlerde farklı şekillerde ortaya çıkmıştır. Antik Yunan ve Roma'da, yetişkin olmaya adım atan

çocukların oyuncaklarını tanrılara adadıkları ve çocuk mezarlarının içinde oyuncakların bulunduğu bilinmektedir. Bu oyuncaklar içinde, çoğunluğu pişmiş topraktan yapılan çingiraklar, bebekler, düdükler, atlar, arabalar, türlü hayvanlar, topaçlar, yoyolar görülmektedir. Bir oyuncak türü olarak rastlanan pişmiş toprak düdüklere, farklı medeniyetlerde tören ritüellerinde kullanılan nesnelere olarak da rastlanmaktadır. Antik çağdan bugüne gelen çoğu nesnenin, oyuncak mı yoksa bir tapınma objesi mi olduğu konusu, bugün hala tartışılabilir; o dönemlerde de çocukların gelecekteki rollerine hazırlanması için oyuncakların önemini koruduğu açıktır. Bugün dünyanın bilinen en eski oyuncakları Mardin Müzesi'nde sergilenen MÖ 5500 - 3000 yıllarına ait olduğu düşünülen, Kalkolitik Döneme ait oyuncak arabadır (79,82).

Oyuncakların seri olarak üretilip satılması ise, tahta bebeklerin satılmasıyla 1700'lerde Almanya'da görülmektedir. Türk tarihinde satılmak amacıyla üretilen oyuncaklar, Osmanlı döneminde ortaya çıkmaktadır. Hayvan bağırsağından yapılan balon, çember, tahta topaç, toprak düdük ve tef satışı yapıldığı bilinen ilk oyuncaklar arasındadır. Türkler'de oyuncakçılık, Orta Asya'dan beri Selçuklu ve Osmanlı'da var olan bir zanaattır. Anadolu'da da, oyuncakların çok eski çağlardan beri var olduğunu gösteren sayısız belge vardır (78,79,82). Bugün gelişmiş ülkelerde, oyuncakların ticari üretimi büyük işletmelerin elindedir. Dünya genelinde, ulusal ve uluslararası oyuncak fuarları düzenlenmekte, oyuncak ve oyun yelpazesi popülerliklerinde uluslararası sınırları aşmaktadır (81).

İçinde bulunulan yüzyılda, bu geniş yelpazenin içinde oyuncak seçimi, özenli ve bilinçli bir tercih yapmayı gerektiren çok önemli bir konudur. Oyuncak, çocuğu problem çözmeye yönlendirmeli, merak uyandırmalı, hayal gücünü ve girişimciliği desteklemeli, manipülasyon becerilerini geliştirmeli, yaş ve gelişim dönemine uygun olmalı, yeteneklerini ve kişiliğini geliştirmesine imkan vermeli, onu yetişkinlerin hayatına hazırlamalıdır. Bu amaçlarla üretilen eğitici oyuncaklar, çocuğa erken dönemde kazandırılması amaçlanan kavramları (farklı olanı bulma, eşleştirme, sıralama, gruplama vb.) hem eğitici hem de eğlendirici yöntemlerle öğretmeye

yardımcı olan; çocukların yalnızca bilişsel gelişimi değil, tüm gelişim alanlarını desteklemek amacıyla sistemli bir şekilde geliştirilmiş, çocukların oynayarak öğrenmesini sağlayan oyuncaklar olarak tanımlanmaktadır (83). Bebeklikten itibaren çocuğun gelişimine katkı sağlayan bu oyuncaklar, tarihsel süreçte isimlendirilmeyen, bu yüzyılda önemi giderek artan, bir kavram olarak belirmektedir.

Okul öncesi çocuklar için ailelerin oyuncak seçimiyle ilgili iki farklı çalışmada, aileler oyuncakların eğitici materyaller olduğunu düşünmekte; çocukları için oyuncak seçerken, sırayla güvenlik (keskin kenarları olmaması vb.) eğitici olma, hayal gücü, yaratıcılık, yetenekleri geliştirme, çocuğun gelişimine uygun olma ve çocuğun istekleri kriterlerini dikkate almaktadır (83,84). Litvanya'da yapılan bir çalışmanın sonuçları ise, çocukların dünyasında modern oyuncakların ön plana çıktığını göstermektedir. Çocuklar, zamanlarının çoğunu, popüler çizgi film ve televizyon filmlerinden gelen figürler ile (*Pokémon, Barbie bebekleri, robotlar, vb.*), bu programların içeriğini yansıtan oyunlar oynayarak geçirmektedir. Modern teknik cihazların (cep telefonları, bilgisayarlar, mikrofonlar, ev aletleri) ve bilgisayar - video oyunlarının oyuncak kopyaları da en çok oynanan oyuncaklar olurken, eğitici oyuncaklar ve çocuk kitapları çocukların favori oyuncaklar listesinin altında yer almaktadır (83).

Oyuncakların tümünün gelişimsel yararı olduğu kabul edilmekle birlikte, bazı çalışmalarda, birtakım oyuncakların gelişimsel yararlar yönünden ön plana çıktığı sonucuna ulaşılmıştır. Örneğin, bloklar çocukların hayal gücünü tamamen kullandıkları oyun nesnelidir (11,60). Blok oyunları, çocuklara sayı, mekansal ilişkiler, sosyal etkileşimler, problem çözme, motor beceriler gibi birçok alanda öğrenme fırsatı sunmaktadır (60,85). Barton çalışmasında, blokların, çocuklarda basit, rasyonel oyundan (örneğin, bir şeyleri üst üste yığma / sıralama) karmaşık, sembolik oyuna kadar geniş yelpazedeki oyun davranışlarını ortaya çıkarmak için son derece elverişli oyuncaklar olduğunu belirtmektedir. Aynı zamanda bu oyuncakların, giderek karmaşıklaşan oyunları öğretme fırsatı sunarak, engelli olan ve

olmayan tüm çocuklar için ve çocuklar arasında sosyal etkileşimleri desteklemek için ideal bir oyun nesnesi olduğuna dikkat çekmektedir (60).

Gerçek hayattaki nesnelere temsil eden oyuncaklar da, çocuğun gelişiminde ayrı bir öneme sahiptir. Shen ve arkadaşları, konuyu şu örneklerle açıklamaktadır. Örneğin; yiyecekler ve mutfak eşyalarını temsil eden oyuncaklar, yetişkinlerin sosyal rollerini taklit ederken ya da aile hayatının psikolojik ya da duygusal sorunlarıyla karşı karşıya kaldıklarında, çocukların taklitleri için mükemmel bir destek sağlamaktadır. Oyuncak araçlar, taşıtlar, çocuğun kontrollü / dikkatli olma hissini tecrübe etmesine yardımcı olmakta, sosyal oyunlarını ve grup oyunlarını desteklemektedir. Hayvan figürleri, çocukların kendini, aile üyelerini, akranlarını ve onun için önemli diğer kişileri temsil ederek; çocuğun bunlarla, yaşadığı olaylarla ve yaşamıyla ilgili duygularının metaforik olarak dışa vurabilmesi için fırsat sunmaktadır (45). Benzer şekilde bebekler de, bu anlamda çocukların hayal gücünü tamamen kullandıkları oyun nesnelere (11).

2.1.6. Değişen Çocukluk Anlayışıyla Çocuk Edebiyatı ve Oyun - Oyuncaklar

Çocuk kavramı, insanlık tarihinin tüm dönemlerinde vardır. Fakat çocukluk, zaman içinde değişim gösteren bir kavram olmuştur. Çocukluk anlayışı, Ortaçağ'dan uygar zamanlara kadar büyük değişime uğramıştır. Fransız nüfus bilimci ve sosyal tarihçi Aries'e göre, 16. yüzyıldan önce toplumda çocukluk ve çocukla ilgili hisler bulunmakta, ancak çocukluk kavramı yer almamakta; çocuk gerçekliği kavramının oluşması uygarlığın bir sonucu olarak görülmektedir (86,87).

Aries, çocukluğun sadece bir biyolojik olgu değil, toplumsal bir kategori olduğunu ve dolayısıyla tarihsel süreçte değiştiğini savunmaktadır. Bunun bir kanıtı olarak, o dönemin portrelerine dikkat çeken Aries, Ortaçağ boyunca gerçek bir çocuk portresi resmedilmediğini, Rönesans'tan önce sanatçıların, çocuğu ancak minyatür bir yetişkin olarak betimlediklerini belirtmektedir. Bu ise, çocukların toplumdaki yerini ve rolünü net olarak yansıtmaktadır. Çocukların yetişkinler ile aynı

oyunları oynaması ve yetişkinlerle aynı giydirilmesi de, toplumda çocukluk düşüncesinin olmayışını gösteren işaretlerdir (75,88).

Çocuğun gelişimi, eğitimi ve toplumdaki yerinin gözetilmesi, oyun, oyuncak gibi çocukluğa ait kavramların üzerinde düşünülmesi ve çalışılması çocuk gerçekliğinin doğmasını ve beraberinde çocuk kültürünün oluşmasını sağlamıştır. Zaman içinde çocuğun bilişsel gelişiminin önemsenmesi, modern anlamda çocuk gerçekliği kavramının ortaya çıkmasında etkili olmuş ve çocukların yetişkinden farklı, özgün psikolojik ve sosyal özellikler taşıdığı bilimsel gerçekliğine ulaşılmıştır (89). Ancak “çocukluk kavramı” ile ilgili ilerleyici sürece rağmen bugün; değişen yaşam koşulları, küreselleşme ve ilerleyici teknolojik gelişmelerin “çocukluk” üzerinde olumlu birçok etkisi ile birlikte olumsuz etkilenmelerin de olduğu izlenmektedir.

Bugünün çocuklarının yaşam karşısında “acele ettirilmeleri”, onların üzerinde baskı yaratmakta, başarılı olma, birinci olma türünden baskılarla, çocuklar zamanından önce yetişkin olmaya zorlanmaktadır. Elkind, eğlence olan her şeyin, artık profesyonelleşip yarışma konusu olduğuna, çocukların “gerçek bir oyun” oynayamadıklarına dikkat çekmektedir. Bugünün çocuklarının, çocuk olmanın vazgeçilmezi olan gerçek oyun kavramından ve çocuk gerçekliğinden uzaklaşmaları, modern toplumun getirisi olarak sunulmaktadır (90). Çocuklar, giderek oyuna daha az zaman ayırmaktadır (7,90). Sanal oyunların artmasıyla çocuklar daha farklı bir dünyaya maruz kalmakta dolayısı ile ‘gerçek bir çocuk’ olma şansını da kaybetmektedir (14). Hem çocuklar, hem de ebeveynler için faydalarına rağmen, serbest oyuna ayrılan zamanın bazı çocuklar için belirgin şekilde azalmasının birçok nedeni vardır. Acele yaşam tarzı, aile yapısındaki değişiklikler, ücretsiz sunulan akademik içerikli ve zenginleştirilmiş diğer faaliyetlere artan ilgi gibi etkenlerin bunlardan bazıları olduğu düşünülmektedir (11).

Bir toplumun kültürel, ekonomik, politik ve toplumsal değişim süreçlerine bakılarak o toplumda, çocukluk imgelerinin ve çocuk kültürüne ait olan oyun ve oyuncakların sosyokültürel tarihindeki değişimler görülebilmektedir (14). Oyun ve kültür ilişkisi, çok eski tarihlerden beri varlığı bilinen bir olgudur. Smith’in belirttiğine

göre; Hollanda'lı tarihçi Johan H. Huizinga da, "Kültürde Oyun Ögesi Üzerine Bir Çalışma " (*A Study of the Play Element in Culture*) adlı kitabında, oyunun kurallarıyla ve içeriğiyle geliştiği medeniyetin kültürünü yansıtan din, yasalar, rekabet anlayışı gibi birçok özelliğe dair öğeler içerdiğini belirtmektedir (43). Kültür ayrıca, oyun - oyuncak algısını da etkileyen bir olgudur. Farklı kültürlerden insanlar, bir sosyal etkileşim ve kültürel iletişim nesnesi olan oyun ve oyuncakları farklı şekillerde algılamaktadır (83). Lin ve arkadaşlarının, Çin'de çocukların oyunlarını, ailelerini de içerecek şekilde incelediği çalışmasında da, ebeveynlerin etnik kökenlerinin ve dolayısıyla kültürün izlerinin, oyunda zamanın kullanımı, oyunda ebeveynlerin rolleri ve çocukların oyuncak temini alanlarında görüldüğü bulunmuştur (91).

Yapılan araştırmalar, Türkiye'de de çocukların oyun kültüründeki köklü değişimleri ortaya koymaktadır. Bir toplumda oyun kültürünün değişmesi, çocukluk anlayışının da değişmekte olduğunu göstermektedir. İçinde bulunulan yüzyılda, küreselleşmenin etkisiyle bütün çocuklar, aynı oyuncakları bilmekte ve onlarla oynamakta, dijital oyunla zaman geçiren çocuklar giderek artmaktadır. Bu oyunların yazılımlarında ise, geleneksel öğeler ve oyunlar desteklenmemektedir. Yerel ya da kültürel oyuncak tarihe karışırken, yerel ya da kültürel oyuncakla oynayan çocuk da tarihe karışmaktadır. Ancak tüm bu değişime ve tüketime rağmen oyuncaklarla ilgili geleneksel bir algı da varlığını korumaya devam etmektedir (8,89,92).

Oyun ve oyuncaklar gibi çocuk edebiyatı da tarihsel süreçte değişime uğramıştır. Modernleşme sürecinde, çocuklara ait dünyanın genişlemeye başlamasıyla, çocuklar için giysiler, oyuncaklar, oyunlarla birlikte kitaplar ortaya çıkmıştır. Aries, çocukluk konusundaki dar görüşten 19. yüzyıldaki çocuk merkezli aileye nasıl gelindiğinin izlerinin, sanatta, dilde, edebiyatta, oyunlarda çocuk kavramının nasıl yansıdığına ilişkin, bu alanlarda yapılan geniş, ayrıntılı, gözlemler ve bilimsel araştırmalarla belirleneceğini belirtmektedir (75,88).

Çocukluk sosyolojisinde: Geleneksel teoriler, yorumlayıcı perspektif ve yapılandırmacı yaklaşım olmak üzere üç temel yaklaşım söz konusudur. Geleneksel teoriler, çocukları yetişkinlerce kurulan kültürün tüketicileri olarak görürken;

yorumlayıcı ve yapılandırmacı teoriler, hem çocukların hem de yetişkinlerin, toplumda aktif ve katılımcı bireyler olduğunu savunmaktadır (93). 21. yüzyılda, yorumlayıcı ve yapılandırmacı teorilerin daha çok kabul görmesine ve yukarıda değinilen modern çocukluk anlayışına geçiş ile ilgili olumlu gelişmelere rağmen; gerçek çocukluk olgusunun toplumda ortaya çıkışından iki yüzyıl sonra, hala çocuklar için üretilen bir edebiyat oluşmadığı görülmektedir. “Var olan bu boşluk, önce genel edebiyat dizgesindeki çocuğa göreleştirebilecek metinlerden yararlanılarak doldurulmaya çalışılmış ve sonrasında da çocuk edebiyatının oluşumu sağlanmıştır”. Türkiye’de yetişkin edebiyatından, çocuk edebiyatı alanına uyarlanan, aslında indirgenen ilk örneklerden bazıları: Robinson Cruseau (Daniel Defoe), Don Kişot Cervantes), Guliver’in Gezileri’dir (Jonathan Swift). Sonrasında ise, destanlar, masallar, çocuğa göreleştirilmiş ve çocukların dünyasına sunulmuştur (12).

Dünya üzerinde edebiyat, öykülerin insandan insana anlatılmasıyla sözel edebiyat ürünleriyle başlamıştır. Bu türle başlayan ilk edebiyat ürünleri Klasik Yunan ve Roma Dönemi’nde görülmektedir. O tarihlerde ortaya çıkan edebi ürünler yetişkinler gibi çocukların da ilgisini çekmiştir. Homer’in yazdığı ünlü şiirler, İliada ve Odysseia öyküsü, ahlaki öğütler veren hayvan masalları olan Ezop Masalları bunlar arasındadır. Romalılar da, Yunanlılar’dan etkilenmiştir ve Roma kültüründe de benzer eserlere rastlanmaktadır. O dönemde “yetişkin” ve “çocuk” edebiyatı arasında pek fark bulunmamaktadır (94).

Resimli çocuk kitaplarının tarihi ise, 1658’de Bishop Comenius tarafından “*Orbis sensualium pictus (The Comenius)*” adlı eserin yayınlanmasıyla başlamaktadır. 18. yüzyılın ortalarına kadar olan süreçte resimli kitaplar çoğunlukla siyah - beyaz olmakla birlikte, bu kitapların bir kısmı da basıldıktan sonra elle renklendirilmiştir. Resimli çocuk kitaplarının ilk altın çağı olarak nitelendirilen ilk gerçek gelişme ise; yayıncı ve yazar Edmund Evans’ın okul öncesi çocuklar için daha ekonomik ve daha çok kitap yayınlatabilmek amacıyla başladığı ve birçok yazarla çalıştığı serüvende, 1860’larda bastığı “*Toy Books*” (Oyuncak Kitaplar) serisinde kullandığı teknikle ortaya çıkmıştır (95).

18. yüzyılın sonlarına gelindiğinde, “*chapbook*” olarak adlandırılan: “Kırsal kesimde, küçük dükkanlarda bulunabilen, genellikle eski ve hırpalanmış tahta bloklar kullanılarak ucuz kağıda basılan kitapların” ve diğer ucuza üretilen metinlerin oluşturulması insanların kitaplara erişimini arttırmıştır. “*Chapbook*” ların içeriğinde genellikle eğlenceli hikayeler, ahlaki değer ya da suç hikayeleri, duygusal ve heyecan verici hikayeler, şarkılar, kehanetler, tekerlemeler, peri masalları veya alfabe metinleri bulunmaktaydı. Ancak, o tarihte çocuklar bu metinlerin tek hedef kitlesi değildi (96,97).

Türk edebiyatında da, diğer birçok alanda olduğu gibi çocuklara yönelik yayınlar Tanzimat dönemiyle birlikte çoğalmıştır. İkinci dünya savaşı zamanlarına gelindiğinde ise, çocuk edebiyatında ünlü eğlenceli eserler ortaya çıkmaya başlamıştır. Bu dönemde, en ünlü çocuk kitapları İngilizler’e aittir. İkinci Dünya Savaşı’ndan bugüne kadar olan dönemde çok fazla çocuk kitabı basılmış ve çocuk kitapları ve resimlendirmeleri alanında önemli gelişmeler olmuştur. Son yüzyıl içinde de, tüm dünyada, geleceğin mimarı olan çocuklara yönelik edebiyat eserlerine özel bir önem verilmeye başlanmıştır (94,98).

Çocuk edebiyatı alanındaki bu olumlu gelişmelere rağmen, hala kimi yetişkin bireyler, çocuk kitaplarını yetişkinlere yönelik bir kurgunun basite indirgenmiş şekli olarak değerlendirebilmektedir. Bu, konuyu sadece yaş ve dolayısıyla yaşam deneyimlerinin henüz sınırlı olmasıyla doğrudan ilişkilendirerek; çocuğun kendine ait bir dünyası olduğu gerçeğini görmezden gelen son derece kısıtlı ve yanlış bir bakış açısıdır. Türkiye’de yayınlanan bazı eserlerde de bu duruma rastlanmakla birlikte; çeşitli etki ve biçimlendirmelere en açık olan çocukluk döneminin özensiz eserlerle geçiştirilemeyeceği bugün daha geniş bir kitle tarafından bilinen bir gerçektir (99–101).

2.2. Çocuk Edebiyatı

“Çocuk edebiyatı, doğumdan ergenlik dönemine kadar devam eden süreçte, çocukların gelişim düzeylerine uygun olarak, onların duygusal ve düşünsel

dünyalarını, sanatsal nitelik taşıyan dilsel ve görsel unsurlarla zenginleştiren ürünler bütünüdür” (102).

Brown ve Tomlinson’a göre çocuk edebiyatı: “Nesirler ve şiirler, kurgusal olan ya da olmayan içerikler aracılığıyla, çocukların ilgisini çeken konuları kapsayan, çocuklar için yazılmış kitapların tümüdür” (103).

Schneider ise, çocuk edebiyatını en sade haliyle: “Çocuklar için yazılmış, çocuklar tarafından okunan ve / veya çocuklar hakkında yazılmış kitapların tümü” olarak tanımlamıştır (96).

Çocuk edebiyatında, “çocuğa görelik ilkesi” nin önemini vurgulayan Şirin’e göre çocuk edebiyatı: “Çocukların büyüme ve gelişmelerine, duygu, düşünce ve duyarlılıklarına, hayallerine, zevklerine, eğitimle beraber eğlenmelerine katkı sağlamak amacı ile gerçekleştirilen bir edebiyattır. Bir edebi eser çocuksu duyarlılığı başarıyla yansıtıyor, çocuk kalbinin duyarlılığı ile özdeşleşiyorsa çocuğa göredir.” Çocuğa göreliğin ilkeleri ise çocuk bakışıyla belirlenmektedir (100). Bu bağlamda, “özgürlük ve eğlence” çocuklar için oluşturulan edebiyatının doğasında var olan iki öge olarak kendiliğinden var olmaktadır (101).

Ünlü yazar, Charles Dickens için çocuk gözüyle edebiyat: “Çocuklukta O’na umut veren, kederli ve küçük düşürücü bir çaresizlikten kaçış, neşe ve teselli bulma aracı, bazıları için ise bilgi edinme yolu, zihni ve hayal gücünü geliştirme aracıdır” (104).

Çocuk edebiyatının hangi yaş dönemindeki çocuklara hitap eden eserler olduğu ile ilgili, doğumdan ergenlik dönemine kadar (102,103), 0-12 yaş gibi aralıklara rastlanmaktadır (103). Dünya literatüründe kabul gören çocukların bebeklikten itibaren kitaplarla tanıştırılmasıdır (13).

2.2.1. Çocuk Kitapları ve Gelişimsel Önemi

Çocukların gelişiminde, onu çevreleyen tüm diğer uyaranlar gibi, çocuk kültürünün önemli bir unsuru olan kitapların önemli bir yeri vardır. Kitaplar

aracılığıyla çocuklara iletilen açık ve örtülü mesajlar, çocuğun yaşama bakış açısını etkileme gücüne sahip öğelerdir (15,23). Kitaplar, çocuğun yaşam deneyimleri üzerine farklı açılardan yorum getirmesinde önemli katkı sağlamaktadır. Çocuklar, kitaplarda anlatılan hikayeyi dinlemekte ve dinlediklerini hayatla ilişkilendirmektedir (17,105).

Çocuk edebiyatının esas yükümlülüğü, dilin ve resmin anlatım olanaklarını kullanarak onlara yeni deneyimler sunmaktır. Çocuklar için üretilen nitelikli yayınların, çocuğun edebiyat ve sanat ile etkileşimini sağlayan, onları zamanla özenli örneklerle yöneltebilen, okuma kültürü ve okuma sevgisi kazandıran eserler olması gerekmektedir (13,102).

Çocuk edebiyatı, çocuğun içinde yaşadığı dönemde ve toplumda bir yeri olduğunun göstergesidir. Aynı zamanda, çocukların toplumdaki ideolojik, politik ve pedagojik bakış açılarıyla etkileşime girmesi için güçlü bir kaynaktır. Çocuk kitapları, toplumun güç ilişkilerini ve sosyal konumlarını da yansıtmakta ve bunları görmek için çocuğa pencereler sunmaktadır (61,106).

Çocuk edebiyatı ürünleri, çocuğa kişilik gelişimi yolunda ilk birikimlerini kazandırma gücüne sahiptir ve bu birikimlerden yaşam boyu yararlanma açısından çocukluk sürecinde önemli bir yeri vardır. Erken çocukluk döneminde sıklıkla ve tekrar tekrar okunan kitaplar, çocuğun benlik imajının oluşumuna büyük katkı sağlamakta, kendi kimliklerini oluşturmada yardımcı olmaktadır. Çocuk kitap ile tek başına etkileşime geçtiğinde, ona kitabın içeriğindeki iyi ve kötü konusunda rehberlik edecek biri olmadığı için seçimi kendi kendine yapmaktadır. Çocuklar, ilgiyle okuduğu, kendi dünyasından bir şeyler bulduğu kitaplardaki kahramanlar, olaylar ve kitabın verdiği dersle özdeşim kurmaktadır. Bu sebeple, kitaplar, çocuk üzerinde, anne - baba ve eğitimcilerden daha etkili izler oluşturabilecek güçtedir (19,61,107,108).

Eğitimde kazandırılmak istenen değerler, diğer isimleriyle karakter, kişilik, ahlak eğitimi çocuğa çeşitli yollarla verilebilmektedir (109). Okul öncesi dönem,

çocuğun toplumsal değerleri keşfetmeye ve içselleştirmeye başladığı dönem olması açısından kritik bir öneme sahiptir. Toplumsal kuralların yer aldığı resimli çocuk kitaplarının kaleme alınması, iletişim becerileri ve akran ilişkilerinin gelişimi gibi sosyal gelişimin türlü boyutlarına olumlu etki etmektedir. Özellikle küçük çocuklar, içinde yaşadıkları toplumun kültürel özelliklerini öyküler aracılığıyla daha rahat anlama ve içselleştirme şansına sahip olmaktadır (110).

Çocuk edebiyatı, tüm çocukluk dönemlerinin duyarlılıklarını yansıtmalıdır. Bu, çocuklara yönelik edebiyat olmanın başlıca koşuludur. İyi çocuk yayınları, sınırları aşmayı kolayca başarmakta ve çocuk edebiyatı kültürü tüm dünya çocuklarına ortak paylaşım şansı vermektedir (100,103).

Çocukların, yaşa göre ilgi alanlarına giren konuları dikkate almak ve ruhsal ihtiyaçlarını (başarma, bir gruba kabul edilme, oyun, estetik, sevme ve sevilme) karşılamak, sosyal duygusal gelişimini göz önünde bulundurmak; çocuk edebiyatının hedefleri arasında yer almaktadır (99,111). Kitaplar, çocukların algısını geliştiren, çevresindeki dünyayı keşfetmesini kolaylaştıran, hayalle gerçeği ayırabilmesini sağlayan elzem eğitim materyalleridir. Bunun için de, çocuk yayınlarının gelişimsel olarak uygun, onların ihtiyaçlarını karşılayan, ilgi ve becerilerini destekleyen, özdeşim kurmasını kolaylaştıran dış yapı, içerik ve resimleme özelliklerini taşıması temel ilke olarak benimsenmelidir (102,111).

Kitap okuma alışkanlığının çocukluğun ilk yıllarında temelinin atılması önemlidir. Çünkü kitap okuma alışkanlığı, kişinin çocukluktan yetişkinliğe sağlıklı biçimde geçebilmesi için, erken dönemde ve doğru olarak kazanılması gereken bir davranıştır. Mümkün olan en erken dönemde kazanılan ve doğru kitap seçimleriyle sürdürülen bu davranış, onun bilişsel, duygusal ve motor gelişimine önemli katkılar sağlayacaktır. Bunların sağlanabilmesi, çocukların okumaya ilgisini arttırmak içinse onlara özgü yapıtların hazırlanması gerekmektedir (13,105). Çocukların farklı dönemlerde farklı kitaplara ilgi duymasında, çocuğun hem gelişim özellikleri hem de karakterinin rolü vardır. Çocukların bireysel özelliklerine ve yaşına uygun kitaplarla buluşması önemlidir (13,112).

DeBruin-Parecki ve arkadaşları, konunun önemini: “Çocuklarınızın sağlıklı ve mutlu büyümelerine yardımcı olmak için, onlar için yapabileceğiniz en önemli şey, okuma becerilerini geliştirmelerine yardımcı olmaktır. Çocukların okumayı ne kadar iyi öğrendiklerini söylemek, sadece okulda ne kadar başarılı olduklarını değil, yaşamları boyunca ne kadar başarılı olduklarını doğrudan etkilemektedir. Çocuklar okumayı öğrendiğinde, elinde dünyanın tüm bilgisine kapı açan anahtarı da vardır. Bu anahtar olmadan birçok çocuk yaşamın gerisinde kalır” şeklinde ifade etmektedir.

Çocuk, yaşamının ilk yıllarında duyduğu öykülerin etkisini ömür boyu taşımaktadır. Gelişen kişiliğinde bunların da izi vardır. Bu yüzden çocuk kitaplarının biçim ve içeriğinin, hedef kitlesi olan yaş grubunun özelliklerine göre düzenlenmesi çok önemlidir (13,113).

2.2.2. Çocuk Kitaplarının Türleri ve Özellikleri

Oyuncak kitaplar: Çocuğu ilk yaşına girmeden kitapla tanıştırmamanın yararı bugün bilinen bir gerçektir. Altı aylıktan başlayarak çocuğun eline kitap verme, hatta anne karnında bebeğe kitap okumaya başlama, çocuğun gelişimi için yararlı uygulamalardır. Bebeklere bu erken başlangıç için son derece uygun olan oyuncak kitaplar, yarı kitap - yarı oyuncak görünümünde olan, kitap gibi sayfaları çevrilen fakat oyuncak özelliklerine de sahip olan bu yayın türünün adıdır. Kitaba nasıl davranacağını henüz bilmeyen, onu bir tür oyuncak gibi gören bebekler için, sayfaları kağıt yerine bezden olan bez kitaplar ve bebeklerin banyosunu daha eğlenceli hale getirmek için ona sunulan oyuncaklara bir alternatif olarak muşamba vb. gibi suya dayanıklı materyallerden yapılan, yıkanabilen banyo kitapları, sesli kitaplar oyuncak kitapların türleri arasındadır (13,113,114).

ABC, kavram, etkinlik kitapları: Bir – bir buçuk yaşındayken çocuğun tanımaya başladığı çevresindeki eşyaları, kişileri, ağaç, çiçek, hayvan gibi resimlerle doğayı; iki - dört yaşlarında renk, şekil, sayı, mevsim, uzaklık vb. kavramları tanıtmayı amaçlayan kitaplardır. Aynı zamanda, çocuklara sıralama, eşleştirme vb.

gibi beceriler kazandırmaktadır. Bu kitaplar sayesinde çocuk, hem içinde yaşadığı dünyayı, hem de bir nesne olarak kitabı keşfetmeye başlamaktadır. Tamamen yazısızdır ya da sadece resimlerin altında ilgili nesnelerin ismini içeren kelimeler bulunmaktadır. Parlak renkler kullanılır, resimleri kalın çizgilerle sınırlandırılmaktadır. Kolay yırtılmayan dayanıklı materyallerden üretilmesi önemlidir. Çünkü bu yaştaki çocuklar resimler kadar, kitabın yapısıyla da ilgilenmektedir. Sayfaların kolay yırtılması halinde, bu eylem çocuğun ilgisini çekebilir ve dikkati kitabın içeriğinden yırtma eylemine yönelebilir (13,113).

Resimli öykü kitapları: Çocuklar için yazılı edebiyat resimli öykü kitaplarıyla başlamaktadır. Bu kitaplar, resim ağırlıklı olmakla birlikte, başı ve sonu olan bir öykü içermektedir. Her resimli kitap çocuk için iki öykü anlatmaktadır: “Gözün gördüğü öykü ve kulağın duyduğu öykü” (113). Çocuklar, ilk olarak, kitapların resimlerine ilgi duymakta, büyüdükçe resimlerle birlikte konularıyla da ilgilenmeye başlamaktadır (102,113,115). Çocuklar bir yaşından itibaren, kendisine okunacak kitabı seçmek için yardım etmek istemekte ve bundan keyif almaktadır (13).

Resimli çocuk kitaplarında, resimler hikayeyi anlatırken büyük bir rol oynamaktadır. Bu kitaplarda tam bir hikaye oluşturmak için, metin ve resim biri diğerini zenginleştiren uyumlu iki öge olmalıdır. Bebeklik ve okul öncesi çocuk kitaplarında metin - resim uyumu olmalı; metin ve resim aynı sayfada yer almalıdır (102,104,107,113,115). Bir araştırmada, çocukların kitaplarda gerçek resimleri soyut olanlara, renkli resimleri siyah beyaz resimlere tercih ettiği, illüstrasyonlarda gerçekçiliğin renkten daha önemli olma eğiliminde olduğu bulunmuştur (116).

Çocuk edebiyatı eserlerindeki resimler, sadece metni renklendirmek ya da metindeki anlamı açıklamak amacıyla kullanılmamaktadır. Çünkü resimlerin, çocukların duyu gelişiminin desteklemesi, görsel duyularının güçlendirmesi açısından da önemli bir yeri vardır. Bugün resimli çocuk kitaplarının, çocukların bilişsel, sosyal, dil gelişimi ve kelime bilgisinin artmasına olan katkıları birçok araştırma ile ortaya konulmuştur. Bu özelliklerinden dolayı resimli kitaplar, çocuklara farklı konu başlıklarında öğretim amaçlı da kullanılmaktadır (12,117).

Resimler, çocuğun, karakterlerin yüz ifadelerini, duygularını, tepkilerini, bedensel duruşlarını, görünümelerini gözlemleyerek, öyküyü anlamasına ve kendi duygularını oluşturmaya izin vermektedir (107).

Erken çocukluk dönemine ait çocuk edebiyatı ürünleri, sıklıkla duyguları içermektedir (118). Garner ve Parker'a göre, resimli kitaplar sıklıkla hikaye karakterlerinin duygusal deneyimlerini ele aldığı için; çocuğun, duyguları ve bunların nasıl düzenleneceğini, sosyal yaşamda nasıl kullanılacağını öğrenmesini sağlamakta ve dilin daha fazla kullanılmasına neden olmaktadır (117). Brown ve Tillmanns ise, resimli çocuk kitaplarının çocuklara, düşünmelerini sağlamak, cevaplar bulmak, bilinçaltını açığa vurmak, fikirlerini özgürce değiştirmek, düşüncede esneklik, işbirliğine dayalı düşünme için fırsatlar sunduğuna değinmektedir. Kitapta resim ve hikaye ile çocuğu bilmediği yerlere götürmek, onun merak ve keşif duygusunu tetiklemektedir. Bir şeyleri merak etmek ise, çocukların öğrenmeye ilgisini arttıran ve yaşam boyu da öğrenme motivasyonunu arttıran bir kavramdır (35).

Resimli kitap okuma, çocuklara daha deneyimli bir bireyle etkileşime girme fırsatı sunan bir aktivitedir. Bu etkileşimli kitap okuma aktivitesinde yetişkinler, içeriği veya hikayeyi açıklamak, yorum yapmak ve çocuğun yorum yapmasına fırsat vermek, sorular sormak yoluyla öğrenmeyi teşvik edebilir. Garner ve Parker, Vygotsky'nin teorisine göre, bunun aynı zamanda yetişkin içinde, çocuğa kendi duygularını anlamasına yardım etmek için eşsiz bir fırsat sunduğunu ifade etmektedir (117). Özellikle çocuğa kitaptaki öyküyle ilgili sorular sormak, çocukların karakterleri tanımlamasına, karakterlerin başa çıkma stratejilerini tanımalarına ve hikayeyi kendi deneyimleriyle ilişkilendirmesine yardımcı olmaktadır. Bu, çocukların hayatı öğrenmelerini sağlayan en önemli öğrenme yollarından birisi olarak da görülebilir (17).

Bu araştırma kapsamında incelenen çocuk kitaplarından birisinde, çocuk kahramanın gözüyle resimli çocuk kitaplarının önemi şöyle aktarılmıştır: *"Öykü, her sayfasında renkli resimler olan kocaman kitapları severdi en çok. Oysa ablasının*

okuduğu kitaplarda, tek bir resim bile olmazdı. Sayfalar dolusu yazılar olan kalın kitaplar okurdu ablası. ‘İçinde resim olmayan kitapların ne yararı var ki?’ diye kendi kendine söylendi Öykü. Ona göre kitapların renkli resimleri olmalıydı” (Sihirli Kütüphane).

Cemal Süreyya ise, kitaplarda resmi şöyle dile getirmektedir: *“Taa çocukluğumdan beri ne buldumsa okudum. Sonunda anladım ki; bir kitapta resim şart...”* (119).

Tekerleme ve yuva şarkısı kitapları, alfabenin tanıtıldığı kitaplar, dokunma-hissetme kitapları, kapaklarının altında sürpriz oyunlar barındıran kitaplar ve resimli ninni kitapları da, 0-3 yaş döneminde kullanılan diğer kitap türleri arasındadır (13,120). Genel olarak edebi türler açısından çocuk edebiyatı eserleri ise: geleneksel edebiyat ürünleri (masal, fabl, destan, mit, efsane, halk hikayesi, dini öyküler), modern hayal ürünleri (bilim kurgu, modern halk öyküleri), gerçek kurgusu olan eserler, tarihi kurgusu olan eserler, biyografi, fen, sosyal, insan bilimleri, uygulamalı bilimlere dayalı eserler ve şiirlerdir (103).

2.2.3. Çocuklar İçin Kitap Seçiminde Göz Önünde Bulundurulması Gereken Özellikler

- Çocuğun doğası, bakış açısı, ilgi alanları ve ihtiyaçları, dilsel ve bilişsel kapasitesi kitaplara yansıtılmalıdır.
- Kitabın bağlamsal, biçimsel ve didaktik özellikleri, çocuk gerçekliği kavramı için uygun olmalıdır.
- Kitap edebi kriterleri göz önünde bulundurulmalıdır.
- Sanatçı duyarlılığı, çocuk kitaplarına yansıtılmalıdır.
- Yetişkinlerin bakış açısı, entelektüel ve değerlendirme yapısı, çocuk kitaplarına yansıtılmamalıdır (111).

Genel olarak çocuk kitaplarında aranması gereken özellikler yukarıda sıralandığı gibidir. Ancak her yaş için kitap seçiminde bulunması gereken özellikler farklılık göstermektedir:

Sıfır – Üç Yaşta Kitap Seçiminde Göz Önünde Bulundurulması Gereken Özellikler:

Bu dönem çocuklarına uygun kitaplar, yukarıda değinilen ABC kitapları olarak adlandırılan sadece resimlerden ya da resmi ifade eden bir veya birkaç kelime içeren, çocuğun etrafındaki canlıların, objelerin ve yaşantısından tanıdık olayların sunulduğu, basit öyküsel durumlar içeren kitaplardır. Sıfır - üç yaş çocuklara ABC kitapları olarak sesli ve resimli uyarınları olan kitaplar, bez kitaplar, banyo kitapları - naylon kitaplar da önerilebilir (13,120).

Resimli kitapların, resim, içerik ve fiziksel nitelikleri çocuğun gelişimine uygun olmalıdır. Kitap, çocuk tarafından kolay taşınabilmeli, kalın karton kapakları ve sayfaları olmalı, kaliteli malzemedен yapılmalı, dikişli veya pres ciltli olmalı, zararlı boya maddeleri ve yapıştırıcılar kullanılmamalıdır. Kitap kapağı çocukların ilgisini çekmeli ve kitapta ele alınan konuyla ilgili fikir vermelidir (13,113,121). Altıncı aydan itibaren, bebeklerin ince motor becerileri ile görme ve işitme kapasiteleri kitaptan zevk alacak kadar gelişmiştir. Kitapları bir nesne ya da oyuncak gibi fiziksel olarak keşfetmekten hoşlanırlar. Bu yüzden kitaplar dayanıklı sert mukavvadan yapılmalıdır. İlk bir yaşta, ele alınması kolay yumuşak sentetik kumaşlarda kullanılabilir (23).

Kitap sayfalarının dörtte birinin yazı, dörtte üçünün resim olması; resimlerin sanatsal nitelikler taşıması, kolaylıkla yorumlanabilmesi, kendi içinde uyum taşıması ve hareket içermesi, metinle uyumlu bir içerikte ve renkte olması gerekmektedir (103,120). Dört aylıktan küçük bebekler için hazırlanan kitaplar zıt renkler (siyah-beyaz, yeşil-kırmızı vb.) barındırmalı, dört ay ve sonrasında ise daha çeşitli renkler kullanılmalıdır. Genel olarak bebekler için hazırlanan kitapların parlak canlı renkler ile dikkat çeken belirgin resimler (basit-büyük) ya da zıt bir fon üzerine yapılmış resimler içermesi tercih edilmelidir (23).

İçerik olarak aile hayatı, insan yüzleri, yiyecekler ve oyuncaklar, yatma zamanı, seslerin taklit edilmesini teşvik eden hayvan figürlü kitaplar gibi tanıdık

nesne ve durumlarla ilgileri konuları içermelidir. Dil öğeleri olarak, ilk bir yaşta yaygın nesnelere sesleri ve ayırt edilebilir sesleri barındırmalı; 1-3 yaşta ise çocuk ninnileri, şarkıları, kafiyeler, tekrarlamaları içermeli mizah unsurları olan eğlendirici bir dile sahip olmalıdır. Şarkı söyleyen kitaplar, çocuklar için eğlenceli bir tercih olmaktadır (23). Eserlerde kullanılan kelimeler, bu yaş dönemi çocuklarının bildiği kelimeler olmalı ve kelime sayısı 40'ı geçmemelidir. Mecaz anlatımlara yer verilmemeli, tek zamanlı cümleler kullanılmalıdır (103,120). Yetişkin tarafından çocuğa 0 – 3 yaş döneminde de giriş, gelişme ve sonuç bölümlerinden oluşan kısa öyküler okunmalıdır (115).

Dört - Altı Yaşta Kitap Seçiminde Göz Önünde Bulundurulması Gereken Özellikler:

Okumaya hazırlık dönemi olarak ifade edilen bu dönemde öykü ve masallara karşı ilgi artmaktadır. Hafızaları güçlüdür, çabuk ezberleyebilirler; sözcük bilgilerini geliştirmek için kitaplarda bol sözcük tekrarı olmalıdır. Çocuklar dört yaşına geldiğinde, kitaplarda gördüğü kelimelerin anlamlarının olduğunu; beş yaşına gelince, gördüğü kelimelerin soldan sağa doğru gittiğini fark etmeye başlamaktadır. Bu dönemde çocukların okuma yazma becerilerini desteklemek önemlidir (13,105,112).

Aliterasyonların (ses tekrarı) zenginliği açısından tekerlemeler, resimli kitaplar, bulmaca, bilmece ve basit peri masalları bu yaş grubu için uygun çocuk edebiyatı ürünleridir. Kavram gelişiminin hız kazandığı bu dönemde, çocuklar için seçilecek kitaplarda yer, zaman, uzaysal konum, renk, şekil, büyüklük kavramlarının oluşmasına; sınıflama, karşılaştırma, günleri ve farklı zamanlarını, haftaları, mevsimlerin özelliklerini tanıtan, hayal gücünün gelişimine yardımcı olacak kitaplara yer verilmelidir (13,105,112). Hayal dünyalarının oldukça gelişmiş olması beraberinde bazı şeylerden korkmalarını da (yalnızlık, karanlık, anneden ayrılma vb.) getirebilir. Çocukların korkularını yenmek için izledikleri yöntemleri fark etmesini sağlayan, özdeşim kurabilecekleri kahramanların olması bu dönem kitapları için önemli temalardır. Gelişimsel özellik olarak kendini dünyanın merkezinde gören ve

toplumsal çevrede denetim kurma isteğinin arttığı bu dönemde çocuklara paylaşımcı, girişimci, bağımsız kişilik özellikleri geliştirebilmeleri; iyi, doğru, kötü, yanlış davranışlarla ilgili özdeşim kurabilecekleri kahramanların olduğu masal ve öykü kitapları okunmalıdır (17,105).

Çocuk edebiyatı eserlerinin içeriği gibi biçimsel özellikleri, boyut, kapak, basım, kağıt, sayfa düzeni, harfler, cümlelerin yapısı da çocukların gelişimlerine uygun olarak düzenlenmelidir. Okul öncesi dönemdeki çocuklara okunacak kitapların harfleri 18-22 ve/veya 14-16 punto büyüklüğünde basılmalıdır (103,113). Bu yaş grubuna yönelik kitaplar en fazla 32 sayfa, bol resimli ve az yazılı (¼ yazı, ¾ resim) olmalıdır (115).

Görüldüğü gibi çocuk kitaplarının taşınması gereken birçok özellik vardır ve bunlar yaşa göre değişmektedir. Dolayısıyla, çocukların karşılaştığı her kitap çocuk edebiyatı kapsamında değerlendirilmemektedir.

Sıfır – altı yaş döneminde, okul öncesi kitapların edebi eserler sayılması için gerekli ölçütler özetle şu şekildedir:

Dil: Çocuk kitaplarında sade, anlaşılır bir dil kullanılmalıdır. Devrik ve sonu getirilmemiş cümleler bu yaşlar için uygun değildir. Hikayelerde kısa cümleler ve çocuğun anlayacağı kelimeler kullanılmalı ve kulağa hoş gelen bir üslubu olmalıdır.

Konu: Konu seçiminde ilke çocuğa göreliğin benimsenmesi olmalıdır. Boşanma, ölüm, savaş, çevre sorunları gibi konu başlıkları okul öncesi kitaplarında da vardır. Bu konuların henüz soyut düşünmenin olmadığı bu dönemde, çocuğun sosyal, duygusal, bilişsel gelişimine ve ihtiyaçlarına uygun bir şekilde, bu konuları “çocuğu üzmeden, bir umut bırakarak işlemek” önemlidir (22,119) .

Karakter: Kahramanların nitelikli ve inandırıcı olmaları önemlidir. Çocuk kahramanla özdeşim kurabilmelidir.

Tema: Öykülerin ana fikri çocuğa göre olmalı, çocuğun yaşadıklarını içermeli, çocuğun kolaylıkla kavrayabileceği özellikte olmalıdır.

Kurgu: Öykünün gidişatını belirleyen, neden - sonuç ilişkisini içeren ve olayların niçin o şekilde olduğunu açıklayan kurgu da, çocuğun gelişim özelliklerine uygun olmalıdır. Çocuk öykülerinde konunun tırmanışı yavaş yavaş olmalı, düğüm noktasından sonra ise, daha çabuk çözüme kavuşmalıdır (103,119).

Okul öncesi dönemde çocuklar dünyayı dil, oyun ve çizgiler gibi, sembolik yollarla algılamaya başlamaktadır. Bu yıllarda çocuklar nesnenin şekil değiştiren görüntüsünü hafızada tutmakta güçlük çekmektedir. Kurguyla ilgili tahminde bulunabilecekleri kitaplardan keyif almakla birlikte, sık tekrarların yapıldığı kitaplar olay örüntüsünü vurgular ve hatırlamayı kolaylaştırmaktadır. Hikayelerin karmaşık yapısını takip edebilen daha büyük yaştaki çocuklar ise, yardım almadan olayları hatırlayabilmekte hatta hikayedeki tekrarları sıkıcı bulabilmektedir (122).

Üslup: Üslupta önemli olan, yazarın dili kullanmadaki yeteneğidir. Her yazarın, kendine has bir üslubu vardır. Kimi, hikayeyi karakterlerin ağzından, kimi de üçüncü kişi gibi anlatır; masal diliyle, şiirsel bir dille ya da konuşur gibi yazmayı tercih edebilir (119). Yine burada da çocuğun yaşına görelik önemlidir.

Resim: Resim sadece bir edebiyat ögesi değil; aynı zamanda tek başına bir sanat eseridir. Çocuk kitaplarında yer alan resimler, çocuğun kavrayacağı şekilde olmalı, görsel estetik taşınmalı ve öyküyü tamamlayıcı nitelikte olmalıdır (104,119).

Çocuğun zamanla gelişen dikkat süreleriyle uyumlu olarak, öyküleri sıkılmadan dinleyebilme süreleri de değişeceğinden kitapların uzunluğu yaşa göre belirlenmelidir. Beş yaşına kadar olan çocuklara okunan resimli öykü kitapları bir formalık (16 sayfa), beş yaş ve sonrasında iki formalık ya da çocuğun gelişim düzeyine göre biraz daha uzun olabilir (103,113).

Yedi - on iki yaş dönemine gelindiğinde, çocuk kitaplarının hedeflemesi gereken esas amaç, çocuğun her alanda yeni bilgiler edinmesi ve çocuk edebiyatının genel hedeflerinden olan “istekli ve bağımsız okuyucular olmaları”dır (101,105). Bunun sağlanabilmesi için kitapların taşınması gereken özellikler şu şekildedir:

Yedi - Sekiz Yaşta Kitap Seçiminde Göz Önünde Bulundurulması Gereken Özellikler:

Şiirler, masallar, büyük boyda bol resimli az yazılı kitaplar, resimli boyama kitapları, oyun kitapları, hayvan öyküleri, kişilik verilmiş hayvan ve makinelere ait hikayeler, doğa kitapları, başka ırk ve ulustan olan çocukları konu alan eserler ve albümlere ilgi duyulan dönemdir (103,105,112). Bu dönemde kısa öykülerden zevk alınır. Çocuk kitap kahramanlarına özendiği için, başarılı ve olumlu özellikleriyle ön plana çıkan kahramanların olması önemlidir. Okuma, yazma ve anlatma alışkanlığının olduğu en önemli yaşlardır. Bu yüzden, çocukla buluşacak kitapların, bu kazanımları desteklemesi gerekmektedir (105,112). İyi bir dil becerisi kazandırmak, bu dönem kitaplarının hedeflerinden olmalıdır. Yedi yaş grubu için olan kitaplarda cümledeki kelime sayısı üç-beş kelime, anlatım açık ve mecazlardan uzak olmalıdır (105).

Dokuz - On Yaşta Kitap Seçiminde Göz Önünde Bulundurulması Gereken Özellikler:

Bu dönemde çocuk, çizgi roman ve resimleri olan romanlara ilgi duymaya başlamaktadır. Macera ve gezi kitapları, masallar, efsaneler, gerçeğe yakın öyküler, başvuru kitapları ve çocuk dergilerine ilgi artmaktadır. Hayal güçlerinin geniş olduğu, genelde hemcinslerini arkadaş seçtikleri ve beğenilerinin bu yönde olduğu dönemde klasik masallar çokça okunmakta ve bunlar hayal gücünü daha da beslemektedir. Bu yaşta, okunan kitapların farklı türlerde olmasına, dilin kullanımı ve anlatımın daha zengin olmasına özen gösterilmelidir (103,112).

Çocuk kitabı ortaya çıktığı, üretildiği kültürün özelliklerini yansıtmaktadır (110,123). Bu yaşta çocuklar, diğer ülkelerdeki insanların yaşam hikayeleri ve kültürü ile ilgilenmeye başlamaktadır. Bu bağlamda “ kurgunun geçtiği yer” kitapta önemli bir kültürel öğedir ve çocuklar için kitap seçiminde dikkate alınmalıdır (110,112).

On bir - On iki Yaşta Kitap Seçiminde Göz Önünde Bulundurulması Gereken Özellikler:

Bu dönemde, cinsiyet doğrultusunda kitap seçimi daha fazla belirginleşmektedir. Erkekler macera ve spor kitaplarına, kızlar romantik içerikli kitaplara ilgi duymaktadır. Tarihi konular, gezi yazıları, biyografiler ve anılar ilgi alanları arasındadır. Resimli romanlar yerini edebi romanlara bırakmaya başlamaktadır. Çocuğa edebiyat kültürü kazandıracak, sosyal yaşamın içinden ve gerçek konuları ele alan kitaplar tercih edilebilir (112). Bu özellikler doğrultusunda bakıldığında, bu yaşlarda oyun kavramının spor aktiviteleri içinde takım oyunları ya da anı, biyografi, macera gibi türler içerisinde kahramanın daha küçük yaşta oynadığı oyunlar olarak aktarılması beklenmektedir.

Okul çocukluğu döneminde, genel olarak kitaplar için belirlenen harf büyüklükleri ise şu şekildedir: Milli Eğitim Bakanlığı'nın kitapları değerlendirme yönergesinde (2012); dipnotlar, resimlerin altındaki yazılar ve benzeri kullanım hariç olmak üzere, ilköğretim birinci sınıfta 20, ikinci sınıfta 18, üçüncü sınıfta 14, dördüncü sınıfta 12, beşinci sınıfta 11, daha büyük sınıflar için de 10 puntodan küçük harfler kullanılmaması zorunlu kılınmıştır (124).

Duygu, düşünce, davranış ve tutumların şekillendiği çocukluk döneminde kitaplardaki karakterler, farklı din, kültür, ırk, cinsiyet vb. özelliklere sahip olmalı, yaşları, okuyucunun yaşına yakın olmalı, okuyucunun öykü içinde mantıklı bağlantılar kurabilmesi için gerçekçi olmalıdır. Öyküdeki kurgu, çocuğun tanımlayabileceği ahlaki durumlar içermelidir (125).

Çocuk kitapları, çocuğa olumlu bir öğrenme sağlamalı, hayal gücü, yaratıcılık, üretme becerisi, girişimcilik, eleştiri yeteneği, estetik anlayışı, duygu ve düşünceleri, yazının gücüne olan duyarlılığı geliştirme özelliğine sahip olmalıdır (96,104). Önyargılar, bağnazlıklar, batıl inançlar, her tür ayrımcılık (ırk, dil, din, cinsiyet), hoşgörüsüzlük, katı ahlak kuralları, pasiflik, ümitsizlik, acımasızlık ve şiddet gibi

konu başlıkları tüm yaşlar için, çocuk kitaplarında olmaması gereken konular arasındadır (103,104,112).

2.3. Çocukların Kitaplarla Buluşmasında Önemli Bir Köprü: Çocuk Kütüphaneleri

Çocukların gelişim sürecinde çocukluk çağında okudukları kitapların önemi ve etkisine dikkat çeken bir yaklaşım şu şekilde açıklanmıştır: “Çevreyi gözlemleyebilen, hayatın akış yönünü sezebilen, kendi yetenek ve koşullarını hayat ile dengeleyebilen, başarının ve başarısızlığın hesabını yapabilen, düşünen, düşünmeyi isteyen çocuk ve gençler yetiştirmek isteniyorsa, onların düşünsel gelişimini kolaylaştırmak, okuma alışkanlıklarının ömür boyu sürmesi için erken yaşta kitapla ilişkilerini kurmak ya da kurdurmak zorundayız” (126). Bu gerçek bugün tüm otoriteler tarafından kabul edilmektedir. Çocuk Kütüphanelerinin, çocukların "okuyan" bir birey olmasında önemli bir yeri vardır (98). Türkiye İstatistik Kurumu (TÜİK), uluslararası standart kitap numarası (ISBN) istatistikleri verilerine göre; 2017 yılında Türkiye’de çocuk ve ilk gençlik alanında 9606 kitap yayınlanmıştır ve bu oran yayınlanan tüm kitapların (58 bin 27 kitap) %16,6’sını oluşturmaktadır (127). Türkiye Yayıncılar Birliği verilerine göre ise; Türkiye’de 2017 yılında üretilen toplam kitap sayısı 60.335 ve bunun 10.043 çocuk ve gençlik (% 16,6) alanındaki kitaplardır (128).

Türkiye’ de çocuk kütüphanelerinden yararlanım ile ilgili açıklanan güncel resmi rakamlar, 2013 yılına aittir (2018 TÜİK raporunda bu orana yer verilmemiştir). Bu rakamlara bakıldığında, 2013 yılında, 10.253.334 çocuğun halk kütüphanelerinden yararlandığı; 479.207 çocuğun halk kütüphanelerine üye olduğu ve 3.812.336 çocuğun ise kütüphane materyalini bu dönemde ödünç aldığı görülmektedir. Aynı yıl içinde Türkiye’de, “0-17 yaş grubu” çocukların sayısı 22.761.702 ve toplam nüfus içindeki oranı % 29,7’ dir (129). TÜİK, Adrese Dayalı Nüfus Kayıt Sistemi sonuçlarına göre; 2017 yılı sonu itibariyle ise; Türkiye’de çocuk nüfusu 22.883.288 ve toplam nüfus içindeki oranı % 28,3’ dür (129). Son beş yıl içinde, Muğla Şehbal Baydur Çocuk Kütüphanesi’ne kayıtlı üye sayısı 6.859 kız, 5.261 erkek olmak üzere toplam 12.120; ödünç verilen kitap sayısı ise 98.795’tir (130).

Rakamların da gösterdiği gibi, çocuk kütüphaneleri çocukların kitaplara ulaşmasında önemli bir köprüdür. Bu yüzden, kütüphanelere çocukların yüksek yararını sağlayacak, gelişimlerine uygun ve destekleyici yönde kitapların seçilmesi çok önemlidir. Kütüphanelerin birincil kitap kaynağı olan Kültür ve Turizm Bakanlığı bünyesindeki Kütüphaneler ve Yayınlar Genel Müdürlüğü (KYGM) ve kütüphanelerin daha düşük oranlarda ikincil kitap kaynağını oluşturan kendi yerel kaynakları ve bağışlardan oluşan kitaplar (kitapların ortalama %10'u), müdürlük ve kütüphaneler bünyesindeki Yayın Danışma Kurulları tarafından seçilirken (Muğla – Şehbal Hilmi Şerif Baydur Çocuk Kütüphanesi Müdürü, sözlü görüşme; KYGM yetkilisi, sözlü görüşme); kitap seçiminde büyük bir özen ve dikkat gösterilmesi, sadece edebi açıdan değil gelişimsel açıdan kitapların çocuklara uygunluğunun profesyonel bakış açılarıyla incelenmesi önemlidir.

Çocuk kütüphaneleri, çocuk yararına olan özenle seçilmiş kitaplardan oluştuktan sonra, ikinci aşamada da çocuğun kitaplara buluşmaya istekli olmasını sağlayacak unsurlar önem kazanmaktadır. Burada da kütüphane binalarının çocuklar için özendirici, merak uyandırıcı özelliklere sahip olması, çocuk kütüphanenin dünyasıyla buluştuğunda ise; çocuğu zorlamadan aradığı kitaplara buluşmasını sağlayacak bir sistemin oluşu, çocukların kütüphaneye dolayısıyla kitaplara bağının güçlenmesi için önemli unsurlardır. Yapılan bir çalışmada, Türkiye’de kütüphane binalarında, çocukların ilgisini çekecek bir iç ve dış tasarımın, istenilen kitaba kolay ulaşmayı sağlayacak bir sınıflama, düzenleme (yazara, yıla, türe vb. özelliklere göre) sisteminin olmadığı verisi sunulmaktadır (98).

Kütüphaneler çocuklar için kitaplar ve çok daha fazlasını sunması gereken kurumlar olduğu dünya literatüründe ve Türkiye’de altı çizilen bir durumdur. Bebeklerin ve erken çocukluk dönemindeki çocukların dil gelişimlerini desteklemek ve çocukların keşfetme, algılama, okuryazarlık gereksinimlerini karşılamak üzere çeşitli uygulamalara yer verilmelidir. Alan uzmanları veya bu konuyla ilgili eğitim almış kütüphaneciler tarafından parmak oyunları, bebek jimnastiği, eğitsel oyunlar, şiir ve tekerleme etkinlikleri düzenlenmesi önerilen uygulamalardır. Özellikle

parmak oyunları, parmak ve el hareketleri ile oyunlaştırılan kısa şiirler ve hikayeleri de kapsadığı ve tüm gelişim alanlarını destekleyen oyunlar olduğu için etkili bir uygulama olmaktadır. Çocuk kütüphanelerinin koleksiyonlarının içerisinde ailelere yol gösterebilecek nitelikte, alan uzmanlarınca hazırlanmış karma kitler de (kitap, oyuncak, CD vb.) yer almalıdır (13,115,131).

Kütüphanelerin çocuklar için bu özel hizmetlerine dünya ülkelerinden örnekler şu şekildedir:

İngiltere’de BookTrust ağı, çocuklarda okuma sevgisi geliştirmeye yardımcı olmak amacıyla kitaplarla ülke genelinde her yıl 3.4 milyon çocuğa ulaşmaktadır. Bu kapsamda yürütülen programlardan olan, Kitaba Başlangıç (Bookstart) programı, il ve ilçe eğitim müdürlükleri, halk kütüphaneleri, sağlık kuruluşları gibi farklı kurumların beraber çalışmasıyla ve bir hayır kurumunun katkılarıyla yürütülen, dünyada ilk ücretsiz “ulusal bebek kitabı verme” programıdır. 1992’de başlayan bu program, 0-5 yaş arasındaki okuma yolculuğunda ailelere rehberlik etmek üzere hala devam etmektedir. İngiltere ve Galler’deki her çocuğun 12 yaşından önce ve 3-4 yaş arası (Galler’de 27 ay) ücretsiz bir kitap başlatma paketi vardır. Bu programlar, çocuklarla erken dönemde kitaplar, hikayeler ve tekerlemeler paylaşmanın hayat boyu sürecek bir okuyucunun oluşturulmasına yardımcı olacak bir uygulama olacağı düşüncesiyle başlatılmıştır. Programlar kapsamında, ücretsiz kitaplar, aileler, bakıcılar ve sosyal dışlanma yaşayan topluluklar için rehberlik ürünleri, bebekler ve küçük çocuklar için ek ihtiyaç paketlerinin yanı sıra, çift dilli kitaplar, yenidoğanlar için siyah - beyaz kitapçıklar sağlanmaktadır. Örneğin, bir kitaba başlangıç paketinin içeriğinde, bir tekerleme kitabı, iki karton kapaklı kitap, şiir ya da hikaye zamanı etkinlikleri, kitap öneri listesi, kütüphaneler ile ilgili bilgi ve kütüphane üyelik daveti yer almaktadır (132,133).

Amerika Birleşik Devletleri’nde bulunan halk kütüphaneleri, televizyonun birçok çocuğun yaşamında büyük yer kaplamasından yola çıkarak; çocuklar, ebeveynleri ve bakıcıları için mevcut olan seçeneklerin niteliğini artırmak amacıyla yerel yayın istasyonları ile işbirliğine geçmiştir. Aslanlar Arasında (*Between the*

Lions), Susam Sokağı (*Sesame Street*), Kelime Dünyası (*Word World*), Martha Konuşuyor (*Martha Speaks*) ve Elektrik Şirketi (*The Electric Company*) gibi eğitici televizyon programları, bu işbirliğinin birer örneğidir (132).

Rus Devlet Çocuk Kütüphanesi, “geleceğin okuyucuları eğitimi” programı kapsamında, kütüphanede bebeklere ilk okuryazarlık eğitiminin oyun biçiminde verildiği haftalık toplantılar düzenlemektedir. Onlara şiir ve öyküler okunmakta, sonrasında da okunan şiirler ve öyküler üzerine tartışılmaktadır. Oyuncaklarla ilgili şiirler (*Poems About the Toys*) toplantının temaları arasında yer almaktadır (132).

Hırvatistan’da, bebekler, 1-3 yaş arası çocuklar ve ebeveynleri için haftada beş kez düzenlenen; birlikte oynama, öykü anlatımı, günlük oyuncak ödünç verme hizmeti, konferanslar, atölye çalışmaları ve çocukların tüm etkinliklerine ebeveynlerin dahil edilmesini içeren etkinlikler, halk kütüphanelerinin hizmetleri arasındadır. Bu programlar 1993 yılından itibaren düzenli olarak devam etmektedir (132,134).

İspanya’da birçok halk kütüphanesinin katılımıyla, bebekliğin ilk aylarında, çocuklar ve yetişkinlerin kitap dünyası ile duygusal bir bağ kurması hedefiyle: Okumanın doğuşu programı, erken çocukluk için okuma zevkine yönelik tanıtım projeleri ve engelli çocuklara özel hizmetler yürütülmüştür (132,135). Danimarka’da da, kütüphaneler tarafından, engelli çocuklar ve onların aileleri için kütüphaneyi ve onların gereksinimlerine uyan programları tanıtmak amacı ile kütüphaneye davet edilmelerini içeren projeler düzenlenmektedir (132).

Dünya genelinde, çokça gezici çocuk kütüphaneleri vardır. Norveç, Finlandiya ve İngiltere bunların başarılı örneklerini sunan ve bu alanlarda ödül alan ülkeler arasındadır. Kütüphane aracının içinde, öykü anlatma koltuğu ve kukla gösterileri olması, dans eden, anlattığı öyküdeki karakter gibi giyinen kütüphanecilerin hizmet vermesi, araçların iyi bir teknoloji ve bilişim yapısının olması, bu ülkelerdeki gezici kütüphanelerin özellikleri arasındadır (132).

Bu hizmetler ve eğlenceli kitaplar ile nihayetinde kütüphaneler, çocuk ve kitaplar arasında bir yakınlık sağlamaktadır. Herhangi bir sebeple, çocuk

kütüphaneleri hizmetlerinden kütüphanede yararlanma imkanı bulamayan çocuklara, il halk kütüphanesi tarafından geçici kitaplıklar kurmak suretiyle ve mutlaka kütüphaneciler eliyle kitap okuma, ödünç verme, oyun gibi nitelikli hizmetlerin ulaştırılması da Çocuk Kütüphaneleri Çalıştay Sonuç Raporu'nda sunulan öneriler arasındadır (115,132). Görüldüğü gibi; kitap ve oyun - oyuncak birlikteliği kütüphane ortamında da hayat bulması gereken kavramlar olarak karşımıza çıkmaktadır.

2.4. Çocuk Edebiyatı - Oyun Oyuncak İlişkisi

Oyun, kuralları ile birlikte içerdiği özgürlük duygusu, amacının kendi içinde oluşu, estetik değerleri ve kültürün bir ögesi oluşuyla sanatla benzerlik taşır. Böylece oyun ve oyuncaklar, çocuk edebiyatı eserlerinde de yerini almıştır. Oyuncaklar ve kitaplar çocuğun sahip olduğu en değerli nesnelere (12). Kitaplar, çocuğun sevdiği ve ilgilendiği konular doğrultusunda seçildiğinde, kitap okuma çocuk için en keyif veren oyuna dönüşebilir (13). Kitap ve oyuncak birlikteliği, bebeklerin ilk kitabını oyuncak olarak algılamasıyla başlayan bir serüvendir. Literatürde de "oyuncak kitaplar" olarak adlandırılan yarı kitap yarı oyuncak formatındaki kitaplar, bebeklerin ilk karşılaştığı çocuk edebiyatı ürünleridir.

Çocuklar üç yaşından itibaren birbirleriyle oyun yoluyla iletişim kurmaya başlar. Genellikle de kendi yaş grubundaki hemcinslerinin davranışlarını örnek alırlar. Bu dönemde, onlara kendi duygularını anlatmaya motive edecek kitaplar okunmalı, birlikte oynama, paylaşma, oyunda bazen lider bazen de oyuncu olabilme gibi davranışları kazanmaları için kitaplardan yararlanılmalıdır. Çocuklara kitaplardaki farklı duyguları içeren yüz ifadeleri ile ilgili gerekirse ipucu vererek konuşma fırsatı verilmelidir. Oyun - kitap etkileşimli bu aktivite çocuğun başkalarının duygu ve düşüncelerine karşı daha duyarlı olmayı öğrenmesi için etkin bir uygulama olmaktadır (105,117).

Welsch, okul öncesi çocuklar için, kitap etkileşimli taklit oyunlarına örnekler sunduğu çalışmasında, bu oyunları sembolik oyunun bir türü olarak nitelemekte ve

gelişimsel yararına değinmektedir (136). Çocuklar, ilk hikayelerini sembolik oyunda gerçekleştirmektedir. Sembolik oyun; çocuğa hikayeler anlatıldıkça gelişmekte ve çocukların özellikle dil gelişimi ve iletişim becerilerini desteklemektedir. Eğitimciler ve ebeveynler, çocukların oyunla ilgili bu gelişimsel özelliğini, çocuklara kitap okuma etkinliği esnasında kitaptaki öyküyü canlandırma ve oyun içinde kendi hayali öykülerini anlatmaları için kullanabilir (3,61,65). Rowe, okul öncesi çocuklarla yaptığı çalışmada, kitaplarla, çocukların dramatik oyunları arasında önemli bir bağ olduğunu belirlemiştir (32). Geist ve Aldridge, üç – dokuz yaş çocuklarla yaptığı araştırmada, çocuklara kitap okuyarak, kitabın konusu ve kahramanlarıyla ilgili tartışma fırsatı verme ve sonrasında kendi öykülerini oluşturmalarını sağlama aktivitelerinin, çocukların bilişsel gelişim düzeyine olumlu katkı sağladığı sonucuna ulaşmıştır (21).

Oyun ve kitapların birlikte kullanıldığı sayılamayacak kadar çok aktivite vardır. Örneğin; çocuğa alfabe şarkısı öğretip oyunlaştırarak ya da alfabenin tanıtıldığı sesli kitaplar kullanarak, oyun eşliğinde öğretim gerçekleştirilebilmektedir. Çocuğa kitaptan tekerlemeler okurken, bir tekerleme sözünden önce durarak, boşluğu doldurmasını isteme; okuduğu ya da dinlediği hikayeden yola çıkarak, gerçek hayatta olmuş gibi kendi oyununu oluşturmasını sağlama gibi etkinliklerle bu eğitici aktiviteler oyunlaştırılabilmektedir (13). Tillmans'a göre "merak ve keşif" oyun ve resimli kitapların çocuğa sunduğu ortak duygulardır (35). Böylece bu ortak duyguyla etkinliklerde birleşen oyunlar ve kitaplar, çocuğa yeni ufuklar açmaktadır.

Çocuk edebiyatının hedefleri arasında sıralanan:

- Çocuğun psikolojik ihtiyaçlarını (başarma, bir gruba kabul edilme, estetik, sevme ve sevilme) karşılama;
- Sosyal duygusal gelişimini, alıcı ve ifade edici dil gelişimini, yaratıcı hayal gücünü destekleme, eleştiri yeteneğini geliştirme ve onları eğlendirme;
- Çocuklara hayatta karşılaşacakları bilgiler sunarak, onları yaşam gerçeklerine hazırlama;

- Çocuğa sosyal deęerleri, yařadığı kùltürün ve farklı kùltürlerin birikimlerini aktarma (99,103,123) gibi bazı kazanımların aslında oyunun çocuğa kazandırdıklarıyla ne kadar örtüřtüęü dikkat çekmektedir. Bu pencereden bakıldığında, çocukların kitaplara olan ilgi ve merak düzeyini arttıracığı için bu iki kavramın aynı sanat eserinde birleřmesinin, gelişimsel kazanımlar açısından verimli bir uygulama olduęu düşünölmektedir.

Çocukların, çocuk edebiyatı ürünlerine ilgi duymasının yolu öncelikle onlara okuma sevgisi aşılamaktan geçer. İlgi alanı oyun ve eğlence olan küçük yařlardaki çocuklar için okumanın ve bilimsel bilgi kazanımının eğlenceli ve kolay bir yolla gerçekteşmesi, oyun ve okumanın iç içe olması, çocukların okumayı sevmeleri konusunda istekli olmaları kazanımını sağlamaktadır (13,98).

Çocuk Haklarına Dair Sözleşme’de, “çocuğun zihinsel, bedensel, ruhsal, toplumsal ve ahlaksal gelişiminin sağlanması, yeteneklerinin gelişmesinden taraf devletler ve anne babaların ya da yasal vasilerin sorumlu olduęu” belirtilmektedir (Madde 6, 4, 18, 23). Burada bahsedilen tüm alanlardaki gelişimin sağlanabilmesi için, çocuklara sunulması gereken birçok fırsatın içinde oyunlar, oyuncaklar ve çocuk kitapları önemli bir yere sahiptir. Bunun içindir ki; sözleşmenin 17. Maddesi’nde de, “Taraf devletler: “Çocuk kitaplarının üretimini ve yayılmasını teşvik ederler” hükmüne yer verilmektedir (137). Uluslararası Çocuk Oyunları Konseyi’de: “Her çocuğun dinlenme ve boş zaman geçirme, yařına uygun oyun ve eğlence etkinliklerine, kültürel yaşama ve sanat etkinliklerine serbestçe katılma hakkı” na değinmektedir (138).

Lewis, oyun - çocuk kitabı birlikteliğini şöyle ifade etmektedir: “Oyun, çocukların yalnızca masumiyet döneminde oldukları için değil, aynı zamanda sınırsızca öğrendikleri, sınırsızca var oldukları için yaptıkları bir şeydir ve iyi resimli kitap yaratıcıları onların bu konudaki yandařlarıdır” (139). Lewis, çocuk kitaplarında oyunun hem bu çalışmada incelenen yönü, hem de kitapların tasarımında ya da anlatım özelliklerinde oyunlu anlatımlara değinerek farklı bir kullanımından

bahsetmekte ve bu ilişkiyi şöyle açıklamaktadır: Oyun, resimli çocuk kitaplarında anlamın, sanatçı tarafından okura eğlenceli bir anlatımla sunulması olarak tanımlanabilir. Modern resimli çocuk kitapları, resimleme ve metin olarak iki farklı sanatsal dilin kullanılmasıyla, anlatım olanakları açısından zenginleşen ve esnekleşen yapısında kitap içerisinde buna olanak tanımaktadır. Resimli çocuk kitaplarında, “oyun doluluk, sonsuz çeşitlemeler yapmasına olanak tanıyan kapasitesiyle, resimli kitapların olanakları arasında keyif yaratan bir alandır”. Oyun doluluk, yalnızca kitabın resimlemelerinde ya da yalnızca metninde gerçekleştirilebileceği gibi, resimlemelerin içeriği ve metnin içeriğinin birbirine yapacağı karşılıklı göndermelerle de sağlanabilmektedir. Üç boyutlu olarak tasarlanan kitaplar da; sayfa geçişlerinde gerçekleştirilen oyunlar vb. gibi oyun dolu anlatımlara olanak tanıyan bir yapıya sahiptir. Yaptığı farklı uygulamalarla, kuramcılar ve araştırmacılar tarafından çalışmalara sıkça konu edilen, modern resimli çocuk kitabı yaratıcılarından Anthony Browne’in, hemen her kitabında başvurduğu oyunlu anlatımlar bu duruma ilişkin oldukça belirgin örnekler sunmaktadır. Kitap içerisinde yer alan oyunlu anlatımların, çocukların kitapla daha uzun vakit geçirmesine ve okumanın heyecanı ile tanışmalarına da olanak sağlamaktadır (139). Görüldüğü gibi, oyun oyuncak - çocuk kitabı birlikteliği, farklı yönleriyle aynı payda da buluşan geniş yelpazede bir ilişkiye sahip olan çocukluk kültürünün iki önemli unsurudur.

Gelişime ait kritik konuların çocuk kitaplarında ele alınış biçimi, çocuğun ve ailenin konuyla ilgili bilinç, tutum ve davranışlarını etkileyeceği için önemlidir. Çocuk kitapları, cinsiyet normlarının yeniden üretilmesinde ve çocukların cinsiyet algılarının şekillenmesinde önemli bir rol oynamaktadır. Yapılan araştırmalar, resimli kitaplarda karakterler ve içeriğin, çocuğun geleneksel olan ve olmayan cinsiyet rollerine ilişkin düşüncelerini olumlu ya da olumsuz yönde etkilediğini göstermektedir (17,107,108,140,141). Kitapların bu etkileme gücüne rağmen, çocukların cinsiyetlendirilmiş davranışları, oyun ve giyinme gibi belirli uygulama alanlarında tanınsa da, çocukların edebiyattaki cinsiyet algısı yetişkinler tarafından önemsiz sayılabilmektedir. Konu ile ilgili eğitimcilerle yapılan bir araştırmada, bu tutumların ana nedeni, eğitimcilerin kitaplardaki toplumsal cinsiyet kalıplarını

tanıma konusundaki sınırlı kişisel deneyimleri, diğer nedenleri de; konu ile ilgili tutumları ve kişisel inançları olarak belirlenmiştir (142).

Yaş ve cinsiyete göre gelişen bu kalıp yargılar, çocukların oyun ve oyuncak tercihlerini de şekillendirmektedir. Yedi - on bir yaşlarındaki çocuklar: “Kızlar ve erkekler aynı oyuncaklarla oynayabilir mi?” sorusuna çocukların hepsi “hayır” olarak yanıtlamaktadır. Bu çalışma sonucu, cinsiyet kalıp yargılarının çocukların oyuncak seçimini etkilediğini göstermektedir (62). Aileler de, çocuklarının cinsel kimlik gelişim sürecinde yanlış tutumlar sergileyebilmekte ve bu tutumlarını oyuncak seçimlerini de yansıtmaktadır. Klemenović’in çalışmasında, ailelerin çocukları için oyuncak seçerken, oyuncakların toplumsal cinsiyet rollerine uygun toplumsallaşmaya katkıda bulunmasına dikkat ettikleri bulgusuna ulaşılmıştır. Freeman’ın araştırmasında ise, anne babalar, cinsiyet kalıp yargılarını onaylamadıklarını belirtmelerine rağmen; çocukları, onların diğer cinsiyete özgü oyun ve oyuncaklarla oynamalarından hoşnut olmayacaklarını belirtmişlerdir. Diğer bir çalışmada aileler, oyuncak seçme kriteri olarak, oyuncağın çocuklarının cinsiyetine özel tasarlanmış olması gerektiğini ilk üç sırada ifade etmişlerdir. Ebeveynlerin yarısından fazlası, oyuncakların cinsiyet klişelerini desteklediğini belirtirken, önemli sayıda katılımcı ise böyle düşünmediğini belirtmiştir ve konu ile ilgili farkındalığa sahip değildir (43,83,143).

Çocukların hem kendisini hem de çevresindeki diğer bireyleri anlayabilmeleri için kitaplardan yararlanılmalıdır. Stres altındaki çocuklara ruhsal sağlıklarını koruma açısından, çocukların yaşamlarında karşılarına çıkabilecek problemlerle baş etmelerinde ya da davranış problemlerini çözmede bibliyoterapi (kitap ile kendi kendine tedavi) yöntemi olarak çocuk kitaplarının kullanılması en etkin yollardan biridir (17,20,103,117,144). Aynı amaç için oyun terapisinin alandaki kullanımı düşünüldüğünde (9,45) kitaplar ve oyunun problem durumlarda da birlikte kullanımının etkinliği dikkat çekmektedir.

Benzer şekilde çocukların korkularını yenmelerine yardımcı olmak için kullanılacak etkinliklere bakıldığında: sanat etkinlikleri, dramatizasyon, kuklacılık,

role-play, yazma, yüksek sesle okuma, çocuğun karakterle daha kişisel bir iletişime girmesine yardımcı olmak için kitap karakterine mektup yazma gibi oyun ve kitapları içeren faaliyetlerin önerildiği görülmektedir (17). Korkuların, çocuğun gelişiminin doğal bir parçası olduğu bilinmektedir. Çocukların korkularına ilişkin veriler, çocuklar büyüdükçe korkularının da değiştiğini göstermektedir. Okul öncesi dönemde çocukların yalnız kalma, ölüm, kaybetme, ayrılma, karanlık, korkutucu görüntü, maske, yılan, vahşi hayvan, felaket, geceleri ses, gök gürültüsü gibi hava ile ilgili korkular, doğaüstü canlılar, cadı, canavar, hayalet, kötü insanlar, bedensel yaralanma gibi birtakım korkuları bulunmaktadır. Yedi – sekiz yaşlarında ise, yalnız olma, kaçırılma, kaybolma, karanlık, fırtına, canavar ve silahlar çocukların korkuları arasındadır. Birçok çocuk erken yaşta suç ve savaş gibi yetişkin korkularıyla karşı karşıyadır. Çocuklukların yaşadığı sorunlara yönelik kitapların, bu durumlarla başa çıkma da etkili olduğu yapılan araştırmalarla ortaya çıkmıştır. Böyle dönemlerde, çocuklar için doğru kitapların ve öykülerin seçilmesi bu başa çıkma becerilerinin öğretilmesinde önemli rol oynamaktadır (17,21,22,102,145).

Çocuğun sosyal gelişim sürecinde, duygu, düşünce ve davranış kalıplarının oluşmasında kitaplar, oyuncaklar, sanatsal malzemeler gibi kültürün izlerini barındıran öğelerin, çocuğun akranları ve ebeveynleri tarafından nasıl ve ne ölçüde kullanıldığı, çocuğun bunları anlamlandırıp yorumlamasında etken olmaktadır. Çocuk kitapları, oyuncak, giysi, mekan gibi yaratıldığı dönemin değer yargılarını taşımada önemli bir belge niteliğindedir (117,146). Dolayısıyla, çocuk kitapları oyun - oyuncak kültürünün kalıcılığını sağlayabilme gücüne sahipken, öte yandan oyun ve oyuncaklar aracılığıyla kitaplar yazıldığı dönemin çocuk kültürüne ait önemli bir öğesini yansıtarak zenginleşmektedir.

Çocuk edebiyatı ve oyuncaklar çocuk kültürünün önemli bir unsuru ve aynı zamanda önemli bir üretim alanıdır. Çocuk gelişiminde önemli yeri olan oyuncaklara, resimli öykü kitaplarında hem görsel hem yazılı içerikte yer verilmesi ve kitap kahramanlarının çocuklara rol model olması, çocukların kahramanlarla özdeşim kurması sebebiyle, kahramanların tercih ettikleri oyuncakların, çocukların gelişim

alanlarına uygunluğu ve sağlayacağı katkı göz önünde bulundurularak seçilmiş olması çok önemlidir (15,17). Çocuklara yönelik yazılan eserlerin, kültürel açıdan da çocuğa göre olması gerekmektedir. Çocuk edebiyatı, önce yaşanan kültür ortamından beslenir. İçinde doğduğu toplumun kültürel sembollerini yansıtır. Çocuksu duyarlılığı yansıttığı oranda dünya çocuklarına ulaşma başarısı gösterir. Çocuk edebiyatının yerli kültür temeli olması gerekir. Aynı ya da benzer öykü, farklı bir kültürde üretildiğinde o topluma ait izler taşımaktadır. Bunun içinde, çocuk edebiyatı alanında eserler veren yazar ve çizerlerin çocuk kültürünü özümsemiş olmaları elzem bir ögedir (100,110). Kitap yazarlarının ve çizerlerinin, bu konuya ne ölçüde dikkat ettikleri ve konuyla ilgili alan uzmanlarından danışmanlık alıp almadıkları ise çocuk gelişimi açısından önemli bir sorudur.

Görüldüğü gibi, oyun ve oyuncak kavramlarını içeren çocuk kitapları, çocuk kültürünün önemli bir ögesidir. Çocukluk dönemi her bireyin hayatında çekirdek etkiye sahiptir ve bu dönemde yetişkinler tarafından onlara sunulan, çocukların gelişimine yön verecek her unsur özenle seçilmelidir. Oyun, oyuncaklar ve kitaplar ise çocukluğun vazgeçilmez unsurlardır. Dolayısıyla, hem kitapların, hem de kitaplarda oyun ve oyuncak kavramının çocukların yaşına ve gelişimsel dönemlerine uygun olarak alan yazında taşınması gereken özelliklere sahip olması çocukların gelişimini olumlu ya da olumsuz yönde etkileyebileceği için önemlidir.

3. GEREÇ ve YÖNTEM

Bu bölümde araştırmanın modeli, evren, veri seti, veri toplama süreci, veri toplama aracı, veri toplama yöntemi ve verilerin analizi açıklanmıştır.

3.1. Araştırmanın Modeli

Bu araştırmada nitel araştırma modellerinden “durum çalışması modeli” kullanılmıştır. “Durum çalışması araştırması, araştırmacının gerçek yaşam, güncel sınırlı bir sistem (durum) ya da belli bir zaman içindeki çoklu sınırlandırılmış sistemler (durumlar) hakkında gözlemler, görüşmeler, görsel – işitsel materyaller, dökümanlar gibi bilgi kaynakları aracılığıyla detaylı ve derinlemesine bilgi topladığı, bir durum betimlemesi ya da durum temaları ortaya koyduğu nitel bir yaklaşımdır.” Durum çalışmasının amacı, ayrıntıları incelemek, tanımlamak ve değerlendirmektir. Bu çalışmada da, 0-13 yaş çocuk kitaplarındaki, oyun ve oyuncak kavramının işleniş temalar çerçevesinde betimlenerek mevcut durum resmedilmiştir (147–151).

3.2. Araştırmanın Evreni

Araştırmanın evrenini, Kültür ve Turizm Bakanlığı'na bağlı, KYGM tarafından son beş yıl içinde (2013 – 2017 yılları arasında) Muğla – Şehbal Hilmi Şerif Baydur Çocuk Kütüphanesi'ne gönderilen tüm çocuk kitapları oluşturmaktadır. Kütüphane yetkilileri tarafından, araştırmanın veri toplama tarihleri arasında KYGM tarafından 2018 yılı için gönderilecek kitapların kütüphaneye ulaşmamış ve kayıtlara geçmemiş olacağı bilgisi iletildiği için 2018 yılı dahil edilmemiştir.

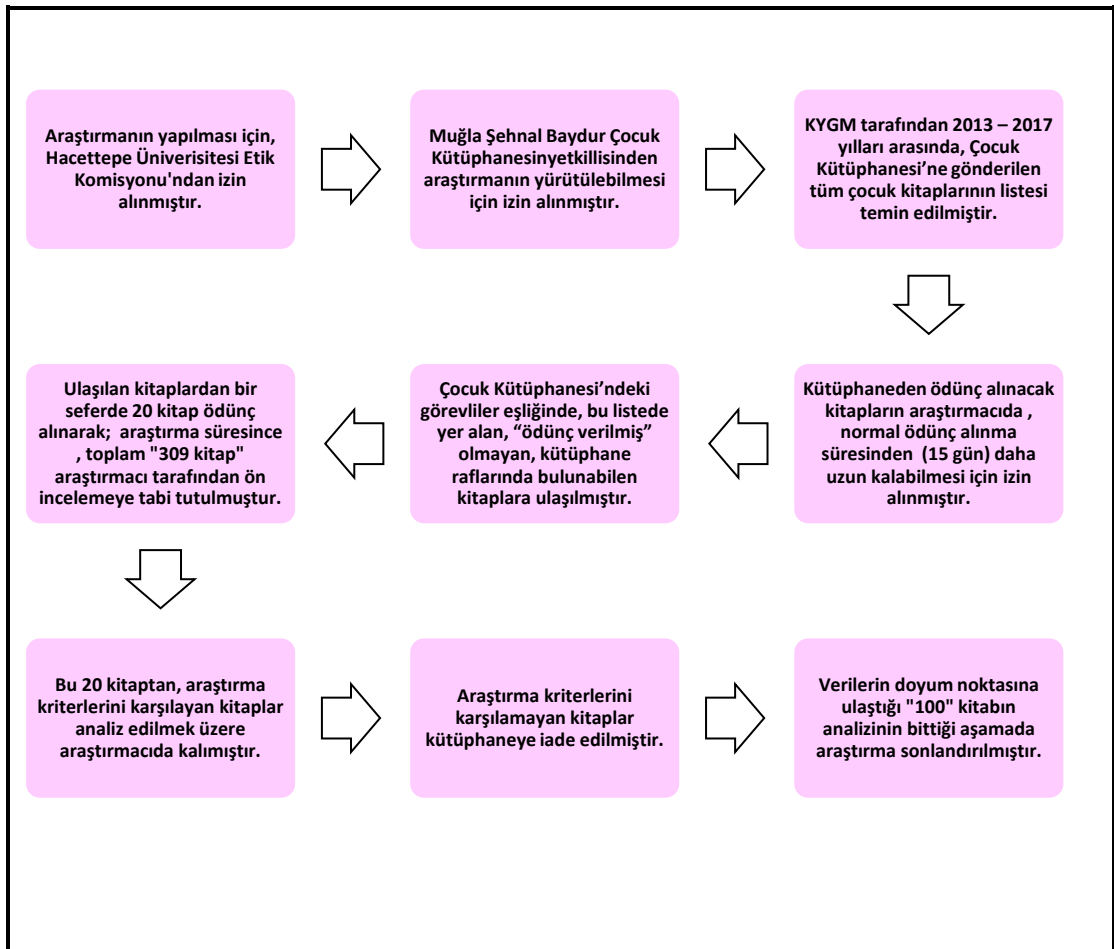
3.3. Araştırmanın Örnekleme

Nitel araştırmada sürecin en önemli basamaklarından birini örneklem seçimi oluşturmaktadır. Nitel araştırmada kullanılan örneklem modeline “amaçlı örneklem” ismi verilmektedir. Olasılık kuramına dayalı olarak geliştirilmiş olan nicel örneklem yaklaşımlarının aksine amaçlı örneklem modelinde temel amaç; araştırmanın konusunu oluşturan kişi, kavram, olay ya da durum hakkında ve belirli bir amaç doğrultusunda derinlemesine bilgi toplamaktır (152,153).

Bu arařtırmada, veri toplama tarihleri aralıęında ödün alınmamıř olup kütüphane raflarında ulařılabilen kitaplardan, arařtırmanın dahil edilme kriterleri doęrultusunda “amalı örneklem” ile seilen 100 kitap arařtırmanın veri setini oluřturmaktadır. İncelenen kitapların listesi ekte sunulmuřtur (Bkz. Ek - 3).

3.4. Veri Toplama Süreci

Arařtırma kapsamında veri toplamak amacıyla, Hacettepe Üniversitesi Etik Komisyonu’ndan izin alınmıřtır (Bkz. Ek – 1). Arařtırmanın veri toplama tarihleri Şubat – Temmuz 2018 tarihleri arasındadır. Veri toplama süreci ařaęıdaki şekilde özetlendięi gibidir:



Şekil 3.1. Arařtırmanın veri setinin oluřturulması ve veri toplama süreci

Yukarıdaki şekilde özetlenen veri toplama süreci, çocuk kütüphanesindeki kitaplarla ilgili farklı konularda çalışmak isteyen araştırmacılara yol göstermek üzere aşağıda ayrıntılı olarak açıklanmıştır:

Türkiye’ de, Kültür ve Turizm Bakanlığı’na bağlı, KYGM bünyesindeki Yayın Danışma Kurulu’nun belirlediği kitaplar, yayınevlerinden satın alınarak; ülkedeki tüm çocuk kütüphanelerine, yılda bir ya da iki kez düzenli olarak gönderilmektedir (Muğla Şehbal Hilmi Şerif Baydur Çocuk Kütüphanesi Müdürü, sözlü görüşme; KYGM yetkilisi, sözlü görüşme).

Bu bilgi ışığında, Türkiye’ de, tüm çocuk kütüphanelerinde, KYGM tarafından gönderilen kitap havuzu eşitir. Hem mevcut tüm kitaplara ulaşma oranının yüksek olması, hem de ülkedeki tüm çocukların ulaşma durumunun eşit ve kolay olduğu bir kümeyi temsil ettiği için, araştırmanın evrenini Muğla Şehbal Hilmi Şerif Baydur Çocuk Kütüphanesi’nde bulunan, KYGM tarafından gönderilen kitapların oluşturmasına karar verilmiştir.

Şehbal Hilmi Şerif Baydur Çocuk Kütüphanesi yetkilisi ile yapılan görüşmede: Kütüphanede 2013 yılından önce farklı bir kayıt sisteminin kullanıldığı ve bu kayıtların kitaplarla ilgili yeterli bilgi içermeyebileceği (yayın yılı, sınıflama, yayınevi vb. açısından) ve araştırmanın veri toplama tarihleri arasında, 2018 yılında kütüphaneye gelecek kitapların tümünün ulaşmamış ve bunlara ait kayıtların tamamlanmamış olacağı bilgisine ulaşılmıştır. Bu doğrultuda, araştırma kapsamına alınacak kitaplar, Genel Müdürlük tarafından 2013 – 2017 yılları arasını kapsayan son beş yıl içinde kütüphaneye gönderilen kitaplar olarak belirlenmiştir.

Araştırmanın ilk aşamasında, Muğla Çocuk Kütüphanesi’nden son beş yılda (2013-2017) KYGM tarafından kütüphaneye gönderilen kitapların listesi temin edilmiştir. Bu listedeki toplam kitap sayısı 2799’dur.

İkinci aşamada, araştırmaya dahil edilme kriterleri çerçevesinde, bu listedeki kitaplar incelenmiştir. Kitapların araştırmaya dahil edilme kriterleri ve ön inceleme sonucu çalışma dışı bırakılan kitapların özellikleri şu şekildedir:

Araştırmaya dahil edilme kriterleri:

- Kitabın basım yılı ve ilk basım yılının son beş yıl içinde olması (2013 – 2017),
- Kitabın basım ve orijinal basım dilinin Türkçe olması (çeviri kitap olmaması),
- Kitabın 0 – 13 yaş arasındaki çocuklar için yazılmış olması,
- Öykü ve masal türündeki eserler olması (şiir, bilmece kitapları ve diğer türlere ait kitaplar olmaması)

Bu kriterleri taşımayan:

- Çeviri olan kitaplar ve yabancı dilde basılanlar,
- Kütüphaneden temin edilen kitap listesinde, “gençler ve genel kullanıcılar için “olarak sınıflandırılanlar (listede, kitapların okuyucu hedef kitlesi olarak; “okul öncesi için”, “çocuklar için”, “gençler için” ve “genel kullanıcılar için” olmak üzere dört sınıf belirtilmektedir),
- Listede bir defadan fazla yer aldığı tespit edilen ve yazarı belirtilmeyen kitaplar çıkarılmış ve son durumda listedeki kitap sayısı “1221” olarak belirlenmiştir.

Üçüncü aşamada ise, kitaplar “yazar ismine göre” sıralanarak listenin son hali oluşturulmuştur. Araştırma bulgularının objektif olması açısından yayınevi - yazar kısıtlamasına gidilmeksizin, Çocuk Kütüphanesi’ndeki görevliler eşliğinde, ilgili listeden, “ödünç verilmiş” olmayan, kütüphane raflarında bulunabilen kitaplara ulaşılmaya çalışılmış ve bir seferde ortalama 20 kitap ödünç alınarak; araştırma süresince ulaşılan toplam 309 kitap yukarıda belirtilen “araştırmaya dahil edilme kriterleri” çerçevesinde ön incelemeye tabi tutulmuştur. Tüm yazarlar için ulaşılabilen kitapları arasından, yazarın, araştırmanın yöntemi ve kriterlerine uygun olduğu tespit edilen “bir kitabı” araştırmaya dahil edilmiştir. Sadece, yazarların seri halinde yayınlanan kitaplarında, “serinin ulaşılabilen tüm kitapları” incelenmiştir.

Ön inceleme sonucu bu kriterleri karşılamadığı belirlenen kitaplardan; 144 tanesi ilk basım yılı son beş yıldan önce olduğu için, 38 kitap türü dolayısıyla (eğitim, karikatür, şiir, tiyatro metni, sorularla bilim vb. gibi içeriğinde öykü-masal olmayan kitaplar), 27 kitap incelenen yazarlara ait seri halinde olmayan diğer kitaplar olduğu için çalışma dışı bırakılmıştır.

Her seferinde ödünç alınan ortalama 20 kitaptan ön inceleme sonucu uygun olanlar betimsel analize tabi tutulup, uygun olmayanlar kütüphaneye iade edilmiş ve yeni kitaplar alınmıştır. Süreç içinde ulaşılan, “araştırmaya dahil edilme kriterlerini” karşılayan kitaplar araştırmanın örneklemini oluşturmuştur.

Nitel araştırmalarda araştırmacı konuyu derinlemesine ve tüm ayrıntıları ile incelemeyi amaç edinmektedir (154). Bu amaç doğrultusunda, nitel araştırmalarda örneklem büyüklüğünü belirlemede dikkate alınması gereken birkaç ilke vardır. Bunlar: Araştırmanın odağı, veri miktarı ve kuram oluşturma amacıyla yapılan araştırmalarda kuramsal örneklemedir (157).

Cropley (2001), nitel araştırmalarda örneklem büyüklüğünü belirlerken dikkate alınması gereken ilkeleri şöyle belirtmektedir:

- Araştırmanın amacı
- İncelenecek konu veya kavram
- Amaçlanan veri ne kadar örneklemden elde edilecektir? Nitel araştırmalarda bazen tek bir veri kaynağından elde edilen veri, bir başka araştırmada çok daha fazla sayıda örneklemden elde edilenden fazla olabilmektedir.
- Doyum noktasına ulaşılmış mıdır? Araştırma sorusunun yanıtı olabilecek kavramların tekrar etmeye başladığı aşamaya (doyum noktasına) kadar veri toplamaya devam edilmesi gerektiği değinilen noktalar arasındadır (157).

Bu arařtırmada da bu bilgiler dođrultusunda arařtırma planlanmış ve “amaçlı örneklem yöntemiyle” listede yer alan kitaplardan veri toplama tarihleri aralığında ödünç alınmamış olup kütüphane raflarında ulaşılabilen kitaplardan, 100 kitaba ulařıldığı noktada veriler doyum noktasına ulařtığı ve yeni bulgulara ulařılmadığı için arařtırma sonlandırılmıştır (152,154,157).

3.5. Veri Toplama Yöntemi

Nitel arařtırmada, “temel veri toplama yöntemleri”, katılımcı gözlem, dođal gözlem, döküman incelemesi (belge incelemesi) ve derinlemesine görüşme yöntemleridir. Nitel arařtırmayı, bu nitel bilgi toplama yöntemlerinin kullanıldığı, algıların ve olayların dođal ortamda gerçekçi ve bütüncül bir biçimde, tümevarımcı bir yaklaşımla ortaya konmasına yönelik nitel bir sürecin izlendiği arařtırma olarak tanımlamak mümkündür. Bu yöntemlerden döküman incelemesi: Arařtırılması hedeflenen olgu ve olaylar hakkında bilgi içeren yazılı materyallerin analizini kapsayan yöntem olarak tanımlanmaktadır (154–156).

Çocuk kitaplarında oyun ve oyuncak kavramının incelendiği bu arařtırmada, veri toplama yöntemi olarak; “döküman incelemesi” yöntemi kullanılmıştır.

3.6. Veri Toplama Aracı

Verilerin toplanması için arařtırmacı tarafından literatür bilgisi rehberliğinde oluşturulan “deđerlendirme formu - kontrol listesi” kullanılmıştır. Deđerlendirme formu, dört bölümden ve üç ana temadan oluşmaktadır:

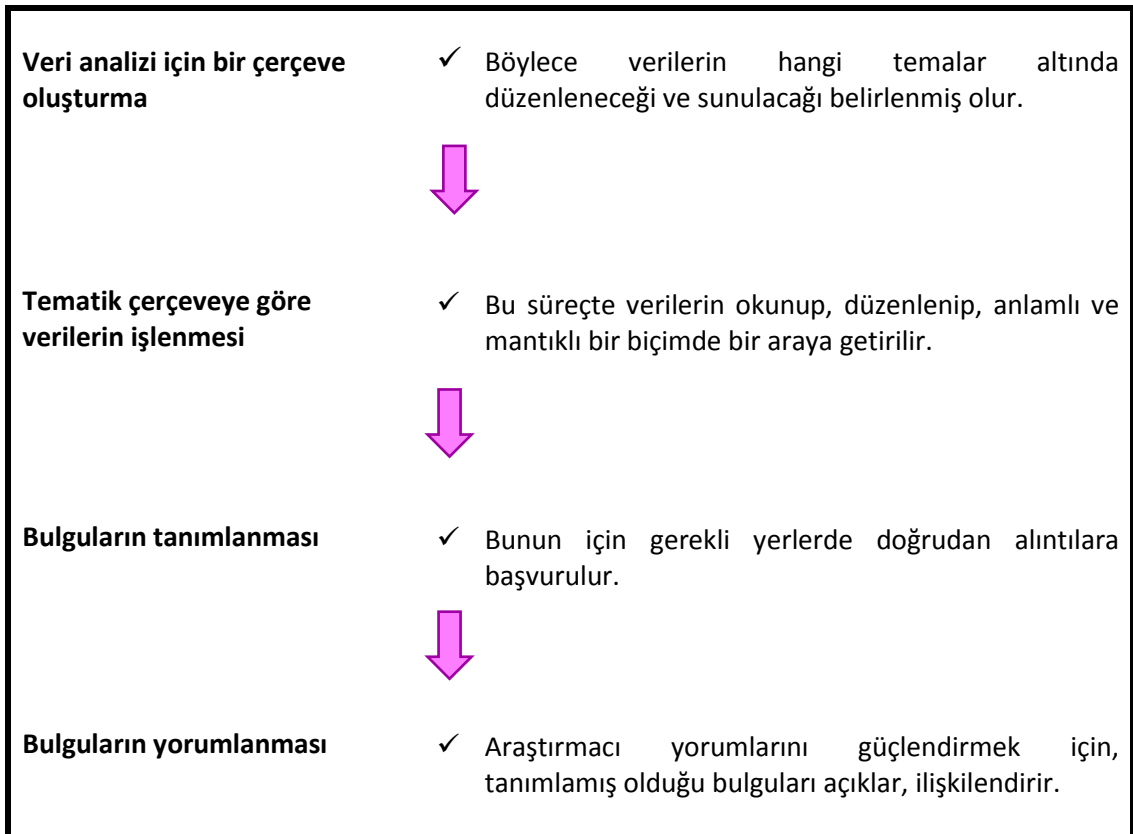
İlk bölümde kitabın adı, yayınevini adı, basım ve ilk basım yılları, türü gibi kitapla ilgili genel bilgilere ait 16 soru yer alırken; ikinci bölümde oyunla ilgili 19, üçüncü bölümde oyuncakla ilgili 11, dördüncü bölümde oyun ve oyuncaklara ait resimleme özellikleri ile ilgili 7 olmak üzere toplam 53 soru bulunmaktadır. Deđerlendirme formu açık ve kapalı uçlu sorulardan oluşmaktadır.

Değerlendirme formunun son hali, araştırmacının dışında, üç çocuk gelişim uzmanı ve bir çocuk edebiyatı alanında çalışmaları olan Türkçe öğretmeni olmak üzere dört ayrı alan uzmanının görüşleri alınarak oluşturulmuştur (Bkz. Ek - 4).

3.7. Veri Analizi

Bu araştırmada elde edilen verilerin, analizi ve yorumlanmasında; nitel araştırmada veri analizi yöntemlerinden “betimsel analiz” kullanılmıştır. (149,154,156,158,159).

Betimsel analiz, çeşitli veri toplama teknikleri ile elde edilmiş verilerin daha önceden belirlenmiş temalara göre özetlenmesi ve yorumlanmasını içeren bir nitel veri analiz türüdür. Betimsel analizde takip edilmesi gereken dört aşama vardır. (154,156,160). Bu aşamalar aşağıdaki şekilde görüldüğü gibidir:



Şekil 3.2. Betimsel analiz aşamaları

* Yıldırım, A. ve Şimşek, H.; Özdemir, M. ve Altunışık, R., Çoşkun, R., Yıldırım, E., Bayraktaroğlu, S.' den alınan literatür bilgisi doğrultusunda oluşturulmuştur (154,156,160).

Bu arařtırmada da analiz sonucu elde edilen veriler, alan yazın dikkate alınarak hazırlanan deęerlendirme formundaki temalar doęrultusunda sınıflandırılmıř, kodlanmıř, alt kategoriler oluřturulmuř, bulgular tanımlanmıř ve yorumlanmıřtır. Verilerin kodlanma ařamasında analiz edilen ierikten rnekler řoyledir:

Kategori: Oyun Trleri ve Karakterler: oyun isimleri, “oyun oynadı” ifadesi, insan, hayvan ve dięer varlıkların isimleri...

Kategori: Oyuncak Trleri: oyuncak isimleri...

Kategori: Oyun Alanı: ev, bahe, sokak, ky, okul, sınıf, deniz...

Kategori: Oyun Oyuncak Aracılıęıyla İletilen Kltrel ęeler: keloęlan vb. karakterler, kltrel oyun ve oyuncak isimleri, bilmece, tekerleme, ninni...

Kategori: Oyun - Oyuncak Aracılıęıyla Yansıtılan Toplumsal Stigmalar: “kız ocuklar bebekle oynardı” vb. ifadeler...

Oyun aracılıęıyla ocuęun zellikle desteklenen geliřim alanı, kendi oyuncuęını yapmaya teřvik unsurları, oyun - oyuncak aracılıęıyla iletilen mesajlar kategorilerinde, ayrıca yukarıda verilen tm kategorilerde belirtilen kelimelerin dıřında, kitabın tamamı okunarak ve cmler analiz edilerek veriler saptanmıřtır.

3.8. Arařtırmanın Geerlik ve Gvenirlięi

Arařtırmada, alıřmanın geerlięi ve gvenirlięini saęlamak amacıyla kullanılan yntemler ve dayanakları ise řu řekildedir:

Nicel arařtırmalarda, geleneksel olarak kabul edilen ve nemli deęer lleri olan “geerlik” ve “gvenirlik” kavramları, nitel arařtırmaların doęasına uyan bir biimde alternatif kavramlarla ifade edilmiřtir (149,154,159,161–164). Bu kavramlar ve bir arařtırma kapsamında her bir kavramın saęlanabilmesi iin kullanılması gereken yntemler ařaęıdaki řekilde grldę gibidir:

<p>GEÇERLİK</p> <p>İnandırıcılık Aktarılabilirlik Transfer edilebilirlik</p>	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Uzun süreli etkileşim ✓ Derinlik odaklı veri toplama ✓ Uzman incelemesi ✓ Katılımcı teyidi ✓ Ayrıntılı betimleme ✓ Amaçlı örnekleme
<p>GÜVENİRLİK</p> <p>Tutarlılık Teyit edilebilirlik Tekrar edilebilirlik</p>	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Teyit incelemesi ✓ Verilerin benzer süreçlerde toplanması ✓ Birden fazla araştırmacının aynı olguyu ölçmesi-değerlendirmelerin karşılaştırılması ✓ Yapılan işlemlerin detaylarının verilmesi ✓ Verilerin ilk etapta yorum katılmadan olduğu gibi aktarılması

Şekil 3.3. Nitel araştırmalarda “geçerlik” ve “güvenirlik” için alternatif kavramlar ve yöntemler

*Saban ve Ersoy ; Miles ve Huberman ; Glesne, Büyüköztürk ve ark.; Yıldırım ve Şimsek; Miles ve Huberman ; Erlandson, Harris, Skipper ve Allen’den alınan literatür bilgisi doğrultusunda oluşturulmuştur (149,151,154,159,161–163).

Bu araştırmada da bu bilgi doğrultusunda;

Araştırmanın “**inandırıcılığını (iç geçerliğini)**” arttırmak amacıyla araştırmacı:

- Veri kaynağı olan çocuk kitaplarını ilk olarak baştan sona okuyarak belirlenen tema ve kategorilere ait verileri değerlendirme formuna kayıt etmiş;
- Her kitaba ve o kitaba ait değerlendirme formuna aynı rakamı vererek, değerlendirme formları numaralandırılmış;
- Tüm kitapların okuması bittikten sonra, ikinci aşamada değerlendirme formlarındaki tüm veri tek bir yazılı dökümana dönüştürülmüş ve her verinin karşısına hangi kitaptan ulaşıldığı o kitabın numarası yazılarak kodlanmış;
- Üçüncü aşamada bu verileri rakamlara dönüştürüp özetlerken ilgili sayfalar ikinci kez okunup ulaşılan veriler teyit edilmiş;

- Son olarakta veriler tablo, grafik, şekil ve modeller ile özetlenip yorumlanırken değerlendirme formu – kitaplar ve özetlenen verilerin üçü birlikte eş zamanlı kontrol edilerek veri kaynağı olan kitaplarla uzun süre etkileşim içinde olunmuş ve derinlik odaklı olarak veriler toplanmıştır. Böylece, her veri kaynağı için kendi öznel algılarından kaynaklanan etkilenmeyi azaltmıştır.

Araştırmanın “**aktarılabirliđi (dış geçerlilik)**” ise ayrıntılı betimleme ile sağlanmıştır. Araştırmacı, ham veriyi önceden belirlenen ve analiz sürecinde ortaya çıkan temalara göre yeniden düzenleyerek okuyucuya yorum katmadan ve verinin doğasına sadık kalarak aktarmıştır.

Yıldırım ve Şimşek, “nitel araştırmalarda geçerliliđi yansız gözlemlerle açıklamakta, doğrudan alıntılara yer vermeyi ve bunlardan yola çıkarak açıklamalar yapmayı, geçerlilik için önemli bulmaktadır”. Bu araştırmada da ilgili verilere kanıt oluşturacak cümleler ve paragraflar yapıtlardan birebir alıntı yapılarak sunulmuş, belirlenen özelliklerin geçerliliđi sağlanmaya çalışılmıştır (154).

Araştırmanın “**tutarlılıđı (iç güvenirliliđi)**” ise, verilerin araştırmacı tarafından benzer süreçlerde toplanması ile sağlanmıştır. Araştırmacı, verileri geliştirdiđi “değerlendirme formu - kontrol listesi” ile toplayıp kaydederek her bir kitap için eş koşulları sağlamış, tutarlı bir davranış göstermiştir. Kitapların analiz süreci altı ayda tamamlanmıştır. Yapılan işlemlerin detayları ayrıntılı olarak verilmiş, veriler ilk etapta doğasına sadık kalarak aktarılmış, somut açıklamalar getirilmiş; sonrasında araştırmacının yorumu eklenmiştir. Ham veriler, gerektiğinde tekrar incelenmek üzere kaydedilmiştir (149,154,164).

Güvenirlik için başvurulan önemli tekniklerden biri uzman görüşlerinin karşılaştırılmasıdır (149,154,162–164). Bir araştırmada, nitel araştırma desenine sahip tezlerde: Geçerlik ve güvenilirlik için en çok başvurulan yöntemin “uzman görüşü” olduđu; uzman görüşünden sonra en sık kullanılan yöntemlerin sırasıyla veri

çeşitlemesi, yapılan işlemlerin detaylı anlatılması ve kayıt tutma olduğu görülmüştür (159).

Son olarakta, araştırmanın “**teyit ve tekrar edilebilirliği (dış güvenirlik)**” için ise:

- Araştırmacı dışında bir alan uzmanının araştırmacının ulaştığı sonuçları, ham verilerle karşılaştırarak teyit etmesi;
- Araştırmacı dışındaki bir alan uzmanının, rastgele örnekleme yöntemiyle seçilen “on çocuk kitabını”, “değerlendirme formu – kontrol Listesi” çerçevesinde değerlendirmesi ile sağlanmıştır.

Değerlendirme formu 53 maddeden oluşmaktadır. Kitabın isminin yazıldığı “bir madde” hariç tutularak 52 madde baz alındığında, 100 kitaba ait tüm formlardaki toplam madde sayısı 520’dir. Bu doğrultuda, değerlendirme sonucunda çıkan sonuçlar, aşağıdaki formül ile hesaplanmıştır:

$$\text{Güvenirlik} = \frac{\text{Görüş Birliği}}{\text{Görüş Birliği} + \text{Görüş Ayrılığı}}$$

$$\%94,8 = 493 / 493 + 27$$

Güvenirlik formülü ile bulunan sonucun %70’in üzerinde olması halinde, araştırmacılar arasında güvenirliğin sağlandığı kabul edilmektedir (15,162,163). Bu çalışmada da hesaplanan sonuç %94, 8 bulunmuştur.

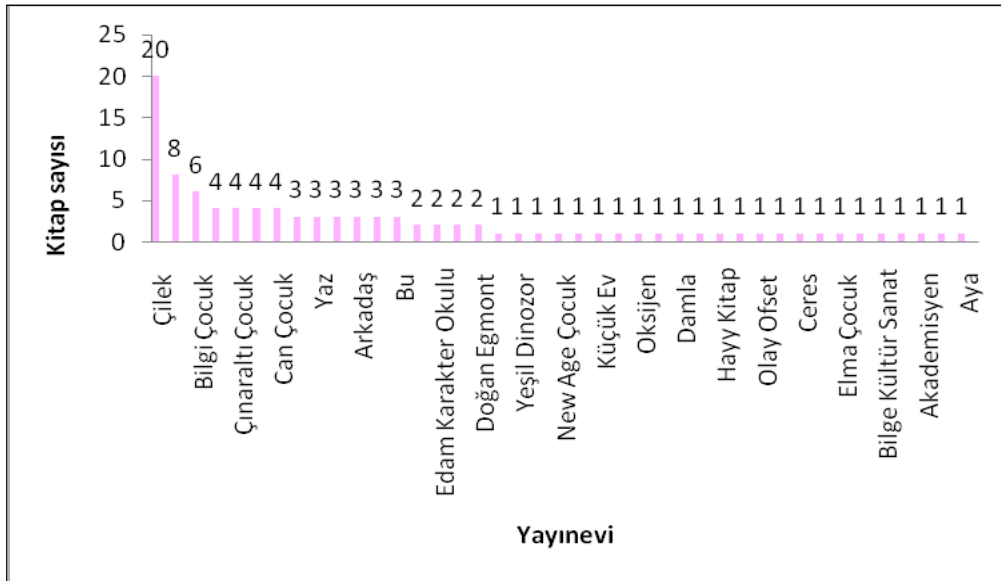
4. BULGULAR

Araştırma sürecinde incelenen çocuk kitaplarına ait bulgular üç bölüm halinde sunulmuştur:

1. bölüm: Kitapların genel özelliklerine ait bulgular,
2. bölüm: Kitaplarda metinde yer alan oyun - oyuncak kavramına ait bulgular,
3. bölüm: Kitaplarda resimlerde yer alan oyun - oyuncak kavramına ait bulgular.

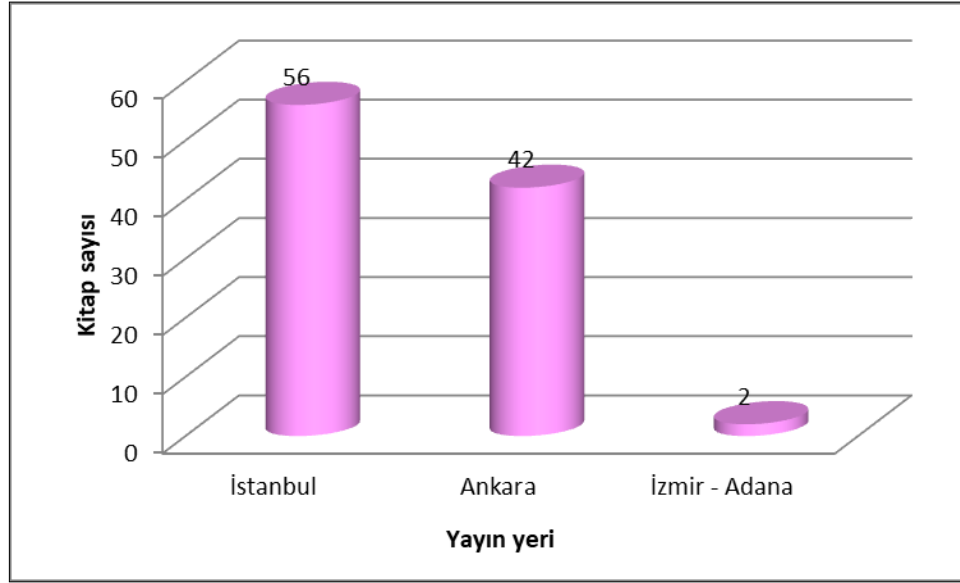
4.1. İncelenen Kitapların Genel Özelliklerine Ait Bulgular

Araştırmanın bu bölümü, incelenen 100 kitabın genel özelliklerine ait bulgulardan oluşmaktadır.



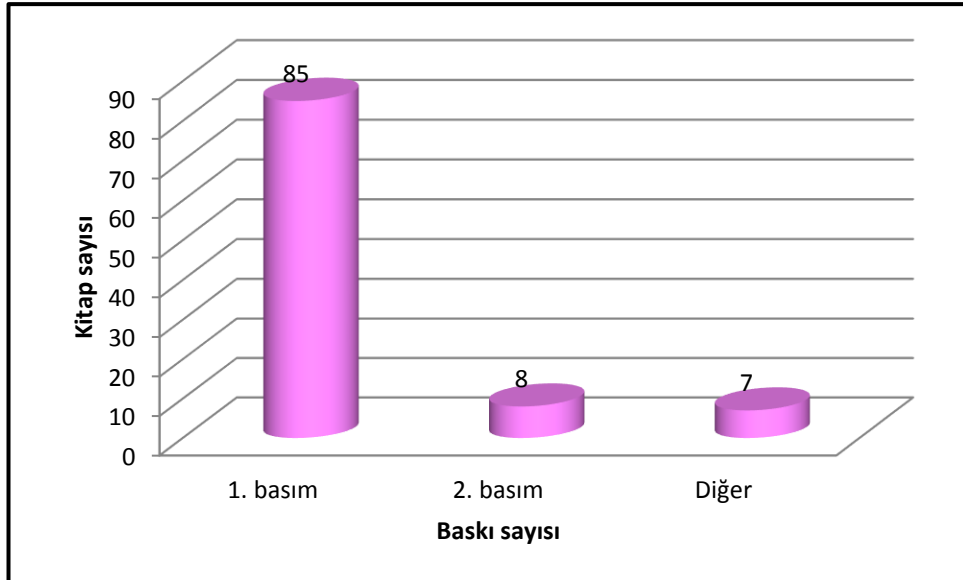
Şekil 4.1. Kitapların yayınevine göre dağılım grafiği

Araştırma kapsamında incelenen çocuk kitaplarının yayınevlerine göre dağılımı grafikte görüldüğü gibidir. Kitapların 21 yayınevinde basıldığı görülmektedir.



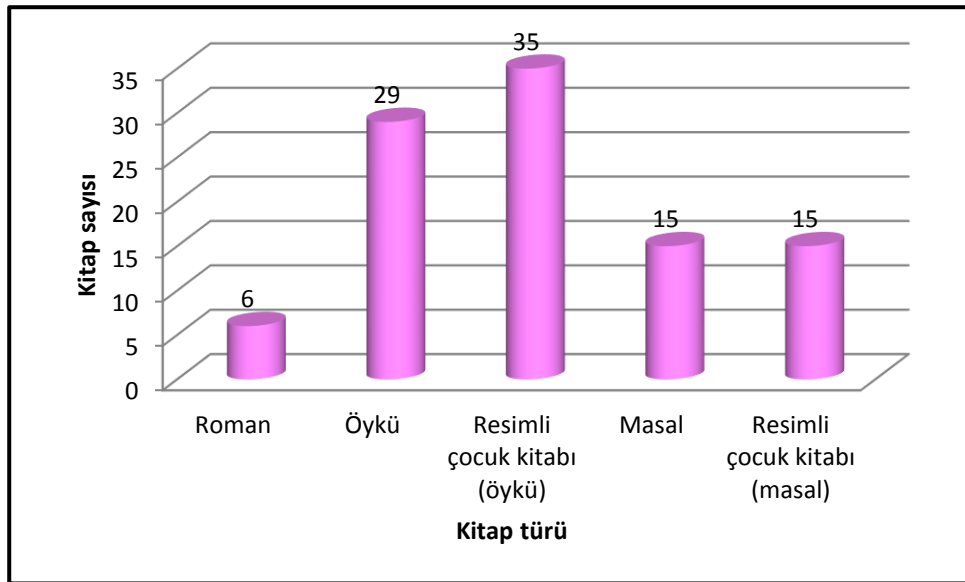
Şekil 4.2. Kitapların yayın yerine göre dağılımı

İncelenen kitapların büyük çoğunluğu İstanbul (n=56) ve Ankara (n=42) illerinde basılmıştır. İki kitap ise İzmir ve Adana'daki yayınevlerinde basılmıştır.



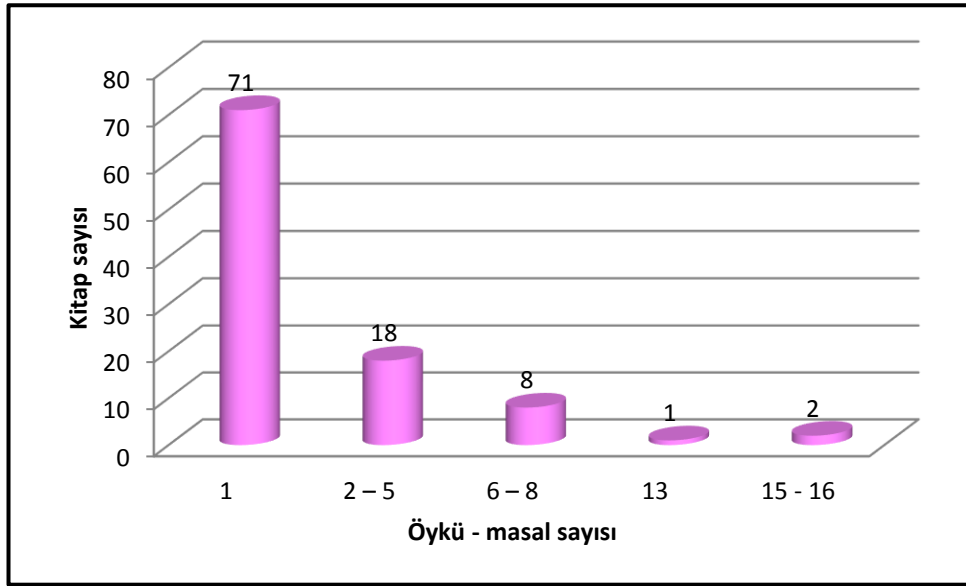
Şekil 4.3. Kitapların baskı sayısına göre dağılımı

İncelenen kitapların büyük çoğunluğu ilk baskısı yapılan kitaplardan oluşmaktadır. Grafikte “diğer” kategorisinde belirtilen kitaplar, 3. basım, 4. basım, 9. basım ve 50. Basımı yapılan kitaplardan oluşmaktadır. Kitapların büyük çoğunluğunda, kaçınıcı basım olduğu belirtildiği halde ilk basım yılı bilgisine yer verilmemiştir. İlk basım yılı bilgisi yazılı olmayan kitaplar için bu bilgi, araştırmacı tarafından öncelikli olarak, yayınevlerinin internet sitesinden, bu kaynaktan da bilgiye ulaşamadığında, yayınevleri ile iletişime geçilerek elde edilmiştir. Bu durum yayınevlerinin geliştirilmesi gereken yönü olarak değerlendirilmektedir.



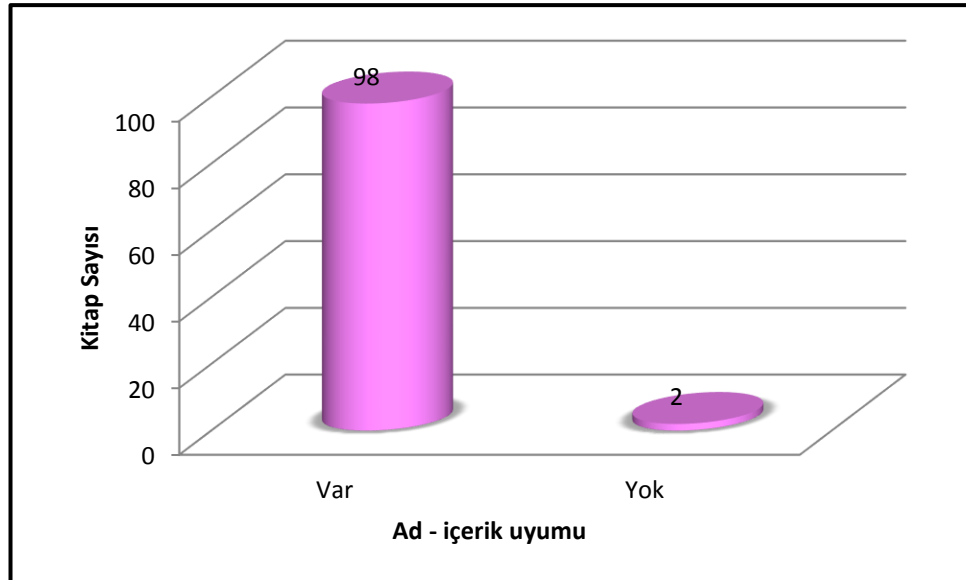
Şekil 4.4. Kitapların türlerine göre dağılımı

Araştırma sürecinin ikinci aşamasında, bu etiketlerin bazılarının kitabın türü / içeriği ile uyumlu olmadığı belirlendiği için; tüm kitapların analizi tamamlandıktan sonra araştırmacı tarafından, Türkçe Eğitimi Bölümü'nden bir uzmanla beraber kitapların türü yukarıda görüldüğü gibi belirlenmiştir.



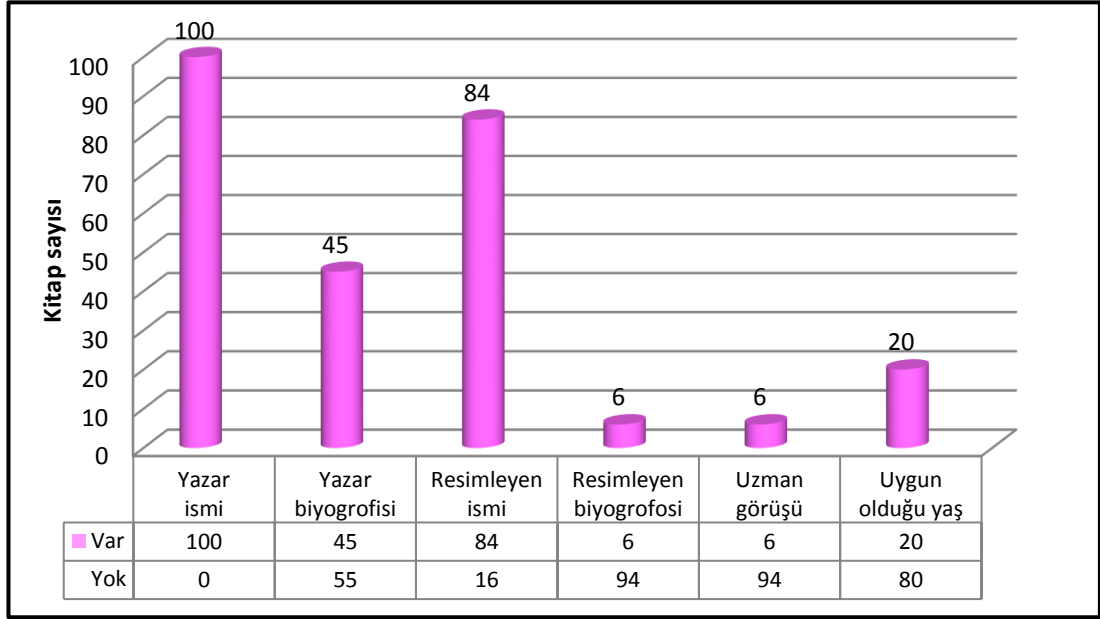
Şekil 4.5. Kitapların içeriğindeki öykü - masal sayısına göre dağılımı

İncelenen çocuk kitaplarının çoğunun (n=71), aynı olay örgüsü ve karakterlerle devam eden tek bir öykü ya da masaldan oluştuğu saptanmıştır. Bir kitabın içeriğinde ise, birbirinden bağımsız 13 ayrı öykü bulunmaktadır.



Şekil 4.6. Kitapların ad – içerik uyumu bulunma durumuna göre dağılımı

İncelenen kitapların tamamına yakınında (n=98), kitabın ismiyle, içeriğinin uyumlu olduğu belirlenmiştir. İçinde “bir” den fazla bağımsız öykü veya masaldan oluşan kitapların bazılarında kitabın ismi, içindeki öykülerden birisinin ismi ile aynıdır. Bu özelliği taşıyan kitaplar da ad – içerik uyumu “var” kapsamında değerlendirilmiştir.



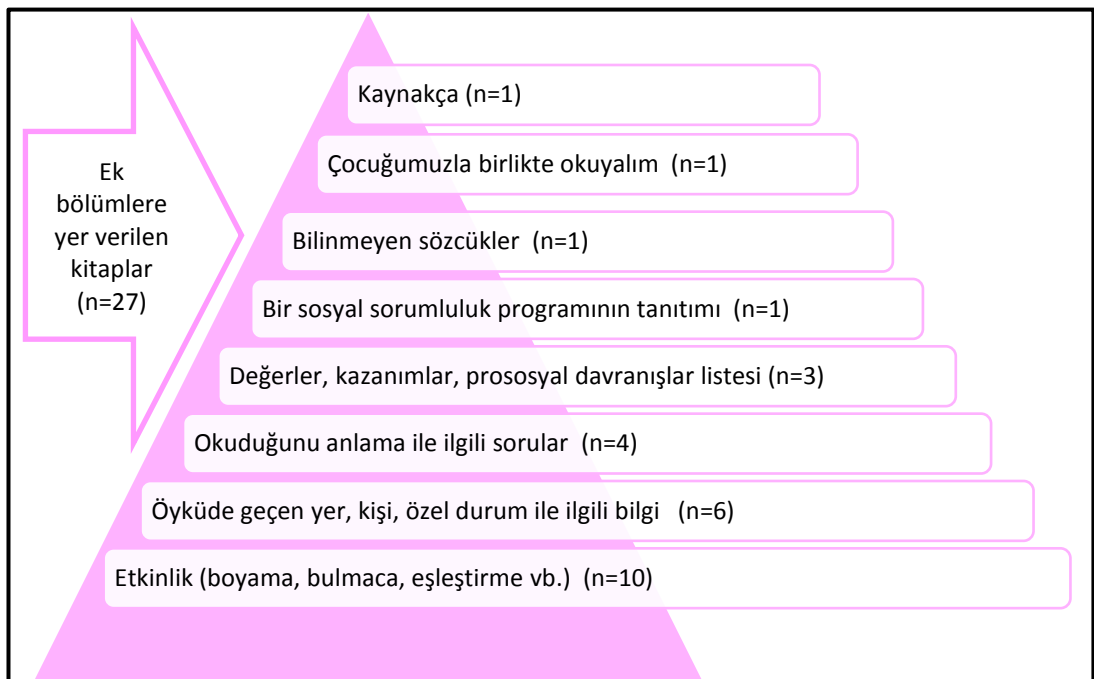
Şekil 4.7. Kitapların yazar – resimleyen ismi - biyografisi, uzman görüşü ve yaş bilgisi içerme durumuna göre dağılımı

İncelenen çocuk kitaplarının tümünde yazarın ismi belirtilmiştir. Resimleyen isminin belirtildiği kitap sayısı ise 84 olarak saptanmıştır. Resimleyen isminin belirtilmediği kitaplardan (n=16) iki tanesi roman türünde eserler olup, kapak resmi hariç içeriğinde resme yer verilmemiştir (Hayal Gemisi Tayfaları ve Ustanın Çocukları); 14 kitapta ise kara kalem / renkli resimler mevcut olduğu halde resimleyen ismi belirtilmemiştir.

Bazı kitaplarda yazarların (n=45) ve resimleyenlerin (n=6) biyografilerine yer verildiği belirlenmiştir. İncelenen kitapların tamamına yakınında, uzman görüşüne başvurulmamıştır (n=94). Uzman görüşünün yer aldığı 6 kitapta ise; bir öğretim

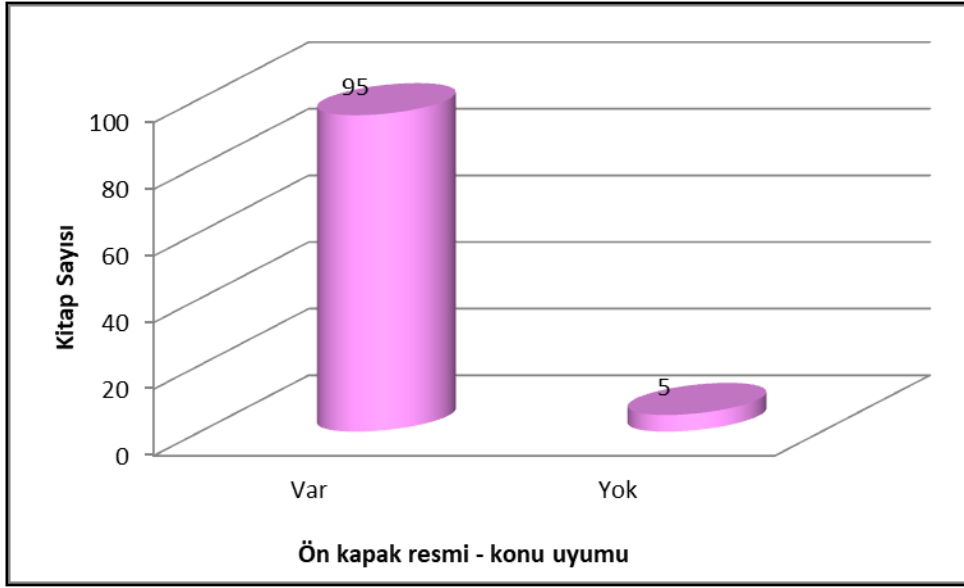
üyesi / öğretmen / psikolog / yayın danışma kurulu tarafından incelendiği - danışmanlık alındığı bilgisi vardır.

İncelenen kitaplarda, ailelere, çocuklara ve eğitimcilere rehberlik etmek üzere, kitapların hangi yaştaki çocuklar için uygun olduğu yazılan kitap sayısının azlığı dikkat çekmektedir (n=20). Bu kitaplarda da, standart bir sistem yoktur. 12 kitapta 2+ gibi ifadelerle hedef kitle belirtilirken, iki kitapta yaş aralığı, altı kitapta ise çocuğun öğrenim düzeyi belirtilmiştir.



Şekil 4.8. Kitaplarda yer alan ek bölümlerin içeriğine göre dağılımı

İncelenen kitapların 27'sinde, ek bölümlere yer verilmiştir. Ek bölümlerin içeriği şekilde görüldüğü gibidir. Bu bölümlerin sadece biri, ebeveyni bu kitabı çocuğuyla birlikte okumaya teşvik eden bir metindir (Çocuğumuzla birlikte okuyalım). İncelenen diğer kitaplarda yer alan ek bölümler, sadece çocuklara yöneliktir.

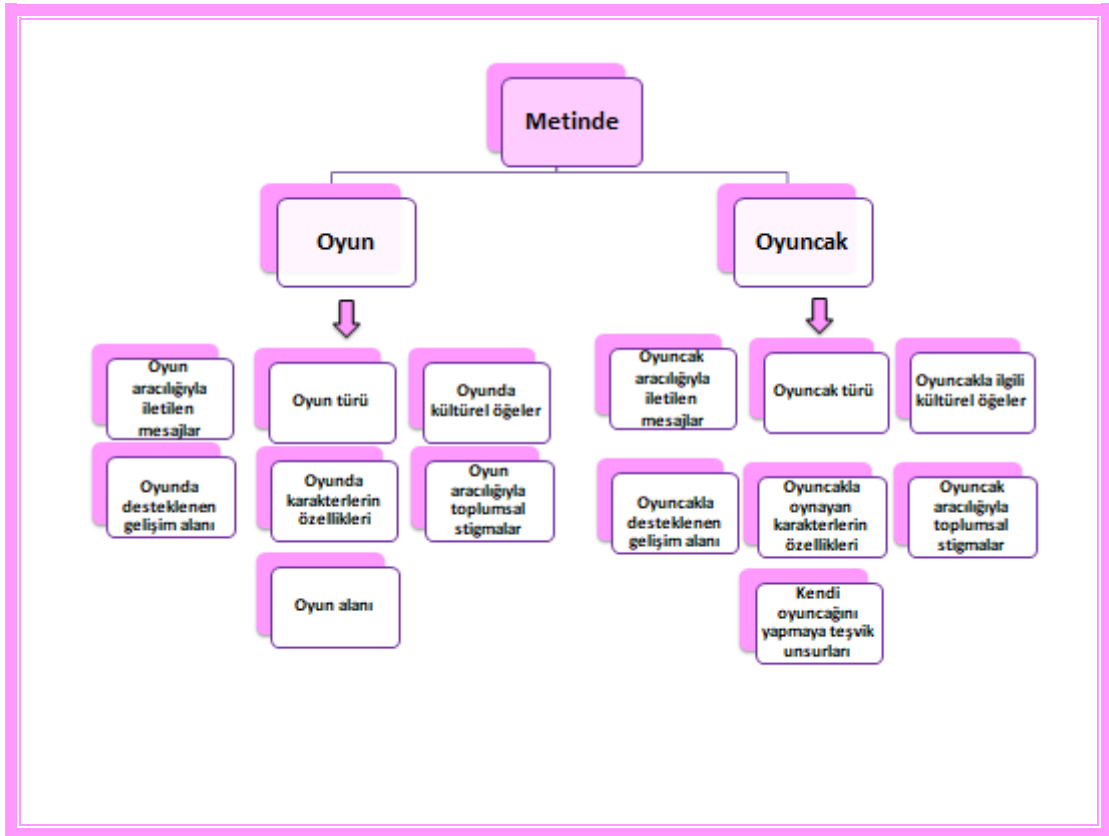


Şekil 4.9. Kitapların ön kapak resminin kitabın konusu ile ilgili olma durumuna göre dağılımı

İncelen kitapların tamamına yakınında ön kapak resmi, kitabın konusu ile ilişkilidir (n=95). Beş kitapta ise ön kapak resmi, kitaptaki öyküyle ve karakterlerle ilişkisi olmayan bağımsız resimlerden oluşmaktadır.

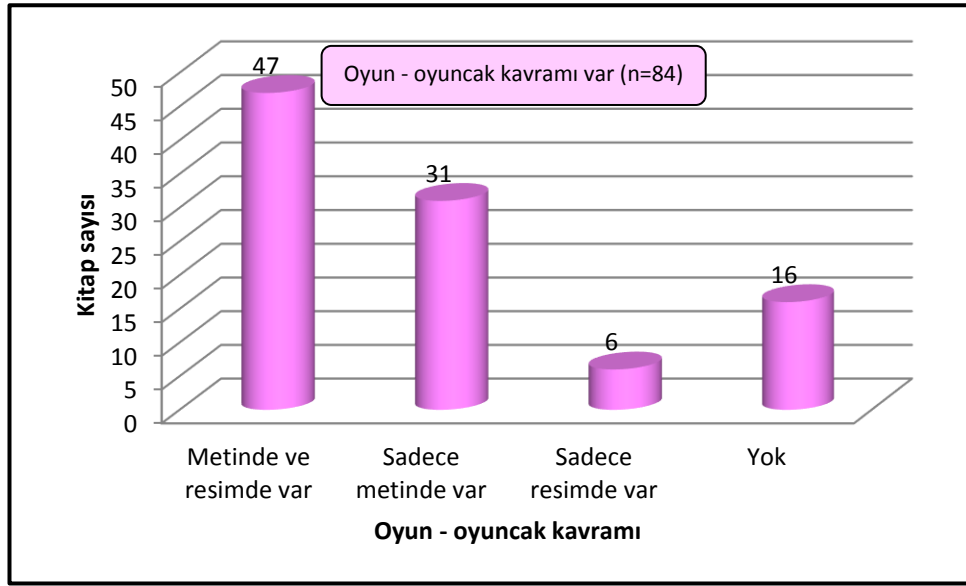
4.2. İncelenen Kitaplarda Metinde Yer Alan Oyun – Oyuncak Kavramına Ait Bulgular

Araştırmanın bu bölümü, oyun oyuncak kavramının bulunduğu tespit edilen 84 kitabın betimsel analizine ait bulgulardan oluşmaktadır.



Şekil 4.10. Metinde oyun - oyuncak kavramına ait tema ve kategoriler

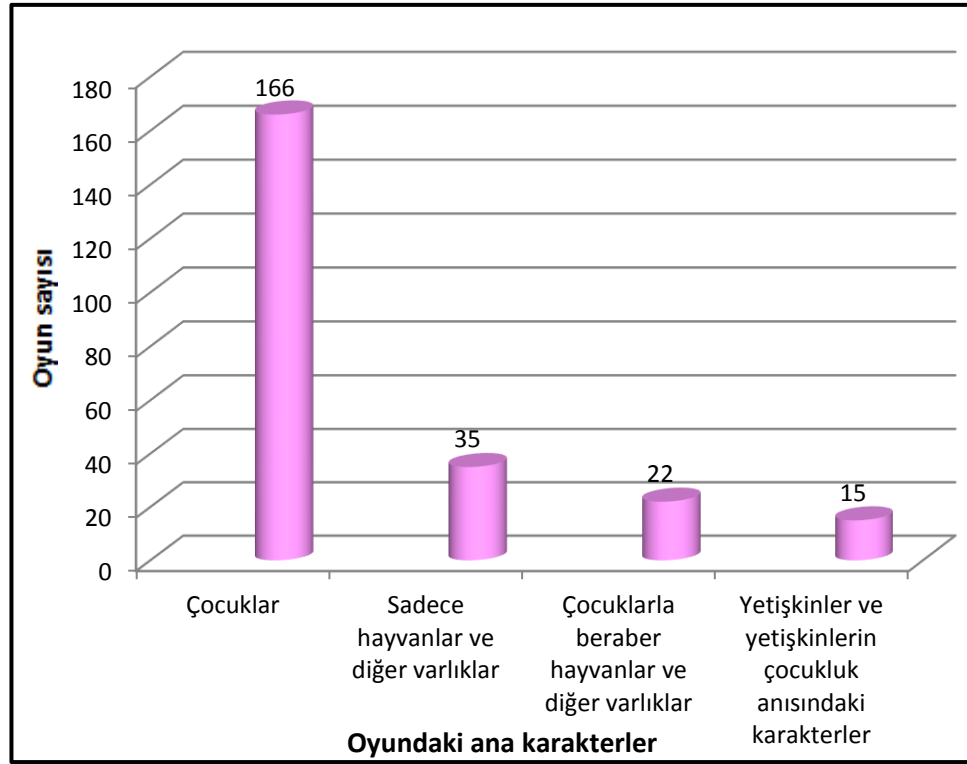
Kitaplarda metinde yer alan oyun ve oyuncak kavramına ait tema ve kategoriler yukarıda görüldüğü gibidir. Araştırma kapsamında, metinde oyun ve oyuncak kavramı ile ilgili saptanan bulgular, oyunla ilgili yedi kategori ve oyuncakla ilgili yedi kategori olmak üzere toplam 14 kategori altında sunulmuştur.



Şekil 4.11. Kitapların oyun – oyuncak kavramına ait özellikleri içermeye durumuna göre dağılımı

Araştırma kapsamında incelenen 100 çocuk kitabından, 84'ünde oyun – oyuncak kavramına yer verilmiştir. Bu kitapların çoğunda oyun – oyuncak kavramına ait özellikler, metinde (n=31) veya hem metinde hem resimde yer alırken (n=47); altı kitapta ise, oyun-oyuncak kavramı sadece kitaplardaki resimlerde görülmektedir.

4.2.1. Kategori: Oyun Türleri ve Karakterler



Şekil 4.12. Kitaplarda oyunların “oyun oynayan ana karaktere” göre dağılımı

İncelenen çocuk kitaplarında üç tür oyun olduğu görülmektedir. Bunlar: Çocukların oynadığı oyunlar (n=166), hayvanların / diğer varlıkların kendi aralarında oynadığı (n=35) ya da çocukların onlarla oynadığı oyunlar (n=22) yetişkinlerin kendi aralarında oynadığı ya da yetişkinlerin çocukluk anısı olarak aktarılan oyunlar (n=15) olarak dağılım göstermektedir.

Literatürde oyun aşamalarına ait, hem benzer hem de farklı yönleri olan, farklı teorisyenlerin sınıflandırma sistemleri vardır. Araştırma kapsamında incelenen kitaplarda belirlenen oyun türlerini sınıflandırmak için, oyun türlerinin uygunluğu ve literatürde ulaşılabilen en eski / primer ve en güncel sınıflandırma sistemi kriterleri dikkate alınarak iki sınıflandırma sisteminden yararlanılmıştır. Bunlar Parten ile Sherratt ve Peter’a ait “oyun aşamaları”dır:

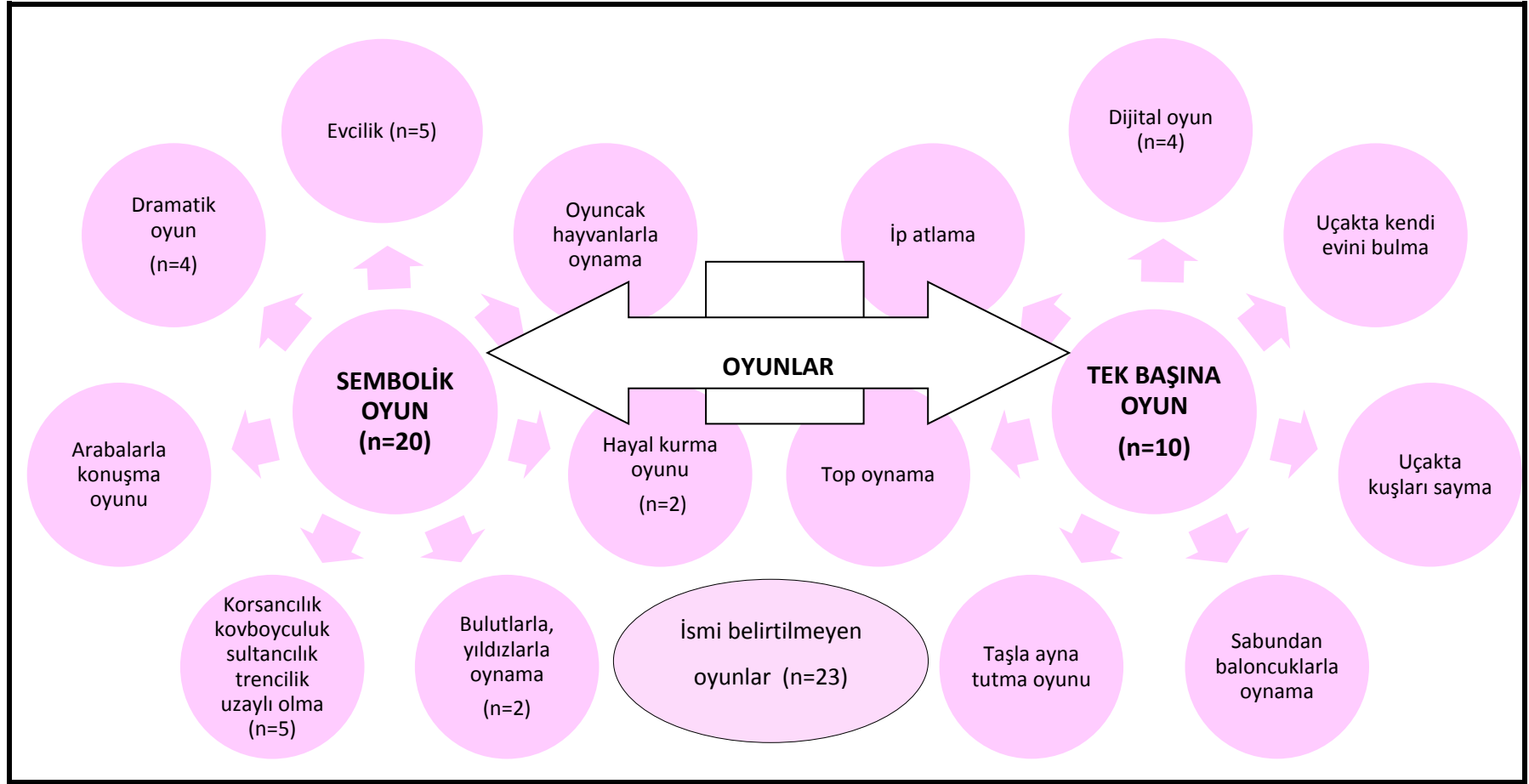
Parten:

- **Yalnız (tek başına oyun) oyun (iki - iki buçuk yaş):** Diğer çocuklar ile iletişime girmeden, belirli bir konuda, diğerlerinden farklı oyuncaklar ile oynama.
- **Paralel oyun (iki buçuk - üç buçuk yaş):** Diğerlerinin oyuncaklarına benzer oyuncaklarla onların yakınında ama oyunlarına katılmadan onlardan bağımsız oynama.
- **Katılımcı (birlikte oyun) oyun (üç buçuk - dört buçuk yaş):** Diğer çocuklar ile oynama, aktiviteleri organize etme fakat rol dağılımına katılmama. Oyunun bu aşamasında, organize olmuş bir grup içinde oynama ve grubun belirlenen kurallarına uyma yoktur.
- **İşbirlikçi / kurallı oyun (dört buçuk yaş):** Organize olmuş bir grup içinde belirlenmiş bir amaç doğrultusunda ve o amaca ulaşmak için birlikte oynama. Bu oyun, grubun belirlenen kurallarına ve işbölümüne uyma özelliği taşımaktadır (7).

Sherratt ve Peter:

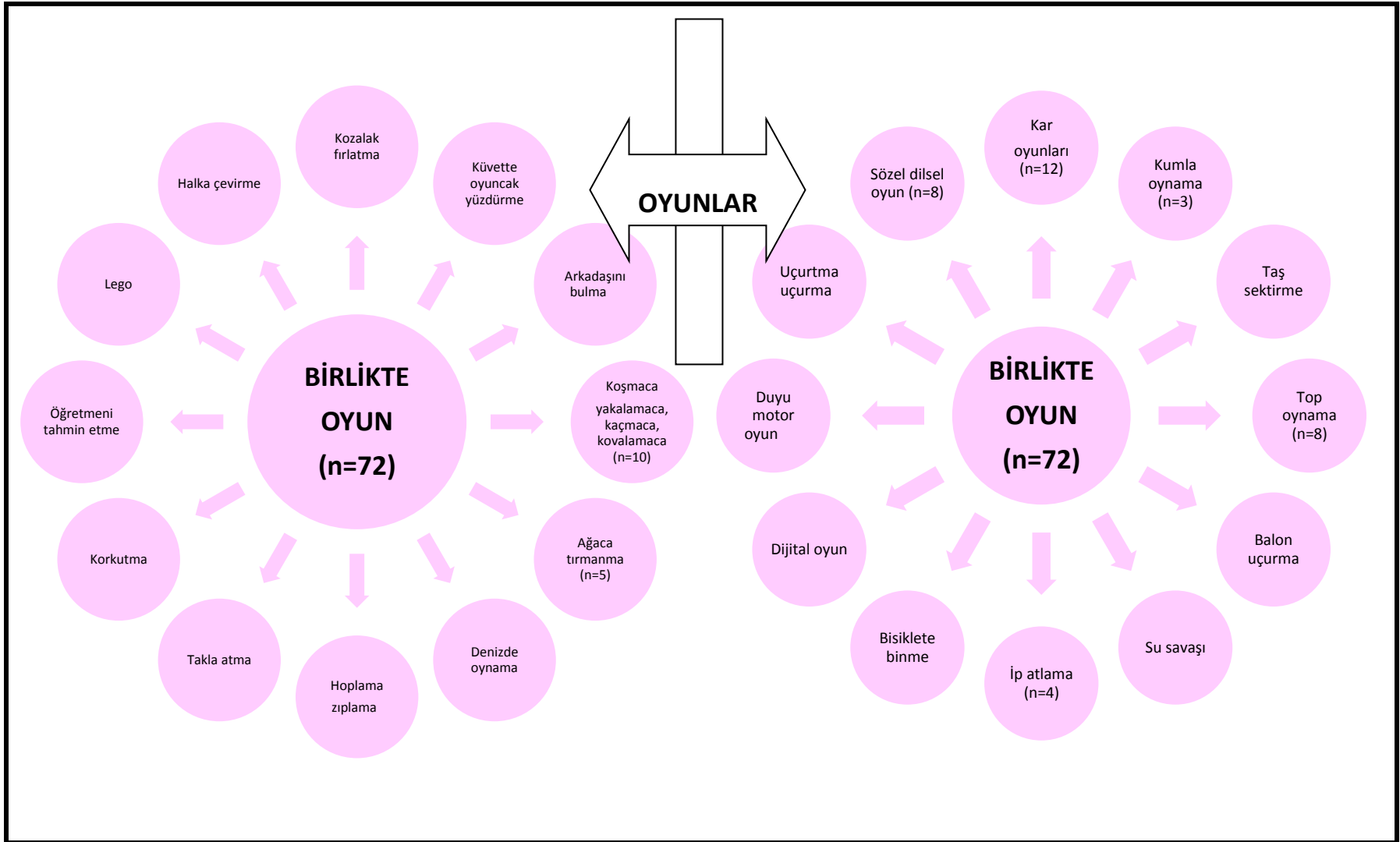
- **Duyu-motor oyun:** Dokunma, ağza alma, ısırma, koklama, tatma, vurma gibi hareketlerle dünyayı tanıma çabası.
- **İlişkisel oyun:** Takma, çıkarma, inşa etme gibi etkinlikler ile nesnelere birbiriyle ilişkilendirerek keşfetme çabası.
- **İşlevsel oyun:** Nesnelere gerçekte kullanıldıkları şekilde kullanmaktan hoşlanma.
- **Sembolik oyun:** Nesnelere gerçektekinden farklı şekilde kullanma, nesne varmış gibi oynama.
- **Konulu fantastik oyun:** Dinamik bir hikaye şeklinde, yüksek düzeyde yaratıcılık kullanarak oynama (49).

Bu doğrultuda sınıflandırılan, karakterleri sadece çocuklar olan oyunlar ve oyun türleri aşağıdaki modellerde aktarıldığı gibidir.

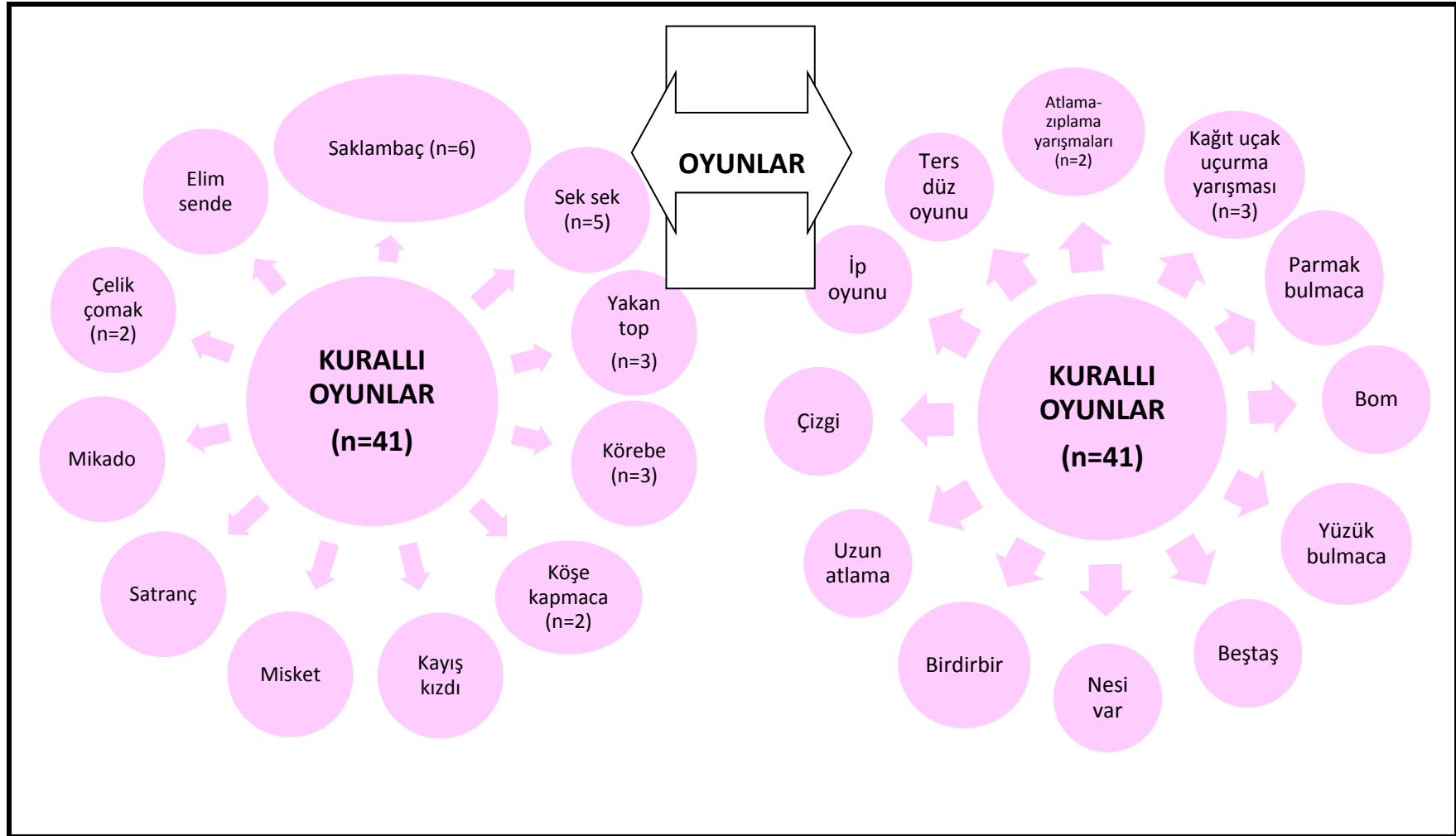


Şekil 4.13a. Kitaplarda çocukların oynadığı oyunlar modeli

(*Belirtilmeyen tüm frekanslar n=1 olarak dağılmaktadır.)



Şekil 4.13b. Kitaplarda çocukların oynadığı oyunlar modeli (*Belirtilmeyen tüm frekanslar n=1 ve n=2 olarak dağılmaktadır.)



Şekil 4.13c. Kitaplarda çocukların oynadığı oyunlar modeli (*Belirtilmeyen tüm frekanslar n=1 olarak dağılmaktadır.)

Sembolik oyunlar (n=20) + tek başına oyunlar (n=10) + birlikte oyunlar (n=72) + kurallı oyunlar (n=41) kategorilerinde isimleri belirtilen bu oyunların toplam frekansı n=143'dür. İncelenen kitaplarda oyun türüne bakılmaksızın, çocukların en fazla oynadığı oyunların sırasıyla: "karda serbest oyun ya da kardan adam yapma (n=12), koşmaca-yakalamaca-kaçmaca-kovalamaca (n=10) ve top oynama (n=9) (birlikte oyunlarda n=8 + tek başına oyunlarda n=1)" olduğu belirlenmiştir. Her bir türde en fazla oynanan oyunlar modeller üzerinde belirtilmiştir (Bkz. Şekil 4.13a,4.13b,4.13c).

İncelenen kitaplarda yukarıdaki modellerde belirtilen bu oyunların dışında, "oyun oynadılar..." vb. ifadelerle yer verilen, herhangi bir oyun isminin, ayrıntılı bilginin, betimlemenin geçmediği bu nedenle modellerde herhangi bir kategori altında sunulamayan oyunlara da yer verilmiştir (n=23). İsimleri belirlenemeyen bu oyunlarla birlikte, kitaplarda ana karakterleri sadece çocuklar olan oyunların toplam frekansı n=166'dır) (Bkz. Şekil 4.18).

Model 4.13a ve 4.13b' de yer alan bazı oyunlar için kitaplardan örnek cümleler şu şekildedir:

Sembolik oyun:

Yoldan geçen arabaların kendisinin olmasını hayal ediyor. Güzel araba, denk gelirse kendisininmiş gibi mutlu oluyor. Eski araba geçerse, suratını ekşitip "geç" işareti yapıyor. (Ustanın Çocukları, s.46)

İnsan resmi çizdiği odun parçasıyla konuşuyor: "Seni yüzmeye götüreceğim; kimseye söyleme. Aşağı derede çocuklar yüzüyordu, bizim neyimiz eksik!" (Ustanın Çocukları, s.53)

Tek başına oyun:

"Arkadaşlarımdan aldığım yeni oyun çok eğlenceli ve heyecanlıydı. Saatlerdir ekranın başında oturmaktan eklemlerim iyice ağrımaya başlamıştı. Annemin birkaç

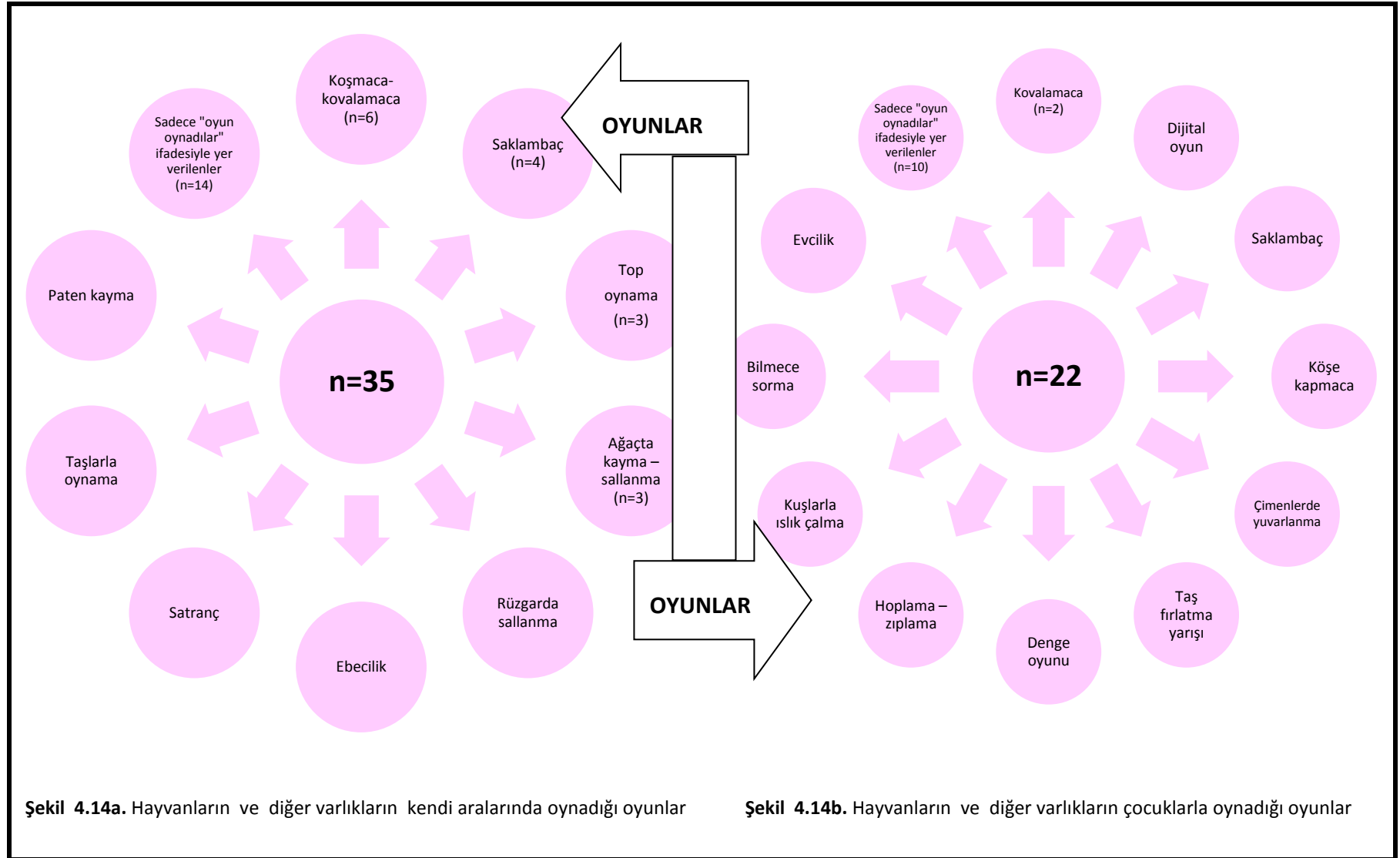
saat önce önüme koyduğu yemek, masamda öylece duruyordu. Bu oyun bana açlığını unutturmuştu. Uykumu da unuttursun istiyordum ama bu mümkün değildi. Gözlerim kan çanağına dönmüştü artık.” (Kardan Kediler, s.5)

Birlikte oyun:

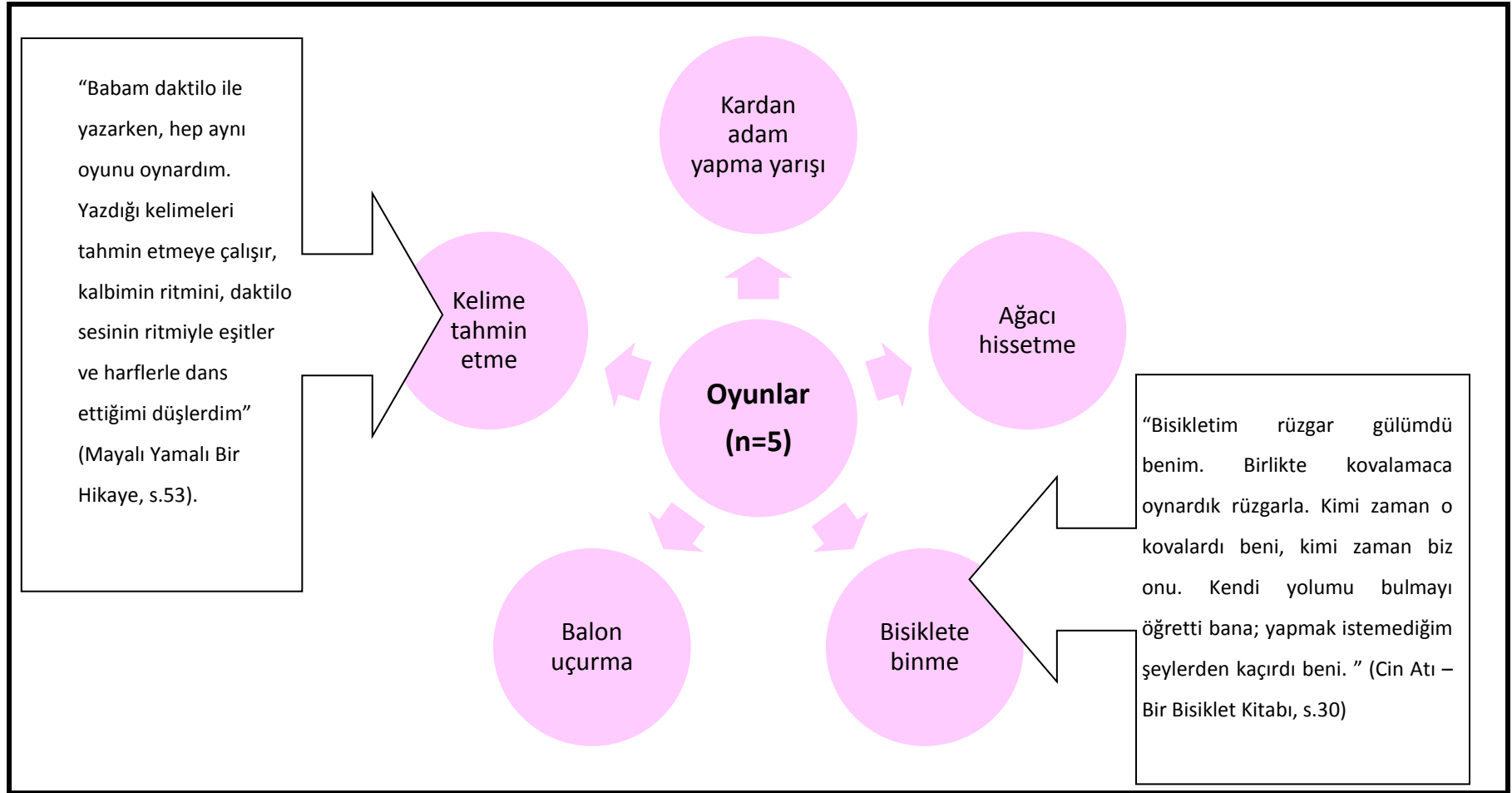
Ders programını bilmeyen çocuk: *“Sürpriz oluyor, böyle daha heyecanlı. Sınıf kapısına adım adım yaklaşan öğretmenin kim olduğunu birbirimize sorarak oyun oynuyoruz arkadaşlarla.” (100 Aldım Düşüp Bayıldım - Zeynep’in Aşırı Komik Maceraları 1, s.87)*

Kurallı oyun:

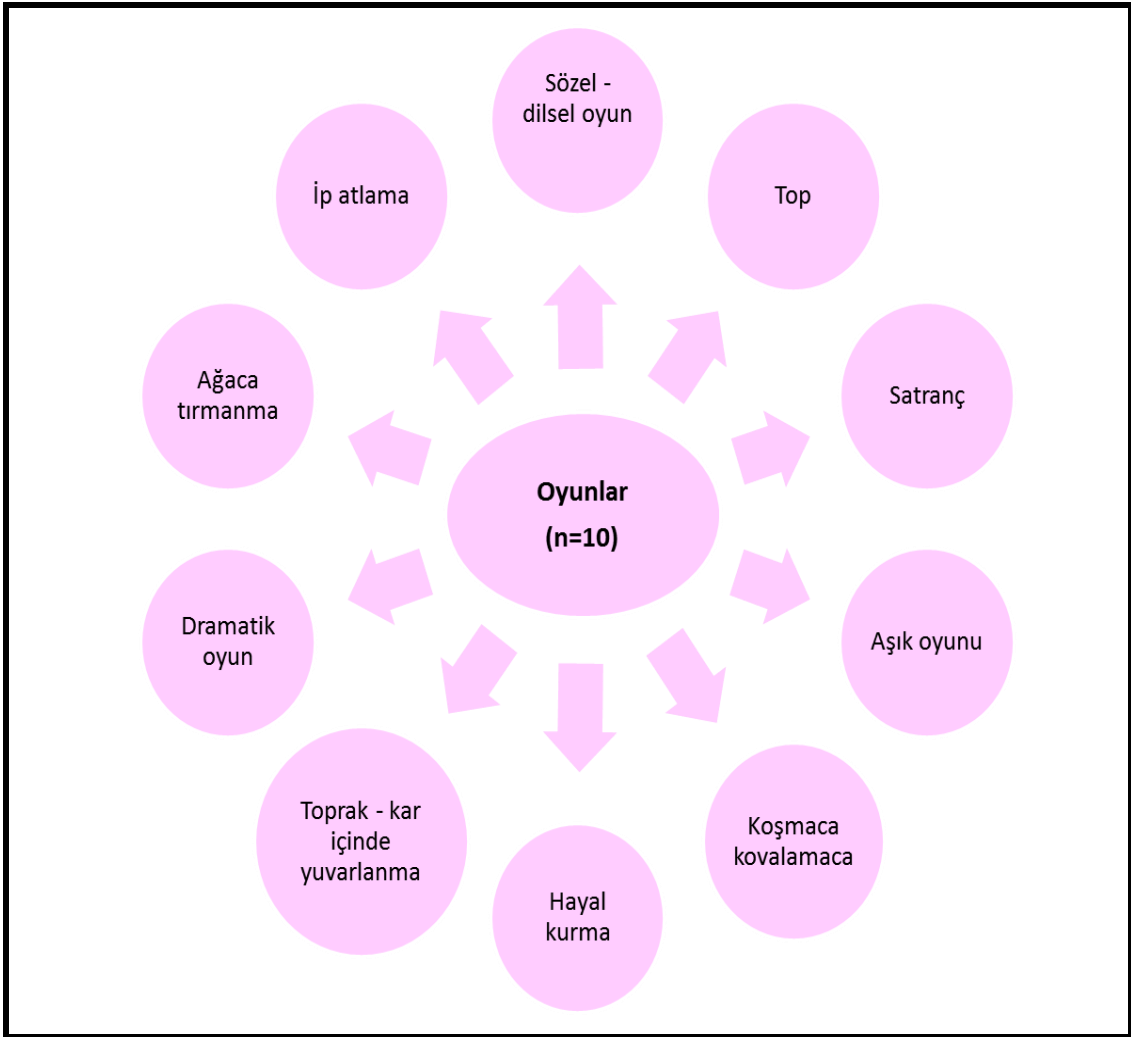
“Satrançta bile her taşın, farklı bir yeteneği ve yolu oluyordu. Gerçek yaşamdaki insanlar ve hayvanlar gibi. Şimdi annesinin yetenekler üzerine anlattıkları, bir oyunda karşısına çıkıyordu. ” (Bozok’un Patenleri, s.35)



Kitaplarda bu modelde yer alan oyunların başkahramanları hayvanlar, masal kahramanları (dev ve pinokyo) ya da diğer varlıklardır (ay, güneş, yıldız, ağaç, rüzgar ve uzaylı). Literatürde oyunlara ait sınıflandırmalar, çocukların oyunlarını kapsadığı için bu grupta yer alan oyunlar türlere ayrılmamış kitaplarda yer aldığı şekliyle aktarılmıştır. İncelenen kitaplarda, “oyun oynadılar...” vb. ifadelerle yer verilen, herhangi bir oyun isminin, ayrıntılı bilginin geçmediği oyunlara yer verilmiştir. Bu oyunlar, hem hayvanların ve diğer varlıkların çocuklarla oynadığı oyunlarda (n=10), hem de kendi aralarında oynadığı oyunlarda en yüksek frekansa sahiptir (n=14). İsmi belirtilen oyunlar içerisinde ise en fazla oynanan oyun, “çocukların kendi aralarında oynadığı oyunlar” kategorisinde olduğu gibi; “koşmaca-kovalamacı”dır (n=8). Hayvanların ve diğer varlıkların çocuklarla oynadığı diğer tüm oyunlar eşit frekanstadır (n=1), kendi aralarında en fazla oynadığı diğer oyunlar ise saklambaç (n=4), top oynama (n=3), ağaçtan kayma ve ağaçta sallanma oyunlarıdır (n=3).



Şekil 4.15a. Kitaplarda yetişkinlerin çocukluk anısı olarak aktarılan oyunlar modeli (*Tüm frekanslar (n=1) olarak dağılmaktadır.)

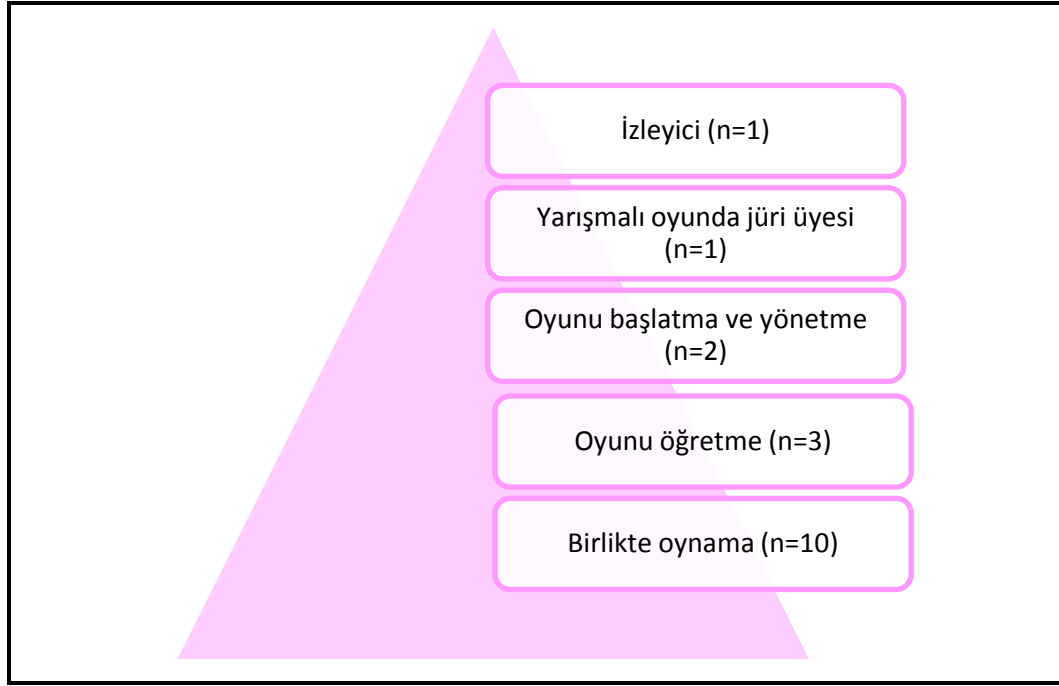


Şekil 4.15b. Kitaplarda yetişkinlerin oynadığı oyunlar modeli

*Tüm frekanslar (n=1) olarak dağılmaktadır.

İncelenen kitaplarda, yetişkinlerin oynadığı oyunlar yetişkinlerin çocukluk anısı olarak aktarılan (Model 4.3a) ya da kendi aralarında oynadığı oyunlardan (Model 4.3b) oluşmaktadır. Her iki modeldeki tüm oyunlar, eşit frekansta dağılmıştır (n=1). Yetişkinlerin oynadığı “sözel – dilsel oyunlar” kitaplarda mani ve tekerlemeler söyleme şeklinde yer almaktadır.

İncelenen çocuk kitaplarında, oyunların en çok arkadaşlarla ya da yalnız en az ise yetişkinlerle oynandığı tespit edilmiştir. Yanız kategorisinde değerlendirilen oyunlar: Çocukların tek başına oyunları ile birlikte (Bkz. Şekil 4.13b), hayali masal kahramanlarıyla ve diğer varlıklarla (ejderha, yıldız, ağaç, uzaylı) oyunlarını, sembolik oyunlardaki yalnız çocukları içermektedir.



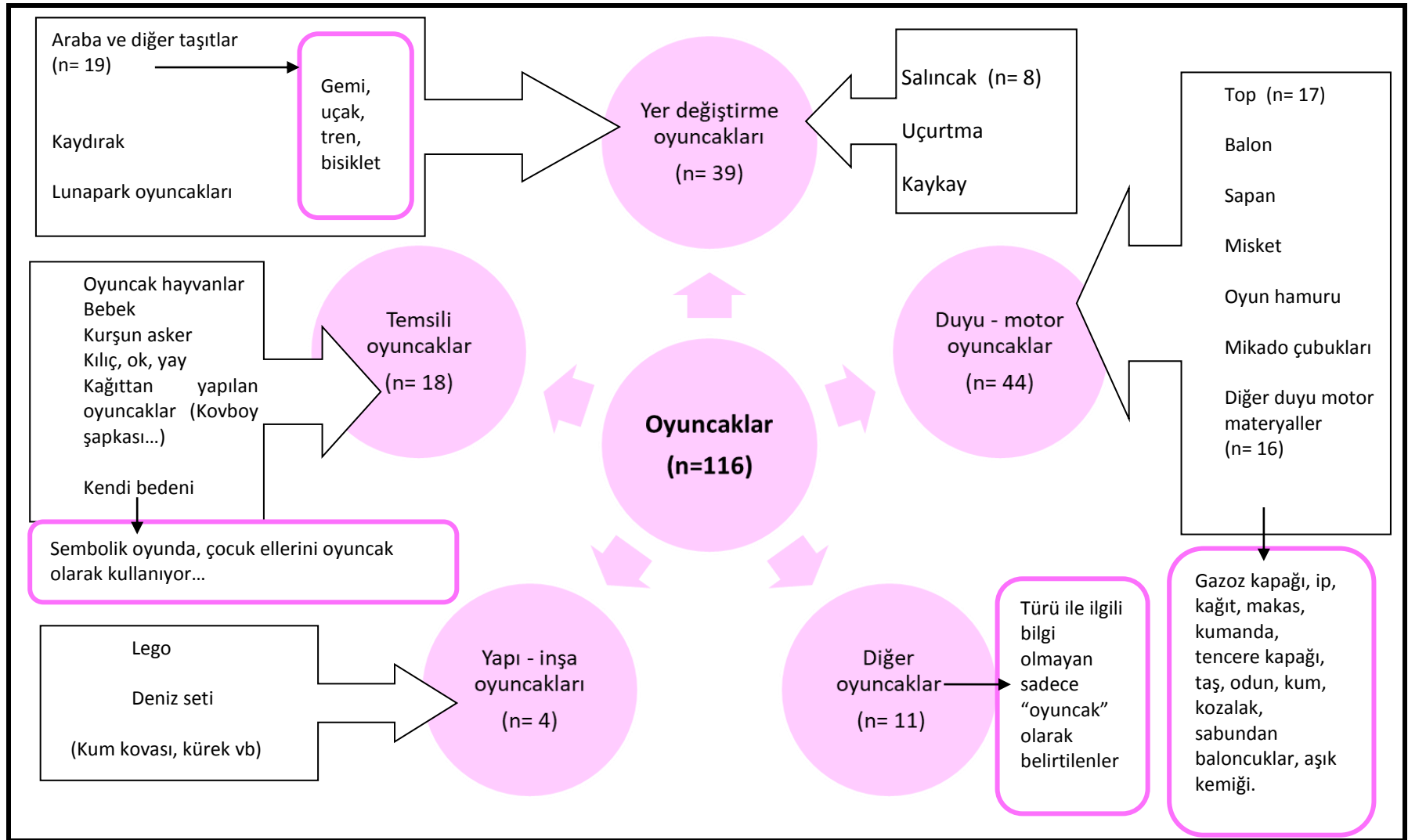
Şekil 4.16. Kitaplarda ana karakteri çocuklar olan oyunlarda yetişkinlerin oyundaki rolleri

İncelenen çocuk kitaplarında yetişkinler, çocuklarla birlikte oynamanın dışında, bazı oyunlarda oyunu öğretme, başlatma, yönetme gibi farklı roller de üstlenmiştir.

4.2.2. Kategori: Oyuncak Türleri

İncelenen kitaplarda, 24 çeşit oyuncak ve oyun materyaline rastlanmıştır. Bu oyuncaklar: “yer değiştirme oyuncakları”, “duyu motor oyuncakları”, “yapı - inşa oyuncakları” ve “temsili oyuncaklar” olmak üzere 4 kategori altında toplanmış

(15,165); herhangi bir kategori altında toplanmayan oyuncaklar “diğer” olarak sınıflandırılmıştır.

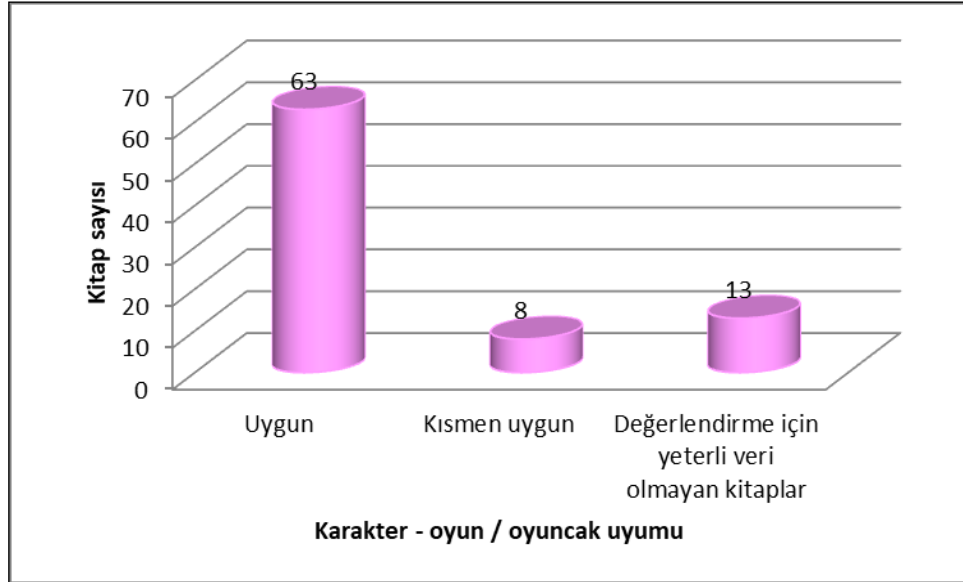


Şekil 4.17. Kitaplarda metin içinde yer alan oyuncakların dağılımı modeli

* Belirtilmeyen frekanslar n=1-5 arasında dağılmıştır.

Kitaplarda yer alan tüm oyuncakların toplam frekansı n=116' dır. Kitaplarda çocukların en fazla oynadığı oyuncakların: “araba ve diğer taşıtlar, top ve oyuncak olarak kullanılan türlü materyaller” olduğu belirlenmiştir.

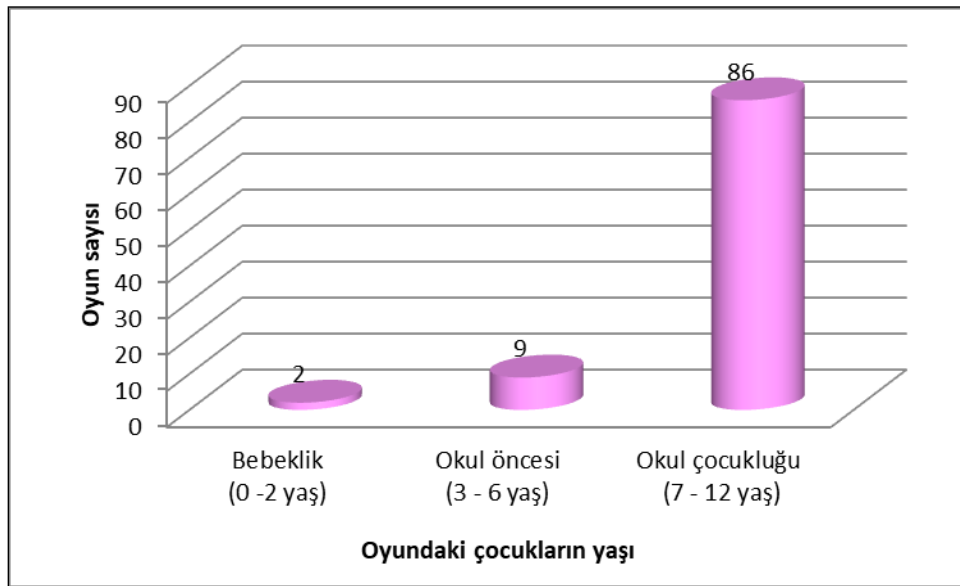
Yukarıdaki modelde aktarılamamakla birlikte, bazı kitaplarda oyuncakların yapıldığı materyalle ilgili bulgulara rastlanmıştır. Bu kitaplarda, oyuncakların yapımında en fazla kullanılan malzemenin, sırayla ağaç – ahşap – tahta – çıta (n=7), ip – sicim (n=5), ve kağıt (n=5) olduğu belirlenmiştir. Oyuncakların yapıldığı diğer malzemeler ise: ekin sapları, naylon, plastik, cam, mika, demir, artık deri parçaları, yün, pamuk ve düğmedir.



Şekil 4.18. Kitapların karakter ile oyun - oyuncak türü eşleştirmesinin uygun olma durumuna göre dağılımı

Kitapların büyük çoğunluğunda (n= 63) karaktere, yaşa, varsa özel duruma (dikkat eksikliği ve hiperaktivite bozukluğu, engellilik vb.) uygun oyun türlerine yer verilmiştir. Hayvanların oynadığı oyunların yer aldığı kitaplar edebi tür açısından “masal” özelliği taşıdığı ve türü dolayısıyla gerçeküstü öğeler taşıdığı için bu kitaplarda “uygun” kategorisinde değerlendirilmiştir.

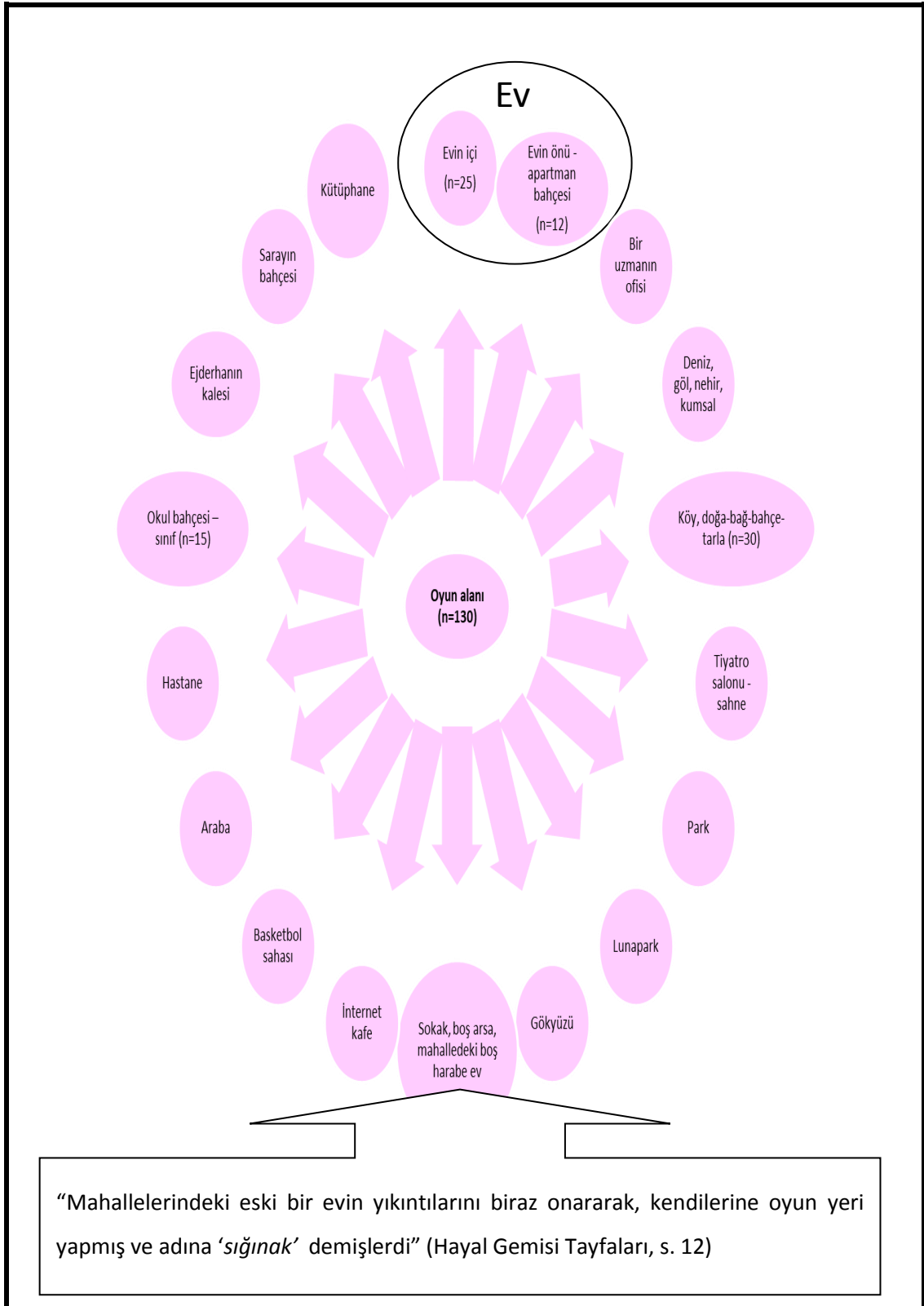
İncelenen kitapların 8'inde, karakterlerin bazıları için karakter – oyun eşleşmesi literatürle uyumlu iken, bazıları için bu koşul sağlanmamaktadır ve bu kitaplar, ilgili özellik açısından “kısmen uygun” olarak değerlendirilmiştir. Bu kategoride değerlendirilen kitaplarla ilgili bazı örnekler şu şekildedir: Bir çocuk kitabında, dramatik oyunda, “silah” ögesine yer verildiği saptanmıştır (Bu Nasıl Tatil, s.192). Bu, çocuk karakter için uygun bir oyuncak değildir. Ancak aynı kitaptaki diğer oyunlarda karakter – oyun eşleşmesi uyumludur. Bir başka kitapta, karakterin yaşı verilmemekle birlikte, resimlerde çizilen karakterin fiziksel görünümü, oynadığı diğer oyuncaklar ve karakterle ilgili genel metin içeriği dikkate alındığında, lego ile yaptığı belirtilen materyalleri resimde yer verildiği şekilde yapacak gelişim düzeyine sahip olmadığı değerlendirilmiştir. Ancak aynı kitaptaki diğer resimlerde karakter – oyun eşleşmesi uyumludur (Oyuncak, s.8, 9, 12).



Şekil 4.19. Kitaplarda oyun oynayan çocukların yaşına göre dağılımı

Kitaplarda yer alan 97 oyunda, oyun içindeki ve oyuncakla oynayan karakterlerin yaş ya da eğitim dönemi ile ilgili bilgi verilmiştir. İncelenen kitapların, yarısı (n=50) resimli çocuk kitabı niteliği taşıdığı halde, sadece 11 oyunda kahramanlar (bebekler (n=2) ve okul öncesi dönem çocukları (n=9)) erken çocukluk dönemi karakterleridir. 86 oyunda ise, oyun oynayan çocuklar yedi – on iki yaş aralığındadır.

4.2.3. Kategori: Oyun Alanı

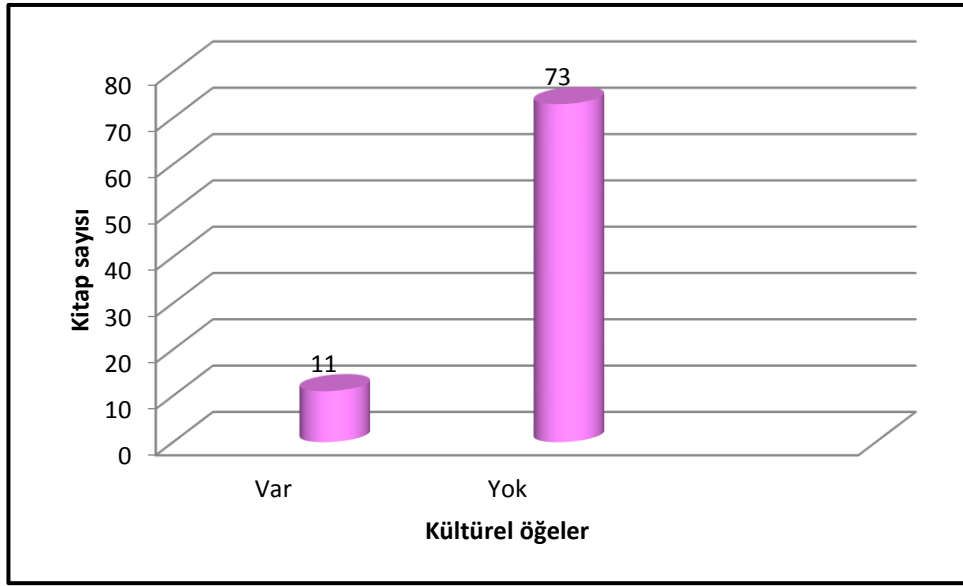


Şekil 4.20. Kitaplarda oyun alanları modeli

*Belirtilmeyen tüm frekanslar n=1-7 arasında dağılmaktadır.

İncelenen kitaplarda metinde, çocukların en çok oyun oynadığı yerin “ev” ya da “evin önü, evin bahçesi” gibi, “evin yakın çevresi” ndeki yerler olduğu belirlenmiştir. Köy, bağ, bahçe, tarla gibi doğa ile ilişkili alanlar, çocukların oyun oynadığı alanlar arasında ikinci sırada yer almaktadır. Okul bahçesi de, çocukların en çok oyun oynadıkları üç yer arasındadır.

4.2.4. Kategori: Oyun Oyuncak Aracılığıyla İletilen Kültürel Öğeler



Şekil 4.21. Kitapların oyun - oyuncakla ilgili kültürel öğeler içerme durumuna göre dağılımı

Oyun – oyuncak kavramına yer verilen kitapların 11 tanesinde, oyun - oyuncak türü ve oyunu başlatma şekli, oyuna ara verme ve bitirme kriterleri ile ilgili kültürel öğelere rastlanmıştır. Bu kitaplarda belirlenen kültürel öğelerden örnekler aşağıda belirtilmektedir:

Yüzük bulmaca, beştaş, nesi var, çelik çomak, taş-kağıt-makas, aşık oyunu, misket oyunu türleri (üçgen, pay, tumba, baş, kuyu), kayış kızdı, kukalı saklambaç, mikado ve Japon kağıt katlama oyunu bu özelliğe sahip oyunlar olarak değerlendirilmiştir.

Misket oyunundan kültürel öğeler barındıran örnek cümleler:

“Essahına oynamak” : Oyunu kaybedenin misketleri kazananın oluyor.

“Mahsusuna oynamak”: Sonuç ne olursa olsun, oyun sonunda herkes kendi misketlerini geri alıyor (Hayal Gemisi Tayfaları, s. 62)

Bir toplumun kültürünü yansıtmada önemli yere sahip olan **masallar, bilmeceler, deyimler ve tekerlemeler** de bu kitaplarda oyunlarda yerini alan kültürel öğeler arasındadır:

Takım oyununda yenilmek üzere olan / yenilen takımın sözleri:

“Çıkmadık canda umut var... Kadere boyun eğmek... Ayvayı yedik...” (Hayal Gemisi Tayfaları, s.94)

“Yine bir akşam, hava kararıp, çocukların oyunlarını bitirip, ‘evli evine, köylü köyüne, evi olmayan sıçan deliğine’ deyip, evlerinin yoluna düştükleri vakit...” (Annemin Masalları, s.15).

Bir kitapta, bilmeceleri cevaplamadaki başarısıyla dikkat çeken **Keloğlan’a**:
“Kimsenin bilemediği bilmecenin cevabını nereden bildin?” diye sorulunca;

Keloğlan: **“Nasrettin Hoca’dan. O bizim bilgemizdir”** diye cevap veriyor.

Bu kitapta, bilmeceler aracılığıyla, pratik zekası ve nükteleriyle Türk kültüründe önemli yer edinmiş iki karaktere de yer verilmiştir. (Keloğlan’ın Sihirli Dünyada, s.53)

Yine bazı kitaplarda, toplumdan topluma farklılaşan **deyimler – mecazlarda**, oyun ve oyuncak kavramlarını içeren ifadelere yer verildiği belirlenmiştir:

“İn cin top oynamak” (Kalbimdeki Kelebek, s.9;).

“Çocuk oyuncağı” (Bu Köyün Öğretmeni, s.88; Bozok’un Patenleri, s.74; Rekorlar Kitabı, s.8;).

“Evvel zaman içinde, kalbur saman içinde, cinler cirit oynarken eski hamam içinde...” (Şahmaran Masallar, s.13, 51).

“Alev topu gibi saldırmak” (Yetim Serçe’nin Serüvenleri, s.51).

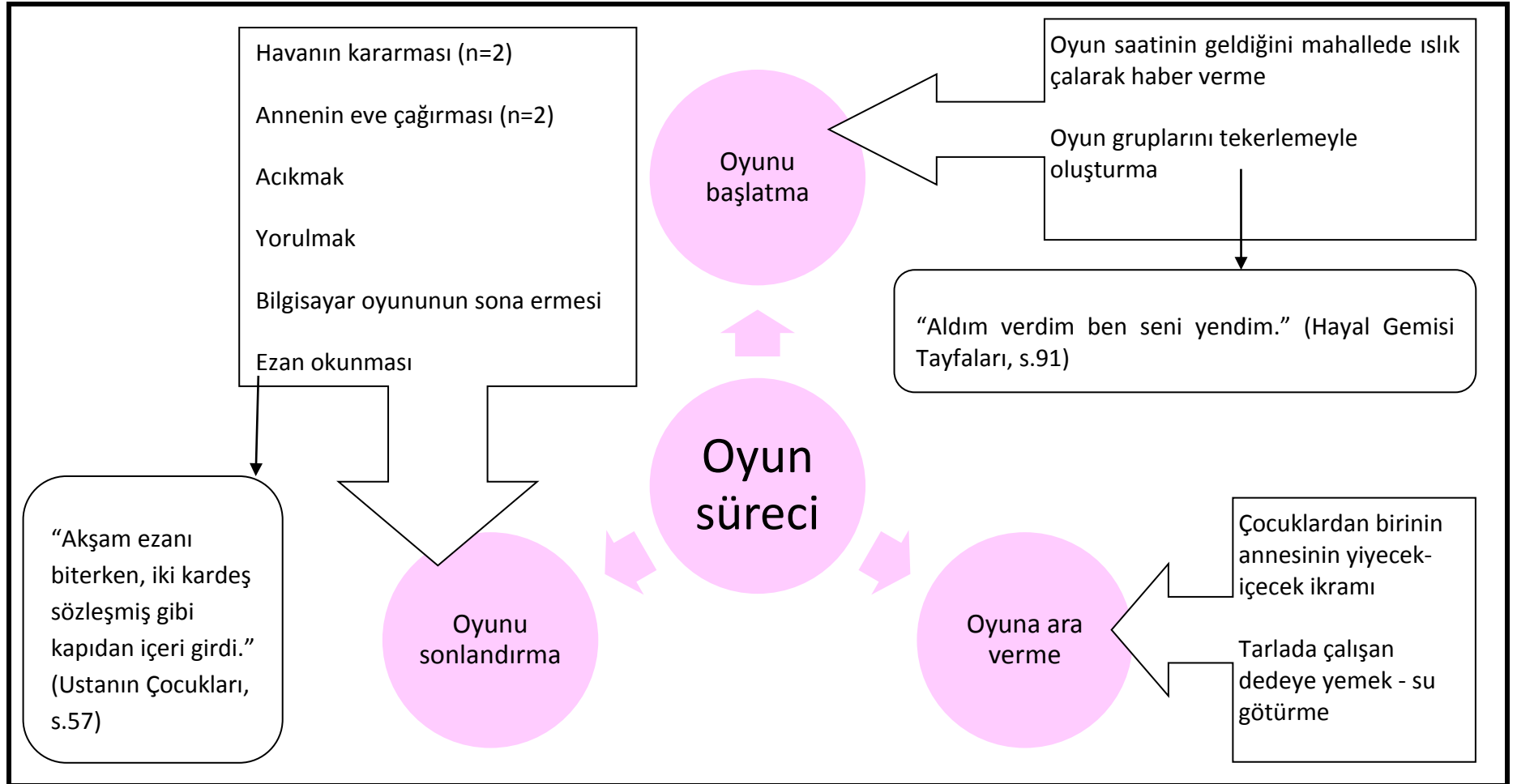
“Soğuk bir beyazlık (kar), güneşin parlak ışıkları altında çingirak çalıyordu” (Yetim Serçe’nin Serüvenleri, s.107).

Kitaplarda belirlenen, **oyuncak isimleri ve oyuncakların yapıldığı materyal** ile ilgili kültürel öğeler ise şu şekildedir:

Şeytan uçurtması: Kağıt ve ipten yapılan, çıtasız bir uçurtma türü.

Bisiklet isimleri: cin atı, cin oyuncağı, vele, velespit, şeytan oyuncağı.

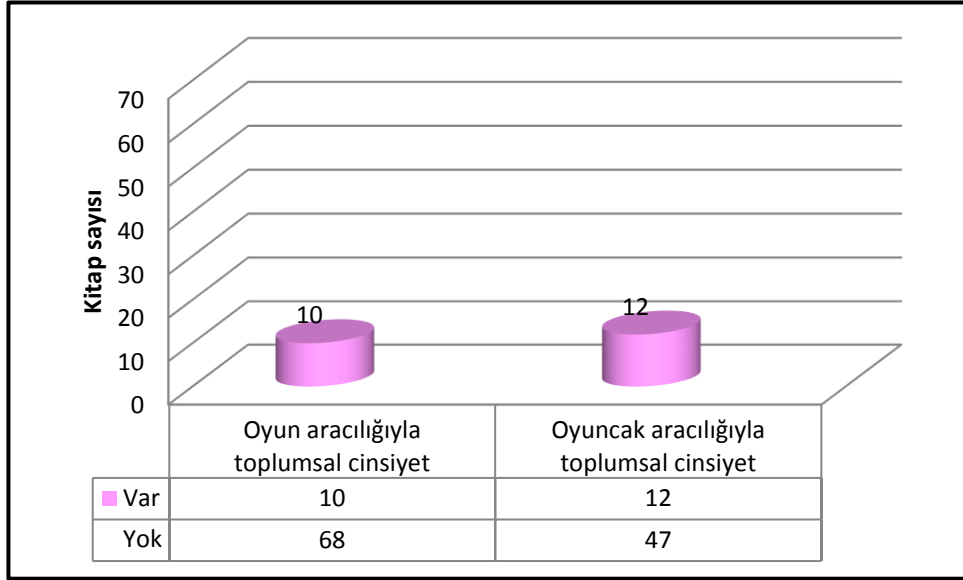
Öyküde “önceden bisikletin ahşaptan yapılıyor olması” na yer verilmesi (Cin Atı, s.9), oyuncakla ilgili kültürel öğeler olarak değerlendirilmiştir. Oyunu başlatma şekli, oyuna ara verme ve bitirme kriterleri ile ilgili kültürel öğeler aşağıdaki modelde görüldüğü gibidir (Bkz. Şekil 4.22): İncelenen kitaplarda, oyuna başlarken, oyun gruplarını tekerlemeyle oluşturma; oyunu sonlandırmak için annenin eve çağırması, ezan okunması gibi oyun sürecinde kültürel öğeler olduğu belirlenmiştir.



Şekil 4.22. Kitaplarda oyunların başlatılma - ara verme - sonlandırılma biçimleri modeli

*Belirtilmeyen tüm frekanslar (n=1) olarak dağılmaktadır.

4.2.5. Kategori: Oyun - Oyuncak Aracılığıyla Yansıtılan Toplumsal Stigmalar



Şekil 4.23. Metinde oyun - oyuncak aracılığıyla yansıtılan bazı toplumsal stigmalar

Oyun aracılığıyla toplumsal cinsiyet izlerinin görüldüğü kitaplarda (n=10) aynı kitap içinde bazı oyunlarda toplumsal cinsiyet kavramına ait bulgulara rastlanırken, bazılarında rastlanmamıştır. Oyunlarda cinsiyetin belirtilmediği kitaplar, toplumsal cinsiyet “yok” kategorisinde değerlendirilmiştir. Oyuncak seçimleri aracılığıyla yansıtılan toplumsal cinsiyet izlerinin oyunlara göre daha fazla olduğu belirlenmiştir (n=12). Ancak oyuncaklarla oynayan karakterlerin cinsiyete göre dağılımına bakıldığında, kitaplarda her iki cinsiyete de yer verildiği görülmektedir.

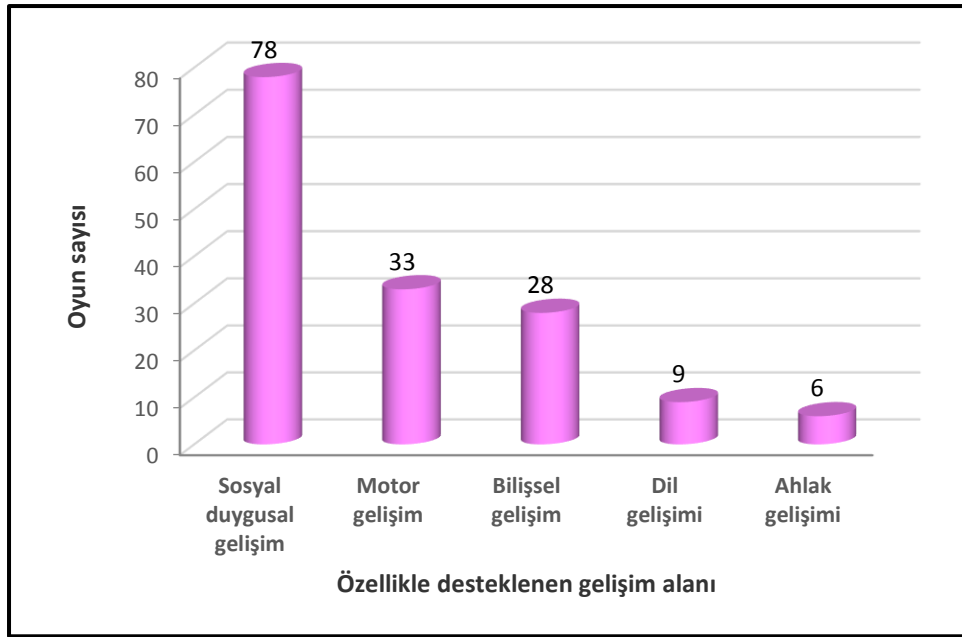
Kitaplarda toplumsal cinsiyete eleştirel yaklaşım sergileyen bir cümle şu şekildedir: *“Futbol kızlara göre değil diyorlardı. Oysa o (Sardunya), hangi sporcunun kaç gol attığını, hangi takımın kaç kez kazandığını, sınıftaki birçok erkekten daha iyi biliyordu ”* (Sakız Sardunya, s.10).

Ayrıca incelenen kitapların tamamında, oyun - oyuncak aracılığıyla yansıtılan, etnik köken, dil, din ve sınıf farklılıklarına ilişkin önyargıların olmadığı belirlenmiştir.

Kitaplardan bir örnek: *“Mutlu çocuklar yıldızların üstünde dünyayı dolaşmışlar. Dünyanın her yerinden gelen, Çinli, Japon, Amerikalı, Arap çocuklar göklerde tanışmışlar. Meğer dünyada ne kadar çok çocuk varmış. Hepsi de ne iyi yürekliymiş.”* (Kırmızı Kız ile Kedisi, s. 39-40)

Toplumsal cinsiyet kavramının kalıplaşmış izlerini taşıyan kitaplardaki oyun - oyuncaklar ve bunlarla eşleştirilen cinsiyetlerden bazı örnekler şöyledir: Metinde, oyuncak bebek ile evcilik oynayan, ip atlayan karakterlerin tümü kızlardır. Hayal oyununda, çocukların kurduğu hayallerde, kız “pembe şişeden bir salıncağa” binerken; erkek de, “mavi camdan bir otomobile” binmektedir.

4.2.6. Kategori: Oyun Aracılığıyla Çocuğun Özellikle Desteklenen Gelişim Alanı



Şekil 4.24. Oyunların çocuğun özellikle desteklenen gelişim alanına göre dağılımı

*Bir oyunda “bir” den fazla gelişim alanı desteklenmektedir.

İncelenen kitaplarda, oyun ve oyuncaklar aracılığıyla çocuğun özellikle sosyal duygusal gelişimi ve motor gelişimine katkı sağlandığı; dil gelişimi ve ahlak gelişimini

desteklemeye yönelik oyunların çok kısıtlı kullanıldığı, cinsel gelişim ve öz - bakım becerileri gelişimini desteklemeye yönelik oyun ve oyuncakların kullanımını içeren bulgulara rastlanmadığı belirlenmiştir.

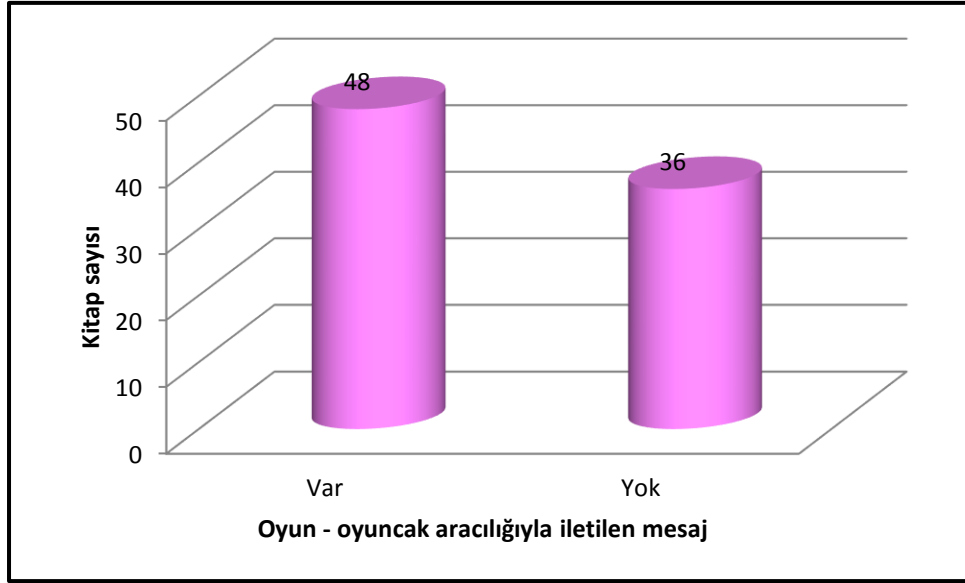
4.2.7. Kategori: Kendi Oyunağını Yapmaya Teşvik Unsurları



Şekil 4.25. Kitapların çocukları kendi oyuncasını yapmaya teşvik unsurları içermeye durumuna göre dağılımı

Oyun – oyuncak kavramına yer verilen kitapların (n=84) sadece 10'unda, öyküde oyuncak yapma ile ilgili örnekler sunma yoluyla, çocuğu kendi oyuncasını yapmaya teşvik eden unsurlara rastlanmıştır.

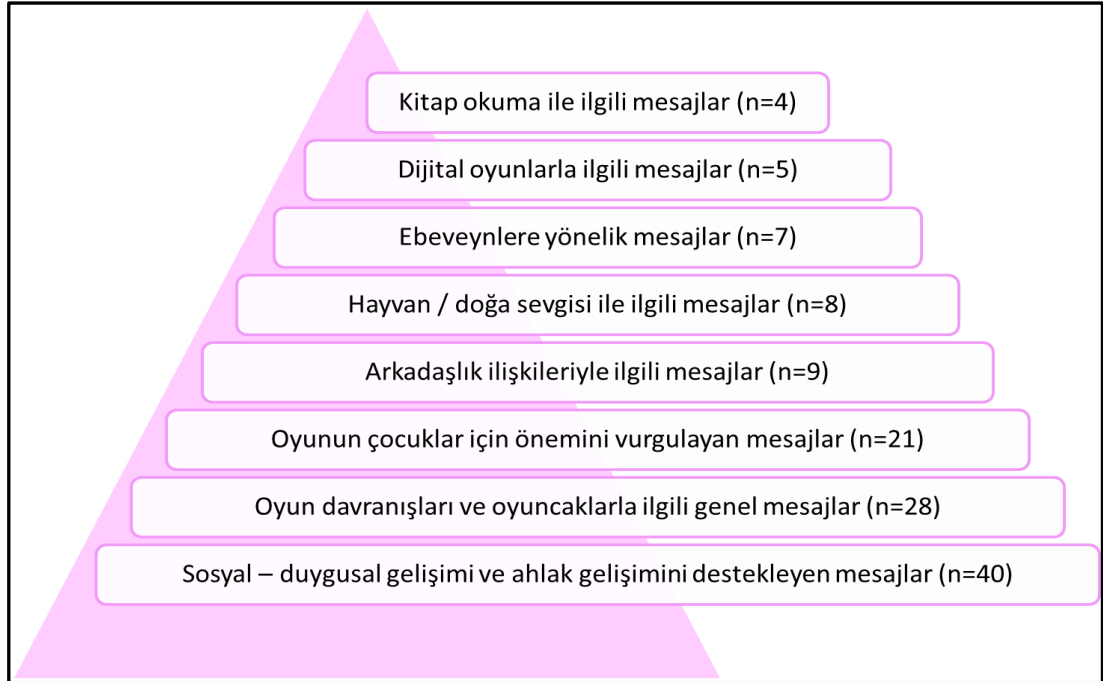
4.2.8. Kategori: Oyun - Oyuncak Aracılıđıyla İletilen Mesajlar



Şekil 4.26. Kitapların oyun - oyuncak aracılıđıyla iletilen mesaj ierme durumuna gre dađılımı

Oyun – oyuncak kavramına yer verilen kitapların 48’inde, bu kavramlar aracılıđıyla iletilen mesajlar olduđu belirlenmiřtir.

İncelenen çocuk kitaplarında oyun ve oyuncaklar aracılığıyla iletilen mesajların tümü analiz edildikten sonra; içeriklerine göre gruplandırılmış ve bu kategori altında sekiz alt kategori belirlenmiştir. Bu kategoriler ve her bir kategorideki mesaj frekansları şu şekildedir:



Şekil 4.27. Kitaplarda oyun - oyuncak aracılığıyla iletilen mesajların içeriklerine göre dağılımı

Her bir kategorideki mesajlar ve incelenen çocuk kitaplarında, mesajları içeren cümlelerden örnekler aşağıdaki tablolarda görüldüğü gibidir:

Tablo 4.1. Kitaplarda oyun - oyuncak aracılığıyla sosyal – duygusal gelişimi ve ahlak gelişimini destekleyen mesajlar

Mesaj kodu	Mesaj içeriği	Frekans (n)
1	Doğruluk, dürüstlük, güleryüz, tatlı dil, hoşgörü, olumlu iletişim, dayanışma, yardımlaşma, birlikte mücadele, sevgi, yerinde ve zamanında konuşma, anne sözünü / uyarılarını dinlemek önemlidir.	11
2	Yalan söyleme, tehdit, kandırma, intikam alma, başkalarına ait olan eşyaları alma, bencillik olumsuz davranışlardır.	5
3	İyilik yapmanın verdiği olumlu duygular / iyilikten vazgeçmeme ve yapılan iyiliklerin övünme aracı olmaması önemlidir.	4
4	Öz değerlendirmenin, başkalarına özenmeden bireyin kendi yetenekleri doğrultusunda uğraşlar bulması önemlidir.	3
5	Başarıya ulaşmada inanma / isteme, doğru hedefler belirleme, mücadele ve çalışma önemlidir.	2
6	Tehlikelerden korunmak için korkmak yerine, dikkatli olunmalı ve önlem alınmalıdır.	2
7	Savaş insanlara zarar veren kötü bir olgudur.	2
8	Yenilgiler karşısında hemen pes etmemeli, mücadeleye devam edilmelidir.	2
9	Farklılıklara saygı duyarak, birlikte sevgiyle yaşanmalıdır.	2
10	Yeni ve yararlı uğraşlar deneme, öğrenme ve kazanılmasa dahi yarışma keyifli eylemlerdir.	2
11	İyi – olumlu özellikler, davranışlar sergilemenin koşulu olarak ödül beklememelidir. Bunlar zaten yapılması gerekenlerdir.	1
12	Duyulan her söze inanılmamalıdır.	1
13	Abartılı övgü ve alkışlar karşısında gerçeklikten uzaklaşılmalıdır.	1
14	Aklın, fiziksel güçten üstün olduğu bilinmelidir.	1
15	Dikkat eksikliği ve hiperaktivite bozukluğu olan çocukların gelişimine katkı sağlamak için kurallı oyunlardan yararlanılmalıdır.	1
Toplam		40

İncelenen çocuk kitaplarında, yukarıdaki tabloda yer alan açık ve örtülü mesajları destekleyen cümlelerden örnekler aşağıdaki gibidir:

Mesaj kodu 1:

Bir başka hayal kurma oyunda “çocukların dünyasına” yolculuk ediyor ve çocukların dünyasını şöyle anlatıyorlar: *“Bu dünyada çocukların ihtiyaç duydukları her şey vardı. Günlerini hep eğlenceyle, oyunla geçirirlerdi. Kendilerine karışacak, onları kurallara hapsedecek büyüklere yer yoktu aralarında... Bütün çocuklar aynı dili konuşuyordu bu dünyada... Mutlaka tanışmaları gerekmiyordu, oyun oynamaları, birlikte oyuncaklarda eğlenmeleri için. Her şeyi paylaşabiliyorlardı, her oyuncak herkese aitti. Mutlaka gülümsüyorlardı birbirlerini gördüklerinde. Hepsi birbirini, yaşadıkları yeri, sahip olduklarını... her şeyi çok seviyordu. Birbirlerine hep hoşgörülüydüler.”* (Hayal Gemisi Tayfaları, s.129-132)

Mesaj kodu 3:

Oyunda kardan adam ve kardan kedilerin karnını doyurmaya çalışan çocuk: *“İster insana, ister hayvana olsun iyilik yapmak bana huzur veriyor. Bunu başkaları bilsin diye yapmıyorum...”* (Kardan Kediler, s.59)

Mesaj kodu 3, 9:

Çocukların hayal kurma oyununda: *“Güneşli ülkeleri, kıtaları, okyanusları... burada yaşayan insanları gördüler. Mutlu insanlar vardı, mutsuz insanlar ve mutsuz olduğunu düşünen insanlar vardı. Kötüler vardı ve iyiler. Öyle bir dünya idi ki; kötülerin dediği oluyor gibiydi. Çünkü kötülerin kuralları yoktu, vicdanları nasırlaşmıştı. Kötüler arsız ve fütursuz davrandıklarından, iyiler kaybediyor, kötüler kazanıyor görünüyordu. Fakat sanki görünmez bir güç her şeyi yoluna koyuyordu bu dünyada... İyilere yol gösteriyordu birileri ve sonunda bütün yollar umuda çıkıyordu. Mutluydu iyi insanlar ve kötüler ne kadar kazanıyor görünse de mutsuzdular.”* (Hayal Gemisi Tayfaları, s.177-179).

Mesaj kodu 4:

“Satrançta bile her taşın, farklı bir yeteneği ve yolu oluyordu. Gerçek yaşamdaki insanlar ve hayvanlar gibi. Şimdi annesinin yetenekler üzerine anlattıkları, bir oyunda karşısına çıkıyordu.” (Bozok’un Patenleri, s.35)

Mesaj kodu 5:

Satranç öğrenen ve paten kaymayı başaran ayı: *“Satrançtaki en güçsüz taş piyon bile en güçlü taş yani vezir olabiliyor. İmkansız değil ama mücadele ister bu işler... Çok mutluydu. Sonunda hayali gerçek olmuştu. O an kendini satrançtaki vezir olabilmeyi başarmış piyon gibi hissetti. Artık biliyordu, imkansız diye bir şey yoktu. Doğru adımlar atmak, hedefler ve çok çalışmak vardı.”* (Bozok’un Patenleri, s.55, 67, 77-79)

Mesaj kodu 7:

“Biz (uzaylı) savaşçı bir toplum değiliz. O konuda siz dünyalılara benzemiyoruz. Kimse birbirine zarar vermez.” (Poyri Dünyamızda, s.13)

“Savaş iyi bir şey değildir. Çocuklar anne babalarını ve oyuncaklarını kaybeder. Bu yüzden savaşın kahramanları yoktur, kurbanları vardır...” (Hürkuş ile Göklerde, s.16)

Mesaj kodu 8, 10:

“Bazen sırf yarışmak için yarışmak güzeldir. Hatta kazanmak bile yarışmak kadar eğlenceli değildir. Aslolan başarmak değil gerçekten denemek. Pes etmek yok, kaybetse de yola devam. Daha ilk yenilgide vazgeçersen hiç ilerleyemezsin. İnsan hemen moralini bozmamalı, daha çok çalışmalı.” (Sakız Sardunya, s.124)

Mesaj kodu 15:

Uygun destek verildikten sonra dikkat eksikliği ve hiperaktivite bozukluğu olan çocuk: *“Artık ödevlerim daha az zamanımı aldığından anne babamla oyun*

oynayacak vaktimiz oluyor. Basketbol takımındakiler beni seviyor... Bazen unutup sıra beklemediğim oluyor. Ama aklıma gelince hemen beklemeye çalışıyorum. Oyunun kuralların uymaya çalıştığım için arkadaşlarımla daha iyi geçiniyorum.” (Ben Yaramaz Değilim, s. 28)

Tablo 4.2. Kitaplarda oyunun çocuklar için önemini vurgulayan mesajlar

Mesaj kodu	Mesaj içeriği	Frekans (n)
1	Oyun çocuklar dünyasında vazgeçilmez bir öge ve barınma, yeme içme gibi temel bir ihtiyaçtır.	9
2	Hasta çocukların iyileşme sürecini desteklemede oyunun önemli bir yeri vardır.	3
3	Bütün çocuklar oyuncaklarını çok sevmektedir. Çocuklar oyun oynamaktan hiç sıkılmamakta ve oyun oynarken mutlu olmaktadır.	2
4	Şehirde çocuklara oyun oynayacak alanlar bırakılmalı/ oluşturulmalıdır.	2
5	Oyun ve oyuncaklar, çocukların sosyal-duygusal gelişimi ve kişiliğinin şekillenmesinde olumlu etkiye sahiptir.	2
6	Çocuklarda sınav stresiyle baş etmek için oyunlardan yararlanılabilmektedir.	1
7	Çocukların çocukluklarını doyusya yaşamalarının yolu, doyusya oynanılan oyunlardan geçmektedir.	1
8	Sokakta oyun oynama çocukların hayal dünyasının gelişmesi için çok önemlidir.	1
Toplam		21

İncelenen çocuk kitaplarında, yukarıdaki tabloda yer alan açık ve örtülü mesajları destekleyen cümlelerden örnekler aşağıdaki gibidir:

Mesaj kodu 1:

“Koca gök ülkesinde en güzel olsam ne önemi var. Yalnız olduktan sonra... Kardeşim yok, konuşacak kimsem yok, oyun oynayacak bir arkadaşım bile yok!”
(Balin Kız ile Annesi, s.27)

Bir aile köyden şehre taşınacakları zaman iki çocuğun (kardeşin) sordukları soru: *“Orada oyun oynayacağımız arkadaşlarımız olur mu?”* (Ustanın Çocukları, s. 7)

“Tek çocuk olmaktan bazen mutlu bazen şikayetçiydi. Oyuncaklarını, kitaplarını kimseyle paylaşması gerekmiyordu. Ama zaman zaman yalnızlık çekiyordu. Fena mı olurdu bir kardeşi olsaydı. Ya da yakın bir arkadaşı. Sokaklarda oynamasına da izin yoktu.” (Sakız Sardunya, s.36-37)

“Oyun esnasında ağaçtan düşüp yaralanan çocuk, ağrıyı, acıyı düşünmüyor; bir ay istediği gibi oynamayacağı; belki zaman zaman arkadaş grubundan ayrı kalacağı için üzülüyordu...” (Hayal Gemisi tayfaları, s.123)

“Çok güzel bir yer, olsa olsa oyuncak dolu bir yerdir.” (En Güzel Bir Yer, s.28)

Baba: *“...Paramız olursa, kendimize ev, sana oyuncak alırız; canın sıkılmaz...”*
(Ustanın Çocukları, s.53)

Mesaj kodu 4:

“Çocuk ve arkadaşları top oynamak için her zamanki boş arsaya gidiyor ama yapı malzemeleri ve makineler gelmiş, yeni binalar dikilecek... Bir süre yürüdük, sokağımızdan epeyce uzaklaşmış ama yeni bir oyun alanı bulamamıştık. Hepimizin canı sıkılmıştı.” (Kuşlar Nereye Gitti, s.86)

Mesaj kodu 5:

“Bisikletim rüzgargülümdü benim. Birlikte kovalamaca oynardık rüzgarla. Kimi zaman o kovalardı beni, kim, zaman biz onu. Kendi yolumu bulmayı öğretti bana; yapmak istemediğim şeylerden kaçırdı beni. ” (Cin Atı – Bir Bisiklet Kitabı, s.30)

Bir bisikletin çocuğa verebileceği şeyler: *”cesaret, paylaşım, hayal gücü, arkadaş, dost, kardeş, sırdaş, hız, özgürlük, sessizlik (sadece doğanın sesi), hayatın dengesini bulma, doğayı keşfetme, can yoldaşı, mutluluk, sağlık, spor... (Cin Atı – Bir Bisiklet Kitabı, s.12-49)*

(Bu öyküde, sürekli canı sıkılan, içe dönük bir çocuk, bisiklet onun için bir tutku haline geldikten sonra; cesur, paylaşımcı, özgüven sahibi, hayal gücü gelişmiş bir birey oluyor.)

”Yolum kendime ait, istediğim yere gidiyorum, istediğim yerde duruyorum.”

(Cin Atı – Bir Bisiklet Kitabı, s.37)

Mesaj kodu 6:

”Okulda lunapark olmalı. Öğretmenler de sek sek oynayabilmeli, ip atlayabilmeli. Sınavları da bunları oynarken yapmalılar... Futbol oynarken sınav olalım, böylece sınav stresi yaşamayız... Gerekliyse, okula Cumartesi ve Pazar bile gelebiliriz. Yeter ki sınav olmasın, bu stresi daha fazla yaşamayalım... Belki de bu sınav stresini yok edecek bir şey bulsalar biz bile eğlenebilirdik. Mesela sınav sırasında müzik çalsalar, bize yiyecek bir şeyler verseler...” (100 Aldım Düşüp Bayıldım- Zeynep’in Aşırı Komik Maceraları, s. 28,31,112)

Mesaj kodu 7:

”Diğer çocuklar gibi gönlünce oynayıp çocukluğunu yaşayamamıştı. ” (Küçük Sultan, s.16)

Tablo 4.3. Kitaplarda oyun davranışları ve oyuncaklarla ilgili genel mesajlar

Mesaj kodu	Mesaj içeriği	Frekans (n)
1	Tehlikeli oyunlar oynanmamalı; oyunda kendine, başkalarına ya da etrafa zarar verilmemelidir.	5
2	Oyun eşit şartlarda oynandığında yenmekte yenilmekte güzeldir. Oyunda adil olunmalı, kazanmak için hile yapmamalı, yenilenle alay edilmemeli, kendiniz yenildiğinizde de olumsuz davranışlar sergilenmemelidir.	5
3	Paylaşmayı öğrenmek önemlidir ve oyuncakları paylaşmak çocukları mutlu etmektedir.	4
4	Biraz hayal gücüyle, birçok şey oyuncak, her yer bir oyun alanı olabilir. Oyun oynamak için mutlaka pahalı oyuncaklara sahip olmaya gerek yoktur.	3
5	Oyuncak hediye edilmesi çocukları mutlu eden bir davranıştır.	2
6	Bazı oyunlarda ve bazı oyuncaklarla oynarken tehlikelerden korunmak için gerekli önlemler (kask vb.) alınmalıdır.	2
7	Oyunda tatlı bir rekabet olmalı, sözel ve fiziksel şiddete yer verilmemelidir.	1
8	Oyun oynarken yalnız bir çocuk görüldüğünde o da oyuna davet edilmelidir.	1
9	Arkadaşlarla oynanan oyunlar çok daha güzel ve keyifli olmaktadır.	1
10	Oyun kazalarında sakin ve bilinçli davranmak gerekmektedir.	1
11	Aynı oyuncaklarla her gün farklı oyunlar oynamak mümkündür.	1
12	Oyunun da, sorumlulukları yerine getirmenin de zamanı vardır.	1
13	Sokakta yabancı kişilerle oynamamalı, tanımadığınız kişiler sizi uzak bir yere götürmek istediğinde gidilmemeli, aileye bilgi verilmelidir.	1
Toplam		28

İncelenen çocuk kitaplarında, yukarıdaki tabloda yer alan açık ve örtülü mesajları destekleyen cümlelerden örnekler aşağıdaki gibidir:

Mesaj kodu 1:

“Oyun oynarken dikkatli olmalı, kimsenin zarar görmemesi için elimizden geleni yapmalı, tehlikeli oyunlar oynamamalıyız.” (Hayal Gemisi Tayfaları, s. 68)

“Oyun oynarken komşularımıza zarar vermemeliyiz. Bu hem onları hem de ebeveynlerimizi üzebilir.” (Ustanın Çocukları, s.59)

“Ben yasaklara karşıyım. Okulda istediğiniz her şeyi yapabilirsiniz. Yalnız, yaptığınız şeylerden dolayı birileri zarar görmemeli, incinmemeli, zor durumda kalmamalı. Yani getireceğiniz top, alt sınıflardan bir kardeşinize çarpıp düşmesine sebep olmuyorsa, diğer öğrencilerin teneffüslerdeki oyun alanını daraltmıyorsa getirin.” (Gürültülü Patırtılı Şeyler – Bizim Matrak Sınıf, s. 37)

Mesaj kodu 3:

“İstediği kadar güzel olsun, arkadaşlarımızla paylaşıp, oyuna katmadığımız bir oyuncak bizi eğlendirmez ve mutlu etmez.” (Guguk Kuşunun Dostluğu, s. 12)

“Eve vardığımda kendimi iyi hissediyordum. İlk defa benim olan bir şeyi başka birisiyle paylaşmıştım.” (Cin Atı – Bir Bisiklet Kitabı, s.36)

Mesaj kodu 4:

Çocuklar: *“Mikado çubuklarımız yok ama nasıl oynayacağız nine?”* Nine: *“Ekin sapları ne güne duruyor çocuklar! Mikado çubuğu yerine onları kullanabiliriz.”* (Uçan Nine, s. 33)

Çocuk: *“Kumla oynamak çok hoş, insan bir sürü şey yapabiliyor...”* (Torba Gaga, s.5)

“İstedikten sonra her şekilde oynamak mümkündü. Onlar ise bu iş için yaratılmışlardı sanki. En umulmadık şeylerden en umulmadık oyunları çıkarırlar; bir anda dünyanın en güzel oyununu oynamaya başlardı. Onların oynadığı her oyun, dünyanın en güzel oyunuydu. Olmayana aldırılmaz, var olandan alabilecekleri en iyi faydayı almaya gayret ederlerdi. Bir ağaç dalı, bir taş parçası, bir kibrit kabı, hatta kibrit çöpü, kullanılmaz defter, kocaman bir kaya... kısaca akla hayale gelmeyecek şeyler onlar için anında çok güzel bir oyuncağa dönüşebilirdi.” (Hayal Gemisi Tayfaları, s.123-124)

Mesaj kodu 7:

“Aralarında hep tatlı bir rekabet olurdu. Bugüne kadar hiç kavga etmemişlerdi. Küfür de etmezlerdi. Birbirlerine sevgi ve saygıları, samimiyetleri o derece fazlaydı ki; kavga ve küfür ilişkilerinde yer bulamamıştı.” (Hayal Gemisi Tayfaları, s.91)

Mesaj kodu 8:

“Çocuklar grup kurmuş, oyun oynuyorlardı. Onları seyretti. İçlerinden birisinin, ‘gel sende oyuna katıl’ demesini bekledi; ama olmadı. Geçen senede aynısını yaşamıştı. Bu çocuklar ne biçimdi!” (Ustanın Çocukları, s.15)

Mesaj kodu 9:

“Oyuncaklarla oynamak çok güzeldir. Arkadaşlarla birlikte oynamak daha da güzeldir. Çünkü onlarla birlikte olunca oyunlar çeşitlenir, çoğalır. Arkadaşlarla oyunlar çok daha güzel olur. ” (Oyuncak, s. 14)

Tablo 4.4. Kitaplarda dijital oyunlarla ilgili mesajlar

Mesaj kodu	Mesaj içeriği	Frekans (n)
1	İnternette aşırı zaman harcamak, gerçek hayatta kaçırılan zaman ve oyunlar demektir.	2
2	Bilgisayar başında uzun süre oyun oynayarak zaman harcamak fiziksel ve ruhsal sağlığa zarar vermektedir.	1
3	Çocukların dijital oyunlara bağımlı olmalarında yanlış ebeveyn tutumlarının rolü vardır.	1
4	Çocukların dijital oyunlara bağımlı olmalarında, onlara sokakta oyun oynayacakları alanlar bırakmamanın rolü vardır.	1
Toplam		5

Mesaj kodu 1:

“İnternette vakit kaybetmeyince, daha çok görüşür olmuşlardı. Sürekli bir araya geliyor, piknik yapıp, top oynuyor, yemek yiyip, çene çalıyorlardı.” (Yaşasın Ç Harfi Kardeşliği, s. 101)

Sokakta arkadaşlarıyla oynayan çocuk: *“O gün iki saatin nasıl geçtiğini anlamadım... Birbirinden güzel oyunlarla doyasıya eğlendik. O anlar hayatımın en eğlenceli anlarından biriydi. Bir sürü bilgisayar oyunum vardı ama onların hiçbiri beni bu kadar eğlendirmemişti.”* (Markalı Botlarım, s.51)

Mesaj kodu 2:

“Arkadaşımdan aldığım yeni oyun çok eğlenceli ve heyecanlıydı. Saatlerdir ekranın başında oturmaktan eklemlerim iyice ağrımaya başlamıştı. Annemin birkaç saat önce önüme koyduğu yemek, masamda öylece duruyordu. Bu oyun bana açlığımı unutturmuştu. Uykumu da unuttursun istiyordum ama bu mümkün değildi. Gözlerim kan çanağına dönmüştü artık.” (Kardan Kediler, s.5)

Mesaj kodu 3:

Çocuk: "Haklısınız ama birde beni dinleyin... Kendimi bildim bileli dostum ekran efendiyle (bilgisayarla). Doğruyu, yanlışı onda öğrendim ilkin. Bizi tanıştıran ise annemle babamdı. Sonradan anladım ki; ben ekran efendi ile sıkı fıkı dost olunca rahat etmişlerdi kendilerince. Annem, dizi filmini rahatça izleyip, arkadaşlarıyla telefonda dakikalarca konuşabiliyordu artık. Babam da hesap kitap işlerine derinlemesine dalabiliyor; maçları gönlünce izleyebiliyordu... Kendimizi ilkin heyecanlandıran ve eğlendiren ama sonra yalnızlaştıran, bencilleştiren ve doyumsuzlaştıran ekran efendiye teslim ediyoruz... Bir ekranın tutsağı olarak yaşayacak kadar mı değerliydi hayat?" (Kardan Kediler, s.14-21)

Mesaj kodu 4:

"Biz çocuklar için oyun, nefes almak demek... Ne yazık ki; nefes alıp vereceğimiz alanlarda boy boy lüks villalar yükseliyor. Böyle bir dünyada, biz çocukların pek de fazla seçeneği kalmıyor... " (öyküde, dijital oyunlara yönelmenin sebeplerinden biri olarak aktarılıyor) (Kardan Kediler, s.16)

(Yukarıdaki cümle Tablo 4.2'de 1 ve 4 kodlu mesajlar ile de ilgilidir.)

Tablo 4.5. Kitaplarda oyun – oyuncak aracılığıyla iletilen ebeveynlere yönelik mesajlar

Mesaj kodu	Mesaj içeriği	Frekans (n)
1	Oyun esnasında yetişkin tarafından çocukların özgürlüğü kısıtlanmamalıdır.	1
2	Bir kardeşi dünyaya geldiğinde, diğer çocuk ihmal edilmemelidir.	1
3	Ebeveynler çocuklarını koruma adına yanlış tutum sergilerse, onlarda korku, cesaret ve özgüven eksikliğine neden olabilmektedir.	1
4	Ebeveynler, çocukların hayal dünyasını küçümsememeli, yanlış iletişim metotlarıyla onlarla iletişimi koparmamalı ve yaratıcılığını engellememelidir.	1
5	Üreten ebeveyn olarak çocuğa rol model olmak, çocuğun ebeveyniyle ilgili olumlu düşüncelerini pekiştirmektedir.	1
6	Çocuklara gelişim düzeyinin üstünde sorumluluklar yüklenmemelidir.	1
7	Çocuklar hata yaptığında, doğru bilgiyi elde etmek, onun aynı hatayı tekrarlamaması ve zarar görmemesi için arkadaşça dinleyip, yargılamadan konuşulmalıdır.	1
Toplam		7

İncelenen çocuk kitaplarında, yukarıdaki tabloda yer alan açık ve örtülü mesajları destekleyen cümlelerden örnekler aşağıdaki gibidir:

Mesaj kodu 1:

Oyun oynarken çocuk bir yetişkin tarafından sürekli gözlendiğinde, konuşmaları kontrol altına alındığında: *“Kendisini kafese kapatılmış gibi hissediyordu.”* (Küçük Sultan, s.29)

Mesaj kodu 2:

Kardeşi doğduğunda, çocuğun düşünceleri: *“O eski düzeni, evin eski sessizliğini, annesinin ona ilgisini, babasının getirdiği oyuncakları özliyordu.”* (Çizmeli Gıcır, s.39)

Mesaj kodu 3:

“Yavru kırlangıç, dışarıyı tehlikelerle dolu, yaramaz bir çocuk sapanla vurabilir... diye yuvadan uçmaya korkuyor. Genç kırlangıcın bu tutumunda, anne kırlangıcın yanlış tutumu söz konusu. Tabii kendisi de tehlike ve korkuyu çok abartmıştı. Doğru olan korkmak yerine tehlikelere karşı dikkatli olup önlemler almak ve cesaretli olmak...” (Yetim Serçenin Serüvenleri, s.68-69)

Mesaj kodu 4:

Çocuk rüyasında yaşadığı macerasını, oyuncak bebeği ve kedisiyle maceralarını anlatırken: *“... Babasının bu alaycı konuşması, bazen sinirine dokunuyordu... Gerçekten merak ederek sorsaydı, o büyük macerayı anlatabilirdi aslında babasına.”* (Çizmeli Gıcır, s. 76)

Tablo 4.6. Kitaplarda oyun – oyuncak aracılığıyla iletilen “kitap okuma” ile ilgili mesajlar

Mesaj kodu	Mesaj içeriği	Frekans (n)
1	Kitap okumak, çocukların hayal dünyasını geliştirmektedir.	1
2	Kişiliğin, davranışların ve tercihlerin şekillenmesinde doğru - yararlı kitaplar seçmek önemlidir.	1
3	Kitapların dünyasının sunduğu, zenginlikler ve güzellikler sonsuzdur.	1
4	Kitap okumak eğlenceli bir aktivitedir.	1
Toplam		4

İncelenen çocuk kitaplarında, yukarıdaki tabloda yer alan açık ve örtülü mesajları destekleyen cümlelerden örnekler aşağıdaki gibidir:

Mesaj kodu 1:

“Hayal gücü insana gerekli. Ekmek gibi, su gibi önemli. Eskiden çocuklar maceralar yaşamış. Sokaklarda oyunlar oynar, hayaller kurarlarmış. Bazen korsan, bazen kovboy, bazen uzaylı olurlarmış. Şimdi dışarı çıkmalarına izin yok. Peki evde ne yapıyorlar? Ya elektronik oyunlarla, bilgisayarla uğraşıyorlar ya da televizyon seyrediyorlar. Sokakta oyun oynamayan, kitap okumayan çocukların hayal güçleri nasıl gelişebilir?” (Sakız Sardunya, s.86)

(Yukarıdaki cümle Tablo 4.2’de 8 kodlu mesaj ile de ilgilidir.)

Mesaj kodu 3:

“Neresidir en güzel bir yer? Bulmak için aramalısın. İpucu istersen eğer... Kitaplara bakmalısın. Her sayfa başka ‘en güzel bir yer’ i anlatır.” (En Güzel Bir Yer, s. 28)

Tablo 4.7. Kitaplarda oyun – oyuncak aracılığıyla iletilen arkadaşlık ilişkileri ile ilgili mesajlar

Mesaj kodu	Mesaj içeriği	Frekans (n)
1	Arkadaşlarla alay edilmemelidir.	4
2	Arkadaşlar yarı yolda bırakılmamalıdır.	1
3	Arkadaşa karşı hata yapıldığında, telafisi için uğraşılmalıdır.	1
4	Arkadaşlık önemlidir ve onlara ihtiyaç vardır.	1
5	Araya mesafeler girmesi, iyi arkadaşlıklara engel değildir.	1
6	Özel durumu olan arkadaşlara destek olunmalıdır.	1
Toplam		9

İncelenen çocuk kitaplarında, yukarıdaki tabloda yer alan açık ve örtülü mesajları destekleyen cümlelerden örnekler aşağıdaki gibidir:

Mesaj kodu: 1;

“İnsan sırf başkalarına ayak uydurmak için arkadaşıyla alay etmemeli. Gerçek dostluk böyle olmaz. Yalandan dostum olacağına kendi kendime oynarım daha iyi.”
(Sakız Sardunya, s.15)

Özel eğitime giden çocuk: *“Bütün arkadaşlarım bana benziyor, kimse benimle alay etmiyordu. Çok güzel oyunlar oynuyorduk.”* (Kuşlar Nereye Gitti, s.54)

Çocuk topunu getirmeyi unutuyor. Arkadaşları onunla alay ediyor. Öğretmen: *“Hepimiz zaman zaman unutkanlık yapabiliriz. Bu defa arkadaşınız kötü bir deneyim yaşadı, çok üzüldü. Bir daha hiçbir şeyini unutacağını sanmıyorum.”*
(Palyaço Okulu, s. 22)

Mesaj kodu 6:

Ortopedik engelli çocuk: *“Arkadaşlarım bahçede oynarken onlara katılamıyor, koridorun penceresinden izlemek zorunda kalıyorum. Bazen en yakın arkadaşlarım dayanamıyor, tekerlekli sandalyemden tuttukları gibi beni de aşağı indiriveriyorlar. O zaman öyle mutlu oluyorum ki! Arkadaşlarımın sevgisi beni canlandırıyor. Top oyununa bile katılabiliyorum...”* (Kuşlar Nereye Gitti, s.59)

Tablo 4.8. Kitaplarda oyun – oyuncak aracılığıyla iletilen hayvan / doğa sevgisi ile ilgili mesajlar

Mesaj kodu	Mesaj içeriği	Frekans (n)
1	Kuş avlamak kötü bir davranıştır.	3
2	Hayvanlara zarar verilmemelidir.	1
3	Soğuk havalarda sokak hayvanlarının yaşadığı güçlüklerin farkında olunmalı ve bakımları üstlenilmelidir.	1
4	Yeşil alanlar yok edilirse, kuşlar göç için şehirlere gelmemektedir.	1
5	Bazı hayvanları alıp eve götürmek, özgürlüğünü kısıtlamak yerine kendi doğal yaşam alanlarında kalmalarına izin verilmelidir.	1
6	Doğadaki bitkiler doğal yaşam ortamından koparılmamalıdır.	1
Toplam		8

İncelenen çocuk kitaplarında, yukarıdaki tabloda yer alan açık ve örtülü mesajları destekleyen cümlelerden örnekler aşağıdaki gibidir:

Mesaj kodu 1, 2:

“Küçük çoban, sen nasıl benim kartal halim karşısında korkudan bayıldıysan (öyküde serçe, çocuğa kartal olarak gözüküyor ve çocuk çok korkuyor), küçük kuşlarda senin sapanın karşısında aynı korkuyu duyarlar. Korkmamak istiyorsan bir daha korkutma. Aslında sen iyi bir çocuksun. Senin oyuncak sandığın bir kuşu annesiz bırakabilir.” (Yetim Serçenin Serüvenleri, s.32)

İncelenen Çocuk Kitaplarında Oyun – Oyuncak Aracılığıyla İletilen Olumsuz Mesajlar:

Kitaplarda oyun – oyuncak aracılığıyla iletilen mesajlar genelde olumludur. Sadece bir kitapta, “bir erkek çocuğun kendisini bir koltuğa bağlayıp, buna bağladığı

birçok balonla havalanıp dünyayı dolaşmak için havalandığı bir oyunda; yanına aldığı malzemelerin içinde: yiyecek, içecek... ve inmek istediği yerde balonları patlatmak için silah” geçmektedir. Oyun, oyuncak ve kitaplar aracılığıyla verilen subliminal mesajlarda çocuğun gelişimini etkileyen unsurlar olduğu için, yazarın “silah” yerine başka bir nesne seçebileceği düşünülmektedir. Yine balonun vurulma öyküsünde: *“Ateş parçaları halinde vızıldayan kurşunlar, ikisini de sıyırıp geçti. Sonra çapraz ateş başladı...”* kitapta oyuncak aracılığıyla geçen bir başka metindir (Bastıbacak Virgül, s.80 ve 83) Bu kitapta oyun-oyuncak aracılığıyla iletilen olumlu mesaja rastlanmamıştır.

Oyuncak aracılığıyla iki olumlu mesaja yer verilen bir diğer kitapta (Bkz.Tablo 4.5 mesaj kodu: 3; Tablo 4.8 mesaj kodu: 1, 2), yine aynı oyuncak nesnesi aracılığıyla: *“Olacağını sanmıyorum ama çevrenizde haylaz biri varsa sakladığı sapanı mutlaka kırınız ”* (Yetim Serçenin Serüvenleri, s.112) cümlesine yer verilmiştir. Kuşlara zarar vermeme, dolaylı olarak hayvan sevgisi gibi olumlu bir mesaj vermeye çalışan yazar, kitabın son cümlelerinde bir başka çocuğun oyuncağına zarar vermeyi de öneriyor aslında. Yapılan davranış olumsuz olsa da bunun karşılığı da bir başka olumsuz davranış olarak, oyuncağı kırarak değil; bunun neden yanlış bir davranış olduğunu anlatmak olmalıdır. Çocuk, bu mesajı genelleyip, kaza ile kendisine ya da herhangi bir nesneye zarar veren bir arkadaşının oyuncağı kırabilir ya da ona zarar verebilir.

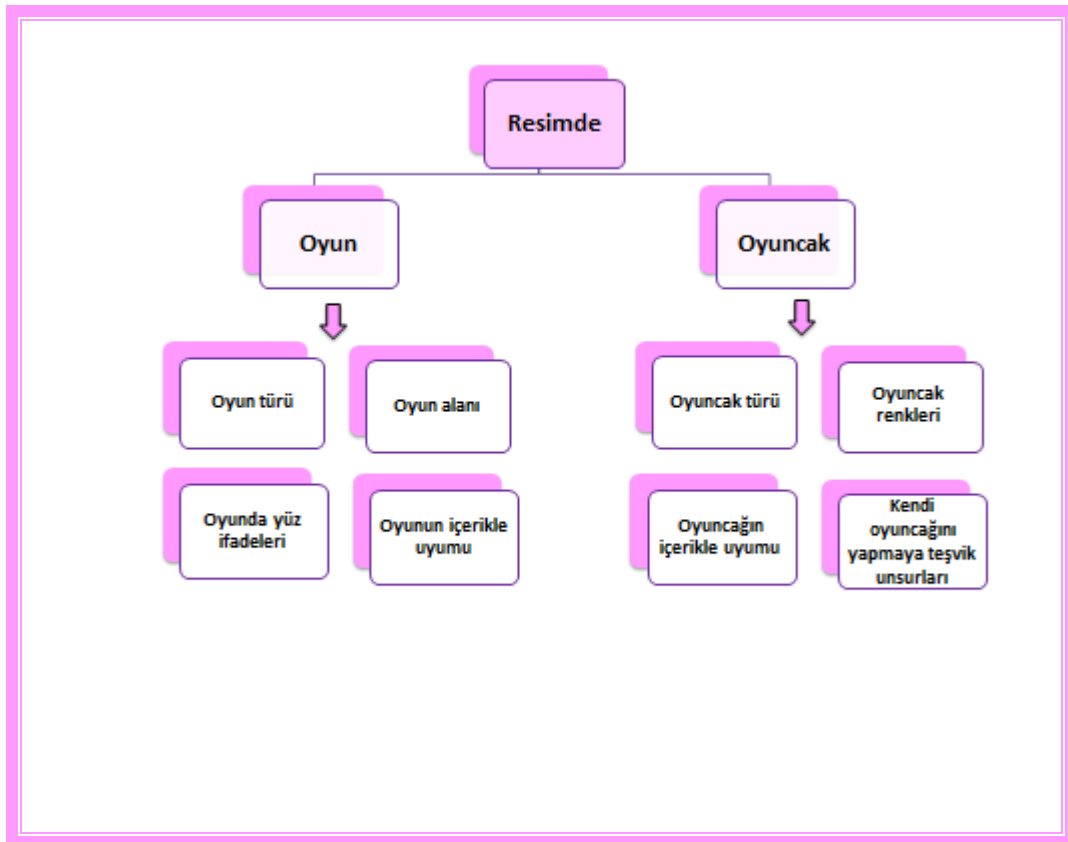
Yine Tablo 4.2 ve 4.5’te belirtilen olumlu mesajlara da (Bkz.Tablo 4.2, mesaj kodu: 7; Tablo 4.5, mesaj kodu: 1) yer verilen bir kitapta; *“İnsanlar onun için bir oyuncaktı; kırar, bozar, atar...”* (Küçük Sultan, s.13) cümlesiyle; her ne kadar mecaz bir anlatıma başvurulmuş olsa da; soyut düşünmenin henüz gelişmemiş olduğu çocuklar düşünüldüğünde, oyuncağın, kırılıp, bozulup atılacak bir nesne olduğuna dair örtülü, olumsuz bir mesaja yer verilmiştir.

Aynı şekilde bir diğer kitapta da (Bkz.Tablo 4.5, olumlu mesaj kodu: 2, 4) çocuk bebeğine: *“Biliyor musun Lavanta, bu Çizmeli Kedi, hep yalan söyledi, köylüleri tehdit etti, devi kandırdı evine yerleşti. Ama kimse ona ‘ Kötü şeyler bunlar yapma!*

Yalan söyleme, iyi bir kedi ol' demedi. Kralın kızıyla evlendi ve saraya yerleşti diye çok sevdiler onu. Herkes bizi sevecekse neden yalan söylemiyoruz?" cümleleriyle, yalan, tehdit ve kandırmanın kötü bir şey olduğu belirtilmekte birlikte; kitabı okuyan çocuğa bunların fayda da sağlayabileceği yönünde örtülü mesajlar içeren cümlelerle paragraf sonlandırılmıştır ve kitapta ilerleyen cümlelerde çocuğun sorusuna burada iletilen olumsuz mesajı düzelterek yönde bir yanıtın yer almadığı belirlenmiştir (Çizmeli Gıcır, s. 12-13).

4.3. Kitaplarda Resimlerde Yer Alan Oyun - Oyuncak Kavramına ait Bulgular

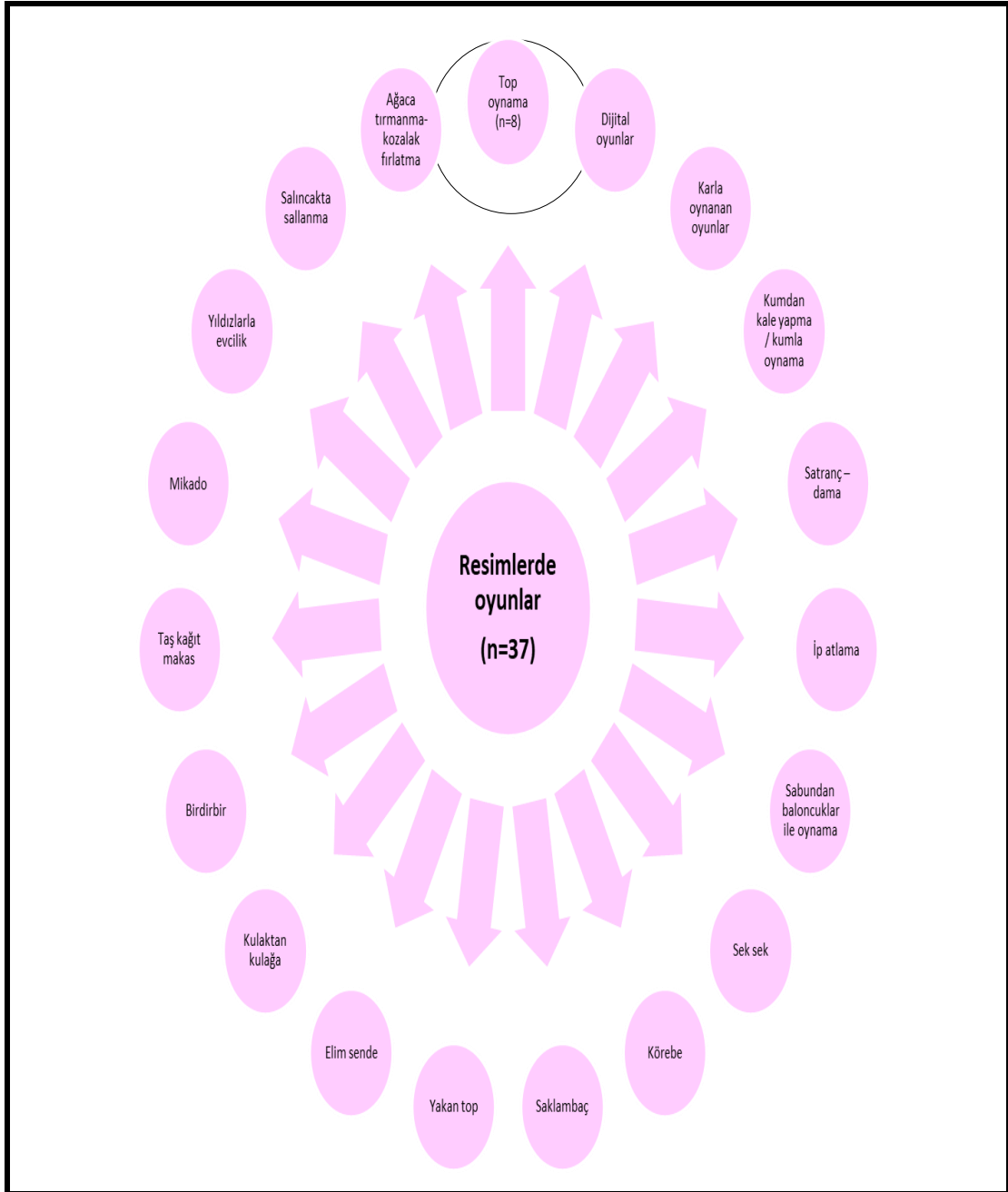
Oyun – oyuncak kavramına yer verilen çocuk kitaplarının 53'ünde, resimlerde oyun ve / veya oyuncak resimlerine ait bulgular tespit edilmiştir (Bkz. Şekil 11). Kitaplarda resimde yer alan oyun ve oyuncak kavramına ait tema, alt tema ve kategoriler aşağıda görüldüğü gibidir:



Şekil 4.28. Resimde oyun - oyuncak kavramına ait tema ve kategoriler

Kitaplarda resimde yer alan oyun ve oyuncak kavramına ait tema ve kategoriler yukarıda görüldüğü gibidir. Araştırma kapsamında, resimde oyun ve oyuncak kavramı ile ilgili saptanan bulgular, oyunla ilgili dört kategori ve oyuncakla ilgili dört kategori olmak üzere toplam sekiz kategori altında sunulmuştur.

4.3.1. Kategori: Kitap Resimlerinde Oyun - Oyuncak Türleri ve Karakterler



Şekil 4.29. Kitaplarda resmedilen oyunlar modeli

* Top oynama hariç tüm frekanslar n=1-3 arasında dağılmıştır.

Kitaplarda resmedilen oyunlar (n=37), yukarıdaki modelde görüldüğü gibidir. Kitaplarda en çok resmedilen oyunun “top oynama” (n=8) olduğu belirlenmiştir. Diğer tüm oyunlar n=1-3 arasında dağılım göstermektedir. Top oynama, kitaplarda metinlerde en çok görülen oyunlarda da üçüncü sırada yer almaktadır (Bkz. Şekil 4.13a ve 4.13b). Resimler metin içeriği de dikkate alınarak birlikte değerlendirildiğinde resmedilen bu oyunların; sadece biri sembolik oyun (yıldızlarla evcilik oyunu), diğer tüm oyunlar kurallı oyunlar, tek başına ve birlikte serbest oyunlardan oluşmaktadır.

Çocuk kitaplarında yer alan oyunlara ait resimlerden örnekler aşağıda sunulmuştur:



Uçan Nine, s. 23.



Uçan Nine, s. 24.



Ada'nın Hayal Günlükleri, s. 16.



Dijital Ayak İzini Öğreniyorum, s. 7.



Kalbinaz Beklerken, s. 29.



Meryem Adil Davranıyor, s. 7.



Palyaço Okulu, s. 19.



Uçan Nine, s. 24.



Uçan Nine, s. 25.



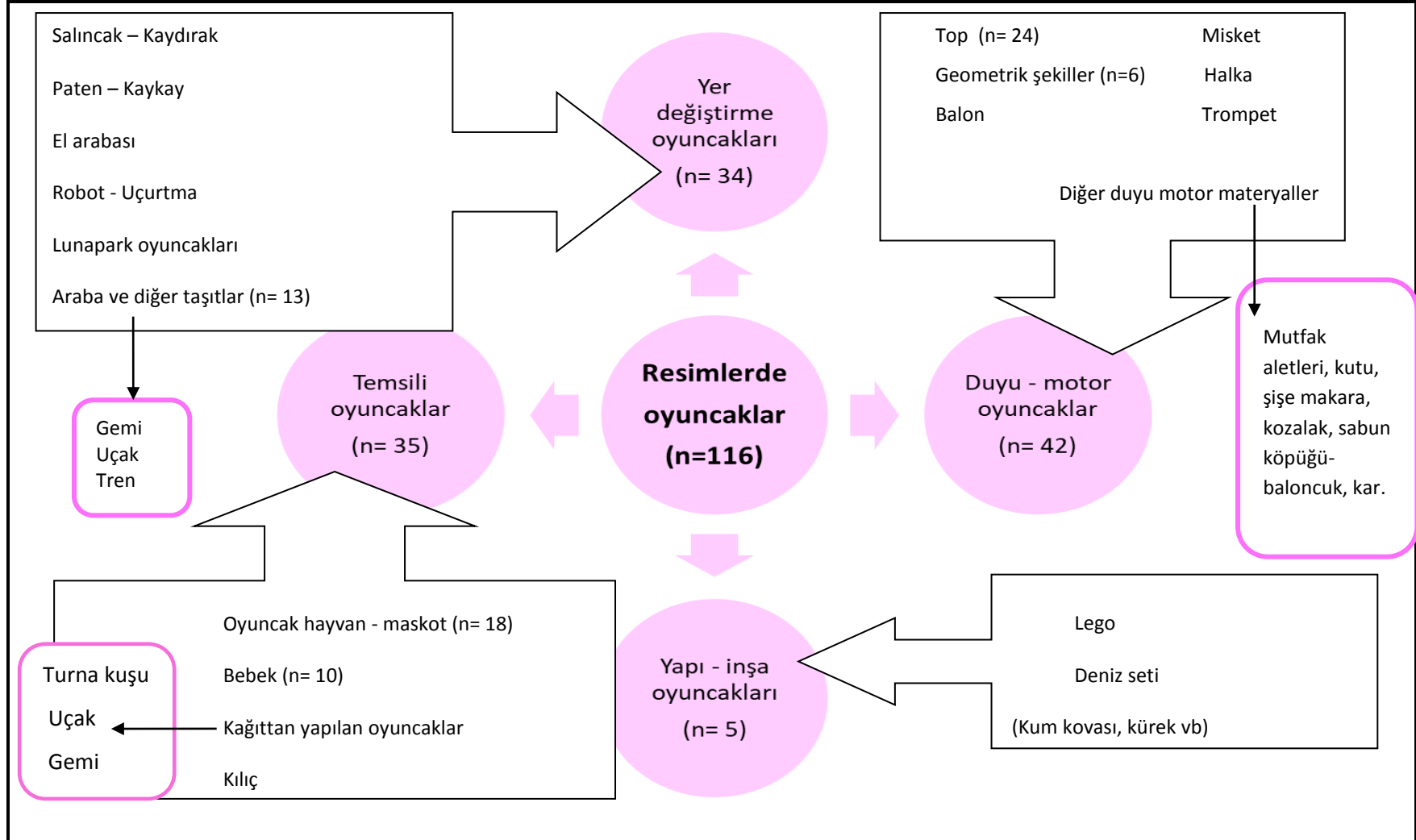
Uçan Nine, s. 27.



Uçan Nine, s. 6.



Uçan Nine, s. 27.



řekil 4.30. Kitaplarda resmedilen oyuncaklar modeli (* Belirtilmeyen tüm frekanslar n=1-5 arasında daęılmıştır.)

İncelenen kitaplarda en çok duyu – motor oyuncakların (n=42), en az ise yapı – inşa oyuncaklarının (n=5) resmedildiği saptanmıştır. Türlerine bakılmaksızın en çok resmedilen oyuncaklar sırasıyla: top, oyuncak hayvanlar – maskotlar, arabalar - diğer taşıtlar ve bebeklerdir.

Çocuk kitaplarında yer alan oyuncaklara ait resimlerden örnekler aşağıda sunulmuştur:



Çizmeli Gıdır, s. 41.



Oyuncak, s. 15.



Oyuncak, s. 15.



Sade Dondurma, s. 17.



Tarhana Çorbası, s. 13.



Yakan Top, s.55.



Cin Atı, Bir Bisiklet Kitabı, s.29.



Kayıp Cüzdan, s.55.

Yukarıdaki resimlerde de örnekleri görülen, oyunlarda resmedilen karakterlere bakıldığında; resimlerde oyun oynayan çocukların (n=36), hem kızlar (n=14), hem erkekler (n=22) olduğu görülmektedir (oyuncak nesnesi olmadan). Oyuncaklarla oynarken resmedilen çocukların ise (n=68), büyük çoğunluğunun kızlardan (n=50), daha az oranda ise erkeklerden oluştuğu (n=18) belirlenmiştir.

Resimlerde oyunlardaki tüm çocuk karakterlerin 64'ünün kızlar, 40'ının ise erkekler olarak dağılım gösterdiği saptanmıştır. Resimlerde uçurtma, misket, kılıç, gemi, uçak ve tren figürlerinin tümü erkeklerle; pembe paten, bebek ve mutfak gereçlerinin tümü kızlarla çizilmiştir (kitaplarda resmedilen oyuncakların renklerinin dağılımı için Bkz. Şekil 4.33).

Yetişkin karakterlere bakıldığında ise, incelenen çocuk kitaplarında, yetişkinlerin çocuklarla oyun oynaması hem metinde hem de resimlerde kısıtlı yer verilen kavramlar arasındadır. Bir kitapta, resimde anne ve baba çocuklarıyla birlikte kartopu oynamakta (Kardan Kediler); bir resimde baba çocuğuyla lego oynamakta (Ben Yaramaz Değilim); başka bir kitapta, dede ve torunlar aynı bisiklete binmekte (Dedemin Bisikleti); bir kitapta ise anne ayı yavru ayı ile satranç oynamaktadır (Bozok'un Patenleri). Bu resimler haricinde, kitaplarda oyuna eşlik eden yetişkinlere yer verilmemiştir. İlgili resimlerden örnekler aşağıda görüldüğü gibidir:

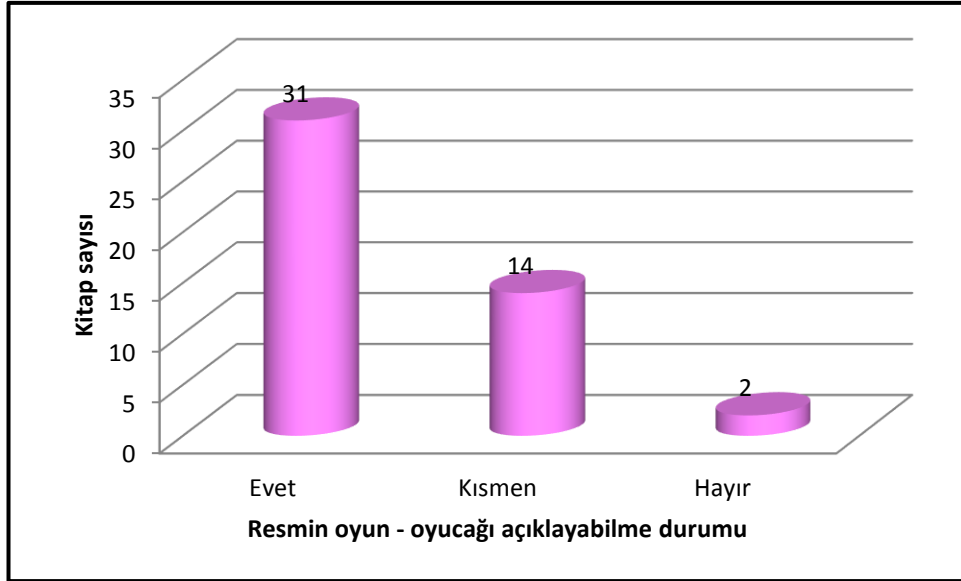


Ben Yaramaz Değilim, s. 26.



Kardan Kediler, s. 39.

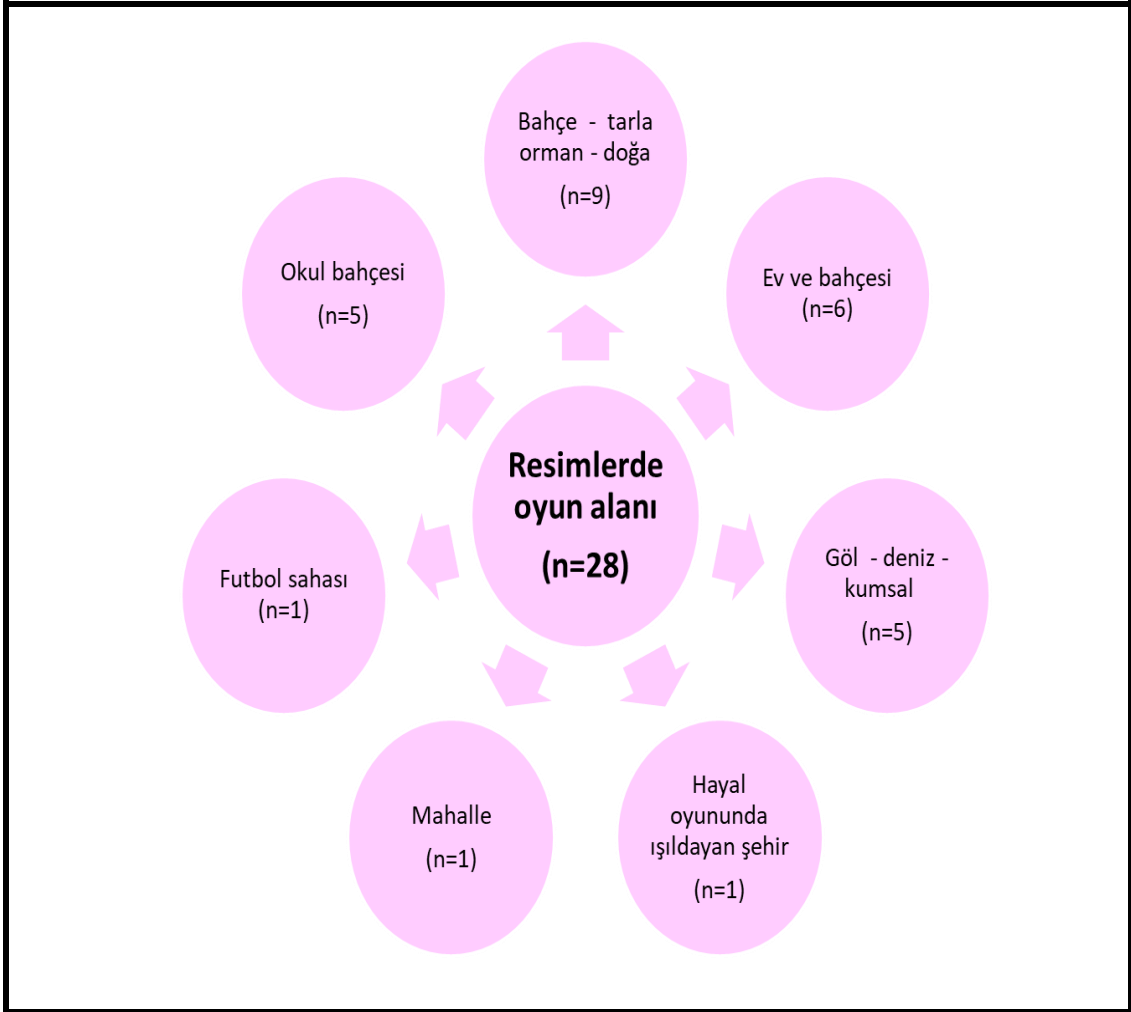
4.3.2. Kategori: Kitap Resimlerinde Oyun ve Oyuncakların İçerikle Uyumu



Şekil 4.31. Kitaplarda resimlerin metin içeriğindeki oyunu - oyuncu açıklayabilme durumuna göre dağılımı

Resimlerde ve metinde oyun – oyuncak kavramına yer verildiği belirlenen kitaplar (n=47) Grafik 4.9’da sunulmuştu. Bu grafikten yola çıkılarak, Grafik 4.18’de de, hem metinde hem resimde oyun – oyuncak kavramına yer verilen bu kitapların 31’inde, resimlerin, metinde geçen oyun ve oyuncakla ilgili içeriği açıklar nitelikte olduğu değerlendirilmiştir. İncelenen kitapların bazılarında (n=2), yer verilen oyun - oyuncak resimleri, metinde değinilmeyen “bir” er oyuncak resminden oluşmaktadır ve bu kitaplar “hayır” kategorisinde değerlendirilmiştir. “Kısmen” olarak değerlendirilen kitaplar ise; kitabın resim içeriği açısından incelenen özellik açısından yeterli olmadığı düşünüldüğü veya resim, içerik olarak oyun – oyuncu açıklama gücü açısından yeterli olmakla birlikte metin ile aynı sayfada yer almadığı için bu kategoride değerlendirilmiştir. Çünkü çocuk kitaplarında resimlerin ve metnin aynı sayfada yer alması tercih edilmektedir; bu çocuğun yaratıcılığını geliştiren bir unsurdur. Ayrıca, çocuğun metin ile resim arasında ilişki kurmasını desteklemektedir. Kitaplar, resimler okunarak- izlenerek çocuk tarafından çok daha kolay anlaşılabilir (139).

4.3.3. Kategori: Kitap Resimlerinde Oyun alanları



Şekil 4.32. Kitaplarda resmedilen oyun alanları modeli

İncelenen çocuk kitaplarında oyun alanı olarak metinde ilk sırada evin içi – evin önü ve sonrasında doğada oynanan oyunlar yer alırken (Bkz. Şekil 4.20); kitap çizimlerinde ise oyun alanı olarak en çok doğa ve doğa ile ilişkili alanların resmedildiği belirlenmiştir.

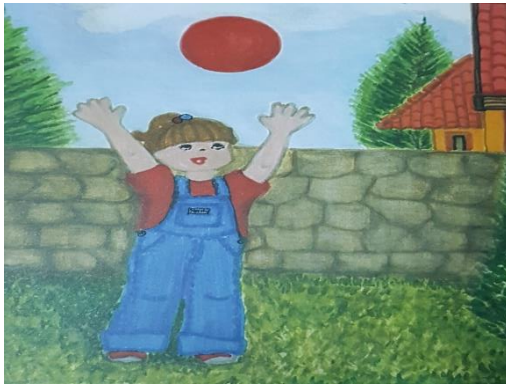
Kitaplarda resmedilen oyun alanlarına ait örnekler aşağıda görüldüğü gibidir:



Ada'nın Hayal Günlükleri 3, s. 8.



Banyo, s. 7.



Fırt Fırt Fırça, s. 4.



Kardan Kediler, s. 52.



Kayıp Cüzdan, s. 47.



Kukanın Dişi Yerinden Çıktı, s. 5.

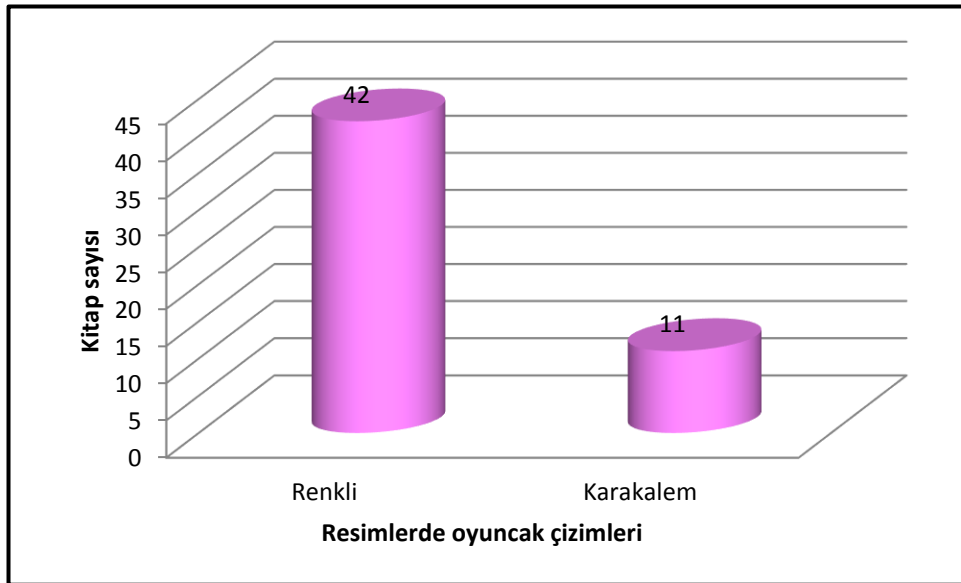


Torba Gaga, s. 4.



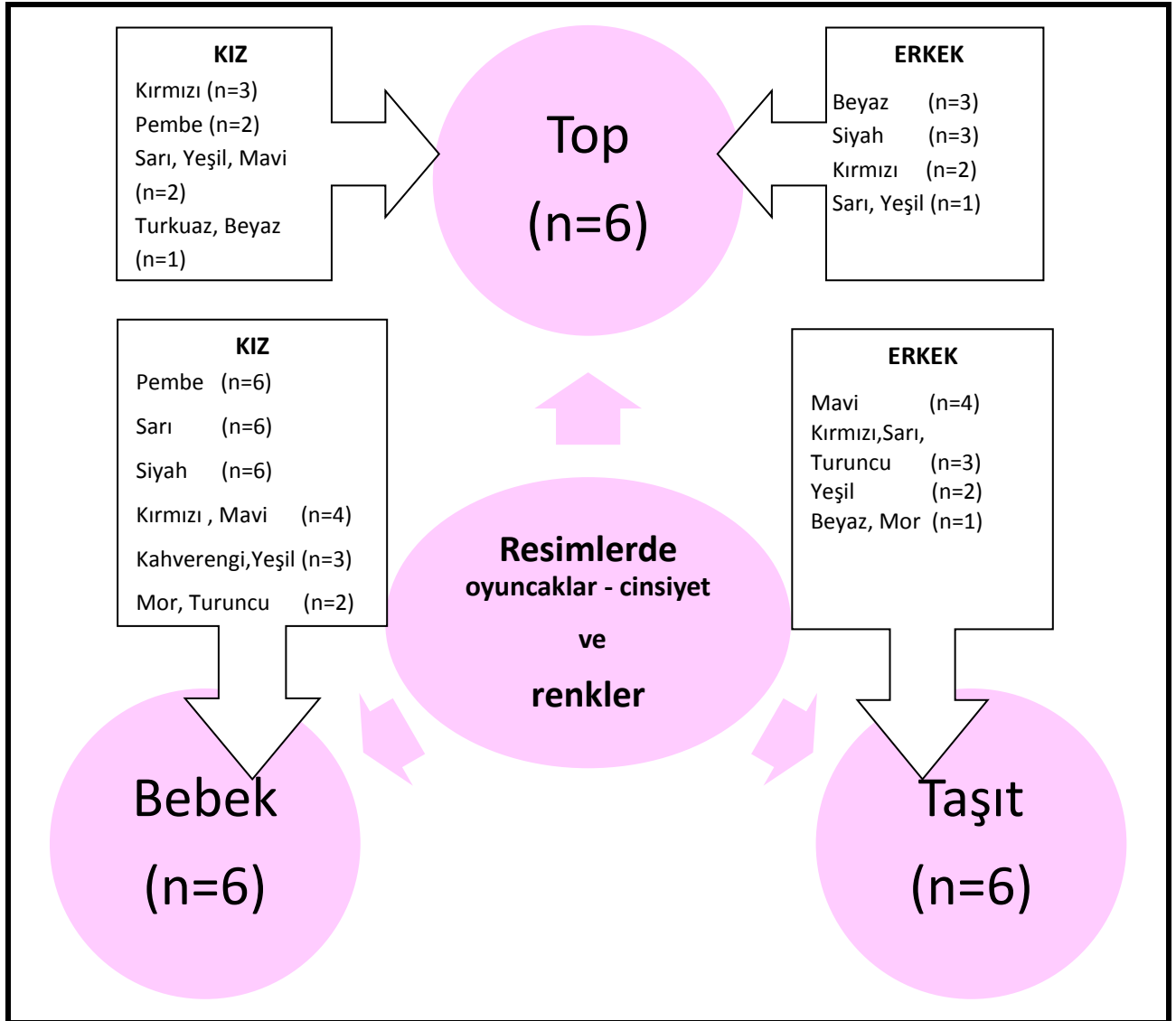
Yakan Top, s. 7.

4.3.4. Kategori: Kitap Resimlerinde Oyuncakların Renkleri



Şekil 4.33. Kitaplarda resmedilen oyuncakların renklerine göre dağılımı

Resimlerde oyun ve oyuncaklara yer verilen kitaplarda (n=53), büyük oranda renkli resimlerin tercih edildiği belirlenmiştir. 42 kitapta renkli resimler kullanılırken, 11 kitapta resimler karakalem tekniği kullanılmıştır.



Şekil 4.34. Kitap resimlerinde oyuncak renkleri ve renk - cinsiyet eşleştirmesi modeli

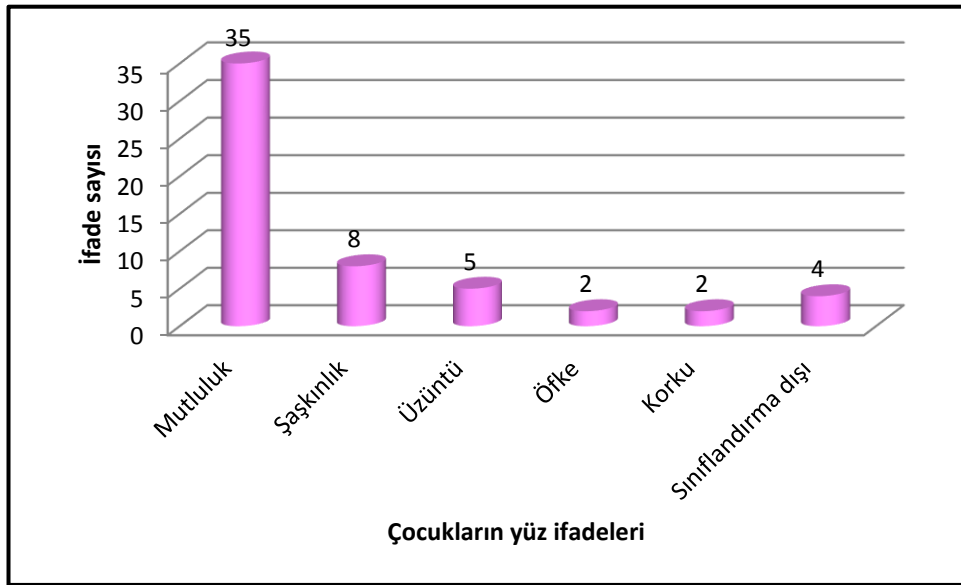
*Bir oyuncak "bir" den fazla renk içermektedir.

İncelenen çocuk kitaplarında, oyuncakların renklerine ait dağılımı belirlemek amacıyla, kitaplarda en çok resmedilen oyuncak olduğu için "top"; oyuncakla birlikte resmedilen cinsiyeti ortaya koymak için de "top" tan sonra en çok resmedilen üç oyuncak arasında olan bebekler ve taşıtlar resmedilirken kullanılan renkler incelenmiştir. Benzer değerlendirme koşulu amacıyla, çocuklarla birlikte resmedilen

en düşük frekansa sahip olan oyuncak dikkate alınmış ve her üç oyuncak için de eşit frekansta örnekler incelenmiştir (n=6).

Modelde belirtilen frekansların toplamlarına bakıldığında, cinsiyet gözetilmeksizin incelenen oyuncak resimlerinde en çok kullanılan renklerin sarı ve kırmızı (n=12) olduğu belirlenmiştir. İncelenen kitaplarda, kızların oynadığı “top” larda en çok kullanılan renk kırmızı, erkeklerinki ise siyah ve beyazdır. Kitaplarda bebeklerin tümü kız çocuklarla resmedilmiştir ve bu resimlerde en çok kullanılan renkler pembe, sarı ve siyahtır. Kitaplarda erkeklerin oynadığı taşıtların resimlerinde en çok kullanılan rengin ise mavi olduğu belirlenmiştir. (Taşıtlar kategorisinde kız çocuk oynarken resmedilen sadece “bir” araba olup, bu modelde cinsiyete ait renkler değerlendirilirken, bu resim haricindeki resimlerin renkleri incelenmiştir.)

4.3.5. Kategori: Kitap Resimlerinde Oyundaki Çocukların Yüz İfadeleri



Şekil 4.35. Kitapların oyunda resmedilen çocukların yüz ifadelerine göre dağılımı

* Bir kitap ya da resimde “bir” den fazla ifadenin yer aldığı kitaplar vardır.

Yüz ifadeleri, başka bir deyişle duyguların yüz ifadeleriyle spontan dışı vurumu evrensel işaretlerdir. Yapılan araştırmalarda, altı temel duyguyu yansıtan

temel yüz ifadeleri olduğu belirtilmektedir. Bunlar: “mutluluk”, “üzüntü”, “korku”, “öfke”, “iğrenme” ve “şaşkınlık” olarak tanımlanmaktadır (166–168). Bu araştırmada, altı temel yüz ifadesi doğrultusunda resimler analiz edilmiş ve “iğrenme” duygusu hariç, oyun içinde diğer tüm duyguları yansıtan çocuklara ait resimler olduğu belirlenmiştir.

İncelenen kitaplarda, oyunda resmedilen çocuklara ait 56 yüz ifadesi tespit edilmiş ve bu ifadelerde büyük oranda, oyun oynayan çocuğun yüzünde “mutluluk” ifadesi (n=35) olduğu belirlenmiştir. Sınıflandırma dışı olarak değerlendirilenler (n=4): Çocuğun yüzündeki ifade anlaşılmayan, çocuğun yüzü gözükmediği için değerlendirilemeyen ve baz alınan sınıflandırma sisteminde yer almayan ifadelerin – kurnazlık ve sıkılma (oyuna girme sırası beklerken)- tespit edildiği resimlerden oluşmaktadır.

Yukarıdaki grafikte yer alan ifadelere öykülerden bazı örnek durumlar ve resimler aşağıda görüldüğü gibidir:

Mutluluk ifadesinden örnekler: yarışmalı oyunlarda kazanma, oyuncak hediye alma, oyuncak bebek yaparken, oyun hayali kurarken ya da oyunun içinde...

Üzüntü ifadesinden örnekler: oyunda yenilme, oyuna girmek için sıra bekleme, oyuncağını kaybetme...

Korku ifadesinden örnek: oyun kazası anında...

Şaşkınlık ifadesinden örnek: oyuncağın bozulması...

Öfke ifadesinden örnek: yenen yenilenle alay ettiğinde...



Ada'nın Hayal Günlükleri 5, s. 27.



Ada'nın Hayal Günlükleri 4, s.11.



Dedemin Bisikleti, s. 30.



Sade Dondurma, s. 21.

4.3.6. Kategori: Kitap Resimlerinde Kendi Oyunağını Yapmaya Teşvik Unsurları

İncelenen iki kitapta, kendi oyuncasını yapmayla ilgili resme yer verildiği belirlenmiştir. Çocuğun annesiyle birlikte hasta arkadaşına bebek yapmak için malzemeleri hazırladıkları ve başka bir çocuğun arkadaşına hediye etmek için çöp bebek yaptığı resimler aşağıda sunulmuştur:



Çizmeli Gıdır, s. 47.



Şeker Kız, s. 18.

5. TARTIŞMA

Bu çalışmanın amacı, çocukların oyuncak algısını, seçimlerini, yaratıcılığını, oyun davranışlarını etkileme gücüne sahip olan çocuk kitaplarında “oyun ve oyuncak” kavramını incelemek; bu eserlerde sunulan oyun ve oyuncak tercihlerini, çocuğun gelişimine katkılarını, karakter özelliklerini, oyun alanlarını, oyundaki kültürel öğeleri, oyun aracılığıyla aktarılan olumlu ve olumsuz iletileri ve tüm bunların alan yazında kabul gören ilgili gelişimsel dönemlere uygun özellikleri hangi düzeyde taşıdıklarını ortaya koymaktır.

Araştırma kapsamında incelenen çocuk kitaplarının genel özelliklerine ait bulgular şöyledir: Kitaplar 21 yayınevine göre dağılım göstermiştir ve büyük çoğunluğu İstanbul ve Ankara illerinde basılan (n=98), ilk baskısı olan kitaplardır (n=85). Kitapların çoğu, edebi tür olarak, resimli çocuk kitabı niteliği olan öykülerden oluşmaktadır (n=35). Aynı olay örgüsü ve karakterlerle devam eden “bir” öyküden / masaldan oluşan kitaplar çoğunluktadır (n=71). 98 kitapta, kitabın adı ile içeriği uyumludur. Ailelere, çocuklara ve eğitimcilere rehberlik etmek üzere, kitapların hangi yaştaki çocuklar için uygun olduğunun yazılmaması (n=80); uygun olan yaşın bildirildiği kitaplarda da, standart bir sistemin olmaması; yazara (n=55) ve resimleyene (n=94) ait bilgiye yer verilmemesi, kitapların tümünde yazar ismi varken, bazı kitaplarda resimleyeninin isminin de belirtilmemesi (n=16) ise çocuk kitaplarının geliştirilmesi gereken yönleri olarak değerlendirilmiştir. Kitapların büyük çoğunluğunda uzman görüşüne başvurulmaması da (n=94), çocuk kitaplarının geliştirilmesi gereken yönleri arasındadır. Bu sonucun yayınevlerinin ticari kaygısıyla ilgili olabileceği düşünülmektedir. Garner ve Parker’da (117) çalışmasında, çocuk kitaplarında uzman görüşüne başvurmaın önemine değinmekte; kitapların gelişimsel olarak uygunluğunun uzmanlar tarafından onaylanması gerektiğini belirtmektedir. Son olarak, bazı kitaplarda kitapta anlatılan öyküyle ilgili ya da farklı içeriklerde ek bölümlere yer verilmesi (n=27) ve kitapların çoğunda kitabın ön kapak resminin kitabın konusu ile uyumlu olması (n=95), kitapların genel özellikleriyle ilgili saptanan bulgulardır.

Son beş yıl içinde yayınlanan kitaplardaki güncel durumun incelendiği bu araştırmada, incelenen 100 çocuk kitabından 84'ünde oyun – oyuncak kavramına yer verildiği saptanmıştır. Bu sonuç, değişen çocukluk anlayışıyla birlikte, oyun ve oyuncak sektöründe çocuğa yönelik üretimin artan bir ivme gösterdiği günümüzde, bu durumun çocuk kitaplarına da yansımış olabileceği yönünde yorumlanabilir. Ancak Catalano (95), incelediği resimli çocuk kitaplarının bazılarında, resimlerde oyun ve oyuncakların olmadığını saptamış ve bu durumu da: “oyun ve oyuncaklara dair izler yoktur; tipik bir çocuk odasının karmaşasından yoksundur,” olarak yorumlamıştır. Konunun yıllara göre kıyaslanarak değerlendirildiği bir çalışmada da 90 ve 2000'lerde 80'lere göre kitaplarda “oyun oynayan çocuklara” daha çok yer verildiği belirlenmiştir (146).

Kitaplardaki oyunların “oyun oynayan karaktere” göre dağılımı incelendiğinde; çocuk karakterlerle birlikte (n=22) ya da bağımsız olarak (n=35); kitaplarda oyun içinde en fazla yer alan diğer karakterler hayvanlardır (n=57). Hayvan kahramanlar çocuk edebiyatının vazgeçilmez parçasıdır (169). Özellikle erken çocukluk yıllarında çocuklar hayvan karakterlere büyük ilgi gösterirler. Çocukların, hayvanlarla oyun oynamayı sevdiği de bilinen bir gerçektir. Bu durum göz önünde bulundurulduğunda, oyun içinde hayvan karakterlerin çocuk kitaplarına da yansımış olabileceği düşünülebilir. Çocukların dünyasından tanıdık figürler olduğu için, bu onların hayatta gördüklerini kitaplara birleştirerek bilişsel gelişimini de destekleyebilecektir. Ayrıca bu oyunların bazıları “hayvan sevgisi ve onların bakımıyla ilgili” mesajlar da içermektedir. Bu mesajları ilgili oyunlarda iletmek, mesajların çocuklar tarafından kolay anlaşılmasını sağlayabilecek bir yol olduğu için hayvan karakterlerin seçildiği düşünülebilir. Kitap kahramanlarının çocuklara özdeşim kurabilme fırsatı verme ve rol model olması çocuk kitaplarının çocuk tarafından anlaşılabilirliği için önemli bir diğer özelliktir. Özdeşim kurmaya hayvan karakterler yoluyla değinen Johnson'da (101) çalışmasında, incelediği çocuk kitaplarında bu karakterlere yer verilmesinin çocuklar için yararlarına değinmektedir. Johnson'a göre, bu karakterler aracılığıyla çocuk bir öğrenmeye dair kaygı ve keyifle, yeni girişimler denemenin keyifli olduğu duygusuyla kolayca

özdeşleşebilir (örn; öyküde yüzmeyi öğrenirken, korku ve neşeyi birarada yaşayan, yüzerken mutlu resmedilen kurbağa). Birçok yazar, oyunun hayvan davranışlarında gözlemlendiğini, hayvanların oyunlarının motor hayal gücünün bir ürünü olduğunu belirtmektedir (10,65). Dockett'da (170) çalışmasında resimli çocuk kitaplarında, hayvan karakterlere sıklıkla yer verildiğini belirlemiştir. Bartholomaeus'da (171), çalışmasında özdeşim kurabilmenin önemine değinmiş, feminist resimli çocuk kitaplarını (çalışmada egemen cinsiyet söylemlerini yinelemeyen kitaplar olarak aktarılmıştır) incelediği çalışmasında, altı - yedi yaş çocukların bu kitapları anlayamama nedeni olarak, çocukların kitaplardaki karakterlerle özdeşim kuramamasını göstermiştir. McCabe ve ark.'nın (108) çalışma sonuçları ise, incelenen çocuk kitaplarında, 1970-2000 yılları arasında yetişkin ve çocuk merkezi karakterlere doğru bir eğilim olduğu, kitaplarda hayvan karakterlerin daha az olduğunu göstermektedir. Fitzpatrick (172) boyama kitaplarını incelediği çalışmasında, hem çocuk hem de yetişkinlere ve hayvanlara benzer oranlarda yer verildiğini, daha az olarak ta fantastik karakterlere ve süper kahramanlara yer verildiğini saptamıştır. Diğer bir çalışmada ise, 1980 - 2010 yıllarında, yedi - on bir yaş çocuklar için yazılmış öykü ve romanlarda karakterlerin vurgulanan özellikleri araştırılmıştır. Bu çalışmada, "oyun oynama / oyunu sevme" özelliğinin araştırmada karakterlerin tüm özellikleri içinde ikinci sırada, en fazla vurgulanan beş kişisel özellik içinde ilk sırada yer aldığı sonucuna ulaşılmıştır (146).

Bu çalışmada incelenen kitaplarda, türlere göre, en fazla oynanan oyunlar belirlenmiştir. Bu bulgulara göre, sembolik oyunlarda evcilik (n=5) ve korsancılık, kovboyculuk (n=5) gibi oyunlar, tek başına oyunlarda dijital oyun (n=4), birlikte oyunlarda kar oyunları (n=12), kurallı oyunlarda saklambaç (n=6) en çok oynanan oyunlardır. Tüm oyunların frekansları karşılaştırıldığında ise, çocukların en fazla oynadığı oyunların birlikte oyunlar olduğu belirlenmiştir. Birlikte oyunlar kategorisinde yer alan bu oyunlar sırayla: "karda serbest oyun ya da kardan adam yapma (n=12), koşmaca - yakalamaca - kaçmaca - kovalamaca (metinde) (n=10), top oynama (hem metinde hem resimde (n=8)) ve sözel dilsel oyunlardır (n=8)" bu sonuç, kitaplarda en çok oynanan oyunların, herhangi bir sosyoekonomik koşul

ayrımı gözetmeksizin tüm çocukların oynayabileceği oyunlar olmasına özen gösterildiğini düşünebilir. Ayrıca bu oyunlar, herkes tarafından bilinebilecek oyunlardır. İncelenen tüm çocuk kitapları, Türkiye’de yazılmış ve basılmış kitaplardır. Ülkedeki iklim koşulları dikkate alındığında, kar yağmayan bölgelerde, bazı çocukların hiç karşılaşmamış olabileceği karla oynanan oyunlar, kitaplarda ilk sırada yer alırken, yine herkes tarafından bilinen diğer geleneksel sokak oyunlarının daha az oynanması (körebe, elim sende vb.) ise dikkat çekmektedir. Bu oyunların kaybolmaya başladığı ya da kültürel olarak değişip başka oyun formlarına dönüştüğü şeklinde düşünülebilir. Dijital oyunların, tek başına oyunlar kategorisinde en yüksek frekansa sahip olması ise, çocuk kitabı yazarlarının toplumun bugünkü gerçeğine ayna tutmadaki başarısı olarak yorumlanabilir. Yedi - on bir yaş çocuklar için yazılmış öykü ve romanların incelendiği bir çalışmada da, karakterlerin, bu çalışmada saptanan diğer oyunlarla benzer şekilde: geleneksel sokak oyunlarının yanı sıra, evcilik oynadıkları, tiyatro oyunları sergiledikleri, hayvanlarla ve suyla oynadıkları; farklı olarak da sokaklarda müzik aletleri çalarak oynadıkları belirlenmiştir (146). Johnson’da (173), resimli çocuk kitaplarını incelediği çalışmasında, bu çalışmayla benzer olarak, kitaplarda sözel dilsel oyunlara ve taklit oyunlarına yer verildiğini belirtmektedir. Saracho (76) ise, çocuk kitaplarında yer alan sembolik oyunlar ve hayal oyunlarını aktarmaktadır. Cherney ve London’ın (174) çalışmasında, geleneksel sokak oyunlarının, beş - on üç yaş arasındaki çocukların gerçek hayatta tercih ettikleri başlıca oyunlar arasında olması, çocuk kitaplarındaki bulgularla örtüşmektedir.

İncelenen kitaplarda, hayvan karakterlerin ve diğer varlıkların (ağaç, rüzgar, peri vb.) birbirleriyle oynadığı oyunlara (n=35) yer verildiği belirlenmiştir. Bu karakterler, ayrıca çocuklarla da oynamaktadır (n=22). Bunların içinde, ismi belirtilen oyunlar, koşmaca kovalamaca (n=8) ve saklambaç (n=5) frekanslar çoktan aza sıralandığında ikinci ve üçüncü sıradaki oyunlardır. Bu oyunlar, en çok koşup kaçarken, birbirini kovalarken, bazen bir ağacın arkasında, bazen bir şeylerden korkup kuytu bir köşede saklanırken görmeye alışkın olunan hayvan manzaralarının kitaplara yansımış resimleri olarak düşünülebilir. Ancak kitaplarda en yüksek

frekansa sahip oyunlar “ismi belirtilmeyen oyunlardır” (n=24). Diğer oyunlarla sıklık olarak arasındaki farkta dikkat çekmektedir. Bu oyunların çoğu isimleri verilmeden “oyun oynadılar” ifadesiyle aktarılmıştır. Tasvirlerden de herhangi bir geleneksel oyunla bağdaştırılamamıştır. “Oyun oynadılar...” ifadesindeki amaç, sadece geçirilen zamana vurgu yapmak olabilir. Yani oyunun, çocuk oyunlarındaki zengin içeriği ve kazanımlarıyla değil, sadece bir eylem olarak düşünülüp tasvir edildiği şeklinde yorumlanabilir. Diğer varlıkların oynadığı oyunlarda da, esas amaç çocuğun merak ve keşif duygularına cevap vermek, onlarında oyun oynadığına değinerek çocuğu heyecanlandırmak ve eğlendirmek olabilir. Bu amaç doğrultusunda bakıldığında ise, bu oyunların tümünün çocukların oynadığı oyunlarla aynı olması, onun hayal dünyasını kısıtlayabilecek bir yaklaşım olarak değerlendirilebileceği için tercih edilmediği şeklinde düşünülebilir. Çünkü bazı araştırmalarda da, hayvanların oynadığı oyunun hareket ve hayal gücünün bir ürünü olduğunu belirtilmekte, ancak bunları bilinen çocuk oyunları ile örneklendirmeyi tercih etmemektedir (10,65).

Bu çalışmada, ana karakterleri yetişkinler olan oyunlar (n=15), yetişkinlerin çocukluk anısı olarak anlattıkları ya da kendi aralarında oynadığı oyunlardan oluşmaktadır. Ana karakterleri çocuklar olan oyunlarda, yetişkinlerin çocuklarla birlikte oynama durumu incelendiğinde ise, kitaplarda, yetişkinlerin çocuklarla oyun oynamasına kısıtlı yer verildiği (n=10) belirlenmiştir. Bu durum, gerçek hayatta çoğu yetişkinin, çocuklarıyla nasıl oyun oynayacaklarına ilişkin bilgilerinin olmamasının; çocuk kitaplarına da yansımış olabileceği şeklinde yorumlanabilir. Çünkü yetişkinlerin çoğu, çocuklarının temel gereksinimleriyle ilgilenmeyi onunla aktif zaman geçirme olarak algılayabilmektedir. Aileler, çoğu zaman telaş ve koşuşturma içinde geçen hayat döngüsünde, bazen bir – iki gün çocuklarıyla oyun oynamaya zaman ayırsalar da, bunun da sürekliliği olmayabilmektedir. Bu oyunların da içeriği, süresi uzmanların önerdiği içerikte olmayabilir. Gelişimsel olarak etkisi olmayan bu oyunlar da, çoğu zaman: “çocuğum yorgunum zaten... kendin oyna...arkadaşınla oyna...televizyon izle...tabletine oyna...” şeklinde sonlanabilmektedir. Sciplino ve arkadaşları (175) ise, bu araştırmadan farklı olarak üç – dokuz yaş çocuklar için yazılmış resimli çocuk kitaplarını incelediği çalışmasında, kitaplarda büyükanne ve

büyükbaba figürlerine çokça yer verildiğini ve bu karakterlerin kitaptaki rolleri / aktiviteleri arasında “oyun oynama”nın olduğunu saptamıştır. Catalano'nun (95) çalışmasında, kitaplarda çocukla oyun oynayan yetişkinler olduğunu belirlenmiştir. Birçok araştırma da ebeveyn çocuk arasında oyun içeren etkileşimlerin, hem sağlıklı çocuk gelişimini hem etkili ebeveynliği desteklediği, yetişkinlerin çocuklarla birlikte oynamasının önemi ve yararlarını aktarmaktadır (4,7,56). Bu çalışmada, oyunlara eşlik eden yetişkinin olduğu kitaplarda, oyunların bazılarında yetişkinlerin oyunda: oyunu öğretme, izleme, başlatma ve yönetme, yarışmalı oyunda jüri üyesi olma gibi farklı roller üstlendiği belirlenmiştir. White'da (7), yetişkinlerin oyundaki rollerini bu çalışmayla benzer olarak: birlikte oynama, liderlik, izleme ve sahne yönetimi olarak belirlemiştir. İlgili çalışmada, sahne yönetiminin alt unsurları olarak sunulan, çocuk istedikçe öneri sunma, oyun alanını düzenlemeye yardım etme ise bu çalışmada kitaplarda saptanan bulgular arasında yer almamaktadır.

Bu çalışmada, çocukların en fazla oynadığı oyuncakların, metinde: top, arabalar ve diğer taşıtlar, oyuncak olarak kullanılan diğer materyaller; resimde: top, oyuncak hayvanlar, arabalar ve diğer taşıtlar olduğu belirlenmiştir. Geçmişten bugüne, çocuk oyuncakları denildiğinde ilk akla gelebilenler arasında olan bu oyuncakların, çocuk kitaplarında da en fazla belirlenenler olması, yaşamla örtüşen bir bulgu olarak değerlendirilebilir. Top olarak kullanılan türlü nesnelere, bugünkünden farklı materyallerde yapılan toplar, tahta arabalar antik çağdan beri var olan oyuncak nesnelere aittir. Kitaplarda en çok bunların yer alması da bu durumun bir sonucu, uzun süren bu varlığın etkilenimi olabilir. Bugünkü modern oyuncakların çoğu hem çok pahalıdır, hem kırsal kesimde yaşayan çocuklar düşünülürken, her dükkanda, her yerde kolay ulaşılabilir materyaller olmayabilir. Ancak dünden bugüne, bakkal dükkanlarının önünde asılı olan rengarenk toplar, tezgahın bir kenarında duran arabalar... birçok insanın hafızasında kolayca canlanan bir fotoğraf karesi gibidir. Sadece formu değişen, dün tenekeyken, tahtayken, bugünde plastiğe dönüşen, ama hep orda yerini alan arabalar bugün hem birçok yetişkinin, hem de hala birçok çocuğun tanıdık manzaralarıdır. Böylece bu oyuncaklar, kültür aktarımında önemli yeri olan çocuk kitaplarında kendilerine önemli bir yer bulmuş

olabilirler. Benzer şekilde başka çalışmalarda da, top ve arabalar çocuk kitaplarında, metinde ve / veya resimde en çok rastlanan oyuncaklar olmuştur (15,27). Bu çalışmada: gazoz kapağı, ip, kağıt, makas, kumanda, taş, odun, kum, tencere kapağı vb. mutfak araç gereçleri, kutu, şişe makara, kozalak, sabun köpüğünden baloncuklar gibi her evde bulunan oyuncak olarak kullanılabilir türü materyaller ise, kitaplarda metinde en çok yer verilen oyuncaklar arasında üçüncü sırada yer almaktadır (n=16). Her çocuğun yaşam koşullarının aynı olmadığı bir dünyada, çocuk kitabı yazarı olmanın sorumluluğuyla örtüşen bir şekilde, keyifli oyunlar oynama ve oyuncaklara sahip olmanın, maddiyat ile ilgisi olmadığını, her şeyin çocuklar için oyuncuğa dönüşebildiğini gösteren bu bulgular çocuk kitabı yazarlarının duyarlılığı olarak değerlendirilebilir. Diğer yandan, gelişimsel olarak, bunlarla oynanacak sembolik oyunların çocuğa kazandırabilecekleri bilinciyle aktarılmış da olabilir. Benzer şekilde başka bir çalışmada da, banyoda köpükten yaptığı baloncuklar ve mandal bir çocuk için oyun malzemesi olarak kitapta yerini almıştır (27). Johnson'ın (101) çalışmasında da, kitapta çocuğun hayal gücüyle yarattığı oyuncaklarıyla oynaması; Saracho'nun (76) çalışmasında, kitapta çocukların sandalyelerden ve yastıklardan gemi inşa etmesi saptanan bulgular arasındadır. Bir araştırmada incelenen kitapta ise, karşıt yönde bir bulgu olarak, "çocuklar yoksul aile çocukları oldukları için çocukluğun en önemli gereksinimleri olan oyundan yoksun kalmaktadırlar" ifadesi saptanmıştır (12). Saracho'nun (76) çalışmasında, bloklar ve oyuncak bir tekne kitaplarda adı geçen oyuncaklar arasındadır. Catalano'nun (95) çalışmasında ise, bu çalışmayla benzer olarak oyuncak hayvanlar ve dolgu oyuncaklar (bu çalışmada maskot olarak isimlendirilmiştir); farklı olarak ise Christmas oyuncakları kitaplarda yer alan oyuncaklar arasındadır. Bu bulgunun, kültürel farklılıktan kaynaklandığı düşünülebilir.

Araştırma kapsamında incelenen kitapların büyük çoğunluğunda (n= 63), karaktere, yaşa, varsa özel duruma (dikkat eksikliği ve hiperaktivite bozukluğu, engellilik vb.) uygun oyun - oyuncak türlerine yer verildiği belirlenmiştir. Ancak bir dramatik oyunda, "silah" ögesine yer verilmesi (Bu Nasıl Tatil, s.192), şiddet içeren unsura yer verildiği için uygun olmayan oyuncak örnekleri arasındadır. Bir başka

kitapta, çocuğun lego ile yaptığı belirtilen materyalleri, resimde yer verildiği şekilde yapacak gelişim düzeyine sahip olmadığı belirlenmiştir. Bu karakterin yaşı verilmemekle birlikte, resimlerde çizilen karakterin fiziksel görünümü, oynadığı diğer oyuncaklar ve karakterle ilgili genel metin içeriği dikkate alınarak değerlendirilmiştir (Oyuncak, s.8, 9, 12). Bu sonuç, bazı çocuk kitabı yazarlarının silah vb. gibi oyuncakların, gelişimsel olarak çocuğa vereceği zararı ve hangi yaştaki çocuğun hangi oyuncaklarla nasıl oynayabileceği ile ilgili yeterli bilgiye sahip olamayabileceği, konu ile ilgili uzman görüşüne de başvurulmamış olabileceği şeklinde yorumlanabilir. Çocuk edebiyatı eserlerinde, bir şiddet unsuru olarak “silah” a yer verilmesi, çocuk kitaplarının incelendiği farklı çalışmalarda da saptanan bulgular arasındadır (146,176,177).

Kitaplarda oyun oynayan karakterlerin yaşları incelendiğinde; sadece 11 oyunda, kitapların hitap ettiği erken çocukluk dönemindeki çocukların rol model alabilecekleri, özdeşim kurabilecekleri karakterlere yer verildiği belirlenmiştir. Bu bulgu, çocuk kitabı yazar ve çizerlerinin, erken çocukluk dönemindeki çocukların gelişim özellikleri hakkında bilgi sahibi olamayabilecekleri, dolayısıyla, oynadığı oyunlar ve oyuncaklar ile ilgili bilgiye de sahip olamayabilecekleri, bu yüzden öykülerde buna yer vermedikleri şeklinde yorumlanabilir. Konuya başka bir açıdan bakıldığında ise, yayınevleri bu yaş grubu çocuklar için yazılmış kitaplarda, konu olarak kavram ve beceri kazandırma amaçlı didaktik öğeleri daha çok tercih ediyor olabilirler. Çocuk kitabı yazarları da bu didaktik öğeleri aktarırken, başka yardımcı öykülemeleri daha çok kullanmış, bu anlamda oyun ve oyuncakların gücünden daha az yararlanmış olabilirler. Helterbran’de (125) çalışmasında, duygu, düşünce, davranış ve tutumların şekillendiği çocukluk döneminde, kitaplardaki karakterlerin yaşlarının, okuyucunun yaşına yakın olmasını önermektedir. Oyun ve oyuncaklar, çocukların dünyasında en tanıdık nesnelere ve eylemleri olarak düşünülebilir. Bu bağlamda Simcock ve DeLoache’de çalışmasında tanıdık nesnelere, kitaplarda yer almasının önemini aktarmaktadır. Araştırma sonucu, 18 – 30 ay arasındaki çocukların bir hikaye kitabında karakterler aracılığıyla aktarılan özel, yeni eylemleri taklit edebildiklerini, kitaplarda gördükleri nesnelere ve eylemlerle gerçek dünyada

karşılaştıklarında taklidin pekiştiğini göstermiştir. Sciplino ve arkadaşları (175) incelediği çocuk kitaplarında, sadece erken çocukluk dönemi karakterlerinin değil, onlarla beraber büyükanne ve büyükbabaların oyun oynadıklarını belirtmektedir. Catalano' da (95) incelediği çocuk kitaplarında erken çocukluk dönemi karakterlerinin oyunlarını aktarmaktadır.

İncelenen kitaplarda metinde, çocukların en çok oyun oynadığı yerin “ev” ya da “evin önü, evin bahçesi” gibi, “evin yakın çevresi” ndeki yerler olduğu belirlenmiştir. Okul bahçesi de, çocukların en çok oyun oynadıkları üç yer arasındadır. Resimlerde de; “ev ve evin bahçesinde” oynayan çocuklar, resmedilen oyun alanları arasında ikinci sırada yer almaktadır. Resimlerde, çocuklar en çok “bahçe – tarla – orman – doğa” gibi alanlarda oyun oynarken çizilmiştir. Bunlardan bazılarında da aile çocuğa eşlik etmektedir (piknikte, kumsalda, kartopu oynarken vb.). Bu bulgunun, bugünün yaşam koşullarıyla, özellikle şehir yaşamında, ebeveynlerin dışarıda çocuklarının güvenliği konusundaki artan kaygılarıyla örtüştüğü düşünülebilir. Sanatın her alanında olduğu gibi edebiyatta da, gerçek yaşama ayna tutan olaylar ve izler eserlerde görülmektedir. Diğer yandan, konuya daha büyük çerçeveden bakıldığında da genel olarak çocuk kitaplarında olayların geçtiği yerler, ev, okul, doğa gibi çocuğun çok iyi bildiği yakın çevresindedir (178) ve bu literatür bilgisi, çocuk kitaplarındaki oyun alanlarını da şekillendirmiş olabilir. Benzer şekilde, farklı çalışmalarda da okul bahçesi (27) ve ev (27,95) incelenen kitaplarda yer alan oyun alanlarıdır. Clemens ve Nilcoln'da (59), çalışmasında gerçek yaşamda da çocukların serbest oyun aktiviteleri ve spor faaliyetlerini en çok okulda ve serbest zamanlarında gerçekleştirdiklerini belirlemiştir. Corsaro ve Molinari (179) ise farklı olarak çocukların okulu ders ve ödev yaptıkları, oyun oynamanın kısıtlı olduğu bir yer olarak gördüklerini saptamıştır.

Bu çalışmada, incelenen kitapların bazılarında (n=11), oyun - oyuncak türü ve oyunu başlatma şekli, oyuna ara verme ve bitirme kriterleri ile ilgili kültürel öğelere rastlanmıştır. Bir toplumun kültürünü yansıtmada önemli yere sahip olan masallar, bilmeceler, deyimler ve tekerlemeler; Nasrettin Hoca ve Keloğlan gibi kültürel miras

olan karakterler de bu kitaplarda oyunlarda yerini alan kültürel öğeler arasındadır. Çocuk oyun ve oyuncakları, kültürel öğeler barındırma özelliğine sahiptir. Bu öğeler aracılığıyla, çocuk kültürünün sonraki nesillere aktarılmasında önemli bir yere sahip oldukları için; bazı çocuk kitabı yazarlarının sanatçı duyarlılığı ve sorumluluğu ile eserlerinde bu öğelere yer verdiği düşünülebilir. Deyimler ve tekerlemeler gibi sözel - dilsel öğelere ait bulgular incelendiğinde; kitaplarda, oyun gruplarını tekerlemeyle oluşturma, masalların içinde ya da oyunun kendisi olarak “tekerleme söyleme” şeklinde tekerlemelere yer verildiği belirlenmiştir. Tekermeler, hem önemli bir kültürel miras olduğu için, hem de çocukların özellikle dil gelişimi, bilişsel ve sosyal gelişimine olan katkılarından dolayı, çocukların dünyasında önemli bir yere sahiptir. Çocuklar, kitaplardaki oyunlarda gördükleri tekerlemeleri kendi oyunlarına taşıyabileceğinden, çocuk kitabı yazarlarının bu önemin farkındalığına sahip olabilecekleri düşünülebilir. Ayrıca her türlü ses oyunlarının, kitabı çocuk için daha da eğlenceli hale getiren unsurlar olduğunun bilinciyle, yazar eserinde bu öğelere yer vermiş olabilir. Tekermeleri tekrarlamaya çalışırken bazen beceremeyen, kendisiyle dalga geçip eğlenebilen, arkadaşlarıyla beraber gülen karakterler aracılığıyla, kitap okumanın hoşça vakit geçirilen bir an olma potansiyelini arttırmayı amaçlamış olabilir. Bu sayede, dilsel açıdan gelişme şansı bulan çocukların, gelişimin bütünlüğü ilkesiyle paralel olarak bilişsel ve sosyal gelişimine de katkı sağlayabileceği göz önünde tutulmuş olabilir. Oynlardaki tekerlemelerin çocuk kitapları aracılığıyla nesilden nesle aktarılmasında önemini vurgular şekilde; “101 Tekermeme” adlı eserde de, çocukların masal ya da hikaye okurken tekerlemelerle karşılaşma şansının hala yüksek olduğu, “oyunlarda ya da bağımsız kullanılan tekerlemelere ulaşmanın ise, geleneksel ev ya da sokak oyunlarının neredeyse tükendiği günümüzde çok çok zor” olduğu belirtilmektedir (176). Johnson’da (173), resimli çocuk kitaplarını incelediği araştırmasında, tekrarlı kafiye, garip ses, tekerleme ve fıkra gibi kültürel sözel mizah unsurlarına ulaşmıştır. Catalano’ da (95) araştırmasında, çocuk kitaplarında, oyun içinde ninni, tekerleme ve halk şarkıları gibi kültürel öğelere yer verildiğini belirlemiştir. Lin ve ark.’nın (91) çalışmasında da, ebeveynlerin etnik kökenlerinin ve dolayısıyla kültürün izlerinin, oyunda zamanın

kullanımı, oyunda ebeveynlerin rolleri ve çocuklara oyuncak sağlama alanlarında görüldüğü bulunmuştur.

Bu çalışmada, oyun - oyuncak kavramına yer verilen bazı kitaplarda, oyunlar (n=10), oyuncak seçimleri ve renkleri aracılığıyla (n=12) yansıtılan toplumsal cinsiyet izlerinin olduğu belirlenmiştir. Metinde, oyuncak bebek ile evcilik oynayan, ip atlayan karakterlerin tümü kızlardır. İncelenen kitaplarda, kızların oynadığı "top" larda en çok kullanılan renk kırmızı, erkeklerde ise siyah ve beyazdır. Kitaplarda bebeklerin tümü kız çocuklarla resmedilmiştir ve bu resimlerde en çok kullanılan renkler pembe, sarı ve siyahtır. Kitaplarda erkeklerin oynadığı taşıtların resimlerinde, en çok kullanılan rengin ise mavi olduğu belirlenmiştir. Bugün, toplumsal cinsiyet konusunun gelenekselleşmiş kalıp yargılarının beraberinde getirdiği olumsuzlukların farkında olamayan ve bunları normalleştiren hatta savunan bireylerin de oldukça fazla olduğu düşünülebilir. Dolayısıyla, bu eserlerdeki toplumsal cinsiyet izleri, eserin yaratıcılarının konu ile ilgili kendi kişisel bakış açılarını yansıtmalarından kaynaklanabilir. Diğer yandan olumlu bir özellik olarak, bu çalışmada incelenen kitaplarda oyun, oyuncak, cinsiyet eşleştirmesinde, yetişkinlerin çocukları konu ile ilgili kalıplaşmış davranış ve seçimlere yönlendirmesine dair öykülerin olduğu bulgusuna rastlanmamıştır. Bu konuda çocuk kitabı yazar ve çizerlerinin çoğunun, kitapların bireyleri etkileme ve şekillendirme gücünün, toplumsal cinsiyet kavramına ait kalıp yargıların kırılması için olumlu yönde kullanılabileceğinin bilincinde olduğu düşünülebilir. Benzer şekilde, yazarlar, çocuklar için yazılmış bir eserde olumsuz şemaların oluşmasına sebep olabilecek içeriğe hiç yer verilmemesi gerektiği konusunda farkındalığa sahip olduğu için, eserlerinde bunlara yer vermemiş olabilir. Ancak diğer yandan, konu ile ilgili olumsuz öğelerin belirlendiği kitaplar da azımsanamayacak kadar çoktur. Bu çalışmayla benzer şekilde, çocuk kitaplarının incelendiği bir çalışmada, incelenen kitaplarda, oyuncak bebekle oynayan karakterlerin tümünün kız çocuklar olduğu belirlenmiştir (27). Chapman ve arkadaşları da (180) çalışmasında, yetişkinlerin çocuklarına kitap seçerken, cinsiyeti ve cinsiyete göre kitap türünü dikkate aldığını bulmuştur. Toplumsal cinsiyet, çocuk kitaplarındaki bulgularla, çocukların gerçek

yaşamdaki durumlarının örtüştüğü bir başlık olarak değerlendirilebilir. Çünkü, çocukların gerçek hayattaki oyun ve oyuncak tercihlerini ortaya koyan araştırma sonuçlarıyla, kitaplarda bu cinsiyetlerle bir arada hayat bulan oyun ve oyuncakların benzerlik göstermesi dikkat çekmektedir. Bu da çocuk kitapları ve çocukların dünyasının birbirinin aynası olduğunu, birbirinden etkilendiğini ve etkilediğini açıkça ortaya koyduğu biçiminde yorumlanabilir. Çocukların oyuncak tercihlerinin incelendiği çalışmalarda, bulgular daha çok oyuncak seçiminde cinsiyete göre farklılıklar olduğunu göstermektedir. Erken dönemde oluşan cinsiyete göre oyuncak tercihi farklılıkları, yaş ve gelişimle birlikte daha belirgin hale gelmektedir. Altıncı ayda, hem erkek hem de kız bebekler, üzerinde oyuncak bebekler olan kamyonu aynı ilgiyi gösterebilirler de, kamyon ile erkeklerin kızlardan daha uzun zaman ilgilendiği belirlenmiştir. Kızların, feminen nitelikteki oyuncakları, erkeklerin ise maskülen nitelikteki oyuncakları daha fazla seçtikleri çalışmaların bulguları arasındadır (83,181–185). Cherney ve London'da (174) çalışmasında, beş - on üç yaş arasındaki kız ve erkek çocukların farklı oyun ve oyuncakları tercih ettiğini saptamıştır.

Bulguların üçüncü bölümünde, oyun oynayan çocukların resmedildiği kitaplardan örnekler sunulmuştur (Bkz. sayfa 121-123, 125-127). Kitaplardaki tüm resimler incelendiğinde, oyunlarda resmedilen çocuklar içinde kızların (n=64), erkeklerden (n=40) daha fazla olduğu belirlenmiştir. Metinde ise, erkekler ve kızlar benzer oranlara sahiptir. Görüldüğü gibi, bu çalışmada, metinde her iki cinsiyete yakın oranlarda yer verilmiş, kızlar erkeklerden daha çok resmedilmiştir. Bu bulgu da yukarıda değinilen, yazar ve çizerlerin toplumsal cinsiyet bakış açılarının yansıması olarak yorumlanabilir. Bugün yetişkin dünyasındaki birçok görsel medya ürününün de, benzer yaklaşımlarda olduğu düşünülürse, “çocuk oyunları ve çocuk kitaplarıyla başlayan bu ayrımcılık, başka ürünlerle de yaşamın içinde var olmaya devam mı ediyor ya da bu zemin bilinçli olarak mı inşa ediliyor?” sorusunu akla getirebilir. Konuya tam tersi bir açıdan bakıldığında ise, bir cinsiyetin yeterince temsil edilmemesi de, cinsiyet ayrımcılığı olarak değerlendirilebilir. Ancak, kitaptaki tüm karakterlerin cinsiyet bağlamında incelendiği iki çalışmada, bu çalışmadan farklı

bulgular elde edilmiştir. 1900 - 2000 yılları arasındaki çocuk kitaplarında cinsiyetin araştırıldığı çalışmada, 1930 – 1960 yıllarında yayınlanan kitaplarda, önceki ve sonraki yıllara göre, ana karakter olarak erkeklerin daha çok yer aldığı görülmüştür (108). Gooden ve Gooden'in (186) 1995 -1999 yılları arasında basılan çocuk kitaplarını incelediği çalışması da, kitaplarda erkeklerin daha çok temsil edildiğini göstermektedir. Benzer şekilde Filipović'de (187) çalışmasında, çocuk kitaplarında metinde erkek karakterlerin üç kat daha fazla olduğu, kitaplardaki resimlerde de aynı şekilde erkeklere iki kat daha fazla yer verildiğini belirlemiştir. Bu çalışmada, 14 ana karakterden sadece bir tanesi kız çocuklar olup; kız çocukların yeterince temsil edilmemesini içeren cinsiyet kalıpları ve cinsiyet klişelerinin örneklerine rastlanıldığını; eğitimcilerin çocuk kitaplarındaki cinsiyet kalıplarının farkında olmadığını ve bunlara sınırlı önem verdiğini saptamıştır (187). Fitzpatrick'te (172) boyama kitaplarını incelediği çalışmasında, bu kitaplarda da, çocuk masalları ve resimli çocuk kitaplarına benzer cinsiyet klişelerinin ve mesajlarının olduğunu saptamıştır.

Bu araştırmada, kitaplarda oyun ve oyuncaklar aracılığıyla yer verilen içeriğin tüm gelişim alanlarını doğrudan ya da dolaylı olarak etkilediği gerçeği göz ardı edilmeksizin “özellikle desteklenen gelişim alanı” analiz edilmiştir. Kitaplarda oyun ve oyuncaklar aracılığıyla en çok desteklenen gelişim alanının, sosyal gelişim olduğu belirlenmiştir. Bunu sırayla, motor gelişim ve bilişsel gelişim izlemektedir. Dil gelişimi ve ahlak gelişimini desteklemeye yönelik olarak ise, oyunların çok kısıtlı kullanıldığı saptanmıştır. Cinsel gelişim ve öz - bakım becerileri gelişimini desteklemeye yönelik oyun ve oyuncakların kullanımını içeren bulgulara rastlanmamıştır. Sosyal duygusal gelişimi destekleyen öğelerin, kitaplarda birlikte oynanan oyunlarda, çocukların arasında geçen diyaloglar aracılığıyla aktarıldığı için daha fazla olduğu yorumlanabilir. İyi ve kötü, başarılı, hatalar yapan karakterler çocuk edebiyatı ilkeleri gereği bir arada yer aldığı için, kendi başına bu karakterlerin öykülerdeki yaşantıları da, sosyal gelişimi destekleyici öğeler olarak nitelendirilebilir. Karakterin başından geçenler, bu deneyimler boyunca yaşadığı duygular, sonunda aldığı dersler, çocuğun bu olayları ve dersleri kendi yaşamındakiyle birleştirmesi,

yazarın doğrudan amacı olmasa dahi çocuğa bu bağlamda deneyim kazandırabilir. Çocuk kitaplarında karakterler kendi içinde tutarlı olması beklenmektedir. İyi ve dürüst karakterler, kitabın başında da, sonunda da iyi ve dürüştür. Bu da çocuğun güven duygusunu geliştiren bir özellik olabilir. Türünün iyi örnekleri olan çocuk kitapları, çocukları eğlendiren, hoşça vakit geçirmesini sağlayan, estetik, sanat ve mizah duygusunu geliştiren eserlerdir. O halde kitaptaki bu özellikler, çocuğun sosyal duygusal gelişimini doğal olarak destekleyebilir.

Motor gelişim açısından bakıldığında ise, hareketli oyunlarda, motor gelişim çoğu zaman kendiliğinden daha kolay ön plana çıktığı için, bu sonuç saptanmış olabilir. Hareket ve fiziksel aktivite, bu araştırmada saptanan birçok oyunun içeriğinde de yer almaktadır. Çocuklar, oyun ihtiyacından dolayı oldukça hareketlidir. Dolayısıyla çocuğun okumak üzere başına oturduğu kitabın da harekete dayalı, başka bir deyişle eylem ağırlıklı olması gerektiği düşünülebilir. Bu unsur, aslında, çocuğun gelişim özellikleri açısından da elzemdir. Çocuğun eylem, hareket, oyun ihtiyacını karşılama amaçlanarak, bu nitelikte oyunlara yer verilmiş olabilir. Esasen eylem içerme, hareket çocuk kitaplarından da beklenen öğelerdir. Kitaptaki kurgu hareket içererek, çocuğun bir adım sonrasında ne olacağını merak etmesini sağlayacak nitelikte olduğunda, çocuklar dikkatini uzun süre kitapta tutabilmektedir. Bu özellikte, kitap içeriği düzenlenirken dikkate alınmış olabilir. Motor gelişimi içeren hareketli oyunların, hareketli figürlerle resmedilmesi de, bu resimler aracılığıyla çocuğun kitap resimlerini okumasını da kolaylaştırılabilir. Kitaptaki tüm içerik gibi, hareket içeren eylemlerin de, yapaylıktan uzak, doğal, bazen kusurlu, bazen beceriksizce, bazen daha başarılı bir şekilde sergilenmesi gerektiği düşünülürse, oyun da, kitaplarda hareket ve eylemin en doğal ortaya çıkabileceği bir aracı olarak seçilmiş olabilir.

Üçüncü sırada bilişsel gelişimi destekleyen içeriğin saptanması ise, kitaplarda çocuğun öğrenme, keşif ihtiyacı dikkate alındığı yönde yorumlanabilir. Yeni şeyler öğrenmesi, öğrendiklerini pekiştirmesi, hatırlaması için oyunlu aktarımlar tercih edilmiş olabilir. Çocuğun okuduğu hikayedeki oyunu ve resimleri anlamaya çalışma,

kurallarını akılda tutabilme, yorumlama aktiviteleri düşünülduğünde ise kitaplardaki oyunlar, bu özellikleriyle başlı başına bilişsel gelişimi destekleyen uygulamalar olarak değerlendirilebilir. Diğer yandan, çocuk edebiyatı eserlerinde sadece öğretmeyi amaçlayan didaktik öğeler tercih edilmediği için, çocuğu sıkmayan, onları dinlendiren ve eğlendiren bir yolla gelişimin desteklenmesi gerektiği dikkate alınmış olabilir. Bu noktada da eğlenceli ses oyunları, deyimler tekerlemeler ön plana çıkmış olabilir. Ancak, dil gelişimini destekleyen bu öğeler incelendiğinde ise sıklığının neredeyse kitaplardaki sözel dilsel oyunlarla eşit olduğu görülmektedir. Dolayısıyla araştırma kapsamında, “özellikle desteklenen gelişim” alanına dair bulgular değerlendirildiği için, dil gelişiminin bu oyunlar haricinde ön plana çıkmadığı şeklinde yorumlanabilir. Oysa iletişimi içeren her oyunun, alıcı ve ifade edici dil becerilerini desteklediği düşünülebilir.

Ahlak gelişiminin oyunlar aracılığıyla desteklendiği öğelere kısıtlı yer verilmesi ise, kitapların gelişimsel olarak, işlem öncesi dönem ve somut işlemler dönemindeki çocuklar için yazılmış eserler olmasıyla bağdaştırılabilir. Her ne kadar değerler eğitime dair bulgular, kitaplarda yer alsa da, ahlak konusu soyut bir kavram olarak algılandığı için oyun içinde aktarımı kısıtlı kullanılmış olabilir. Bilişsel gelişimde de değinildiği gibi, çocuk kitaplarında doğrudan didaktik öğeler yerine, estetik değerler kazandırma ilkesi benimsenmektedir. Çocuk kitaplarında hiç yer almayan, cinsel gelişimi destekleyen ve çocuklara özbakım becerilerini kazandıran oyunlar da, gelişimde, tamamen didaktik, eğitim içerikli bir konu başlığı olarak değerlendirilmiş olabilir. Yazarlar tarafından bunların, öykü ve masallar yerine doğrudan öğretim amaçlı kaleme alınan kitapların konusu olduğu düşünülmüş olabilir. Cinsel gelişim açısından değerlendirildiğinde, kitapların, ülkenin dört bir yanına gönderilen kitaplar olduğu dikkate alınmış olabilir. Bu ise, toplumsal cinsiyet kategorisinde değinilen nedenler doğrultusunda, konunun kitaplara girmesini zorlaştırmış olabilir. Tabular, inanışlar, çocukların cinsel gelişimine yönelik oyunların nasıl kullanılacağına dair bilgi sahibi olunmaması nedenler arasında düşünülebilir. Diğer yandan oyunlarda, cinsiyet kimliği kazanımına dair öğelerin olmaması da böyle değerlendirilebilir. Benzer şekilde, öz bakım becerilerinin de oyun aracılığıyla

kazandırılabilceđi bilgisine de sahip olunmayabilir. Bulgular dođrultusunda, oyunların bu tür somut davranış kazandırması gerektiđi didaktik bir öđe olarak algılanmış, yine öđretim kitaplarının konusu olarak düşünölmüş olabilir. Kitaplar doğrudan kavram, beceri öđretimi kitapları olmadıđı için, özbakım becerilerini öđretirken, oyunu nasıl kullanabilecekleri konusunda ailelere rehberlik edici içerikte oyunlar kurguya yedirilememiş olabilir. Toplumda çođu ailede, çocuđun özbakım becerilerini kendi kendisinin yapması konusunda desteklenmesinden çok, çocuđa iyi bakmak; tüm gereksinimleri yetişkin eliyle karşılamak olarak düşünölebilmektedir. Dolayısıyla kitaptaki bu bulgu da, bu kültürel davranışın yansıması da olabilir.

Tüm bu gelişim alanları dođrultusunda ulaşılabilen çalışmalara bakıldığında ise sonuçlar şöyledir: Bu çalışmada, motor gelişimi destekleyen oyunlar yer almakla birlikte, doğrudan oyunda fiziksel aktivitenin yararlarının vurgulandıđı içeriđe rastlanmamıştır. Bunu destekler şekilde, Cleland ve arkadaşları (64), çalışmasında erken çocukluk eğitimindeki eğitimcilerin birçođunun, eğitimcinin liderlik ettiđi, fiziksel aktiviteyi içeren oyunların, çocukların sađlığı ve gelişimi için önemi ile ilgili bilgi ve farkındalıđının düşük olduđu sonucuna ulaşmıştır. Roper ve Clifton'da (107) çalışmasında, kızlar için fiziksel aktiviteyi ve sporla ilgilenmeyi teşvik eden çocuk edebiyatı ürünlerine ihtiyaç olduđu sonucuna ulaşmıştır. Dil gelişimi ile ilgili olarak, farklı çalışmalarda, sınıflarda yapılan etkileşimli okuma etkinliklerinin çocukların dil gelişimleri ve yeni kelime kazanımlarını olumlu yönde etkilediđi belirlenmiştir (188,189). Çocuk kitaplarında, sosyal – duygusal gelişimle ilişkili öđelere yer verilmesinin, çocukların gelişimini olumlu yönde etkilediđini gösteren farklı araştırmalara ulaşılmıştır (101,117,190,191). Lake (192) ise, oyun zamanını, kitaplarda ahlak gelişimine dair öđelerin işlendiđi zaman dilimleri içerisinde saptamıştır ve nitelikli çocuk kitaplarının, çocukların karakterlerle kurdukları duygusal bađ aracılıđıyla, başta ahlak gelişimi olmak üzere tüm gelişim alanlarını olumlu yönde etkilediđini belirtmektedir.

Bu çalışmada, oyun – oyuncak kavramına yer verilen kitapların bazılarında (n=10), öyküde örnekler sunma yoluyla, çocuđu kendi oyuncadıđını yapmaya teşvik

etme unsurlarına rastlanmıştır. Sadece iki kitapta kendi oyuncuğunu yapmayla ilgili resme yer verilmiştir. Çocuğun annesiyle birlikte hasta arkadaşına bebek yapması ve başka bir çocuğun arkadaşına hediye etmek için çöp bebek yapması bu bulgular arasındadır. Bu kitaplarda ilgili öğenin, çocuklarda yaratıcılık, hayal gücü ve başarıma yoluyla özgüven gelişimini, bir şeyler üretmenin keyfini keşfetme yoluyla üretimi destekleme kişilik gelişimine olumlu katkılar sağlama gibi birçok kazanımlarından yararlanmak hedeflenmiş olabilir. Dolayısıyla, konunun yer aldığı çocuk kitapları, konu ile ilgili hem çocuklar hem de ebeveynler için kitapların rehberliğinin öneminin farkında olan az sayıda yazar ve çizerin başarılı örnekleri olarak yorumlanabilir. Benzer şekilde, bir çocuk kitabında, “yetişkinle birlikte (nine ile) oyuncak bebek yapımı” na yer verilmesi; yedi - on bir yaş öykü ve romanlarda, karakterlerin bez bebek, kukla yapma gibi oyunları oynaması; kitapta kendi uçurtmasını yapan, babaannesinin diktiği bez bebekle oynayan çocukların anlatılması, ilgili kategoride ulaşılan diğer çalışmaların bulguları arasındadır (12,27,146).

Bu çalışmada, oyun - oyuncak kavramına yer verilen kitapların bazılarında (n=48), “bu kavramlar aracılığıyla iletilen mesajlar” olduğu belirlenmiştir. Bu bulgu, kitaplardaki iletilerin çocuklara daha kolay ulaşabilmesi için, çocuk kitabı yazarlarının, oyunun gücünden bu bağlamda yararlandığı şeklinde yorumlanabilir. Benzer şekilde, Campagnaro’da (4) çalışmasında, kitaplarını analiz ettiği yazarın güçlü yönlerinden birisinin; kitaplarındaki oyun doluluk (içerik ve tasarım olarak oyunlu anlatımlar) olduğunu aktarmaktadır.

Bu çalışmada, oyun ve oyuncaklar aracılığıyla iletilen mesajlar arasında en fazla “sosyal – duygusal gelişimi destekleyen” mesajlara yer verildiği belirlenmiştir. İncelenen kitaplarda en fazla desteklenen sosyal – duygusal gelişim olduğu için paralel olarak, mesajların da en çok bu oyunlar aracılığıyla iletilildiği saptanmıştır. Bu bulgunun çocuk kitaplarında olması gereken nitelikler arasında olan, konu, tema ve iletilerin birbiri ile uyum içinde olması ve birbirini desteklemesi kriterinin dikkate alındığı şeklinde yorumlanabilir. Benzer şekilde, Garner ve Parker (117), erken çocukluk dönemine ait resimli kitapları incelediği çalışmasında, kitaplarda sosyal –

duygusal gelişimi destekler nitelikte içeriğe yer verildiğini belirlemiştir. Bu içeriğin, çocuklara duygu düzenleme, kendisine ve başkalarına ait duyguları tanıma, diğerleriyle iletişime geçme, davranışları düzenleme ile ilgili katkı sağladığı bulunmuştur.

Bu çalışmada, kitaplarda “oyunun çocuklar için önemini vurgulayan mesajlar” kategorisinde: “oyunun çocuğun dünyasında, vazgeçilmez öneme sahip olduğu; çocukların çocukluklarını doyasıya yaşamalarının yolunun, doyasıya oynanılan oyun ve oyuncaklardan geçtiği” elde edilen bulgular arasındadır. Üç kitapta, yine aynı kategorideki mesajlarda, hasta çocukların oyuna olan ihtiyacına değinilmiştir. Çocukların dünyasında oyunun önemi, tüm otoritelerce kabul edilen evrensel bir gerçektir. Çocuk kitaplarında hem bu gerçekliğin vurgulanması, hem de bu vb. stresli durumlarla baş etmek durumunda olan ebeveynlere ve çocuklara rehberlik etme açısından, bu mesajların kitaplarda yer aldığı düşünülebilir. Nijhof ve arkadaşları da (10), çocuğun dünyasında oyunun önemine değinmekte, kronik veya yaşamı tehdit edici hastalığı olan çocukların, oyun oynamalarını olumsuz yönde etkileyen engellerle karşılaşmasının; hastalığın ötesinde, onların gelişiminde önemli aksaklıklara neden olacağını belirtmektedir. Onların araştırma sonucuna göre; oyun davranışını teşvik etmek ve bunu kitaplarla desteklemek ise, bir çocuğun (kronik) stresli bir duruma adapte edilebilirliğini arttırmakta ve bilişsel, sosyal, duygusal ve psikomotor gelişimini desteklemekte ve böylece gelecekteki sağlığının temelini güçlendirmektedir.

Bu çalışmada, oyun davranışları ve oyuncaklar aracılığıyla iletilen mesajlarda: “oyunda başkalarına zarar vermeme, eşit şartlarda oynama, hile yapmama, paylaşmanın önemi ve oyuncak paylaşımının verdiği mutluluğun önemi” en fazla yer verilen mesajlardır. “Biraz hayal gücüyle, doğadaki ve evdeki birçok şey bizim için güzel bir oyuncak, her yer harika bir oyun alanı olabilir.” “Oyun oynamak için mutlaka pahalı oyuncaklara sahip olmamız gerekmiyor” ifadeleriyle, her çocuğun aynı imkanlara sahip olmadığı bir dünyada, neşeli oyunlar oynama ve oyuncaklara sahip olmanın maddiyat ile ilgisi olmadığını vurgulandığı bulgulara rastlanmıştır.

Prososyal davranışlar özellikle okul öncesi dönemde gelişmeye başlamaktadır (193,194). Kitaplar, sınıf içi etkinliklerde öğretmen ve evde ebeveynler tarafından, oyun ve kitap okuma etkinlikleri birleştirilerek, prososyal davranışları geliştirmede kullanılan materyallerden biridir. Oyun davranışlarına dair bu mesajların, çocuk kitabı yazarlarının, çocukların sosyal gelişimini ve paylaşım aracılığıyla prososyal davranışlarını destekleme açısından önemine dair bu farkındalığa sahip olmasından kaynaklanabileceği düşünülebilir. Okul öncesi hikaye kitaplarındaki bazı kavramların incelendiği bir çalışmada ise, “paylaşım kavramı” altında, kitapların %7.9’unda (n=13) oyuncak paylaşımına yer verildiği belirlenmiştir. Giysi ve yiyecek paylaşımı gibi farklı paylaşımlarla birlikte değerlendirildiğinde, bu çalışmada hikayeler, paylaşımı destekleme konusunda yetersiz olarak değerlendirilmiştir (190). Johnson’ın (101) çalışmasında da, bu çalışmayla benzer olarak, incelenen kitapta çocukların hayal gücünü kullanarak oluşturduğu oyuncaklarıyla oynayabileceğinin örneklerinin sunulduğu bulgulara rastlanmıştır.

İncelenen kitaplarda tek başına oyunlar kategorisinde, çocukların en çok oynadığı oyunun dijital oyun olduğu belirlenmiştir. Paralel olarak bu oyunlar aracılığıyla iletilen mesajlar olduğu saptanmıştır. Dijital oyunlarla uzun süre zaman geçirmenin sağlığa zarar verdiği şu cümlelerle ifade edilen örtülü mesajla aktarılmıştır: “Arkadaşımdan aldığım yeni oyun çok eğlenceli ve heyecanlıydı. Saatlerdir ekranın başında oturmaktan eklemelerim iyice ağrımaya başlamıştı. Annemin birkaç saat önce önüme koyduğu yemek, masamda öylece duruyordu. Bu oyun bana açlığını unutturmuştu. Uykumu da unuttursun istiyordum ama bu mümkün değildi. Gözlerim kan çanağına dönmüştü artık” (Kardan Kediler, s.5). Dijital oyunların çocukların dünyasında giderek arttığı günümüzde yazarların, çocuk kitaplarında bunların zararlı yönlerine de değinen mesajlara yer vermesi, konuyla ilgili farkındalık yaratmak, rehberlik etmek istediği şekilde değerlendirilebilir. Mesajların içeriğine bakıldığında, çocuklarda dijital oyunlara ayrılan zamanın fazla olmasında katkısı olan iki duruma dikkat çekilmek istendiği değerlendirilebilir. Yanlış ebeveyn tutumlarının rolü bunlardan birisidir. Diğeri ise, çocuklara oyun oynayacak alanlar bırakılmaması bulgusudur. Benzer şekilde bir çalışmada, incelenen çocuk

kitabında, oyuna dalıp beslenmeyi unutan ve hastalanan bir çocuk üzerinden sağlığı korumanın önemi: “Oyun oynamayı çok seviyordu ama oyun oynamanın da bir zamanı vardı. Çocukların sağlıklı gelişimi için yemek ve uyku saatlerine çok dikkat edilmesi gerekiyordu. Bundan sonra, oyun oynamanın dışında yemek yemeye, dinlenmeye ve uyumaya da bol bol zaman ayıracaktı” şeklinde aktarılmıştır (27).

Çalışmanın ebeveynlere yönelik mesajları (n=7), çocukların oyunda özgürlüğünü kısıtlamamak gerektiği vb. gibi oyunda uygun ebeveyn davranışlarını öneren ve genel olarak çocuğun sosyal duygusal gelişimine yönelik mesajlardır. “Ebeveynler, çocukların hayal dünyasını küçümsememeli, yanlış iletişim metotlarıyla onlarla iletişimi koparmamalı ve yaratıcılığını engellememelidir” ilgili kategoride saptanan bulgulardandır. Ancak yaratıcılığın, oyun yoluyla nasıl desteklenebileceği yönünde, ebeveynlere rehberlik edecek içerik saptanmamıştır. Bu bulgunun, yayınevleri ve çocuk kitabı yazarlarının, yetişkinleri kitabın hedef kitlesi olarak görmemesinden kaynaklanabileceği düşünülebilir.

İncelenen kitaplarda oyun ve oyuncaklar aracılığıyla iletildiği belirlenen kitap okuma ile ilgili mesajlar (n=4) ise, kitap okumanın keyfi, yararları ve kitap seçiminin önemiyle ilgilidir. İncelenen çocuk kitaplarının konusu, doğrudan kitap okuma sevgisi olmadığı ve bu mesajların sadece oyun içinde aktarıma durumu incelendiği için, frekansın az olabileceği düşünülebilir. Chapman ve arkadaşları da (180) çalışmasında, çocukların kitap okumaya dair motivasyonlarını arttırmak için, yetişkinlerin çocukları kitap seçmeleri için yönlendirmemeleri, kitap seçiminde çocuğun kendisine hitap eden, kişisel bağlantılar kurmasına izin veren kitaplara erişiminin desteklenmesi gerektiğini önermektedir.

Bu çalışmada, oyun ve oyuncaklar aracılığıyla iletilen mesajlarda; arkadaşlık ile ilgili mesajlara (n=9) yer verildiği belirlenmiştir. Çocuklarda sosyal - duygusal gelişimin önemli bir bileşeni olan arkadaşlık ve akran ilişkilerini olumlu yönde etkileyecek mesajlara, onlarla ilişkinin temel bileşeni olan oyun içinde daha çok yer verilebilecekken, bu sonuç dikkat çekmektedir. Court ve Rosental’in (191) çalışmasında ise, resimli çocuk kitabındaki değerlerin araştırıldığı çalışmada,

kitaplarda en çok yer aldığı tespit edilen değer “arkadaşlık” olarak belirlenmiştir. Kitaplarda arkadaşlık değerinin ele alınmasının önemli olduğu vurgulanmıştır.

İncelenen kitaplarda, oyun ve oyuncaklar aracılığıyla hayvan ve doğa sevgisini aktaran mesajlar (n=8) saptanmıştır. Bu bulgu da, tıpkı bu karakterlerin oyunda yer alması bulgusundaki gibi, çocukların sevdiği, oynadığı hayvanları, ağacı, çiçeği konu eden bir öyküyü dinlemekten mutlu olabilmesiyle paralel yorumlanabilir. Sonunda aldığı dersle birlikte çocuğun bu öyküye ortak olması, kitapla arasındaki bağı da güçlendirebilir. Bunun da çocuğun karakterleri sevmesiyle doğru orantılı olabileceği düşünülebilir. Bu öğeleri dikkate alarak eserini oluşturan çocuk kitabı yazarı, çocuğu sıkmadan, yormadan, eğlenceli bir şekilde mesajını aktarmayı hedeflemiş ve karakterleri kurgulamış olabilir. Wells’de (195) çalışmasında çevre eğitimi ve doğa sevgisinin çocuk kitaplarında ele alınmasının çocukların tutumlarını ve daha güzel bir dünya yaratmak için motivasyonlarını olumlu yönde etkilediğini belirtmektedir. İncelediği kitaplarda, hayvan karakterlere ve hayvanları korumaya yönelik içeriğe yer verildiği saptanan bulgular arasındadır.

Bu çalışmada, oyun oyuncak aracılığıyla iletilen olumsuz mesaj kategorisinde ise, üç kitapta şiddet içerikli mesajlar olduğu belirlenmiştir. Oysa çocuk kitaplarında şiddet öğesine hiç rastlanmaması beklenmektedir. Bu bulgu, oyun, oyuncak ve kitaplar aracılığıyla verilen subliminal mesajların, çocuğun gelişimini etkileyen unsurlar olduğunun, yayınevleri ve yazarlar tarafından bilinmediği, önemsenmediği ya da yazarların kişisel özelliklerinden kaynaklanabileceği şeklinde düşünülebilir. Diğer yandan, çocuk kitaplarında iyi ve kötü öğelerin / karakterlerin birlikte yer alması gerekliliğini, yanlış yorumlamalarından kaynaklanabileceği şeklinde de değerlendirilebilir. McNamee ve Mercurio (21) çalışmasında, Amerika’da çocukların terör, savaş vb. gibi korku ve şiddet yaratan etkenlerden korunmalarını sağlamak amacıyla bu konuları ele alan, sıklıkla kullanılan beş resimli çocuk kitabını incelemiş ve bu kitaplarda da korku ve şiddet öğelerinin olduğunu saptamıştır. “Kırmak ve ateş etmek” içerikli metinler her iki çalışmanın ortak bulgusudur. Mcnamee ve Mercurio, bu durumların aktif olarak yaşandığı toplumlarda, küçük çocuklar için bu tür bir

literatürün “dikkatli bir şekilde seçilmek” koşuluyla; çocukların içindeki şiddet, korku vb. gibi olumsuz duygularını yansıtmalarına yardımcı olmak için güçlü bir araç olabileceğini belirtmiştir. Bu türdeki başarılı hikayelerin, çocukların kendilerini ana karakterlerde görmelerini ve karakterlerin mücadeleleri ve zaferleriyle duygusal olarak özdeşim kurarak; başa çıkma stratejileri geliştirmek için yararlı olduğunu belirlemişlerdir (21).

İncelenen kitapların 31’inde, resimlerin, metinde geçen oyun ve oyuncakla ilgili içeriği açıklar nitelikte olduğu belirlenmiştir. Kitapların bazılarında (n=14) ise, resmin, metindeki oyun ve oyuncakçı açıklayabilme açısından yeterli olmadığı düşünülmüştür. Ya da resimler, içerik olarak oyun - oyuncakçı açıklama gücü açısından yeterlidir; ancak metin ile aynı sayfada yer almadığı için ilgili metni açıklayabilme gücünün azaldığı, yetersiz olduğu belirlenmiştir. Bu kitaplarda illüstratör, kitabı resimlerken metni açıklama gücünden çok, bir süsleme sanatı, görsel zenginlik, renklerle çocuğun ilgisini çekmeyi üstün tutmuş olabilir. Benzer şekilde, erken çocuklukta kitabı çocuğa okuyan yetişkin olduğu için anlatımın gücü metne yüklenmiş olabilir. Kitapların tamamına yakınında yazarı ve resimleyeni farklıdır. Yazar - çizer işbirliği çocuk kitaplarında önemli bir öğedir. Yazarın metinde dikkati çekmek istediği unsurlar ile, illüstratörün ön plana çıkartmak istediği unsurlar örtüşmemiş olabilir. Resimleyen metni tamamlamak yerine, çocuğun kitaptaki resimlerden kendi hikayesini oluşturmasını amaçlamış olabilir. Çocuk kitaplarında resimler, çocuğun kitabı anlamasını kolaylaştıran bir unsurdur ve resimlerin ona ait resim ile aynı sayfada olması tercih edilmektedir. Görüldüğü gibi, kitaplarda resimlerin dili çocuklara görselliğin dışında çok daha fazlasını anlatmaktadır ve bu yüzden önemlidir. Bu, aynı zamanda çocuğun yaratıcılığını geliştiren bir unsur olarak değerlendirilmektedir (135). Kitaptaki akış, anlatımın sözlü hızı, metnin bölünmesi, mizanpaj, her sayfanın bileşimi ve metin ve görüntülerin etkileşimi gibi birçok faktörden etkilenmektedir (171). Bunlara uygun düzenlenmeyen kitaplarda resmin metni açıklayabilme gücü ve resim – metin bütünlüğü açısından verimliliğinin azaldığı düşünülmektedir. Hem metinde, hem resimde oyun ve oyuncaklara yer verilen çocuk kitaplarının ortalama üçte biri, ilgili özellik açısından yetersiz olarak

değerlendirildiği için; elde edilen bulgular doğrultusunda, kitap resimlerinin içeriği ve kitaplardaki yerleşimiyle ilgili özelliğin dikkate alınmadığı şeklinde yorumlanabilir. Brookshire ve arkadaşları da (108) çalışmasında, metin – resim ilişkisi olan kitapların çocukların kitabı anlama düzeyini olumlu yönde etkilediğini belirlemiştir. Campagnaro (4), bir yazara ait resimli çocuk kitaplarını incelediği çalışmasında, yazarın resimlemedeki gücünü: “Munari’nin yarattıkları, çocukların anlamalarına yardımcı olmayı amaçlar ve kitapların sözcüklerden kaçınan şeyleri ifade etmelerini sağlar” yorumuyla ifade etmiştir. Catalano’da (95) çalışmasında, çocuk kitaplarında resmin, yazılı metnin anlatımını genişlettiğini ve hatta orijinal biçimini değiştirdiğini saptamıştır.

Bu çalışmada, resimlerde oyun ve oyuncaklara yer verilen kitaplarda (n=53), büyük oranda renkli resimlerin tercih edildiği (n=42) belirlenmiştir. Bu kitaplarda çocukların, kitaplarda renkli resimleri daha ilgi çekici bulduğu, renklerin dünyasında özgürleştiği, hayal gücünün, yaratıcılığının desteklendiği, bu resimler sayesinde dikkatini kitapta daha uzun süre tutabildiği, öyküyü daha merakla ve heyecanla takip ettiği, estetik duygusunu geliştirdiği gibi özelliklerin dikkate alındığı çıkarımları yapılabilir. Çocuğun yaratıcılığını destekleyen, ağacı, elmayı, civcivi hep aynı renkte görmediği resimlerdir. Ya da illüstratör, zıtlıkların gücünden yararlanıp öyküde anlatmak istediği nesneyi bambaşka rengeyle resimde ön plana çıkarabilir ve böylece istediği nesneye çocuğun ilgisini çekebilir. Renkli resimlerini beğendiği bir kitapla çocuk daha kolay bağ kurabilir (100,103). Bu bulgu da, çocuk kitaplarında renkli resimlerin bu avantajlarından yararlanmak için, kitapların düzenlenmesinde dikkate alındığı şeklinde yorumlanabilir. Benzer şekilde, Brookshire ve arkadaşları da (116) araştırmasında, çocukların kitaplarda renkli resimleri siyah beyaz resimlere tercih ettiğini bulmuştur. Danko-McGhee ve Slutsky’de (196) araştırmasında, iki - dört yaşındaki çocukların, renkli ve kendilerine tanıdık gelen resimleri olan kitap kapaklarına yöneldiğini; beş yaşındaki çocukların ise kitap resimlerinde hem renkli hem de siyah beyaz görüntüleri tercih ettiklerini belirlemiştir.

Bu çalışmada, “resimlerde oyundaki çocukların yüz ifadeleri” değerlendirilerek oyundaki çocuğun duyguları incelenmiştir. Bu ifadelerde büyük oranda, oyun oynayan çocuğun yüzünde “mutluluk” ifadesi (n=35) olduğu belirlenmiştir. Daha düşük oranlarda “üzüntü”, “korku”, “öfke” ve “şaşkınlık” duyguları da, oyundaki çocuğun yaşadığı duygular arasında saptanmıştır. Oyun kazası anında, korku ifadesi; yenen yenilenle alay ettiğinde, öfke ifadesi, oyunda resmedilen duygu ifadelerini oluşturan örneklerdir. Oyunda en çok mutluluk vardır. Ancak, oyun bir yönüyle de, çocuğu gerçek hayatın tüm bileşenlerine hazırlayan bir kavramdır. Yazar ve çizerlerin de, bu amaçla kitaplarda hayata dair tüm diğer duygulara da oyun içinde yer verdiği düşünülebilir. Bunların bazılarında ders veren iletilerle birlikte olayın işlenmesi de (Bkz.Tablo 4.3), özellikle çocukta empati yeteneğinin gelişmesiyle paralel dönemde gelişimsel açıdan uygun öğeler olarak değerlendirilebilir. 1980 ve sonrası kitapların incelendiği bir çalışmada, 2000’li yıllarda basılan kitaplarda, çocukların sadece neşe içinde oyun oynadıkları görülmüştür. Aynı çalışmada oyun ve eğlence, incelenen kitaplarda, karakterlerin en fazla vurgulanan özelliği olmasına rağmen, 1980-1990 yıllarında basılan kitaplarda, oyunda bu duyguya kimi zaman korku, endişe, pişmanlık vb. duyguların da eşlik ettiğine rastlanmıştır. “Oyun kazaları ve alay etme” iki çalışmada da saptanan, oyunla birlikte sunulan benzer kavramlar arasındadır. Oyun oynarken ağaçtan düşüp yaralanma, alay konusu olma vb. olumsuz duygu ve tecrübeler de oyunla birlikte yer almıştır (127). Dockett ve arkadaşları da (170) resimli çocuk kitaplarını incelediği çalışmasında, kitaplarda pozitif ve negatif duyguların bir arada olduğunu saptamıştır. Arkadaşların alay etmesi iki çalışmada olumsuz duyguya sebep olan benzer durumlar arasında yer almıştır. Catalano’da (95) çalışmasında oyundan hoşnut olmayan ama belli etmemeye çalışan çocuğa ait neşeli, endişeli ve üzgün ifadelerin bir arada yer aldığını saptamıştır.

6. SONUÇ ve ÖNERİLER

Bu çalışmanın amacı, çocukların oyuncak algısını, seçimlerini, yaratıcılığını, oyun davranışlarını etkileme gücüne sahip olan **çocuk kitaplarında “oyun ve oyuncak”** kavramını incelemek; bu eserlerde sunulan oyun ve oyuncak tercihlerini, çocuğun gelişimine katkılarını, karakter özelliklerini, oyun alanlarını, oyundaki kültürel öğeleri, oyun aracılığıyla aktarılan olumlu ve olumsuz iletileri ve tüm bunların alan yazında kabul gören ilgili gelişimsel dönemlere uygun özellikleri hangi düzeyde taşıdıklarını ortaya koymaktır.

Araştırmanın amacı olan “çocuk kitaplarında oyun ve oyuncak kavramının incelenmesi” doğrultusunda elde edilen sonuç şu şekildedir: Araştırma kapsamında incelenen 100 çocuk kitabından, 84’ünde oyun – oyuncak kavramına yer verildiği belirlenmiştir. Bu kitapların çoğunda, oyun – oyuncak kavramına ait özellikler, metinde (n=31) veya hem metinde hem resimde (n=47) yer alırken; bazılarında ise, oyun-oyuncak kavramı sadece kitaplardaki resimlerde (n=6) görülmektedir. Karakterler aracılığıyla rol model olma, oyun ve oyuncakla ilgili kültürel öğeleri öğretme ve gelecek nesillere aktarma, öyküde yaratıcılığı destekleyebilecek farklı oyunlar sunma ve bunları ayrıntılı betimleme, oyun oyuncak kavramı ile ilgili uzman görüşüne başvurma gibi özelliklerin çocuk kitaplarının geliştirilmesi gereken yönleri olduğu belirlenmiştir.

İncelenen kitaplarda, çocukların en fazla oynadığı oyunların sırasıyla: “karda serbest oyun ya da kardan adam yapma, koşmaca-yakalamaca-kaçmaca-kovalamaca ve top oynama” olduğu belirlenmiştir. Oyunların en çok oynandığı yer “ev” dir. Hem çocukların kendi arasında oynadığı oyunların bazılarında (n=23), hem de hayvanlarla ve diğer varlıklarla oynadığı ya da onların kendi arasında oynadıkları bazı oyunlarda (n=24) oyun kavramı ayrıntılı betimlemeye yer verilmeksizin sadece “oyun oynadılar” ifadesiyle yer almıştır.

İncelenen kitapların 59’u, “oyuncak” kavramına ait bulgular içermektedir. Bu kitaplarda 24 çeşit oyuncak ve oyun materyaline rastlanmıştır. Kitaplarda çocukların

en fazla oynadığı oyuncakların: “araba ve diğer taşıtlar, top ve oyuncak olarak kullanılan türlü materyaller” olduğu belirlenmiştir.

Bu çalışmada, oyun – oyuncak kavramına yer verilen çocuk kitaplarının 53’ünde, resimlerde oyun ve / veya oyuncak resimlerine ait bulgular tespit edilmiştir. Kitaplarda en çok resmedilen oyuncak “top”, oyun da aynı şekilde “top oynama” olarak belirlenmiştir. Oyunlarda resmedilen çocuklar incelendiğinde, kızların (n=64), erkeklerden (n=40) daha fazla yer aldığı belirlenmiştir.

Oyun – oyuncak kavramına yer verilen kitapların 48’inde, bu kavramlar aracılığıyla iletilen mesajlar belirlenmiştir; mesajların çoğunun içerik olarak, “olumlu ve gelişimi destekleyici” yönde olduğu değerlendirilmiştir. Dört kitapta ise, oyun ve oyuncaklar aracılığıyla iletilen olumsuz içerikli mesajlar tespit edilmiştir.

Bu çalışmada elde edilen bulgular doğrultusunda, bilim dünyasına alanla ilgili katkı sağlayabilmek için şu önerilerin yararlı olacağı düşünülmektedir:

Çocuk kitaplarında;

- Oyun ve oyuncaklar ile ilgili kültürel öğelere daha fazla yer verilebilir.
- Kültürel ve yerel oyunları öğretmeyi amaçlayan, ayrıntılı betimleyen içeriğe yer verilebilir.
- Yetişkinle oynanan oyunlara daha çok yer verilebilir.
- Kendi oyuncağını yapmaya teşvik unsurları daha çok yer alabilir.
- Alan uzmanlarından danışmanlık alarak, oyun aracılığıyla çocuğun problem durumları dışı vurumu öykülenerek, çocuklarında böyle bir tabloyla karşılaştıklarında, erken dönemde fark edebilmeleri için ailelerde farkındalık yaratılabilir. Benzer amaçlarla, oyunlar aracılığıyla akran zorbalığı gibi konulara yer verilebilir.
- Alan uzmanlarından danışmanlık alarak, çocukların korkularını, kaygılarını (karanlık korkusu vb.) yenmede, oyunun kullanımı öykülenerek, ailelere çocuklarına bu konuda oyun aracılığıyla nasıl yardımcı olabilecekleri yönünde kahramanlar aracılığıyla rol model olunabilir.

- Alan uzmanlarından danışmanlık alarak, cinsel gelişim alanında çocukların sorduğu sorular karşısında ya da çocuklarına kazandırmak istedikleri özbakım becerilerini öğretirken oyunu nasıl kullanabilecekleri konusunda ailelere rehberlik edecek içeriğe yer verilebilir.
- Oyuncak seçimi ile ilgili öğelere yer verilebilir.
- Erken çocukluk dönemi karakterlerine daha çok yer verilebilir.
- Çocuklarda sosyal - duygusal gelişimin önemli bir bileşeni olan arkadaşlık ve akran ilişkilerini olumlu yönde etkileyecek mesajlara, onlarla ilişkinin temel bileşeni olan oyun içinde daha çok yer verilebilir.
- Olumsuz içerikli mesajlara yer verilmemesi konusunda daha özenli olunabilir.
- Toplumsal cinsiyet kalıp yargılarının olmadığı kitaplar, niceliksel olarak bakıldığında daha yüksek orana sahip olmakla birlikte, çocuk kitaplarında oyun ve oyuncaklarda bu vb. olumsuz kavramların hiç olmaması beklenmektedir. Metinde ve resimde, oyun – oyuncak ile tür, karakter, cinsiyet, renk birleşiminde bu izlere yer verilmeme konusunda daha bilinçli ve özenli olunabilir.
- Resimlerde oyun oyuncak kavramına daha çok yer verilebilir.
- Oyunda resmedilen çocuklarda, her iki cinsiyete eşit oranda yer verilebilir.
- Kitap resimlerinin içeriği, metni açıklayabilme gücü ve kitaplardaki yerleşimiyle ilgili özellikler literatürde kabul gören kriterlere daha uygun düzenlenebilir.
- Çocuk kütüphanelerine kitap seçerken bu özellikler dikkate alınabilir.
- Çocuk kitaplarında, oyun ve oyuncak kavramı farklı örneklem gruplarında da incelenebilir.

- Yaşlara ve türlerine göre çocuk kitaplarında oyun ve oyuncak kavramı nitel ve nicel araştırma yöntemleri bir arada kullanılarak karşılaştırmalı olarak incelenebilir.

Son olarak;

- Çocuk edebiyatı yazarlarının, çocukların gelişimsel özelliklerini ve oyun ve oyuncakların çocuklar üzerindeki gelişimsel etkilerini göz önünde bulundurarak eserlerini üretmelerinin;
- Oyun ve oyuncaklarla ilgili ve kitabın tamamında eserin gelişimsel olarak uygunluğunu değerlendirmek için; başta çocuk gelişim uzmanları olmak üzere, alan uzmanlarının görüşüne başvurulmasının, çocuk yararı uygulamalar olacağı düşünülmekte ve önerilmektedir.

7. KAYNAKLAR

1. Jones M. Oyun ve çocuk, Çev. Çayır, A. İstanbul: Kaknüs yayıncılık; 2001.
2. Kırman A, Çetin Z. Dünyada ve Türkiye ' de erken çocukluk dönemine yönelik oyuncak kütüphaneleri çalışmaları. Uluslararası Güncel Eğitim Araştırmaları Derg. 2016;2(Aralık):249–60.
3. Lenakakis A, Howard JL, Krystalia Felekidou. Play and inclusive education: Greek teachers' attitudes. Eur J Spec Educ Res. 2018;3(3):129--165.
4. Campagnaro M, Padova U. The function of play in Bruno Munari ' s children ' s books . A historical overview. J Theor Res Educ. 2016;11(3):93–105.
5. Hirose T, Koda N, Minami T. Correspondence between children's indoor and outdoor play in Japanese preschool daily life. Early Child Dev Care. 2012;182(12):1611–22.
6. Piaget J. Explanation of play. 2nd ed. Play, dreams, and imitation in childhood. London: Routledge; 1999.
7. White R. The power of play: A research summary on play and learning. Minnesota: Minnesota Children's Museum; 2012.
8. Irina V, Jan H. Computer play, young children and the development of higher order thinking: Exploring the possibilities. Hasan HM, Whymark G, Findlay J, editors. Transformational tools for the 21 st century. Eveleigh, NSW: Knowledge Creation Press; 2006.
9. Russ S. Play, creativity, and adaptive functioning: Implications for play interventions. J Clin Child Psychol. 1998;27(4):469–80.
10. Nijhof S, Vinkers C, Van Geelen S, Duijff S, Achterberg EJM, Van Der Net J, vd. Healthy play, better coping: The importance of play for the development of children in health and disease. Neurosci Biobehav Rev. 2018;95(September):421–9.
11. Ginsburg K. The importance of play in promoting healthy child development and maintaining strong parent-child bonds. Am Acad Pediatr. 2007;129(1):182–93.
12. Akyüz M. Muzaffer İzgü'nün çocuk kitaplarının çocuk edebiyatının temel ilkeleri açısından incelenmesi (Doktora tezi). Ankara: Ankara Üniversitesi; 2014.
13. Parecki AD, Perkinson K, Ferderer L. Helping your child become a reader. 3rd ed. U.S. Department of Education. Washington DC: ED Pubs; 2005.
14. Vanobbergen B. Wanted: Real children. About innocence and nostalgia in a commodified childhood. Stud Philos Educ. 2004;23:161–76.
15. Dilek A. Resimli hikaye kitaplarında yer alan oyuncakların incelenmesi. Erken

Çocukluk Çalışmaları Derg. 2017;1(1):81.

16. Battistich V. Character education, prevention and positive youth development. Washington DC: Character Education Partnership; 2005.
17. Nicholson J. Helping children cope with fears: Using children's literature in classroom guidance. Prof Sch 2003;7(1):15–9.
18. Young TA, Hadaway NL, Ward BA. International children's trade books: Building blocks for character education. Child Educ. Kasım 2013;89(6):379–86.
19. Leech KA, Rowe ML. A comparison of preschool children's discussions with parents during picture book and chapter book reading. First Lang. 2014;34(3):205–26.
20. Alexander KJ, Miller PJ, Hengst JA. Young children's emotional attachments to stories. Soc Dev. 2001;10(3):374–98.
21. Aldridge J, Geits E. The developmental progression of children's oral story inventions. J Instr Psychol. 2002;29(1):33–9.
22. Mcnamee A, Mercurio ML. Picture books: Can they help caregivers create an illusion of safety for children in unsafe times? Penn GSE Perspect Urban Educ. 2006;
23. Dwyer J, Neuman SB. Selecting books for children birth through four: A developmental approach. Early Child Educ J. 2008;35(6):489–94.
24. House C, Rule A. Preschoolers' ideas of what makes a picture book illustration beautiful. Early Child Educ J. 2005;32(5):283–90.
25. Nilsson M, Ferholt B. Vygotsky's theories of play, imagination and creativity in current practice: Gunilla Lindqvist's "creative pedagogy of play" in U. S. kindergartens and Swedish Reggio-Emilia inspired preschools. Perspectiva. 2014;32(3):919.
26. Yükseköğretim Kurulu Başkanlığı Tez Merkezi [Internet]. [Erişim tarihi: 17 Şubat 2019]. Erişim adresi:
<https://tez.yok.gov.tr/UlusalTezMerkezi/tarama.jsp>
27. Erdal K. Oyun ve oyuncakların çocuk kitaplarındaki yeri. Uluslararası Hakemli İnsan ve Sanat Araştırmaları Dergisi. 2016;Haziran:64–72.
28. Yont KM, Snow CE, Vernon-Feagans L. The role of context in mother-child interactions: An analysis of communicative intents expressed during toy play and book reading with 12-month-olds. J Pragmat. 2003;35(3):435–54.
29. Dickinson DK, Collins MF, Nesbitt K, Toub TS, Hirsh-Pasek K, Hassinger-Das B, vd. Effects of teacher-delivered book reading and play on vocabulary learning and self-regulation among low-income preschool children. J Cogn Dev. 2018;July:1–29.
30. Choi S. Caregiver input in English and Korean: Use of nouns and verbs in

- book-reading and toy-play contexts. *J Child Lang.* 2000;27(1):69–96.
31. Salo VC, Rowe ML, Leech KA, Cabrera NJ. Low-income fathers' speech to toddlers during book reading versus toy play. *J Child Lang.* 2016;43(6):1385–1399.
 32. Rowe D. The literate potentials of book-related dramatic play. *Read Res Q.* 1998;33(1):30–5.
 33. Barbosa MCS, Gobbato C, Boito C. Plays and interactions in didactic books for child education. *Education.* 2018;40(2).
 34. Dewey M. Sınıflama cetvelleri, Dewey onlu sınıflama, 20. basımın türkçe çeviri ve uyarlaması, 2. ve 3.cilt. Akman U, editör. Ankara; 1993.
 35. Tillmanns MD. Aporia questions using picture books. *J APA.* 2019;2:1–27.
 36. Vygotsky LS. Play and its role in the mental development of the child. *Probl Psychol.* 1966;12(6):62–76.
 37. Caillois R. Man, play and games. Urbana and Chicago: University Of Illinois Press; 2001.
 38. Smilansky S. The effects of sociodramatic play on disadvantaged preschool children. New York: Wiley; 1968.
 39. Erikson E. Toys and reasons: Stages in the ritualization of experience. New York: w.w Norton & Company; 1977.
 40. Erikson E. The life cycle completed: A review. New York: Norton & Co; 1985.
 41. Bromfield RN. Psychoanalytic play therapy. Lee A, editor. Play therapy theory and practice: Comparing theories and techniques. 2nd ed. U.S: John Wiley & Sons Inc; 2009. s. 25–81.
 42. Freud S. The analysis of a phobia in a five year old boy - The standard edition of the complete psychological works of Sigmund Freud. C. 10. 1909.
 43. Sutton Smith B. Play theory - A personal journey and new thoughts. *Am J Play.* 2008;1:80–123.
 44. Green EJ. The handbook of jungian play therapy with children and adolescents. Maryland: Johns Hopkins University Press; 2014.
 45. Shen YJ, Ramirez SZ, Kranz PL, Tao X, Ji Y. The physical environment for play therapy with Chinese children. *Am J Play.* 2017;10(3):328–59.
 46. Flintoff J. Children get smart with their computer games: Shooting baddies may help the development of academic skills. *Financial Times.* 2002;
 47. Hughes B. A playworker's taxonomy of play types. 2nd ed. London: Play Link; 2002.
 48. Isenberg JP, Jalongo MRR. Creative expression and play in early childhood. 3. ed. New Jersey: Prentice Hall; 2000.

49. Types of play [Internet]. 2012 [Erişim tarihi: 03 Şubat 2019]. Erişim adresi: https://www.uen.org/cte/family/child_development/downloads/decisions/types-play.pdf
50. Play types descriptions and examples [Internet]. [Erişim tarihi: 02 Aralık 2018]. Erişim adresi: <http://www.readingplay.co.uk/>.
51. Colwell J. Reflective teaching in early education. London: Bloomsbury Academic; 2015.
52. Hughes B. Playtypes: Speculations and possibilities. London: Centre for Playwork Education and Training; 2006.
53. Hart JL, Tannock M. Young children's play fighting and use of war toys. *Encycl Early Child Dev.* 2013;(March):1–5.
54. Buckingham D. Selling Childhood? *J Child Media.* 2007;1(1):15–24.
55. Livingstone S. Young people and new media. Thousand Oaks: Sage; 2002.
56. The National Center on Parent, Family and, Community Engagement (NCPFCE). Positive parent-child relationships, understanding family engagement outcomes: Research to practise series. 2015 [Erişim tarihi: 27 Şubat 2019]; Erişim adresi: <https://eclkc.ohs.acf.hhs.gov/hslc/tta-system/family/docs/parent-child-relationships.pdf>.
57. Marjanovic Shane A. Playworlds: An art of development. Lobman C, O'Neill B, editors. Play and culture. New York: University Press of America; 2011.
58. Dodge D, Colker L, Heroman C. The creative curriculum for preschool - touring guide. Washington DC: Teaching Strategies; 2017.
59. Clemens SL, Lincoln DJ. Where children play most: physical activity levels of school children across four settings and policy implications. *Aust N Z J Public Health.* 2018;42(6):575–82.
60. Barton EE, Ledford JR, Zimmerman KN, Pokorski EA. Increasing the engagement and complexity of block play in young children. *Educ Treat Child.* 2018;41(2):169–96.
61. Işıtan S. Resimli çocuk kitaplarının benlik kavramıyla ilgili konuları içermesi yönünden incelenmesi (Yüksek lisans tezi). Ankara: Hacettepe Üniversitesi; 2005.
62. Pilten P, Pilten G. Okul çağı çocuklarının oyun kavramına ilişkin algılarının ve oyun tercihlerinin değerlendirilmesi. *Mersin Üniversitesi Eğitim Fakültesi Derg.* 2013;9(2):15–31.
63. Australian Children's Education & Care Quality Authority (ACECQA). National quality standard [Internet]. 2017 [Erişim tarihi: 29 Ocak 2019]. Erişim adresi: <http://www.acecqa.gov.au/national-quality-framework/the-national-quality-standard>
64. Cleland P, Byrne R, Vidgen H, Irvine S, Farrell A, Gallegos D. Advancing

- Australia's agenda for young children's health and wellbeing: Empirical insights into educator knowledge, confidence and intentions in promoting children's learning, eating, active play and sleep (LEAPS). *Australas J Early Child.* 2018;43(2):54–63.
65. Vygotsky L. Imagination and ceativity in childhood. *J Russ East Eur Psychol.* 2004;42(1):7–97.
 66. Sharp C. Developing young children's creativity: What can we learn from research? *Readersh Prim Top.* 2004;32(1).
 67. Russ SW. Play and creativity: Developmental issues. *Scand J Educ Res.* 2003;47(3):291–303.
 68. Prentice R. Creativity: A reaffirmation of its place in early childhood education. *Curric J.* 2000;11(2):145–58.
 69. Ceglowski D. Understanding and Building upon Children 's Perceptions of Play Activities in Early Childhood Programs. *Early Child Educ J.* 1997;25(2).
 70. Morrison G. *Early Childhood Education Today.* Upper Saddle River, New Jersey; 1998.
 71. Lyytinen P, Poikkeus A-M, Laakso M-L. Language and symbolic play in toddlers. *Int J Behav Dev.* 30 Ağustos 1997;21(2):289–302.
 72. Kim Sook Y. The effects of storytelling and pretend play on cognitive processes, short-term and long-term narrative recall. *Child Study J.* 1999;29(3)(3):175–91.
 73. Frost JL. A history of children's play and play environments: Toward a contemporary child-saving movement. *Am J Play.* 2010;Spring:478–81.
 74. Whitebread D, Marisol Basilio W, Kvalja M, Verma M. The impotence of play: A report on the value of children's play with a series of policy recommendations. Cambridge; 2012.
 75. Ariés P. *A sociology of education.* Beck J, Jenks C, Nell K, Young MF, editors. *Centuries of childhood.* U.K: Collier Macmillan; 1976.
 76. Saracho ON. Children's play in the visual arts and literature. *Early Child Dev Care.* 2010;180(7):947–56.
 77. Oyuncaklar Hakkında Yönetmelik. 28807 Türkiye: Resmi gazete; 2013.
 78. Niemann H. *On the historical development of plaything,* Çev. Onur, B. Finlandiya: K.Otto&K.Sehmid; 1991.
 79. Martinez Verdu E. Oyuncak türü olarak pişmiş toprak düdüğü. *Anadolu Üniversitesi Sanat Tasarım Derg.* 2012;2(2):74–108.
 80. Tuttle K. *Toys in the Middle Ages.* Stefan's Florilegium; 1999.
 81. UNESCO, Division of Science Technical and Environmental Education, *Games and toys in the teaching of science and technology.* 1995;29.

82. Lehmann C. Childhood playthings [Internet]. 2001 [Erişim tarihi: 10 Şubat 2019]. Erişim adresi: <http://hsccmd.org/wp-content/uploads/2017/03/Childhood-Playthings.pdf>.
83. Klemenović J. How do today 's children play and with which toys? Croat J Educ. 2014;16(1):181–200.
84. Christensen KC, Dahlia F. Predictors of toy selection criteria of preschool children 's parents. Child Environ Q. 1991;8(1):25–36.
85. Edens KM, Potter EF. An exploratory look at the relationships among math skills, motivational factors and activity choice. Early Child Educ J. 2013;41(3):235–43.
86. Postman N. Çocukluğun yok oluşu. İnal K, editör. Ankara: İmge Yayınları; 1995.
87. Heywood C. Baba bana top at - Batı'da çocukluğun tarihi, Çev. Hoşsucu, E. İstanbul: Kitap Yayınevi; 2003.
88. Ariés P. Centuries of childhood: Toward a social history of family life. New York: Random House; 1962.
89. Köker E. Popüler kültür ve çocuk. Ahioğlu N, Güney N, editörler. Popüler kültür bağlamında günümüz toplumlarında çocukluğa verilen yeni biçim ve işlev. Ankara: Dipnot Yayınları; 2007. s. 7–18.
90. Elkind D. The hurried child: Growing up too fast too soon. 3th ed. New York: Perseus Publishing; 2001.
91. Lin X, Li H, Yang W. Bridging a cultural divide between play and learning: parental ethnotheories of young children's play and their instantiation in contemporary China. Early Educ Dev. 2019;30(1):82–97.
92. Fleming D. Powerplay, toys as popular culture. Manchester: Manchester University Press; 1996.
93. Corsaro A. Sociology of childhood. 2nd ed. U.K: Sage Pub; 2005.
94. Russell D. Literature for children: A short introduction. 4th ed. Oxford: Longman; 2001.
95. Catalano D. The roles of the visual in picturebooks: Beyond the conventions of current discourse (Doctoral thesis). Ohio: The Ohio State University; 2005.
96. Schneider JJ. What is Children ' s Literature? The inside, outside, and upside downs of children's literature: From poets and pop-ups to princesses and porridg. Florida: The University of South Florida Library; 2016. s. 9–27.
97. National Art Library chapbooks collection. Victoria and Albert Museum, London. 2016.
98. Çıkla S. Tanzimattan günümüze çocuk edebiyatı ve bazı öneriler. Hece Derg Çocuk Edeb Özel Sayısı. 2005;(104–105):89–107.

99. Gönen M, Veziroğlu M. Çocuk edebiyatının genel hedefleri. Gönen M, editör. Çocuk edebiyatı. Ankara; 2015.
100. Şirin MR. Çocuk edebiyatı, çocuk edebiyatımız. Şirin MR, editör. 99 soruda çocuk edebiyatı. İstanbul: Çocuk Vakfı Yayınları; 2000.
101. Johnson R. Trends in children's literature and the social implications. Knoxville: University of Tennessee Honors Thesis Projects; 2014.
102. Dağlıoğlu HE, Çamlıbel Çakmak Ö. Okul öncesi çocuklarına yönelik yayınlanan hikâye kitaplarının şiddet ve korku öğeleri açısından incelenmesi. Türk Kütüphaneciliği. 2009;23(3):510–34.
103. Lynch Brown C, Tomlinson C. Essentials of children's literature. 5th ed. New York: Allyn & Bacon; 2004.
104. Mohamed N. Children's literature. English Teach Prof. 2007;49(September):22–4.
105. Yükselen Aİ. Yaş gruplarına göre çocuk kitapları. Gönen M, editör. Çocuk edebiyatı. 2. baskı Ankara: Eğiten Kitap; 2015.
106. Kim J, Wee SJ. Silent voices of homelessness: Content analysis of homelessness in children's picture books published in the U.S. from 1990 to 2016. Early Child Dev Care. 2018;0(0):1–12.
107. Roper EA, Clifton AM. The representation of physically active girls in children's picture books. Res Q Exerc Sport. 2013;84(2):147–56.
108. McCabe J, Fairchild E, Grauerholz L, Pescosolido BA, Tope D. Gender in twentieth-century children's books: Patterns of disparity in titles and central characters. Gend Soc. 2011;25(2):197–226.
109. Jorgensen M, Ryan SA. Relativism, values and morals in the New Zealand curriculum framework implications for teacher education. Sci Educ. 2004;13:223–33.
110. Lenox MF. Storytelling for young children in a multicultural world. Early Child Educ J. 2000;28(2):97–103.
111. Çer E. Preparing books for children from birth to age six: The approach of appropriateness for the child. J Educ Pract. 2016;7(6):78–99.
112. Uçak NÖ. Çocuk ve kitap. Halk kütüphanecileri Çanakkale bölge semineri. Çanakkale; 2010.
113. Ural S. Okul öncesi çocuk kitaplarının tanımı. Gönen M, editör. Çocuk edebiyatı. 2. baskı. Ankara: Eğiten Kitap; 2015.
114. Machano J. Early childhood experiences in language arts. 7th ed. Canada: Thomson Delmar Learning; 2002.
115. Kütüphaneler ve Yayınlar Genel Müdürlüğü. Çocuk kütüphaneleri çalıştay sonuç raporu. Ankara; 2018.

116. Brookshire J, Scharff LFV, Moses LE. The influence of illustrations on children's book preferences and comprehension. *Read Psychol.* 2002;23(4):323–39.
117. Garner PW, Parker TS. Young children's picture-books as a forum for the socialization of emotion. *J Early Child Res.* 2018;16(3):291–304.
118. Beazidou E, Botsoglou K, Vlachou M. Promoting emotional knowledge: strategies that Greek preschool teachers employ during book reading. *Early Child Dev Care.* 2013;183(5):613–26.
119. Alpöge G. Okulöncesinde çocuk edebiyatı. Küçük SH, editör. *Eğitim-Sen okul öncesi çocuk edebiyatı kitap kataloğu.* Ankara: Eğitim-Sen yayınları; 2011.
120. Gönen M, Burçak F, Uysal H, Bediz E. 0 -3 yaş dönemi kitapları. Gönen M, editör. *Çocuk edebiyatı. 2. baskı* Ankara: Eğiten Kitap; 2015.
121. Neuman B. S, Celano D. Books Aloud: A Campaign To "Put Books in Children's Hands.". *Read Teach.* 2001;54(6):550–7.
122. Kiefer B, Hepler S, Hickman J. *Charlotte Huck's children's literature.* U.S: The McGraw-Hill Companies; 2007.
123. Baratz L, Hazeira HA. Children ' s literature as an important tool for education of sustainability and the environment. *Int Electron J Environ Educ.* 2012;2(1):31–6.
124. Milli Eğitim Bakanlığı Ders Kitapları ve Eğitim Araçları Yönetmeliği. 28409 Resmi gazete; 2012.
125. Helterbran, RV. Linking character education and global understanding through children's books. *Kappa Delta Pi Rec.* 2009;45(2):69–73.
126. Alpay M. *Kütüphane: Dünü yarına bağlayan köprü. 2. baskı.* İstanbul: Türk Kütüphaneciler Derneği İstanbul Şubesi; 1991.
127. Türkiye İstatistik Kurumu. Uluslararası standart kitap numarası (ISBN) istatistikleri. Ankara; 2018.
128. Türkiye Yayıncılar Birliği. *Türkiye yayıncılık sektörü 2017 verileri.* 2018.
129. Türkiye İstatistik Kurumu. *İstatistiklerle çocuk.* Ankara; 2014.
130. Muğla Şehbal Baydur Çocuk Kütüphanesi arşiv kayıtları. Muğla; 2018.
131. Baker B. Annual meeting of the Association of Childhood Education International. : *Fingerplays: An idea from the past with learning opportunities for the present and future.* Chicago; 1992.
132. International Federation of Library Associations and Institutions (IFLA) Professional Report, Guidelines for library services to babies and toddlers. 2007.
133. Bookstart for families [Internet]. [Erişim tarihi: 02 Mart 2019]. Erişim adresi: <https://www.booktrust.org.uk/what-we-do/programmes-and->

campaigns/bookstart/families/

134. Komisija za knjižnične usluge za djecu i mladež (Commission for Library Services for Children and Youth) [Internet]. [Erişim tarihi: 28 Şubat 2019]. Erişim adresi: http://www.hkdrustvo.hr/hr/strucna_tijela/17/publikacije/.
135. Projecte de promoció del gust per la lectura per a la primera infància [Internet]. [Erişim tarihi: 25 Şubat 2019]. Erişim adresi: <http://www.nascutsperlegir.org/>.
136. Welsch JG. Playing within and beyond the story: Encouraging book-related pretend play. *Read Teach.* 2008;62(2):138–48.
137. Birleşmiş Milletler Genel Kurulu. Çocuk Haklarına Dair Sözleşme. 1989.
138. International Council for Children's Play. The UN convention on the rights of a child [Internet]. Erişim tarihi: 13 Şubat 2019]. Erişim adresi: <https://www.iccp-play.org/>.
139. Lewis D. Reading contemporary picturebooks, picturing text. New York: Routledge; 2006.
140. De Lisi R, Johns M. The effects of books and gender constancy development on kindergarten children's sex-role attitudes. *J Appl Dev Psychol.* 01 Temmuz 1984;5(3):173–84.
141. Abad C, Pruden SM. Do storybooks really break children's gender stereotypes? *Front Psychol.* 2013;4(December):1–4.
142. Dewar BA, Servos JE, Bosacki SL, Coplan R. Early childhood educators' reflections on teaching practices: the role of gender and culture. *Reflective Pract.* 2013;14(3):381–91.
143. Freeman NK. Preschoolers' perceptions of gender appropriate toys and their parents' beliefs about genderized behaviors: Miscommunication, mixed messages, or hidden truths? *Early Child Educ J.* 2007;34(5):357–66.
144. Ouzts DT, Taylor MK, Taylor LA. A Learner centered curriculum based on award winning literature. *Education.* 2003;124(1):76–85.
145. Robinson EH, Rotter JC, Fey MA, Sandra L, Rotter JC, Robinson SL. Children ' s fears : Toward a preventive model children ' s fears. *Sch Couns.* 1991;38(3):187–202.
146. Yılmaz N. Türk çocuk edebiyatı kitaplarındaki çocuk gerçekliğine eleştirel bir bakış (Doktora tezi). İstanbul Üniversitesi; 2012.
147. Creswell J. Beş nitel araştırma yaklaşımı. : Bütün M, Demir S, editörler. Nitel araştırma yöntemleri: Beş yaklaşıma göre nitel araştırma ve araştırma deseni. 3. baskı. Ankara: Siyasal Kitabevi; 2013.
148. Yin R. Case study research: Design and methods. 4th ed. Thousand Oaks, CA: Sage; 2009.
149. Büyüköztürk Ş, Kılıç Çakmak E, Akgün ÖE, Karadeniz Ş, Demirel F. Bilimsel

- araştırma yöntemleri. 10. baskı. Ankara: Pegem Yayıncılık; 2011.
150. Ersoy H. Durum çalışması. : Özden Y, Durdu L, editörler. Eğitimde üretim tabanlı çalışmalar için nitel araştırma yöntemleri. Ankara: Anı Yayıncılık; 2016.
 151. Glesne C. Nitel araştırmaya giriş. Ersoy A, Yalçinoğlu P, editörler. Ankara: Anı Yayıncılık; 2012.
 152. Maxwell J. Qualitative research design: An interactive approach. California: SAGE Publications; 1996.
 153. Patton M. Designing qualitative studies - purposeful sampling. Qual Eval Res Methods. 1990;2(4):169–86.
 154. Yıldırım A, Şimşek H. Sosyal bilimlerde nitel araştırma yöntemleri. 5. baskı. Ankara: Seçkin yayıncılık; 2005.
 155. Merriam S. Qualitative research and case study applications in education. San Francisco: Jossey-Bass; 1998.
 156. Özdemir M. Nitel veri analizi: Sosyal bilimlerde yöntembilim sorunsalı üzerine bir çalışma. Eskişehir Osmangazi Üniversitesi Sos Bilim Derg. 2010;11(1):323–43.
 157. Cropley A. Qualitative research methods: An introduction for students of psychology and education. Zinatne: University of Latvia; 2002.
 158. Karasar N. Araştırmalarda rapor hazırlama. Ankara: Akım yayınevi; 1995.
 159. Üzümcü Ö. Nitel araştırma yöntemine sahip tezlerin bazı değişkenler açısından incelenmesi. Akad Sos Araştırmalar Derg. 2016;4(32):327–40.
 160. Altunışık R, Çoşkun R, Yıldırım E, Bayraktaroğlu S. Sosyal bilimlerde araştırma yöntemleri. 6.Baskı. Sakarya: Sakarya Kitabevi; 2010.
 161. Erlandson DA, Harris EL, Skipper BL AS. Doing naturalistic inquiry: a guide to methods. Beverly hills: Sage; 1993.
 162. Miles M, Huberman A. Qualitative data analysis: An expanded sourcebook. London: Sage Publications; 1994.
 163. Miles M, Huberman A. Nitel veri analizi. Akbaba, Altun S, Ersoy A, editörler. Ankara: Pegem Akademi; 2015.
 164. Akar H. Durum çalışması. : Saban A, Ersoy A, editörler. Eğitimde nitel araştırma desenleri. Ankara: Anı Yayıncılık; 2016.
 165. Hoorn JV, Nourot PM, Scales B, Alward KR. Play at the center of the curriculum. 4th ed. New Jersey: Merrill Prentice Hall; 2007.
 166. Ekman P. Universals and cultural differences in facial expressions of emotion. : Cole J, editor. Nebraska Symposium on Motivation. Lincoln: University of Nebraska Press; 1972. s. 207–82.
 167. Ekman P, Friesen WV. Constants across cultures in the face and emotion. J Pers Soc Psychol. 1971;17(2):124–9.

168. Ekman P. Darwin and facial expression a century of research in review. Los Altos, CA: Malor Books; 2006.
169. WE S. Growing up with literature. 4th baskı. Canada: Delmar Learning; 2004.
170. Dockett S, Perry B, Whitton D. Picture storybooks and starting school. *Early Child Dev Care*. 2006;176(8):835–48.
171. Bartholomaeus C. 'Girls can like boy toys': Junior primary school children's understandings of feminist picture books. *Gend Educ*. 2016;28(7):935–50.
172. Fitzpatrick MJ, Mcpherson BJ. Coloring within the lines: Gender stereotypes in contemporary coloring books. *Sex Roles*. 2010;62:127–137.
173. Johnson M. Humor in children's picture books (Master Thesis). Carolina: The University of North Carolina; 2010.
174. Cherney ID, London K. Gender-linked differences in the toys, television shows, computer games, and outdoor activities of 5- to 13-year-old children. *Sex Roles*. 2006;54(9–10):717–26.
175. Sciplino C, Smith PK, Hurme H, Rusek M, Ma PB, Bäckvik P. Representations of grandparents in children's books in Britain, Italy, Greece, Finland, and Poland. *J Intergener Relatsh*. 2010;8(3):298–316.
176. Tekin E. Süleyman Bulut'un çocuk kitaplarının çocuk edebiyatının temel ilkeleri açısından incelenmesi (Yüksel lisans tezi). Balıkesir: Balıkesir Üniversitesi; 2017.
177. Taber N. Gender in children's books written for military families : The gendered portrayal of women and men , mothers and fathers in the Canadian military. *J Integr Soc Sci*. 2009;1(1):120–40.
178. Donoghue M. Language arts : Integrating skills for classroom teaching. London: Sage Publications; 2008.
179. Corsaro WA, Molinari L. Priming events and Italian children's transition from preschool to elementary school: Representations and action. *Soc Psychol Q*. 2006;63(1):16.
180. Chapman M, Filipenko M, McTavish M, Shapiro J. First graders' preferences for narrative and/or information books and perceptions of other boys' and girls' book preferences. *Can J Educ*. 2007;30(2):531–53.
181. Dinella LM, Weisgram ES, Fulcher M. Children's gender-typed toy interests: Does propulsion matter? *Arch Sex Behav*. 2017;46(5):1295–305.
182. Woods RJ, Wilcox T, Armstrong J, Alexander G. Infants' representations of three-dimensional occluded objects. *Infant Behav Dev*. 2010;33(4):663–71.
183. Alexander GM, Wilcox T, Woods R. Sex differences in infants' visual interest in toys. *Arch Sex Behav*. 2009;38(3):427–33.
184. Raag T. Influences of social expectations of gender, gender stereotypes, and situational constraints on children's toy choices. *Sex Roles*.

- 1999;41(11/12):809–31.
185. Weisgram ES, Fulcher M, Dinella LM. Pink gives girls permission: Exploring the roles of explicit gender labels and gender-typed colors on preschool children's toy preferences. *J Appl Dev Psychol.* 2014;35(5):401–9.
 186. Gooden AM, Gooden MA. Gender representation in notable children's picture books: 1995–1999. *Sex Roles.* 2001;45(1–2):89–101.
 187. Filipović K. Gender representation in children's books: Case of an early childhood setting. *J Res Child Educ.* 2018;32(3):310–25.
 188. Zucker TA, Cabell SQ, Justice LM, Pentimonti JM, Kaderavek JN. The role of frequent, interactive prekindergarten shared reading in the longitudinal development of language and literacy skills. *Dev Psychol.* 2013;49(8):1425–39.
 189. Robbins C, Ehri LC. Reading storybooks to kindergartners helps them learn new vocabulary words. *J Educ Psychol.* 1994;86(1):54–64.
 190. Konar E. 1995-2001 yılları arasında yayımlanan okul öncesi hikaye kitaplarındaki bazı kavramların içerik ve biçimsel olarak incelenmesi (Yüksek lisans tezi). Konya: Selçuk Üniversitesi; 2004.
 191. Court D, Rosental E. Values embodied in children's literature used in early childhood education in Israeli state schools. *Early Child Educ J.* 2007;34(6):407–14.
 192. Lake VE. Linking literacy and moral education in the primary classroom. *Read Teach.* 2019;55(2):125–9.
 193. Flook L, Goldberg SB, Pinger L, Davidson RJ. Promoting prosocial behavior and self-regulatory skills in preschool children through a mindfulness-based kindness curriculum. *Dev Psychol.* 2015;51(1):44–51.
 194. Kato-Shimizu M, Onishi K, Kanazawa T, Hinobayashi T. Preschool children's behavioral tendency toward social indirect reciprocity. *PLoS One.* 2013;8(8).
 195. Machado JM. Early childhood experiences in language arts. 7. baskı. Canada: Thomsen Delmar Learning; 2002.
 196. Danko-McGhee K, Slutsky R. Judging a book by its cover: Preschool children's aesthetic preferences for picture books. *Int J Educ Through Art.* 12 Temmuz 2011;7(2):171–85.

EK – 1: Tez Çalışması ile İlgili Etik Kurul İzni



30.06.2017
09-2590

T.C.
HACETTEPE ÜNİVERSİTESİ
Rektörlük

400
30.6.2017

Sayı : 35853172/431 - 2310

29 Haziran 2017

SAĞLIK BİLİMLERİ FAKÜLTESİ DEKANLIĞINA

Fakülteniz Çocuk Gelişimi Bölümü öğretim üyesi **Doç. Dr. Zeynep ÇETİN** danışmanlığında **Öğr. Gör. Aslı KIRMAN** tarafından yürütülen "**Çocuk Kitaplarında Oyun ve Oyuncak Kavramının İncelenmesi**" başlıklı tez çalışması, Üniversitemiz Senatosu Etik Komisyonunun **20 Haziran 2017** tarihinde yapmış olduğu toplantıda incelenmiş olup, etik açıdan uygun bulunmuştur.

Bilgilerinizi ve gereğini rica ederim.

Rahime M. NOHUTCU

Prof. Dr. Rahime M. NOHUTCU
Rektör a.
Rektör Yardımcısı

960

*Danışmanlık bilgisi
1A*

EK - 2: Tez Çalışması Orjinallik Raporu

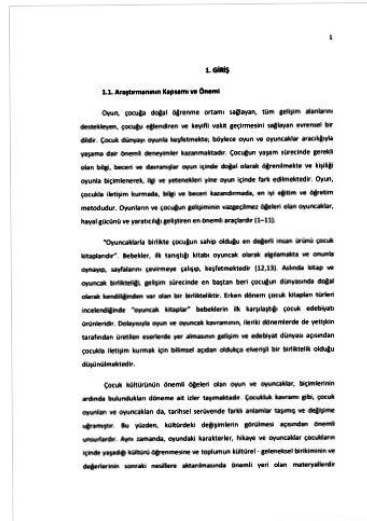


Dijital Makbuz

Bu makbuz ödevinizin Turnitin'e ulaştığını bildirmektedir. Gönderiminize dair bilgiler şöyledir:

Gönderinizin ilk sayfası aşağıda gönderilmektedir.

Gönderen: **Asli Kirman**
 Ödev başlığı: **çocuk kitaplarında oyun ve oyuncak..**
 Gönderi Başlığı: **ÇOCUK KİTAPLARINDA OYUN VE ...**
 Dosya adı: **TEZ_ASLI_KIRMAN.docx**
 Dosya boyutu: **6.74M**
 Sayfa sayısı: **190**
 Kelime sayısı: **35,794**
 Karakter sayısı: **247,260**
 Gönderim Tarihi: **23-May-2019 03:32PM (UTC+0300)**
 Gönderim Numarası: **1134859246**



ÇOCUK KİTAPLARINDA OYUN VE OYUNCAK KAVRAMININ İNCELENMESİ

ORIJINALLIK RAPORU

%**4**

BENZERLİK ENDEKSİ

%**3**

İNTERNET
KAYNAKLARI

%**1**

YAYINLAR

%**3**

ÖĞRENCİ ÖDEVLERİ

BİRİNCİL KAYNAKLAR

1

dergipark.gov.tr

İnternet Kaynağı

<%**1**

2

www.bbyhaber.com

İnternet Kaynağı

<%**1**

3

Submitted to Beykent Üniversitesi

Öğrenci Ödevi

<%**1**

4

Submitted to Mugla University

Öğrenci Ödevi

<%**1**

5

www.ifla.org

İnternet Kaynağı

<%**1**

6

Submitted to Ankara University

Öğrenci Ödevi

<%**1**

7

www.mainboard24.com

İnternet Kaynağı

<%**1**

8

Submitted to Ege Üniversitesi

Öğrenci Ödevi

<%**1**

EK – 3: İncelenen Kitapların Listesi

(Kitaplar soy isme göre alfabetik olarak sıralanmıştır.)

Sıra No:	Kitabın İsmi	Yazarı	Basım Yılı
1.	Ustanın Çocukları	Acı, İsmet	2013
2.	Elmalı Pasta Ustası	Açılmış, Nesime	2013
3.	Zamana Açılan Kapı	Adalı, Bilgin	2013
4.	Yaşasın Ç Harfi Kardeşliği	Ak, Behiç	2013
5.	Uçan Nine	Akal, Aytül	2016
6.	Kuka'nın Dişi Yerinden Çıktı	Akın, Kevser	2017
7.	Arkadaş Arayan Kokarca	Altinköprü, Tuncel	2016
8.	Farelerin Çaresi	Altinköprü, Tuncel	2016
9.	Guguk Kuşunun Dostluğu	Altinköprü, Tuncel	2016
10.	Sevginin Değeri	Altinköprü, Tuncel	2016
11.	Timsahlı Irmak	Altinköprü, Tuncel	2016
12.	Yaralı Fil Yavrusu	Altinköprü, Tuncel	2016
13.	Üç Yakın Dost	Altinköprü, Tuncel	2016
14.	Gürültülü Patırtılı Şeyler	Asal, Yusuf	2013
15.	Kuşlar Nereye Uçar?	Asoğlu, Mustafa	2013
16.	Kırkayak	Atalay, Tunç	2017

17.	Kalbimdeki Kelebek	Atilla, Mehmet	2013
18.	Zeugma'nın Kayıp Gözbebeđi	Ayla, Elif	2016
19.	Yaramaz Mert Efe	Bahçeci, Funda	2013
20.	Hürkuş İle Göklerde	Bahtiyar, Orhan	2013
21.	Küçük Mavi Kuş Ve Kiraz Ağacı	Bal, Ayşe Özden	2016
22.	Uçmak İsteyen Balık	Barbarosođlu, Nalan	2014
23.	Rekorlar Kitabı	Batur, Rifat	2014
24.	Arka Sokađın Çocukları	Bektaş, Ekrem	2013
25.	Bu Köyün Öğretmeni	Bektaş, Ekrem	2013
26.	Küçük Sultan	Bektaş, Ekrem	2013
27.	Mayalı Yamalı Bir Hikaye	Birinciođlu, Göknur	2015
28.	Cin Atı	Bozdemir, Banu	2014
29.	Aslan Kral Kork	Bulut, Süleyman	2013
30.	Banyo	Çınarođlu, Ayla	2013
31.	Hayvanlar	Çınarođlu, Ayla	2013
32.	Oyuncak	Çınarođlu, Ayla	2013
33.	Saç Tokası	Çınarođlu, Ayla	2013
34.	Tarhana Çorbası	Çınarođlu, Ayla	2013
35.	Yođurt	Çınarođlu, Ayla	2013

36.	Uçurtma Zamanı	Çiçek, Naile	2014
37.	Kardan Kediler	Çubukçu, İsmail	2017
38.	Kayıp Cüzdan	Çubukçu, İsmail	2017
39.	Markalı Botlarım	Çubukçu, İsmail	2017
40.	Sade Dondurma	Çubukçu, İsmail	2017
41.	Yakan Top	Çubukçu, İsmail	2017
42.	Ada'nın Hayal Günlükleri 2	Dağ, Özlem	2013
43.	Ada'nın Hayal Günlükleri 3	Dağ, Özlem	2013
44.	Ada'nın Hayal Günlükleri 4	Dağ, Özlem	2013
45.	Ada'nın Hayal Günlükleri 5	Dağ, Özlem	2013
46.	Balin Kız İle Annesi	Damla, Nurdan	2016
47.	Kırmızı Kız İle Kedisi	Damla, Nurdan	2016
48.	Şakacı Böğürtlen Ağacı	Damla, Nurdan	2016
49.	Tatlı Elma Şekeri	Damla, Nurdan	2016
50.	Üç Altın Çiçek	Damla, Nurdan	2016
51.	Dedemin Bisikleti	Deringöl, Beyza	2013
52.	En Güzel Bir Yer	Durgut, Handan	2013
53.	Bastıbacak Virgül	Güler, Mehmet	2013
54.	Tombul Tavuk	Gülsüren, Leyla	2013

55.	Küçük Veteriner	Gündüz, Üzeyir	2014
56.	Kalbinaz Beklerken	Güneş, Pelin	2013
57.	Toparlak İle Tırsak	Gürsoy, Şebnem	2013
58.	Anne Kimdir?	Hepçilingirler, Feyza	2014
59.	Şeker Kız	İzgu, Muzaffer	2013
60.	Yetim Serçe'nin Serüvenleri	Kaplan, Sadettin	2013
61.	100 Aldım Düşüp Bayıldım! Zeynep'in Aşırı Komik Maceraları 1	Karacan, Şebnem Güler	2014
62.	Başıma İcat Çıkardım Zeynep'in Aşırı Komik Maceraları 2	Karacan, Şebnem Güler	2013
63.	Haydi, Kantine Hücuuum! Zeynep'in Aşırı Komik Maceraları 3	Karacan, Şebnem Güler	2013
64.	Hayal Gemisi Tayfaları	Karcı, Hakan	2017
65.	Denizler Prensesi Fergana	Kocadoru, Hamide	2017
66.	Kaşıkçı Elması'nın Sırrı	Koç, Şeyda	2016
67.	Fırt Fırt Fırça	Orbay, Nazlı	2013
68.	Torba Gaga	Orbay, Nazlı	2013
69.	Tosbik Tosbağa	Orbay, Nazlı	2013
70.	Annemin Masalları	Özacar, Gülnaz Emine	2014

71.	Dijital Ayak İzini Öğreniyorum	Özen, Yeşim	2017
72.	Becerikli Aslı Mutfakta	Özeren, Sara Gürbüz	2016
73.	Dişler Ülkesine Yolculuk	Sarioğlu, Kosta	2017
74.	Çizmeli Gıcır	Saygı, Sevgi	2017
75.	Rengini Arayan Pudra	Sayın, Betül	2014
76.	Ben Yaramaz Değilim!	Semerci, Bengi	2014
77.	Sakız Sardunya	Şafak, Elif	2015
78.	Bozok'un Patenleri	Şanlı, Nilay	2013
79.	Poyri Dönüyor	Şanlı, Nilay	2013
80.	Poyri Dünya'mızda	Şanlı, Nilay	2013
81.	Sihirli Kütüphane	Tuncer, Esra	2013
82.	Nasrettin Hoca Anaokulunda	Turan, Nuran	2014
83.	Büyüyünce Kaptan Olacağım	Ün, Duygu	2015
84.	Büyüyünce Mühendis Olacağım	Ün, Duygu	2015
85.	Büyüyünce Öğretmen Olacağım	Ün, Duygu	2015
86.	Büyüyünce Veteriner Olacağım	Ün, Duygu	2015
87.	Bu Nasıl Tatil?	Ünsal, İbrahim	2016
88.	Hangisi Daha Acil?	Ünsal, İbrahim	2016
89.	Sevgili Öğretmenim	Ünsal, İbrahim	2017

90.	Bir Kelođlan Varmıř	Yađcı, Öner	2016
91.	Kelođlan Devler Ülkesinde	Yađcı, Öner	2016
92.	Kelođlan Sihirli Dünyada	Yađcı, Öner	2016
93.	Kuřlar Nereye Gitti?	Yamaç, Ayře	2015
94.	Meryem Adil Davranıyor	Yavuz, Meryem Nuriye	2013
95.	Meryem Öz Denetim	Yavuz, Meryem Nuriye	2013
96.	řahmaran Masallar	Yavuz, Muhsine Helimođlu	2013
97.	Arkadařım Bařparmak	Yazgan, Bestami	2014
98.	Palyaço Okulu 1	Yener, Mavisel	2013
99.	Palyaço Okulu 2	Yener, Mavisel	2013
100.	Sesini Beđenmeyen Rüzgar	Yılmaz, Mahmut	2013

Ek – 4: Değerlendirme Formu – Kontrol Listesi

I. BÖLÜM: Çocuk Kitaplarıyla İlgili Genel Özellikler	
Adı	
Yazar adı	
Yayın evi	
Yayın yeri	
Yayın yılı	
Baskı sayısı	
İlk basım yılı	
Sayfa sayısı	
Resimleyen	
Hangi yaş için yazıldığı	
Kitabın Türü	ABC kitabı- Masal-Öykü-Roman- Eğitim-Diğer
Kitaptaki öykü-masal sayısı	
Yazar bilgisi	Var (içerik) – Yok
Uzman görüşü	Var (içerik) – Yok
Aile veya eğitimciyi bilgilendiren ek bölüm	Var (içerik) – Yok
Kitabın adıyla içeriği uyumlu mu?	Evet – Hayır

II. BÖLÜM: Oyunla İlgili Özellikler	
Oyunun adı	
Türü	
Karaktere göre oyun çeşitlerine uygunluk	Var – Yok
Geçtiği mekan	
Oyun süresi	
Oyunu oynayan çocuk / çocukların özellikleri	Yaş – Cinsiyet
Oyunda lider varsa özellikleri	Yaş – Cinsiyet Varsa belirgin karakter özelliği ya da özel durum (engellilik vb.)
Yan karakter varsa özellikleri	Yaş – Cinsiyet Varsa belirgin karakter özelliği ya da özel durum (engellilik vb.)
Oyun türü ve cinsiyet eşleştirmesinde toplumsal cinsiyet izleri	Var (içerik) – Yok
Kiminle oynandığı	
Oyuna eşlik eden çocuk sayısı	
Oyuna eşlik eden yetişkin	Var (rolü) - Yok
Oyuna başlatan kişi	
Kitabın uygun olduğu yaş grubu ile kitap kahramanlarının yaşları uyumlu mu?	Evet – Hayır

Oyunla ilgili kültürel öğeler	Var (içerik) – Yok
Oyunlar aracılığıyla yansıtılan, cinsiyet rolleri, etnik köken, din, dil ya da sınıf farklılıklarına ilişkin önyargılar	Var (içerik) – Yok
Oyun aracılığıyla çocuğun özellikle desteklenen gelişim alanı	
Oyun aracılığıyla kitabın mesajı	
Oyun aracılığıyla çocuğa hangi kavram, değer, davranış becerisi öğretilmeye çalışılmıştır?	

III. BÖLÜM: Oyuncakla İlgili Özellikler	
Oyuncağın adı	
Oyuncağın türü	
Oyuncağın yapıldığı materyal	Ahşap-Plastik-Seramik- Tekstil-Karton-Kağıt- Diğer
Oyuncakla oynayan karakterin özellikleri	Yaş– Cinsiyet- Özel Durum (engellilik vb.)
Kendi oyuncakını yapmaya teşvik etme	Var – Yok
Yaşa göre oyuncak çeşitlerine uygunluk	Var – Yok
Oyuncakla ilgili kültürel öğeler	Var (içerik) – Yok

Kitapta, oyuncaklar aracılığıyla yansıtılan, cinsiyet rolleri, etnik köken, din, dil ya da sınıf farklılıklarına ilişkin önyargılar	Var (içerik) – Yok
Oyuncak aracılığıyla çocuğun özellikle desteklenen gelişim alanı	
Oyuncak aracılığıyla kitabın mesajı	
Oyuncak aracılığıyla çocuğa hangi kavram, değer, davranış becerisi öğretilmeye çalışılmıştır?	

IV. BÖLÜM: Oyun – Oyuncaklara Ait Resimlemeyle İlgili Özellikler	
Kitabın ön kapak resmi, kitabın konusu ile ilişkilidir.	
Resmedilen oyunlar	
Resmedilen oyun alanları	
Resmedilen oyuncaklar	
Resmedilen oyuncakların renkleri	
Oyunda resmedilen kişiler ve yüz ifadeleri	Mutluluk - Üzüntü – Şaşkınlık- Korku-Tiksinme-Öfke
Kitaptaki resimler, metinde/kelimede anlatılmak istenen oyunu/oyuncağı açıklar niteliktedir.	

9. ÖZGEÇMİŞ

I- Bireysel Bilgiler

Adı-Soyadı: Aslı KIRMAN

Doğum yeri ve tarihi: 01.10.1980 / İZMİR

Uyruđu: T.C.

II- Eğitim

2014-2019 – Hacettepe Üniversitesi Sağlık Bilimleri Enstitüsü, Çocuk Gelişimi ve Eğitim Programı, Doktora Eğitimi

2007-2009 – Dokuz Eylül Üniversitesi, Sağlık Bilimleri Enstitüsü, Çocuk Sağlığı ve Hastalıkları Programı, Yüksek Lisans Eğitimi

III- Mesleki Deneyim

02/2011- – Muğla Sıtkı Koçman Üniversitesi, Sağlık Bilimleri Fakültesi, Muğla, Öğretim Görevlisi