

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

**RESİMLİ ÇOCUK KİTAPLARINDA YER ALAN ÇOCUK
OYUNLARININ GELİŞİMSEL BAKIŞ AÇISIYLA İNCELENMESİ**

Bedriye ÇELİK

**Çocuk Gelişimi ve Eğitimi Programı
YÜKSEK LİSANS TEZİ**

**ANKARA
2021**

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

**RESİMLİ ÇOCUK KİTAPLARINDA YER ALAN ÇOCUK
OYUNLARININ GELİŞİMSEL BAKIŞ AÇISIYLA İNCELENMESİ**

Bedriye ÇELİK

**Çocuk Gelişimi ve Eğitimi Programı
YÜKSEK LİSANS TEZİ**

**TEZ DANIŞMANI
Doç. Dr. Saniye BENCİK KANGAL**

**ANKARA
2021**

HACETTEPE ÜNİVERSİTESİ
SAĞLIK BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ
RESİMLİ ÇOCUK KİTAPLARINDA YER ALAN ÇOCUK OYUNLARININ GELİŞİMSEL
BAKIŞ AÇISIYLA İNCELENMESİ
Bedriye ÇELİK
Doç. Dr. Saniye BENCİK KANGAL

Bu tez çalışması 08.06.2021 tarihinde jürimiz tarafından “Çocuk Gelişimi ve Eğitimi Programı”nda yüksek lisans tezi olarak kabul edilmiştir.

Jüri Başkanı: *Prof. Dr. İsmihan ARTAN*
(Hacettepe Üniversitesi)

Tez Danışmanı: *Doç. Dr. Saniye BENCİK KANGAL*
(Hacettepe Üniversitesi)

Üye: *Prof. Dr. Müdriye YILDIZ BIÇAKÇI*
(Ankara Üniversitesi)

Üye: *Doç. Dr. Zeynep ÇETİN*
(Hacettepe Üniversitesi)

Üye: *Doç. Dr. Haktan DEMİRCİOĞLU*
(Hacettepe Üniversitesi)

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

30 Haziran 2021

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.

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

02/07/2021

(İmza)

Bedriye ÇELİK

i

ⁱ“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 **danışmanın** 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 **danışmanın** 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 **danışmanın** 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. Saniye BENCİK KANGAL danışmanlığında tarafımdan üretildiğini ve Hacettepe Üniversitesi Sağlık Bilimleri Enstitüsü Tez Yazım Yönergesine göre yazıldığını beyan ederim.

Bedriye ÇELİK

TEŞEKKÜR

Tez çalışmamın başından sonuna kadar çok değerli katkılarını benimle paylaşan, yapıcı eleştirileri, cesaretli tutumu ile beni her daim motive eden, gerek akademik gerek kişisel hayatıyla model aldığım, samimiyeti ve pozitif enerjisine hayran olduğum değerli tez danışman hocam Saniye BENCİK KANGAL'a teşekkürlerimi sunuyorum.

Tez çalışmamın veri girişi aşamasında çok değerli bilgilerini benimle paylaşıp, yardımcı olan değerli hocam Arş. Gör. Aslı İZOĞLU TOK'a çok teşekkür ederim.

Tez çalışmamın her aşamasında motivasyonumu dinamik tutmama yardım eden, her umudum tükendiğinde sen yaparsın, deyip yeniden başlamamı destekleyen çok sevgili arkadaşlarım Aslı Sena ALPALT, Günay BİÇİCİ, Nazlıcan CİRİT, Nihan YÜKSEL'e bu süreci daha eğlenceli ve uygun hale getirmemde yardımcı oldukları için teşekkür ediyorum.

Teşekkürlerimin en özelini ise beni karşılıksız seven, her daim hiçbir karşılık beklemeden yanımda olup hayatımı daha anlamlı hale getiren annem, babam ve Berke KANCA'ya sunuyorum.

Bu tez çalışması Covid-19 pandemi sürecinde oyunları yarım kalan tüm çocuklara ithaf edilmiştir.

ÖZET

Çelik, B., Resimli Çocuk Kitaplarında Yer Alan Çocuk Oyunlarının Gelişimsel Bakış Açısıyla İncelenmesi, Hacettepe Üniversitesi Sağlık Bilimleri Enstitüsü, Çocuk Gelişimi ve Eğitimi Programı, Yüksek Lisans Tezi, Ankara, 2021. Bu çalışma internet üzerinden en çok satış yapan 100 resimli çocuk kitabında yer alan çocuk oyunlarının gelişimsel bakış açısıyla incelenmesi amacıyla gerçekleştirilmiştir. Kitaplar gelişimsel bakış açısıyla incelenirken Piaget, Parten ve Smilansky'nin oyun kuramları baz alınmıştır. Araştırmanın evrenini internet üzerinden satış yapan kitap sitelerindeki tüm resimli çocuk kitapları oluşturmuştur. Amaçlı örnekleme yoluyla seçilen internet üzerinde en çok satış yapan 100 resimli çocuk kitabı ise araştırmanın örneklemini oluşturmaktadır. Araştırma da veriler, literatür taraması yapılarak oluşturulan "kitap inceleme formu" ile toplanmıştır. Form genel bilgiler ve çocuk edebiyatı ve oyun olmak üzere iki bölümden oluşmuştur. Genel bilgilerde kitabın adı, yazarı, resimleyeni, yayınevi, basım yılı, basım sayısı, sayfa sayısı; çocuk edebiyatı ve oyun bölümünde ise oyunu oynayan karakterler, oyuna eşlik edenler, oyun ortamı, oyun materyali, oyunun desteklediği alan, kuramlar gibi alt başlıklarından oluşmaktadır. Araştırmada nitel araştırma yöntemlerinden içerik analizi yöntemi kullanılarak belli kategoriler ve alt kodlar oluşturulmuştur. Veri analizi için ise MAXQDA programından destek alınmıştır. Sonuç olarak en çok satan 100 resimli çocuk kitabının 56 tanesinde çocuk oyunu bulunduğu, bu oyunların en fazla bilişsel gelişim alanını desteklediği belirlenmiştir. Kitaplarda yer alan çocuk oyunlarında Piaget'in oyun kuramından en sık alıştırmalı/fonksiyonel oyun evresi, Parten'in oyun kuramından en sık tek başına oyun evresi ve Smilansky'nin oyun kuramında en sık işlevsel oyun evresi görülmüştür. Elde edilen bulgular çocuk edebiyatı ve çocuk oyunları bağlamında tartışılmıştır.

Anahtar kelimeler: Çocuk edebiyatı, resimli çocuk kitapları, çocuk oyunları, oyun gelişimi

ABSTRACT

Çelik, B., An Investigation of Children's Play in Illustrated Children's Books from a Developmental Perspective, Hacettepe University Graduate School of Health Sciences, Child Development and Education Program, Master Thesis, Ankara, 2021. This study was carried out with the aim of analyzing the children's play included in the 100 bestselling children's books on the internet from a developmental point of view. The play theories of Piaget, Parten and Smilansky were taken as the basis while examining the books from a developmental point of view. The universe of the research is composed of all illustrated children's books on book sites selling online. The 100 best-selling children's books with pictures, selected through purposeful sampling, constitute the sample of the study. In the research, the data were collected with the "book review form" created by searching the literature. The form consists of two parts: general information, children's literature and play. In general information, the title of the book, its author, illustrator, publisher, year of publication, number of pages, number of pages; In the children's literature and play section, it consists of sub-titles such as characters playing the play, accompanying the play, play environment, play material, the field supported by the play and theories. In the study, certain categories and sub-codes were created by using the content analysis method, one of the qualitative research methods. Support was received from the MAXQDA program for data analysis. As a result, it was determined that 56 of the 100 best-selling children's books with Picture have children's play, and these play mostly support the cognitive development area. In the children's play in the books, the most frequent exercise / functional play phase from Piaget's play theory, the most common single play phase from Parten's play theory, and the most common functional play phase in Smilansky's play theory were seen. The findings were discussed in the context of children's literature and children's play.

Keywords: Children's literature, illustrated children's books, children's play, play development

İÇİNDEKİLER

	Sayfa
ONAY SAYFASI	iii
YAYIMLAMA VE FİKRİ MÜLKİYET HAKLARI BEYANI	iv
ETİK BEYAN	v
TEŞEKKÜR	vi
ÖZET	vii
ABSTRACT	viii
TABLolar	xi
ŞEKİLLER	xii
1. GİRİŞ	1
1.1 Araştırmanın Problemi	1
1.2 Araştırmanın Amacı	4
1.3 Araştırmanın Önemi	5
1.4 Varsayımlar	9
1.5 Sınırlılıklar	9
2. GENEL BİLGİLER	10
2.1 Oyun	10
2.1.1 Oyunun Tarihçesi	12
2.1.2. Oyunun Gelişime Katkısı	17
2.1.3Piaget'in Oyun Teorisi	27
2.1.4 Parten'in Oyun Teorisi	30
2.1.5 Smilansky'in Oyun Teorisi	34
2. 2 Çocuk Edebiyatı	38
2.2.1. Resimli Çocuk Kitapları	40
2.2.2 Resimli Çocuk Kitaplarının Fiziksel ve İçerik Özellikleri	43
2.2.3 Resimli Çocuk Kitaplarının Çocuk Gelişimine Katkıları	49
2.3 Resimli Çocuk Kitaplarında Oyunlar	54
2.4 Araştırma İle İlgili Önceki Çalışmalar	57
3. GEREÇLER VE YÖNTEM	63
3.1 Araştırmanın Modeli	63

3.2 Araştırmanın Evren ve Örneklemi	63
3.3 Veri Toplama Araçları	64
3.4 Veri Toplama Süreci	66
4.BULGULAR	68
4.1 Araştırmada İncelenen Kitapların Künyesindeki Bilgilere Yönelik Bulgular	68
4.2 Kitaplarda Yer Alan Oyun Bulgularına Yönelik Modeller	69
4.2.1 Oyun Nasıl Belirtilmiş?	69
4.2.2 Oyunun Hitap Ettiği Yaş Grubu	77
4.2.3 Oyun Çeşitleri	83
4.2.4 Oyun Oynayan Karakterler	99
4.2.5 Oynandığı Yere ve Kişi Sayısına Göre Oyunun Türü	108
4.2.6 Oyun Ortamı	123
4.2.7 Oyun Materyalleri	135
4.2.8 Kiminle Oynuyor?	151
4.2.9 Gelişim Alanları	158
4.2.10 Kuramlar	171
5. TARTIŞMA	184
6. SONUÇ VE ÖNERİLER	194
7. KAYNAKÇA	198
8. EKLER	206
EK -1:Kitaplar İncelenirken Kullanılan Kitap İnceleme Formu	
EK-2: Bulgular ve Tartışmada Yararlanılan Kitaplar	
EK-3: Etik Komisyon Onayı	
EK-4: Dijital Makbuz	
EK-5: Orjinallik Raporu	
9. ÖZGEÇMİŞ	

TABLolar

	Sayfa
Tablo 4. 1. Kitabın Gelişimsel Uygunluđuna İlişkin Tablo	68
4. 2. Oyun Kelimesi ve Oyunun Varlığına İlişkin Tablo	70

ŞEKİLLER

	Sayfa
Şekil 4 .1. Oyun Nasıl Belirtilmiş Kategorisi Ve Alt Kodları Şekli	70
4 .2. Oyunun Gelişimsel Uygunluğu Kategorisi Ve Alt Kodları Şekli	78
4 .3. Oyun Adı Kategorisi ve Alt Kodlarına İlişkin Şekil	84
4 .4. Oyun Oynayan Karakterler ve Alt Kodlarına İlişkin Şekil	100
4 .5. Oyun Türü Kategorisi ve Alt Kodlarına İlişkin Şekil	109
4 .6. Oyun Ortamı Kategorisi ve Alt Kodlarına İlişkin Şekil	124
4 .7. Oyun Materyalleri Kategorisi ve Alt Kodlarına İlişkin Şekil	136
4 .8. Kiminle Oynuyor Kategorisi ve Alt Kodlarına İlişkin Şekil	152
4 .9. Gelişim Alanları Kategorisi ve Alt Kodlarına İlişkin Şekil	158
4 .10. Kuramlar Kategorisi Ve Alt Kodlarına İlişkin Şekil	172

1. GİRİŞ

Bu bölümde araştırmanın problemi, amacı, önemi, varsayımları ve sınırlılıkları ele alınmıştır.

1.1 Araştırmanın Problemi

Jones oyun ile ilgili olarak çocukların aktif katılım sağlayarak, gelişimini bilişsel, sosyal, motor, dil becerileri yönünden desteklediğini ve bunları tekrarlayan bir süreç içerisinde tecrübe kazandırarak, kendini tanıyarak öz düzenleme becerilerini, beden farkındalığını, hayal gücünü, eleştirel düşünme becerilerini de desteklediğini, çocuğun eğlenirken öğrendiği aktiviteler olduğunu belirtmiştir (1).

Yılmaz ve ark. göre çocuklar sadece mutlu olmak, oyalanmak için oyun oynamazlar. Oyun yetişkinlik dönemindeki yaşamın bir provasıdır ve oyun oynamak da bu provanın deneyimlendiği yerdir. Oyun çocuk için yaratıcı düşünme becerileri, problem çözme, kendini ifade edebilme ve daha birçok becerisini destekleyecek doğal bir ortamdır. Bir bakıma oyun çocuk için doğal bir eğlenme ve öğrenme ortamıdır da denebilir (1). Çocuk oyun yoluyla öğrenir, dener, yanılır, iletişim kurar, kendini ifade eder, çevresini ve kendini keşfeder. Buna istinaden bu dönemde sağlanacak deneyim fırsatları çocukların temel bilgi ve becerileri elde etmesini sağlamakta, bununla birlikte, sosyal ve duygusal yaşamını, iletişim becerilerini güçlendirmekte, sosyal bir varlık olduğunun ilk bulgularını vermektedir. Çocuklarla iletişime geçmenin en kolay ve zahmetsiz yolu onlarla oyun oynamaktır (2).

Piaget'ye göre oyunlar çocuğun sosyal bir varlık olduğunu kanıtlayan en önemli belgelerdir. Bu belgelerde çocuğun zaman içerisindeki değişimini ve gelişimini görmek mümkündür (1). Parten, oyunu sosyal beceri geliştirme bağlamında tanımlamış ve interaktif oyun yoluyla çocukların toplum ile ilgili her bilgiyi öğrendiklerini savunmuştur (3).

Vygotsky'e göre ise oyun bir bellek kartı gibi içerisinde sıkıştırılmış formda bütün gelişim özelliklerini barındırmaktadır (4).

Athey'e göre yirminci yüzyılın sonuna kadar oyun, araştırmacılar tarafından çok önemsenmemiş ve çocuğun gelişimi üzerindeki etkisi görmezden gelinmiştir. Oysaki oyun Scarlett'e göre çocuğun sosyal becerilerini destekler ve duygularını tanımasını ve ifade etmesini sağlar, Pehlivan'a göre ise sosyal gelişimin, desteklemekle birlikte toplumdaki sosyal ve cinsiyet rolleri öğrenmesini sağlar. Whitebread ve ark. oyunun çocuğun ince ve kaba motor becerilerinin gelişimini ve bedensel esnekliğini yani motor gelişimini desteklediğini belirtmişlerdir (3).

Senemoğlu bilişsel gelişimin öncülerinden Piaget'e göre çocuklar içinde buldukları çevrede kendi öğrenmelerini oynadıkları çeşitli oyun ve oyuncaklar sayesinde gerçekleştirdiklerini ve bu sayede daha kalıcı olabileceklerini belirtir (3).

Çocuğun gelişimi için en az oyun kadar faydalı, ona tıpkı oyun gibi yaşam tecrübesi deneyimleme fırsatı sunan, farklı duyguları tanıtan bir diğer unsur ise resimli çocuk kitaplarıdır.

Resimli çocuk kitapları tıpkı oyun gibi çocuğun dilsel, fiziksel, sosyal ve bilişsel öğrenme sürecini desteklemekle birlikte, çocuğun kişilik gelişimine ve demokratik kültür alt yapısını benimsemesine de katkı sağlamaktadır. Resimlerle kelimelerin bir ahenk içinde olduğu bu kitaplar, daha soyut döneme geçmemiş çocuğun zihninde görsel öğelerle kavramların oluşmasını sağlamakta, duyu gelişimini desteklemekte; nesnelere kategorize etme, sıralama, gruplandırma, yeniden hatırlama, muhakeme etme, problem çözme ve dikkat etme gibi bilişsel süreçlerinin gelişimini desteklemektedir (5).

Bir bireyin kişilik gelişiminin büyük bir oranının erken çocukluk döneminde olduğu düşünüldüğünde kitap okuma alışkanlığının temelini de bu dönemde resimli çocuk kitaplarıyla etkileşimli bir şekilde atılması oldukça önemlidir (6). Hem yerli ve yabancı kültürel öğeleri içeren hem de çocukları çeşitli alanlarda destekleyen resimli

çocuk kitaplarının içerik ve fiziki açıdan nitelikli olması aynı zamanda dünyaya ve yaşama bakış açılarına olumlu katkı sağlayacaktır (7).

Erken yaşlardan itibaren çocuklar, kitaplardaki karakterlerle özdeşim kurar kendi hayatlarından bazı bölümler fark eder; olay ve durumları irdelerler ve konuya gerçekten yaşıyorlarmışçasına kendilerini kaptırabilirler (6).

Sever'e göre çocuklar, kitaplardaki kahramanlarla kendi hayatları arasında bir köprü kurdukları için kitaptaki olaylardan ve kahramanlardan etkilenirler (5).

Üstün'e göre çocuklar resimli çocuk kitapları okudukça kitaptaki her bir bileşenin daha çok farkına varır, kitapta yaşanan duyguyu tanır, öğrenir, anlamlandırır, kendi içerisinde yorumlar ve prososyal davranışlar geliştirir (5). Ayrıca Bassa'ya göre özellikle soyut döneme girmemiş çocuklar için resimli çocuk kitapları resimleme özellikleri sayesinde sözcükleri çocukların daha iyi anlamlandırmaları için kitaptaki olay ve durumu daha somut hale getirmektedir (6).

Bunlar etkileşimli bir okuma sürecinde çocuğagelişimsel düzeyine uygun resimli çocuk kitapları sunarak, onun gözlemlemesine, özümsemesine fırsat vererek gerçekleşebilir. Çocuk, okuma sürecinde çevresinde bulunan görsel veya sözel uyaranlarla etkileşimde bulunur, onları kendi içerisinde anlamlandırmaya ve bunlara uygun tepkiler vermeye çalışır (5). Bu sayede çocuk edebiyatının hedeflerinden biri olan çocuğu yaşam deneyimlerine hazırlaması gerçekleşmiş olur.

Çocuğun gelişimi için elzem iki unsur olan oyun ve resimli çocuk kitaplarının birçok faydası bulunmakla birlikte etkileşim haline geldiklerinde oluşan fayda daha da artacaktır. Bu sebeple resimli çocuk kitapları içerisinde yer alan çocuk oyunları çocuğa sadece kitabın faydalarını sunmakla kalmayıp çocuk o oyunları oynadığı takdirde oyunun da faydalarından yararlanmış olacaktır.

Bu bilgiler doğrultusunda resimli çocuk kitaplarındaki çocuk oyunlarının incelenme ihtiyacı doğmaktadır. Alan yazında çocuk edebiyatı ile ilgili birçok araştırma

bulunmaktadır. Ancak resimli çocuk kitaplarında sadece okul öncesi dönem ve oyun kavramını ele alan arařtırmalar yetersizdir. Bu sebeple bu arařtırmada resimli çocuk kitaplarında bulunan çocuk oyunları, gelişimsel bakış açısıyla incelenecektir.

1.2 Arařtırmanın Amacı

Okul öncesi dönemde oyunun çocuğun hayatında kapladığı yer oldukça önemlidir. Oyun çocuğun dil, bilişsel, motor, sosyal ve öz bakım olmak üzere her gelişim alanında birçok farklı alt beceriyi desteklemektedir. Oyun ile birlikte önemi tartışılmayacak en dikkat çekici unsur resimli çocuk kitaplarıdır. Özellikle erken dönemde resimli çocuk kitaplarıyla tanışan çocuklar kitaplardan birçok fayda sağlamaktadır. Çocuğun oyun yoluyla öğrendiği baz alınarak verilmek istenen mesajların oyun içerisinde verilmesi oldukça kullanılan bir yöntemdir. Çocuklar resimli çocuk kitaplarında gördüğü birçok olayı denemek istemektedir. Bu sebeple resimli çocuk kitaplarının içerisinde yer alan çocuk oyunları, çocuklar için okunan kitabı çok daha faydalı kılmaktadır.

Bu arařtırmanın amacı en çok satan resimli çocuk kitaplarında yer alan çocuk oyunlarını gelişimsel bakış açısıyla incelemektir. Bu doğrultuda oyunları daha ayrıntılı incelemek adına kitaplar içerisinde bulunan oyunlar Piaget, Parten ve Smilansky'nin oyun teorileri üzerinden incelenmiştir. İlk olarak en çok satan resimli çocuk kitaplarının kaç tanesinde çocuk oyunu bulunduğu arařtırılmıştır. Daha sonra içerisinde çocuk oyunu bulunan kitaplarda aşağıdaki sorulara yanıt aranmıştır:

- Resimli çocuk kitaplarının içerisinde bulunan oyunların isimleri nelerdir?
- Resimli çocuk kitaplarının içerisinde bulunan oyunların türleri nelerdir?
- Resimli çocuk kitaplarının içerisinde bulunan oyunlar gelişimsel olarak kaç yaş grubunun oynayabileceği oyunlardır?
- Resimli çocuk kitaplarının içerisinde bulunan oyunların Parten'in oyun teorisine göre dağılımı nasıldır?

- Resimli çocuk kitaplarının içerisinde bulunan oyunların Smilansky'nin oyun teorisine göre dağılımı nasıldır?
- Resimli çocuk kitaplarının içerisinde bulunan oyunların Piaget'in oyun teorisine göre dağılımı nasıldır?
- Resimli çocuk kitaplarının içerisinde bulunan oyunların gelişimsel alanları destekleme durumlarına göre dağılımı nasıldır?
- Resimli çocuk kitaplarının içerisinde bulunan oyunların gelişimsel becerileri destekleme durumlarına göre dağılımı nasıldır?
- Resimli çocuk kitaplarının içerisinde bulunan oyunların oyun ortamına göre dağılımı nasıldır?
- Resimli çocuk kitaplarının içerisinde bulunan oyunlardaki materyallerin dağılımı nasıldır?

1.3 Araştırmanın Önemi

Toplumların gelecek temellerinin sağlam atılması, çocukların mental ve fiziksel açıdan kendileriyle ve çevreleriyle uyum halinde olmaları, dolayısıyla sağlıklı bir kişilik gelişimi süreci geçirmeleri ile mümkün olmaktadır. Günümüzde yapılan çalışmalar ışığında çocuğun çevresine ve kendisine karşı duyarlı bir düşünce yapısına sahip olması çocuk kitap etkileşimi ile sağlanacağı net bir şekilde anlaşılmıştır. Yörükoğlu çocuk edebiyatını henüz yetişkin olmayan ve eğitimi devam eden toplumun geleceğin temel unsuru olan çocuklara, onların düşüncelerini anlayabilecek, onlara cevaplar verebilecek, onları ifade edebilecek, sözlü ve yazılı ürünlerin tümüne çocuk edebiyatı adı verilir şeklinde açıklamıştır (8).

Sever'e göre çocuk edebiyatı, doğumla başlayıp ergenliğe kadar süren çocukların kronolojik yaşlarından ziyade gelişimsel özelliğini taşıdığı döneme uygun, onların bilişsel dünyalarının, sanat eseri gibi özellikler taşıyan dilsel ve görsel öğelerle çeşitlendiren ürünlerin toplamıdır (9).

Çocuk edebiyatının en temel işlevlerinden biri çocuğa kitap sevgisi ve okuma alışkanlığı kazandırmaktır. Çocuk edebiyatı ürünlerine, çocukları belli ideoloji metinlerine yöneltmeyen, onlara zamanla okuma alışkanlığı, kitap sevgisi kazandırabilen bir sorumluluk yüklenmelidir. Temelinde çocuk edebiyatı ürünleri, çocuklar adına üretilen nitelikli yayınlar, çocuk ve kitap etkileşimiyle birlikte sanatın kapısını aralayan etkili birer uyaran olmalıdır (9).

Çocuk edebiyatı ürünleri çocuğun gelişimini çok yönlü desteklemesi ile birlikte en önemli faydalarından biri çocuğa zengin bir dil dağarcığına sahip olabilme şansı tanınmasıdır (10). Ersoy ve Bayraktar'a göre çocuk edebiyatı, çocuğu yaşamdaki hikayelere dahil etmekte, insan olmanın özü ile ilgili bilgi vermekte ve bu bilgiler ışığında çocuğu birçok araştırma yapmaya sevk etmektedir (11). Hasselman'a göre çocuk edebiyatından beklenen, tıpkı yetişkin edebiyatındaki gibi estetik açıdan zengin, dil ve anlam yapısı yönünden kusursuz, metin bütünlüğü yönünden ise açık ve anlaşılır olmasıdır (8). Dolayısıyla bu sebeplerden dolayı çocuklara yönelik hazırlanan özellikle resimli çocuk kitapları, çocukların görsel algılarına, yazı dilinin biçimi ve anlaşılabilirliğine yönelik hazırlanmalıdır. Bununla birlikte bazı araştırmacılar kitaplarda geçen olayların, günlük hayatta yaşanabilecek duygulardan beslenmesinin, çocuklar için daha anlamlı olabileceğini belirtmiştir (11).

Çocukların karşılaştıkları ilk kitaplar, resimli kartlar, ABC kitapları, bez kitaplar, banyo kitapları vb. birçok çeşit olmak üzere resimli çocuk kitaplarıdır. Bu kitaplar çocukların özellikle okul öncesi dönemde kitaplarla etkileşimlerini sağlamak için oldukça mühim kaynaklardır. Özellikle soyut döneme geçmemiş çocuklar için resimli çocuk kitaplarındaki resimler metin ile anahtar kilit uyumu gibi bir bütünlük sağlamaktadır. Çocuk resimler sayesinde metinde anlatılanları zihninde canlandırabilir, sorgulayabilir ve muhakeme edebilir. Bu sayede resimli çocuk kitapları yeni kavramlar öğrenirken çocukların yaratıcı düşünme becerilerini, problem çözme becerileri desteklemiş olmaktadır (9).

Özellikle okul öncesi dönemde çocuk her bir gelişim alanı ile desteklenmelidir. Bu desteklemenin en önemli iki unsuru oyun ve kitaplardır. Bu nedenle resimli çocuk kitapları hazırlanırken çocukların gelişimine uygun bir şekilde hazırlanmalı ve seçim yapılırken de çocukların gelişimsel dönemine uygun olarak seçilmelidir (12).

Woolley ve Cox çocukların gelişimsel dönemlerine uygun olarak hazırlanmış resimli çocuk kitaplarının çocukların içinde yaşadıkları evrene ilişkin eleştirel düşünme becerilerini, hayal gücü, farklı düşünme becerilerini, akıl yürütme, duygularını anlama ve anlamlandırma becerilerini desteklediğini belirtmişlerdir. Çocukların gelişimleri üzerinde bu denli etkili olan çocuk kitaplarının çocukların gelişimlerinin dikkate alınarak hazırlanması, kurgusu ve karakterlerin bu özellikler baz alınarak oluşturulması oldukça önemlidir (11).

Özellikle okul öncesi dönemde bulunan çocukların en önemli uğraşının oyun olması, çocukların gelişimi dikkate alınarak hazırlanacak kitaplar için rehber niteliğindedir. Çocukların en önemli uğraşı olan oyunu olay ve kurguda kullanmak okul öncesi dönem çocuğu için kitapları daha çekici yapacaktır.

Erşan'a göre oyun çocukluk dönemine ait değil hayatın her anında bulunmaktadır. Oyun sürekli bir sürkilasyon içerisinde gerek malzemeleri gerek ortamı gerek kültürü değişse de yaşamın her anında vardır. Okay ise oyunu dünyaya öğrenmek için gelmiş olan çocukların kendilerini, çevrelerini, duygularını tanıma, anlamlandırma ve ifade ettikleri bir araç olarak belirtmiştir (13).

Çocuk oyunları, çocuk gelişiminde ve eğitiminde oldukça önemli bir yere sahiptir. Çocuğun eğitimi çağdaş toplumlar için ilk adım olmakla birlikte kendi kişilik gelişimi içinde mühim bir konudur. Çocuk önce kendi gelişimini tamamlamak için gerekli olan sosyal, bilişsel, dil, motor becerileri oyun içerisinde öğrenir, daha sonra çağdaş toplumun bir parçası olabilmek adına toplumsal kuralları, insan haklarını, çevresindeki kavram ve kazanımları özümser, bu becerileri ustalaştırır ve bir yetişkine dönüşür. Oyun bu açıdan bakıldığında aslında sadece bir çocuğu değil, geleceğin bir ferdi de desteklemektedir (14).

Oyun aynı zamanda özellikle okul öncesi dönemdeki çocuklar için beslenme kadar temel bir ihtiyaçtır. Çocukların, sağlıklı gelişebilmeleri için en az temel gereksinimleri kadar oyun oynamaya da ihtiyaçları vardır. Aksi takdir de sağlıklı gelişen bir çocuk yani sağlıklı bir toplum ortaya çıkmış olur (13).

Oyun için geçmişten bugüne, rahatlama, enerji fazlasını atma, fizyolojik ihtiyaç, taklit içgüdüsünün doygunluğunu sağlama gibi birçok farklı tanımlamalar yapılmıştır. Ancak günümüzde yapılan çalışmalar oyunun bu tanımlamalardan çok daha fazlasını kapsadığını ve daha fazla ayrıntı içerdiğini göstermiştir (15).

Geçmişten bugüne kadar çocuk oyunları, çocukların boş zamanlarını doldurarak onları oyalamak, içlerindeki fazla enerjinin kullanılmasını sağlamak, komik görüldüğü gerekçesiyle taklit gereksinimlerini karşılamak çocuğu bir şekilde oyalayabilmek için kullanılmıştır. Bazı araştırmacılara göre; çocuklar kendi ihtiyaçlarını kendileri gideremez bu sebeple ihtiyaçları aileleri tarafından karşılanmalı, ancak çocuklar yeteri kadar da hareket edemedikleri için bu kalan enerjiyi oyun ile atmalı hem de sevdikleri bir aktivite yapmalılardır. Bu gibi düşünceler devam ederken Gross oyunun çocukluk döneminde temel bir gereksinim olduğunu çünkü çocuğun gelişimini destekleyerek ileriki yaşam becerilerinin de desteklenmiş olacağını söylemiştir (15). Yani oyun sayesinde çocuk ileride karşılaşacağı sorunların birçoğunu tecrübe etmiş olmaktadır.

Piaget oyunun çocuğun bilişsel gelişimini desteklediğini söylerken, Vygotsky oyunun çocuğun öz düzenleme becerilerini, ileri düzey bilişsel becerileri kavrayabilmesinde destekleyici olduğunu söylemiştir (16). Günümüzdeki bazı eğitimciler ise oyunu “öğrenme sanatı” olarak isimlendirmeye başlamıştır (15).

Oyun çocuğun gelişimsel dönemine uygun olarak aşamalandırılmaktadır. Çocuktan da gelişimsel dönemine uygun oyun performansı sergilemesi beklenmektedir. Oyun ile ilgili birçok kuramcı çalışmalar yapmıştır. Örneğin, Piaget, oyunu kendi aşamalandırılmış olduğu bilişsel gelişim teorisini baz alarak alıştırma/fonksiyonel oyun, sembolik oyun ve kurallı oyun olmak üzere üç oyun aşaması belirtmiştir (17). Smilansky'nin oyunları sembolik oyun temelinde sınıflandırdığı görülmektedir.

Smilansky bu temelde oyunu dört evreye ayırmıştır. Bunlar: İşlevsel oyun, yapı-inşa oyunu, sembolik/dramatik oyun, kurallı oyundur.

Çocuk oyunlarını sosyal yönden inceleyen M.Parten(18) ise gözlemleri sonucunda oyunu altı temel başlığa ayırmıştır. Parten (18) oyunu özelliklerine göre tanımlarken çocuğun oyuna katılımını baz alarak oyun aşamalarını belirtmiştir. Bu kategoriler uğraşsız davranış, seyirci davranış, izole-tek başına oyun, paralel oyun, birlikte oyun, işbirlikçi oyun olmak üzere altı farklı oyun türündedir.

Oyun uzun yıllar boş uğraş olarak görülmesine rağmen çocuğun gelişimini destekleyen yegane unsurdu. Çocuk gelişimi için olan önemli olan bu unsurun, çocuk gelişimi için önemli olan resimli çocuk kitapları içerisinde yer alması resimli çocuk kitabının önemini daha da arttırmıştı. Alan yazın taramasında ise resimli çocuk kitaplarındaki çocuk oyunlarını inceleyen yeterli sayıda araştırmaya rastlanılmamıştır. Bu sebepten dolayı resimli çocuk kitaplarındaki çocuk oyunlarının gelişimsel bakış açısıyla incelenmesi sonucunda elde edilen verilerin çocuk gelişimi ve okul öncesi alanında çalışan akademisyenlere, sahada çalışan çocuk gelişim uzmanlarına, okul öncesi öğretmenlerine, çocuk edebiyatı ile ilgilenen uzmanlara, kitap yayınevlerine yol gösterici bir işlev olacağı düşünülmektedir.

1.4 Varsayımlar

Araştırma kapsamında dahil edilen üç satış sitesindeki en çok satan 100 çocuk kitabı, bütün internet siteleri üzerinden kitap satışı yapan sitelerde en çok satan 100 çocuk kitabı olarak varsayılmıştır.

1.5 Sınırlılıklar

Araştırma kapsamına seri kitaplar, aktivite kitapları, bilim serileri ve kahramanları çizgi film karakterlerinden oluşan kitapların dahil edilmemesi ve incelenen kitapların farklı yayınevlerinden oluşması araştırmanın sınırlılıklarını oluşturmaktadır.

2. GENEL BİLGİLER

2.1 Oyun

Oyun çocuğun gelişiminin en önemli unsurudur. Oyun, gelişimin besin kaynağıdır. Çocuğa kazandırılmak istenen her beceri oyun yoluyla verilebilir. Bu sebeple oyun birçok amaca hizmet eder.

Oyun çocuğun her daim zevk aldığı, isteyerek içinde bulunduğu, bazı durumlarda amacı olan bazı durumlarda bir amaca hizmet etmeyen, kurallı ya da kuralsız olabilen çocuğun tüm gelişim alanlarının temel destekleyicisi olan, çocuğun içerisinde dahil olduğu en etkin öğrenme sürecidir (19).

Çavuş göre ise oyun; devinimsel hareketlerin, duysal gelişimin ve bilişsel becerilerin üzerinde etkili olduğu bir süreçtir. Çocuklar oyun sayesinde eleştirel düşünebilme, problem çözebilme, yaşına uygun kararlar alma, akıl yürütebilme, muhakeme edebilme, kendinden farklı olanı görüp tanıyabilme gibi becerileri oyun sayesinde geliştirebilmektedir (20). Oyun, çocukların çevreyle olan iletişimi destekleyerek hem akranlarıyla oynamasını bu esnada kendi farkına varabilmesini ve kendini ifade edebilmesini sağlarken hem de farklı birçok oyun ürettikleri için motor gelişimi desteklemektedir. Özellikle okul öncesi dönemdeki çocuklar birçok farklı durum ve olay hayal etmektedir. Çocuk oyun oynarken bunların gerçek yaşamda ne kadarına denk geldiğini görebildiği için kendi potansiyelinin de farkına varabilmekte ve çevreye bakışı farklılaşabilmektedir (21).

Çocuk için oldukça yoğun bir iş olan oyun, çocuk ile çalışan uzmanlar tarafından ise çocuk eğitimi ve gelişimi destekleyecek bir kaynaktır. Çocuk, oyun aracılığıyla hem olumlu hem olumsuz birçok duygusunu çevresine aktarabilmektedir. Bu sebeptendir ki Aral, oyunun çocuğun çevresiyle iletişim kurma, kendini tanıyabilme yolu olduğunu söylemiştir (21). Akandere’de Aral’ın sözünü destekleyerek çocuğun oyunda birçok duyguyu tanıdığını, tepkiler geliştirdiğini, kendilik duygusunu fark ettiğini ve bunlarını

oyun yoluyla yaptığını söylemiştir. Huizinga'ya göre ise oyun çocuğun ihtiyaçlarını belirleyip bunları tedarik edebilmek için uygulamaya koyduğu bir yoldur (22).

Uluğ oyunu şu şekilde ifade eder:

- Oyun çocuğun kendisini keşfettiği, tanıdığı ve ifade ettiği bir ortamdır.
- Oyun amaçlı ve amaçsız, kurallı ve kuralsız hareketler bütünüdür.
- Çocuk oynarken kendi başına edinebileceği yaşam tecrübelerini içeren ve ona bunları deneyimleyebilme fırsatı sunan bir ortamdır.
- Oyun çocuğun hayal ile gerçek arasında kurduğu bir uyumdur.
- Oyun var olan sosyal bir olgudur.
- Oyun, çocuğun duygularını dışa vurabileceği bir yansımadır.
- Oyun, özellikle 0-6 yaş arası çocukların gelecekteki kişiliklerinin oluşmasını destekleyen bir unsurdur.
- Oyun, çocuğun sosyal bir ortam ile tanıştığı ilk alandır (22).

Burghardt, kapsamlı bir oyun tanımı oluşturabilmek adına kendinden önceki çalışmalarda belirtilen oyunun çeşitli tanım ve özelliklerini derlemiştir. Bu incelemeler sonucundan oyunu sınıflayan beş kritere ulaşmış ve bunları bir tanım altında toplamıştır. Bunlar şu şekildedir:

- *“Davranışın ifade edilen bağlamda tamamen işlevsel olmaması, gönüllü veya ödüllendirici olması,*
- *Bazı şekillerde, kullanıldığı zamana göre gelişimsel veya yapısal olarak değiştirilmiş olması normal, fonksiyonel bağlamı*
- *Tekrar tekrar yapıldığı, ancak zorunlu olarak değişmez bir biçimde gerçekleştirilmediği ve*
- *Sağlıklı, nispeten baskısız hayvanlarda rahat bir bağlamda başlatıldığını belirtmiştir. Bu kriterlerin merkezinde, oyun davranış modellerinin ne zaman ve nasıl yapıldığına göre karakterize etmeleridir.”* (23).

Oyun ile ilgilenen birçok kuramcı oyunu çocuklukta olumlu ya da olumsuz anlamda izler bırakan ve gelecekteki yetişkin yaşantısını belirleyecek bir unsur olarak belirtmiştir (24).

Bateson ise oyunu iskele metaforuna benzetmektedir. Buna paralel olarak, oyunun amacının, özünde sadece çocukluk davranışı olmadığını ve sadece çocukluk döneminde değil, daha sonraki gelişimsel dönemlerde de ne kadar faydalı olduğu konusu anlaşılmaktadır. Herhangi bir yaşta, bir faaliyetin oyun olarak sayılması için, gönüllü ve çocuğun kendi kendine organize olması gerekmektedir. King ise şöyle der “*Çocuklar bir etkinliği seçtikleri zaman oyun olarak tanımlarlar, ancak aynı etkinliği bir yetişkinin kendileri için seçtiği zaman onu bir iş olarak görürler*”. Hutt’ a göre ise oyun, bir nesneyi keşfetmekten farklıdır çünkü böyle bir keşif şu soruyu yanıtlar: “*Ne yapabilir?*” Ancak bunun aksine, oyun şu soruyu yanıtlar: “*Bununla ne yapabilirim?*” (25).

Çocuklar yukarıda da belirtildiği gibi oyunda kendini edilgen olarak görmeyip, etken olarak dahil olmaktadır. Bu sebeple her oyun, onu oynayan çocuğu yansıtmaktadır. Çünkü çocuk, kendini oyunun bir parçası olarak görmektedir. Bu sebeple ki çocukla çalışan uzmanlar çocukla oyun oynarken, onunla ilgili birçok bilgiyi öğrenebilmektedir. Çocuğun kendinin ayrılmaz bir parçası olarak gördüğü oyunu, eğitime dahil edip çocuğa verilecek bilgileri oyun yoluyla vermek ise çocuğa yapılan en büyük faydadır.

2.1.1 Oyunun Tarihçesi

Çocuk oyunlarının kayıtları, klasik Atina ve Yunanistan'dan bile daha eski dönemlere dayanmaktadır. Antik Çin, Peru ve Mısır'da yapılan arkeolojik kazılar, çeşitli oyun sahnelerinin çizimleri, bebekler, çingıraklar, çömlek ve metalden yapılmış diğer birçok oyuncak gibi oyun parçalarını ortaya koyarak bu bilgiyi desteklemektedir. Mitchell’e göre bu bilgiler sadece çocuk oyunlarını değil, çeşitli kültürler arasında ilkel insanlar üzerinde yapılan antropolojik araştırmalar, şarkı söyleme, hikaye anlatımı, sanat ve zanaat, dans ve ritmik hareket, oyunlar ve yarışmalara dair birçok farklı kanıtı da ortaya koymaktadır (26).

Antik Yunan'da çocuk oyunları toplum tarafından kabul edilmiş ve çocuklar oyun oynamaları için desteklenmişlerdir. Çünkü onlara göre çocuklar yetişkinlere göre daha çok desteklenmesi gereken, fazla enerjili, buna nazaran daha korkulu ve aciz olarak görülmüşlerdir. Hughes bu konuda bu bilgileri desteklemek ile birlikte ona göre çocuk oyunlarına, çocuk gelişimine ne kadar destek verilirse verilsin yetişkinlerin en mühim görevi çocuklarını topluma faydalı yetişkinler olarak yetiştirmelerini sağlamaktır (27). Oyun, ilk defa Platon'un Law isimli kitabında teorik bir olgu olarak ele alınmıştır. Çocuk eğitiminin oyunlarla birleştirilmesinin onların yeteneklerinin gelişmesini destekleyeceği ve bu sayede yeteneklerini etkili kullanan yetişkinler yetişeceğini düşündürmüştür (28). Platon çocuğun gelişimini beş evreye ayırmıştır. Bu evrelerden biri olan anaokulu evresini(3-6 yaş) oyun oynamak ve anne masalları dinlemek içindir, şeklinde açıklamıştır. Golden'e göre Platon çocuk oyunlarının, yetenekleri belirlemeye yardımcı olmak gibi üretken kanallara yönlendirileceğini ve oyuncaklar, inşaat ve öğretmenlik gibi yetişkinlik dönemi için gelecekteki mesleklere hazırlanmak için kullanılacağını düşünmektedir (26).

Plato Laws'ta oyunun olumlu anlamını vurgulamış, ancak hem iyi hem de kötü zevklerin olduğunu kabul etmiştir. Yine aynı kitapta altı yaşına kadar kız ve erkek birlikte oynayacaklar, ancak altı yaşından sonra ayrılacaklardır demiş ve şu şekilde açıklamıştır. *“Erkekleri erkeklerle, kızlar da aynı şekilde kızlarla yaşamasına izin verin”*. (26).

Forgeng'e göre Ortaçağ'da bebeklerin oyun ihtiyacı birçok aile tarafından fark edilmiştir. Bu nedenle bebeklerin ellerini çingirak gibi oyuncaklar verilmiş ve onlarla çeşitli oyunlar oynanmıştır. Bebekler, düdükler, pil ve tahta oyuncaklar çocukların oynadıkları oyunların arasındaydı (27). Oyun ve eğlence Ortaçağ'da hayatın ayrılmaz bir parçası olmuştur.

Orta çağ döneminde çocuklar misketler ve toplar gibi küçük nesnelere ve hatta çeşitli malzemelerden yapılmış zar ve satrançla oynamışlardır. Çocukların bu dönemdeki oyun türleri ise kovalamaca ve rekabet oyunları, büyükleri ve kahramanları tasvir eden

oyunlar, canlı hayal güçlerini yansıtan oyunlar ve savaş oyunları olmaktadır. Bu oyunların doğrudan deneyimlerden ve yetişkinlerin sohbetlerinden savaş hakkında duyduklarından ortaya çıktığı düşünülmektedir. Orta çağ döneminde kızların daha ağırbaşlı, mütevazı ya da düzgün olmaları, ev işlerine katılmaları ve erkek çocuklarının oyunlarına girme konusunda çekingen olmaları beklenmekte, ama onlar zaman zaman bunları yapmaktaydılar. Oyunun çocukları yetişkin rollerine hazırlamaya yardımcı olduğu bakış açısına göre gerçeklik unsurları vardır. Kızlar, yemek pişirme, ev bakımı, dikiş dikme ve yiyecek toplama gibi ev işlerini öğrenmiş ve oyun becerilerini geliştirmişlerdi. Benzer şekilde, erkekler marangozluk, çiftçilik ve hayvanlara bakma gibi kırsal ve kentsel alanlarda yetişkin erkeklerle çalışmakta ve oyun yoluyla becerilerini geliştirmekteydiler. Aslında oyunlarında tıpkı o dönemlerde onlara atfedilen rollere hazırlık yapmaktadırlar. Savaş oyunları erkeklerin yay, ok ve diğer silahları kullanmasına yardımcı olmuştur. Kızların oyuncakları, hayal ürünü oyunlar için kullandıkları oyuncak bebekler ve ev eşyalarını içermekteydi. Sadece son zamanlarda kızlar, geleneksel olarak erkekler tarafından oynanan fiziksel olarak zorlu top oyunlarının ve atletik yarışmaların çoğuna kapsamlı bir şekilde katılmışlardır (26).

Orta çağdaki sınıf farklılıkları oyunlara da yansımıştır. Fakir ve zenginlerin oyunlarında her zaman belirgin farklılıklar var olmuştur. Yoksul çocuklar kendi oyuncaklarından bazılarını kendi isimlerini atayarak yapmıştır. Zengin çocukları ise satranç, tenis gibi özel materyal gerektiren oyunları daha çok tercih etmişlerdi. Ancak yine de zengin çocuklarınkine benzer birçok aktif organize oyun oynamışlardır ve muhtemelen bazı fiziksel yeteneklerde onları eşitlemiş veya aşmışlardır (26).

Painter, Reform ve Rönesans döneminde Martin Luther, çocuk eğitimin önemini vurguladığını belirtmiştir. Ona göre çocukların doğru eğitimi alması ilahi bir gereklilikti ve ebeveynler onları eğitirken hiçbir gayret, zaman veya maliyetten kaçınmamalıydı. Çocukların eğitimi liberal ve hoş olmalı ve yetişkinler kendilerini çocukların dönemine adapte etmeli, onlarla eğlenmeli, faaliyetlerine girmeli ve oyunlarının ortasında onları cocuksu bir şekilde eğitmelidir (26).

Aynı dönemin düşünürlerinden Comenius, çocuğun oyunsal aktivitelerin eğitimsel anlama geldiğini vurgulamıştır (28). Çağının sert eğitim yöntemlerinden kopmuş ve sağlıklı gelişimi teşvik etmek için bir araç olarak oyuna odaklanmıştır. Oyun hakkındaki görüşlerini şu şekilde açıklar:

“Oyun alanında, bedeni harekete geçirmek ve zihnin dinlenmesine izin vermek gerektiğinden, çocuklar koşmaya, zıplamaya ve toplarla oyun oynamaya teşvik edilir. Yasak oyunlar, yararlı veya tehlikeli oldukları için zar, güreş, boks ve yüzmeye oynanan oyunlardır.” (26).

On yedinci yüzyılda çocukların doğduklarında boş baktıklarını söyleyen John Locke çocukların korkunç yöntemler yerine akılcı, onların bireysel ihtiyaçlarını destekleyen oyuncu davranışlarla öğrenebildiklerini belirtmiştir (28). Rusk’a göre Locke’un oyun anlayışı, oyunun öğrenmek olduğu kadar, öğrenmenin de çocukların oyunlarında bir eğlence haline getirilmesi ve öğrenme görevinin, çocuk hazır olduğunda doğru zamanda başlaması gerektiği anlamına gelmesidir. Ayrıca Locke *“How to Bring Your Children (Çocuklarınızı Nasıl Yetiştirirsiniz)”* adlı kitabında çocukların farklı türden oyuncaklara sahip olması gerektiğini, ancak her seferinde yalnızca bir tane ile oynamalarına izin verilmesi gerektiğini açıklamıştır. Bunun çocukların oyuncakları ile daha nitelikli vakitler geçirmesi, oyuncağını daha dikkatli kullanması ve savurgan olmaması için yapılması gerektiğini söylemiştir (26).

Modern zamanlarda ise Jean-Jacques Rousseau Emile isimli bir kitap yazmış ve bu kitapta olması gereken çocuk yetiştirme tutumlarından bahsetmiştir. Bu kitapta Rousseau oyunun önemsiz olarak görülen algısını yıkmış ve onun çocuğun hayatının merkezinde olması gerektiğini vurgulamıştır. Rousseau çocukların doğuştan iyi olduklarına ve bu sebeple yetişkinlerin onları katı bir şekilde kontrolleri yerine çocukların kendi doğal yollarıyla özgürce gelişmeleri gerektiğine inanmaktaydı. Onun bu görüşü o zamanlarda çocuk oyununun takdir edilmesini sağlamıştır.

Modern zamanların bir başka eğitimcisi olan Johann Pestalozzi, Rousseau’nun teorik fikirleri çerçevesinde bir eğitim sistemi dizayn etmiştir (28). Büyük eğitim

reformcuları arasında Pestalozzi, çocuklar için bir okul kuran, onlara kişisel olarak öğreten ve eğitimde yeni bir çağı temsil eden önceki reformcuların fikirlerini uygulayan ilk kişi olmuştur (26). Pestalozzi, ezberci öğrenme sisteminden hoşlanmamakta ve bundan dolayı çocuğun ilgilerinin, ihtiyaçlarının ve bireysel farklılıklar gibi durumların dikkate alınması bu doğrultuda hareket edilmesini savunmaktaydı. Pestalozzi, çocukların oyun boyunca çevrelerini keşfetmenin özgür olması gerektiğini ve öğrenmenin rolünün çocuğu gözlemlemek ve nasıl öğreneceği yolunda yardımlarını yansıtmak olduğunu belirtmiştir (28).

Pestalozzi öğrencilerinden biri olan Frobel'i oyun konusunda etkilemiştir. Frobel kendi okulunu geliştirip kurumsal anlamda düzenleyen ilk kişi olmuştur. Oyunu, insanın en saf, en ruhsal aktivitesi ve aynı zamanda bir bütün olarak insan yaşamına özgüdür, şeklinde tanımlamıştır (26). Montessori ve Frobel çocukların doğal yetenekleri doğrultusundaki çevresel eğitimi dizayn etmiştir (28).

İnsan Eğitimi adlı eserinde oyun alanı terimi Froebel tarafından tanıtılmıştır. Yazıları, yetişkinler tarafından hazırlanan, organize edilen ve denetlenen çocuk, okul, oyun alanlarının özelliklerinin ve işlevlerinin kapsamlı bir tanımını sunan ilk yazılardır. Froebel'in oyun alanları, okul bahçelerinde kurulan doğa ve bahçelerdi ve çocukların oynadığı yer doğanın içindeydi. Bu oyun alanları, kırsal çevredeki ve çocukların çoğunun yaşadığı çiftliklerden pek çok yönden biraz farklıydı, ancak Froebel'in okulunda, çocukların günlerini geçirdikleri ve günlük oyun zamanlarının (teneffüsleri) olduğu ve aynı zamanda öğrenmek için zengin yerlerdi. Froebel'e göre, çocuklar için açık hava yaşamı, çocukların oyunları için zaman ve alan sağlamaktan çok daha fazlasını kapsamalıdır (26).

Montessori başlangıçta çocukların var olan oyun davranışlarına yakın aktiviteler sunan ama sonra bu davranışları geliştirmeyi sağlayan Çocuk Evlerini kurmuştur (28). Montessori çocukların öğrenebilecekleri, gerçek hayatı pratik edebilecekleri yetişkin hazırlığı ve müdahalesi olmayan çocuk boyutlu çevreler sağlamıştır (29). Oyunlarında özgüven, inisiyatif, ne istediğini bilme ve uygulama, bağımsızlık, konsantrasyon,

düzenlilik, yardımlaşma ve başkalarına karşı saygıyı yerleştirme ve geliştirme üzerine odaklanmıştır (30).

Hall çocuk gelişimi alanının kurucusu olarak görülmektedir. Onun oyun perspektifi Darwin tarafından etkilenmiştir. Bu sebeple o da tıpkı evrim gibi oyunun da evreleri olduğunu iddia etmiştir. Bu evreler de erken dönem oyunlarında çocuklar nesnelere manipüle etmekte, daha sonra yetişkininkine benzer aktiviteleri yapmakta ve onların oyunları daha ileri evrelerdeki ihtiyaçları olan becerileri yansıtmaktadırlar (28). Hall bu oyunlarda vahşi sahneyi yansıtan kaba ve yuvarlanan oyunlara, tırmanma ve sallanmaya odaklanmış, bunların insan olmayan sahneleri andırıldığını ve sosyal içgüdülerin oyunda ifade edilemeyen durumlar için çıkış yolları olduğunu belirtmiştir (31). Ayrıca Hall iyi gelişmiş bir yetişkinliğe sahip olabilmek için ilk önce iyi oyunlar oynanmış bir çoculuğa sahip olmak gerektiğini düşünmektedir (28). Hall, yetişkinlerin iyi bir yetişkinlik yaşamı sürmeleri, nitelikli işler yapabilmeleri için kendilerini besleyen kaynağın çocuklukta ilk oyunlar(içgüdüsel, öğretilmemiş ve taklit olmayan oyunlar) olduğunu söylemiştir (32). Hall'ın oyunla ilgili görüşleri günümüzde doğru kabul edilmezken erken çocukluk gelişiminin önemli bir bölümüne katkıda bulunmuştur.

Dewey ise çocuklar için gerekli olan oyun deneyimlerinde, kendi seçimleri olan aktivite katılımlarında eğitici çevreye inanmıştır. Çünkü bunların çocuğun öğrenmesine liderlik ettiğine inanmıştır. Dewey'e göre çocuklar oyunda problemin çözümünü bulmaktadırlar ve Dewey problem çözümündeki ilk adımın önemine inandığı için, problem çözüme, onları keşfetme anlamına gelen, çocuk oyunlarını desteklemiştir (28).

2.1.2. Oyunun Gelişime Katkısı

Günümüz koşullarında yetişkinler kadar çocuklar da strese maruz kalmaktadır. Oyun çocukların stres ile mücadele ederken kullandığı yönetici işlevler becerilerini desteklemektedir. Bu konu ile ilgili yapılan araştırmalarda çocukların aileleri ve yaşlıları ile oyun oynarken yönetici işlevler becerilerini, muhakeme etme becerilerini, dikkat becerilerini kısacası sağlıklı bir beyin gelişimi için desteklenebilecek birçok becerilerin

desteklendiği kanıtlamıştır. Bunlarla birlikte oyun çocuğun sosyal bir varlık olarak yetişmesi adına çevresiyle sağlıklı ilişkiler kurmasını da desteklemektedir (33).

Garvey'e göre oyun, birbirini peşi sıra tekrarlayan amaçlı veya amaçsız, kurallı veya kuralsız, tekrarlar sayesinde sosyal gruplar oluşturan ve bu sayede birçok çocuğa fayda sağlayan, akran ve ebeveyn etkileşimini destekleyen bir süreçtir (34). Çocuk bu sayede sosyalleşmeye başlar.

Oyun desteklediği yürütme işlevi becerileri sayesinde çocuğun süreçten keyif almasını sağlarken, bir yandan da öğrenme sürecine daha anlamlı hale getirmektedir. Çocuk bu sayede zamanla bağımsız olmayı öğrenecek kendi iç düzenlemesini de desteklemeye başlayacaktır (33).

Erşan'a göre ise oyun, sadece çocuk çağında değil hayatın her anında var olan ve anlam katan bir aktivitedir. Oyun ilk ortaya çıktığı zamandan bu yana gerek kullanılan materyaller ile gerek özellikleri, biçimi ile birçok değişime uğramıştır. Ancak çocuk ile birlikte hep var olmuş ve bu sayede de evrensel bir değer oluşturmuştur. Çünkü çocuklar oyun sayesinde hem çevrelerini hem kendilerini tanımaya başlamış, birçok duygu ve kendilerini rahatlıkla ifade etmeyi öğrenmişlerdir (13).

Bilişsel Gelişim

Oyun bilişsel gelişimin en işlevsel kaynağıdır. Tolan ve ark. göre biliş kavramı "*bilme eylemleri ile ilişkilidir ve algılama, tanıma, anımsama, imgelem oluşturma, kavramlar kurma, değerlendirme ve karar verme gibi süreçleri kapsadığını*" belirtmişlerdir. Çocuk bilişsel bir aktivite olan oyun ile çevresindekileri tanımayı, tanımlamayı, anlamayı öğrenir. Oyun, bilişsel işlevlerle ilgili birçok beceriyi basitleştirerek çocuğa kavratılan bir yöntemdir. Coşkun'a göre ise çocuk oyun oynarken normalde öğrenmekte zorlandığını bir nesneyi isimlendirme, tanıma, gruplama, sıralama, örüntü oluşturma, farklı renkleri tanıma, büyük küçük gibi kavramları anlayabilme gibi birçok işlemi eğlenirken öğrenmektedir (35).

Oyun çocuğun gelişimini tek başına desteklemekle kalmamakta, bir akranı ile oyun oynayan çocuğa karşılıklı fayda sağlamaktadır. Örneğin akranlar arası anlaşmazlıklar olduğunda çocuklar oyun sayesinde kendinden başka fikirleri tanıyabilecek, bunları düşünüp kavrayabilecek ve buna göre yeni işlemler gerçekleştirecektir. Bu sayede çocuk zamanla benmerkezci düşünceden de uzaklaşmış olacaktır (36). Rol yapma oyunları ise öz düzenlemeyi teşvik eder, çünkü çocuklar hayali çevre üzerinde işbirliği yapmalı ve rollerini yerine getirme ve rollere uyma konusunda anlaşmalıdır, bu da varsayımsal olaylar hakkında akıl yürütme yeteneklerini geliştirir.

Henderson'a göre oyun çocuğun gönüllü olarak katıldığı bir eylem olmakla birlikte genellikle amacı yoktur. Çocuklar zevkle oyun oynamaya başlar, fark etmeden oyun oynarken birçok becerisini geliştirir ve okul hayatına da katkıda bulunmaktadır (33). Sutton-Smith, keşif içeren oyunların eleştirel düşünme, sorgulama, yaratıcı düşünme becerilerine, tahmin içeren oyunların çocukların ileriye yönelik düşünme becerilerine, yapı inşa oyunlarının ise çocukların parça bütün ilişkisini kavrama becerilerini desteklediğini söylemiştir. Vanderberg'e göre nitelikli oyun tecrübeleri, çocuklara zihinsel anlamda derin seçkiler sunarak, daha esnek düşünebilmelerini, problem çözme ve yeni problemle üretme, eleştirel düşünme becerilerini desteklemektedir (37).

Örneğin sembolik oyun, hayali, mış gibi, farklı kılıklara girme, ve yapı inşa oyunları gibi küçük çocuklarda daha basit düzeydeki becerileri desteklerken, biraz daha büyük çocuklarda kendini ifade etme, duygularının farkına varma, öz düzenleme gibi daha üst bilişsel becerileri desteklemektedir. Bu oyunlar sayesinde çocuklar kendi problemlerini kendileri çözmeye, daha dikkatli davranmayı, daha sorgulayıcı davranmayı öğrenecek bilişsel gelişimini de desteklemiş olacaktır (33).

Oyunun sağlıklı bir beyin gelişimine sayısız derecede faydası bulunmaktadır. Çocuklar, küçük yaşlardan itibaren çevrelerini oyun yoluyla tanımakta, tanımlamakta ve öğrenmektedir. Çocuklar okul hayatına başladıklarında ise çocukların

yeni hayatlarına uyum sağlamasını desteklemekte, bu ortamı daha kaliteli ve eğlenceli bir hale getirmektedir (38).

Dewar'a göre oyun ve öğrenme birbirlerine son derece uyumlu iki unsurdur. Bruner ve ark. göre bir Rus psikolog, öğrenmeyi çocukların salt bilgidan ziyade içerisinde etken olarak katıldıkları, görüş ve yorumlarını bildirdiklerinde keyif alarak gerçekleştirdiklerini söylemiştir. Yeni bir bilgi öğrenimi önceki öğrenilmiş bilgilere bağlıdır. Ancak bu öğrenim ne kadar zevkli ve eğlenceli olursa bu süreç o kadar kolay geçmektedir. Okul öncesi dönemde öğrenme oyun ile oldukça ilişkilidir. Çocuklar öğrenirken hem eğlenmeli hem de bir yandan gelişimsel becerilerini desteklemelidir. Çocuklar oyun oynarken adeta deney yapan bilim insanları gibi davranmaktadır. Çünkü çocuk oyun yoluyla karşısındaki bol bol dinlemekte, gözlemlemekte bunları oyuna aktarmakta ve öğrenmektedir. Oyuncaklarla oynayan çocukların bilim insanı gibi davrandıkları ve etrafındakilere bakıp onları dinleyerek öğrendikleri kanıtlanmıştır (33).

Çocuklar uzun süre boyunca soyut olayları anlamdıramamaktadır. Oyun sayesinde çocuk bunları hayal edebilir, gözünde canlandırabilir, analiz edebilir, eleştirel düşünebilir, katkısını yapabilir, sebep sonuç ilişkisi kurabilir, amaçlarını belirleyebilir, seçimler yapabilir, kategorilendirme işlemleri yapabilir. Bu beceriler bilişsel gelişim için oldukça önemlidir.

Dil Gelişimi

İnsan çevresiyle iletişim halinde olan sosyal bir kaynaktır. İletişim yazılı yazısız olmak üzere insanın kendini ifade etmesini ve çevresiyle etkileşime girmesini sağlamaktadır. Bu sebeple çocukluktan itibaren çocuğun çevreyi gözlemlemesi, algılaması ile alıcı dil, kendini ifade etmesi çevreyle etkileşime girmesiyle ifade edici dil becerileri gelişmeye başlamaktadır. Carlson ve Gingeland,'a göre çocuklar oyunun oynarken, kitap okurken hem akranından etkilenerek hem kendi becerilerini geliştirerek yeni kelimeler üretir, kendisini hem jest ve mimikleri ile hem de kelimeleri ile karşısındakine ifade eder, bu sayede de bilişsel olarak anlama, algılama, yorumlama gibi birçok becerilerini desteklemektedir (37). Çocuklar oyun sayesinde gerek rol yapma

oyunlarında gerek yapı inşa oyunlarında olsun dili erken yaşlarda kullanmaya başlamaktadırlar. Çocuklar bu sayede dilin komplike olan yapısını aslında fark etmeden öğrenmekte ve özümsemektedirler. Oyun sırasında birçok komplike dil yapısını duymakta, anlamlandırmakta ve kullanılmaktadırlar. Örneğin, çocuklar farkında olmasa da evcilik gibi rol yapma oyunlarında çocuklar kendi dillerinin kurallarını kullanmakta, eğer kullanamıyorsa bunu fark etmekte, kullanabilmek için geliştirmektedir. Bu da aslında çocuğun kendi dilini öğrenmesini ve dil bilimsel farkındalığını desteklemektedir. Johnson'a göre dil bilimsel farkındalıklarını oluşturana kadar çocuklar sözcüklerin yerlerini değiştirerek, anlamlarını öğrenerek, cümle içinde farklı yerlere koyarak dil gelişimlerini sınamaktadırlar. Bu çocuklar için bir nevi sözcüklerle deneyler yapıyor olarak da düşünülebilmektedir. Pelligrini'ye göre ise konuşma, rol yapma oyunlarını oynarken dilin fonolojik, sentaks, semantik ve pragmatik bölümlerini fark etmeksizin denerler. Çocuklar, cümle içinde kelimelerin yerlerini değiştirmenin sonuçlarını gözlemlerken, konuşma oyununda eş anlamlı sözcükleri keşfedebilir, kelime oyunları oynayabilirler.

Saraco'ya göre hayali oyunda hem nesnelere hem de dil çocuğa gerçekliği anlamada, bir anlam ifade etmektedir. Ogura, oyun geliştirme üzerine uzunlamasına bir çalışmada, erken dil gelişimi ile nesnelere manipülasyonu arasındaki ilişkiyi incelemiştir. Araştırma sonucunda farklı kelime sayısı arttıkça, taklit oyunu, sembolik oyun, rol yapma oyunları oynama sayısı da arttığı görülmüştür. Bu da Vygotsky'in dediği gibi çocukların önce düşünceleri iletmek için nesnelere etkisi altında kaldıklarını, ardından anlamı gerçek nesnelere ayırmak için çeşitli roller üstlendiğini açıklamaktadır (36).

Oyun, sayesinde ebeveynler çocuklarıyla sadece sözel iletişim kurmaz, çocuklarının hal, hareket, jest ve mimiklerinden onların kendini ifade ettiği durumları da anlayabilirler. Bu durum özellikle çok fazla konuşmayan ve ailesiyle çok fazla etkileşime geçmeyen çocuklar ve ebeveynleri için oldukça önemlidir. Bu gibi oyunlar genellikle ebeveyn rehberliğinde ancak çocuğun ebeveynini yönlendirmesine izin vererek ilerlemektedir. Ebeveynler bu sayede dünyayı çocuklarının gözünden anlamakta,

daha üretken olmakta, çocuklarıyla daha etkili iletişim kurabilmektedirler (38). Yogman'a göre karşılıklı oyunlar genellikle bebekler 6 haftalıkken anne ve babayla olan etkileşimde sosyal gülümseme esnasında ortaya çıkmaktadır. Bu zamanla ebeveynlerin bebeklerini severken verdikleri sesli uyarıların daha uzun cümlelere dönüşmesine ve çocuğun daha yoğun etkileşimine katılımıyla devam etmektedir (33).

Bu gibi karşılıklı konuşmalar sayesinde çocuğun önce ses farkındalığı daha sonra sözcük dağarcığı gelişecektir. Bu esnada ebeveyni ile etkileşime giren çocuk ileri de arkadaşlarıyla birlikte oynarken onları dinleme, anlama, kendini ifade etme gibi birçok beceriyi daha etkili bir bebeklik ortamından itibaren desteklemeye başlamıştır. Erden'e göre bu gibi etkileşimli ortamlar çocuğa dili uygun kullanma, kendi düşüncelerini özgürce ifade etme, yapısına uygun cümle oluşturma gibi birçok alışkanlığın kazandırılmasının temellerini atmaktadır (35).

Sosyal Gelişim

Sosyal yaşamda oyun, bir toplumun ferdi olmada, yaşamı tanımada, kuralları öğrenip uygulamada kısacası ileriki yaşamsal süreçlerin deneyimlerini yaşamada önemli bir paya sahiptir. Oyun, sayesinde toplumsal yaşam ve kurallar çocuklara dikte edilmeden, oyun oynarken, oyunun içine katılarak özümsetilerek verilir. Bu sayede çocuklar erken dönemde parçası olduğu toplumu eğlenerek tanımaktadır. Oyun oynayan çocuklar yaşamı, yaşamdaki insanlar ve nesnelere arası ilişkileri, etkileşim içerisindeki çevresini tanıma fırsatı kazanmış olmaktadır. Rubin çocuklar yetişkinler ile oynadıkları oyunlarında maceracı, keşfedici, yaratıcı düşünme, eleştirel düşünme becerilerini desteklediklerini düşünmektedir (37).

Sosyalleşme sürecinde, çocukların başkalarıyla uyumlu olabilmesi için sosyal becerileri algılamış ve edinmiş olması gerekmektedir. Sosyal oyunlar sosyal becerilerin en önemli destekleyicileridir. Sosyal oyun sırasında çocuklar, akranlarının duygu ve tutumlarına duyarlı olabilmek için çok çeşitli sözlü ve sözlü olmayan iletişim becerilerini tanımakta ve kullanmaktadırlar. Çocuklar yaşlılarıyla oynayıp etkileşime girdiğinde, çocuklar akranlarının bakış açılarının kendilerinininkiyle çeliştiğini fark

etmektedir. Bu çocuęu hem bilişsel beceriler yani farklı düşünce tarzlarını görüp tanıması anlamında desteklerken hem de sosyal bir ortam da ortama uyum sağlama, kendini ifade edebilme ve kendinden farklı olan görüşü kabul edebilme, saygı duyabilme becerilerini de desteklemektedir. Rubin ve Hayven’de bu bilgi ışığında sosyal oyunun çocukların akranlarının bakış açılarına değer verip farklı bir düşünceyi anlamalarını, bu bakış açılarını kendi bilişsel becerilerini kullanarak kendi bakış açılarıyla karşılaştırmalarını, birçok farklı bakış açısını tanıyarak farklılıklara saygı duymalarını desteklediğini belirtmişlerdir (36). Oyun aynı zamanda çocuklar arasında bağlantı kurmaya ve çocukların kendi bilişsel işlevleri arasında da bağlantı kurmasına yardımcı olmaktadır. Çocuklar oyun oynarken paylaşım yapmayı, anlaşmazlıklara karşı küsmek yerine uzlaşmayı ve kendini haklı gördükleri durumlarda da eleştirel düşünüp kendi kendini savunma becerilerini öğrenirler. Oyun çocuklara sadece liderliği değil, yetişkin yaşamlarında da faydalı olabilecek grup becerilerini öğretmektedir (38).

Sosyal oyun sırasında çocuklar, akranlarının duygularını kendi gelişimsel özelliklerine göre anlayabilme, tartışma sırasında uzlaşmacı ve sabırlı olma, oyunda sadece kendi sözü geçmesini isteme değil iş birliği yapma, her anlamda paylaşımcı olma, kendi duygularını ifade edilme becerilerini desteklemeli ve uyguladığında fark edebilmelidir. Saracho’ya göre çocuklar oyun oynarken paylaşım ve işbirliği yaptıklarında, kendilerinin ve akranlarının sınırlarını görmekte, kaynaklarını en üst düzeye çıkarmanın yollarını da belirleyebilmektedir (36).

Dewey’e göre okul öncesi dönemde oyun, çocukların kendilerini sosyal bireyler olarak görüp anladıkları ilk bağlamsal deneyimlerin yaşandığı ortamlardır. Dewey, çocukların öğrenimi için en önemli bağlamların çocukların etkileşim kurabildikleri topluluklar ve kültürler içindeki sosyal aktiviteler olduğuna inanmaktadır. Dewey’e göre yaşayabilir bir topluluk, ortak bir amaç, işbirliğine dayalı sosyal etkileşim ve oyun grupları arasındaki iletişim bileşenleri aracılığıyla tanımlanmaktadır (34). Yaşanabilir topluluk adına bağ kurmak oldukça önemlidir. Bu bağın çocukluktan itibaren oluşması gerektiği düşünüldüğünde bu bağın en önemli destekçisi oyundur. Çocuk oyun yoluyla

hem ailesiyle hem de akranlarıyla kendini ifade ederek, eğlenerek, öğrenerek, kendini ilerideki yaşamına hazırlayarak bu bağı oluşturmaktadır.

Motor Gelişim

Oyun sayesinde çocuk beden farkındalığı sağlamakta, bedeninin yapabileceklerinin farkına varmakta, kendini tanımakta buna uygun koşma, zıplama, adımlama gibi motor becerilerini desteklemektedir. Çocuk bu sayede kendi fiziksel görüntüsünü tanımakta, yeteneklerini keşfetmektedir. Bu becerilerin fark edip desteklenmesi adına motor gelişim becerilerini tanımak, desteklemek oldukça önemlidir (35).

Gallahue'e göre motor gelişim becerilerinin performansının giderek artmasını sağlayan sinir kas mekanizmasının olgunlaşma biçimi olarak ifade edilmektedir (39). Motor gelişimi kendi içerisinde ince ve kaba motor beceriler olmak üzere ikiye ayrılmaktadır. İnce motor becerileri el parmaklarıyla yapılan hareketleri, el göz koordinasyonunu, yazı yazma, boyama yapma gibi becerileri kapsarken, kaba motor becerileri zıplama, koşma, adımlama, fırlatma, gallop gibi daha büyük kas kütleleriyle yapılan hareketleri kapsamaktadır.

Oyun, hareket eden ve sağlıklı vücutlar oluşumunu destekleyerek fiziksel sağlığı iyileştirmektedir. Erken çocukluk döneminde başlayan fiziksel aktivite, günümüzde toplumların engellemek için oldukça çaba sarf ettikleri obezitenin oluşumunu azaltmakta hatta önlemektedir. Oyun sayesinde fiziksel aktivite yapmak istemeyen çocuklar, hareket ederek fiziksel aktivite düzeylerini arttırmakta ve obezite ile olan mücadelede önemli bir unsur olmaktadır (38).

Lubans ve ark. göre fiziksel aktivite içeren oyunun sağlığa faydaları sadece obezite ile mücadele de sınırlı değildir. Egzersiz, çocukların sağlıklı kilolarında olmasını desteklemek ile birlikte bağışıklık, hormon ve dolaşım sistemlerini de zinde tutabilmektedir. Head Start programlarındaki beden kitle indeksi artmış çocukların açık havadaki oyun sürelerinin azalmış olduğu görülmüştür. Açık hava da çocukların daha

fazla fiziksel aktivite yaptıkları düşünülduğünde açık havaya çıkmadıkça çocukların daha az hareket içeren oyunlar oynadıkları ve bundan dolayı da bu bulguya ulaşıldığı düşünülmektedir. Ansari ve ark. ise göre fiziksel aktivite, eş zamanlı depresif belirtilerde azalma ile ilişkilidir. Bu bilgiye destek olarak Korczak ve ark. oyun stresinin, yorgunluğu, yaralanmayı ve depresyonu azaltmakta ve hareket aralığını, çevikliği, koordinasyonu, dengeyi ve esnekliği arttırdığını söylemişlerdir (33). Durualp'ise oyun gibi içerisinde hareket bulunduran fiziksel aktivitelerin çocukların sosyal becerileri üzerine olan etkisini incelemiştir. Buna göre oyun temelli sosyal beceri eğitimine katılan deney grubundaki çocukların sosyal uyum ve beceri düzeyleri eğitime katılmayan kontrol grubundaki çocuklardan daha yüksek olduğu belirlenmiştir (39). Bunun bir diğer örneğini ise kaba takla oyunlar olarak literatürde yer alan oyunlarda görülmektedir. Bu oyunlar içerilerinden bolca fiziksel aktivite içerirken bir yandan da çocukların nispeten güvenli bir ortamda risk almasını sağlayarak iletişim, uzlaşma ve kendi öz düzenlemeleri için gerekli becerilerin kazanılmasını sağlamakta ve duygusal zeka ve empati gelişimini teşvik etmektedir. Çünkü bu oyunlarda çocuklar bedenlerinin kontrol edebilme becerilerini desteklemekte, başkalarına zarar vermemeleri için yönlendirilmektedir (33).

Öz Bakım Becerileri

Okul öncesi dönemden itibaren çocukların edinmesi gereken beceriler çocuklara oyun yoluyla kazandırılmaktadır. Özellikle okul öncesi dönemde okul ise bunda önemli bir paya sahiptir (40).

Florey ve Greene göre ailenin dışında, okullaşma, bir çocuğun hayatındaki en ikna edici sosyalleşme ortamıdır. Okullaşmanın birincil amacı, çocukların temel bilgi ve akademik becerileri edinmesiyle birlikte kendini ifade edebilen, karşısındakini anlayabilen, empati kurabilen, kendi öz düzenlemesini yapabilen, kendi kendini kontrol edebilen duygusal zekası yüksek bireyler yetiştirmek ve öz bakım becerilerini kazanmalarını desteklemektir (41).

Okul öncesi dönemden itibaren kazandırılmaya çalışılan bu kazanımlar, çocukları toplumda kendi ayakları üzerinde durabilen bir nesil olması adına desteklemektedir.

Elde ettikleri bu bağımsızlık, tüm yaşamları boyunca olumlu sosyal ilişkiler kurabilmelerini de destek olmaktadır. Bu bakımdan irdelendiğinde özellikle okula başlayacak yaşa gelmiş, normal gelişim gösteren her çocuğun öz bakım becerilerinin desteklenmiş olması oldukça önemlidir. Çocuğun kendi öz bakım becerilerini kendi karşılaması çocuğun sadece fiziksel ihtiyaçlarını karşılamayı öğrenmesi demek değildir. Çocuk öz bakım becerilerini kendi karşılamaya başladıkça bedenini neler yapabildiğini, neler yapamadığını fark etmeye, bu doğrultuda kendini geliştirmeye çalışmaktadır. Bu farkındalık için en önemli unsur oyundur. Çocuk oyun oynarken bir yandan günlük hayattaki gördüğü olayları deneyimlemekte bir yandan da bu deneyimlerden beceriler kazanmaktadır. Örneğin bir evcilik oyununda annesini taklit edip bebeğinin altını silmekte ve temiz kirlilik kavramlarını geliştirmektedir. Bunun yanı sıra bunu kendi hayatına da uygulamakta kendi temizliğini de kendi gerçekleştirmektedir. Ancak bu durumun aksi olarak çocuğun öz bakımını uzun yıllar ebeveyninin karşılaması, çocuğun ileriki yaşlarında özgüven ve bağımsızlıkla yani kişilik gelişimi ile ilgili farklı sorunlar çıkarabilmektedir. Bu durumu önlemek için çocuklara erken yaşta öz bakım becerilerini gerçekleştirebilecekleri fırsatlar sağlanmalıdır. Ancak bunu yaparken çocukların gelişim düzeyleri, hazır bulunuşlukları ve yetenekleri göz önünde bulundurulmalıdır. Yukarıda bahsedildiği gibi bu becerilerin gelişmesindeki en önemli etkenlerden biri ise oyundur (42). Örneğin hayali oyun oynayarak çocuk yemek yapar ve bebeğini besler. Çocuk burada yemek yeme, yedirme, yemekten sonra kendini temizleme gibi öz bakım becerilerini oyun yoluyla öğreniyor ve destekliyordur.

Çocuğun öz bakım becerilerinin desteklenmesi ve gelişmesi sadece öz bakım alanını etkilemez. Çocuğun öz bakım becerilerinde kendi ihtiyaçlarını kendi karşılamaya başlaması başta özgüven becerisinden dolayı sosyal gelişim olmak üzere tüm gelişim alanlarını etkilemekte ve onları da desteklemektedir (44).

Öz bakım becerilerini etkileyen birçok faktör bulunmakla birlikte yapılan çalışmalar okul öncesi eğitime erken başlamak ile öz bakım becerileri arasında pozitif bir ilişki olduğunu göstermiştir. Bu sonuç bir nevi oyunun ve akran etkileşiminin öz bakım becerileri üzerindeki etkisini de göstermektedir. Ülkemizde öz bakım becerileri

okul öncesi dönem müfredatında da yer almaktadır. Çocuklar bu sayede okullarında da bu becerileri desteklemiş olacaklardır (42).

2.1.3 Piaget'in Oyun Teorisi

İsviçreli bir psikolog olan Piaget oyunu psikolojik ve bilişsel gelişim açısından açıklamaktadır. Piaget, çocukların gelişimine ilişkin oyun gelişimlerine de uyan ayrıntılı bir teori oluşturmuştur. Özellikle Piaget'in teorisine göre oyun yalnızca çocuğun bilişsel gelişim düzeyini yansıtmakla kalmaz, aynı zamanda bu gelişime de katkıda bulunmaktadır. Piaget, oyunu asimilasyonun (gerçekliği kişinin bilişsel yapılarına uyacak şekilde değiştirmesi) uyumsamaya egemen olduğu (bu yapıları gerçekliğe uyacak şekilde değiştiren) dengesiz bir durum olarak görmüştür. Öğrenmenin ve bilinçli eylemin gerçekleşmesi için, asimilasyon ve uyumsama arasında bir denge sağlayan bir adaptasyonun olması gerekmektedir (44). Bu nedenle, çocuklar arasında oyunun yaygınlığı, oyun alanına özgü belirli nedenlerle değil, tüm davranışların özelliklerinin ve tüm düşüncelerin zihinsel gelişimin ilk aşamalarında yetişkinlere göre daha az denge halinde olması gerçeğiyle açıklanmalıdır (45).

Piaget, asimilasyonun, bir bireyin mevcut düşünme biçimini tanıdık bir nesneye veya duruma uyguladığında ortaya çıktığını öne sürmüştür. Konaklama ise yeni durum nesnesine atıfta bulunmaktadır. Bu teoride oyun, saf asimilasyon veya asimilasyonun uyuma göre önceliği olarak tanımlanmaktadır (46).

Piaget'in bakış açısı ile oyun, kelimenin tam anlamıyla bilişsel gelişimi ifade etmektedir. Oyun yoluyla çocuklar, bilişsel gelişimleri için çok önemli olan bilgileri öğrenmekte ve beceriler kazanmaktadır. Abott ve Moylett'e göre su masasında oynayan çocuk, bazı nesnelerin battığını, bazılarının ise yüzdüğünü keşfedebilir. Salıncaktaki çocuk, yerçekimini ve güvenliği araştırabilir. Bloklarla oynayan çocuk renkleri, dengeyi, derinliği ve hacmi öğrenebilir. Bu sebeple oyun, bir çocuğun yaratıcı yeteneklerinin, eleştirel düşünme becerilerinin gelişiminde önemli bir role sahiptir (48).

Piaget, bilişsel gelişim teorisinden yola çıkarak oyun gelişimi için üç aşama belirlemiştir. Bunlar, alıştırma/fonksiyonel, sembolik ve kurallı oyundur. Bu aşamalar bilişsel gelişim teorisindeki duyuşsal dönem, işlem öncesi dönem, somut işlemler dönemine tekabül etmektedir. Alıştırma/fonksiyonel oyun yaşamın ortalama ilk 2 yılında ortaya çıkmakta, tekrarlayan amaçlı ve amaçsız hareketleri içermektedir. Bu oyun aşaması bütün duyuşsal dönemde görülmekte, çocuk bu oyun sayesinde nesneyi manipüle etmeyi öğrenmektedir.

Piaget bu süreci şu şekilde açıklamıştır:

- a) Çocuk, bu aşamada tekrarlar oluşturur ve rastgele onları sürdürmeye devam eder, bu çocuğun bilişsel düzeyi arttıkça amaçlı bir hale dönüşmekte ve daha bilinçli bir şekilde gerçekleşmektedir.
- b) Bu dönem sembolik dönemin bir alt aşaması olduğu için çocuk bu dönemde oyun oynadıkça, bu dönemde profesyonelleştikçe oyunları yavaş yavaş sembolik hale gelmektedir.
- c) Oyunlar yavaş yavaş kurallı durumlara dönüşebilmektedir. Bu, bu dönemdeki son değişimdir (47).

Özümseme yönelimli bu etkinliklerden ilki alıştırma oyunudur. Bu süre zarfında çocuk, bu değişikliklerin çevre üzerindeki etkisiyle gerçekten ilgilenmeden davranışların tekrarlarını gösterir. Sonuçlar, ilk öğrenmenin pekiştirilmesi veya ustalaşması, aynı şeyi yapmanın farklı yollarının keşfedilmesidir. Çocuk ilk önce rastgele yaptığı hareketleri, zamanla bilinçli bir şekilde yapmaya başlamaktadır. Bu tür bir oyunun işlevi, kendinden emin hissetmenin bir sonucu olarak zevktir (46).

Ortalama 2 yaş ve üzeri dönemde ise çocuğun dil becerilerinin ve bilişsel gelişiminin gelişmesiyle birlikte sembolik oyun becerileri de görülmeye başlanmaktadır. Piaget'e göre sembolik oyun oynama yeteneği doğuştan gelmekte, çocuğun kendisiyle özleşmiş sembolleri kullanarak oluşturmaktadır. Çocuk önceleri kendi başına bazı

semboller kullanarak oynasa da ortalama üç yaş civarında akran etkileşimine geçip ortak oyunlar oynarken ortak sembolik oyunlarda oynamaya başlamaktadır. Piagetçi modelde, ilk dönem sembolik oyunlar zamanla farklılaşmakta ve şu süreçleri içermektedir:

a) Çocuk ilk önce tıpkı evcilik oynadığı zamanki gibi o bağlamda olmayan bir davranışı gerçekleştirmektedir. Örneğin boş bir fincandan içerisinde çay varmış gibi çay içmek.

b) Daha sonra gözlemleri sonucunda tıpkı ebeveynleri gibi onların ona yaptığı davranışlarını da oyuncaklarına yapmaktadır. Örneğin, ebeveyninin onu beslemesi gibi o da oyuncak bebeğini beslemeye başlamaktadır.

c) Sürecin ilerlemesi ve çocuğun ince motor becerilerinin gelişmesiyle birlikte çocuk yapı inşa oyuncakları yani lego, tahta bloklar gibi kavraması daha zor olan nesnelere oynamaya başlamaktadır.

d) Ve son olarak çocuk artık sadece bir mış gibi oyun oynamak yerine bir senaryo oluşturur ve bütün oyun üzerinde hakim bir şekilde oynamaya başlamaktadır.

Çocuk sembolik oyun becerilerinin gelişmesiyle sadece gerçekliğin değil hayali oyunlarında tadını çıkarmaya başlamaktadır. Çocuk bu sayede nesnelere sembolik olarak nasıl kullanacağını belirleyebilmekte, nesnelere farklı formları üzerinde de işlem yapabilmektedir. Dolayısıyla sembolik oyun, çocukta bir haz yaratmaktadır (47).

Ancak okul öncesi egosantrik sembolik oyun yaşla birlikte azalsa da, oyun yine de çeşitli diğer kültürel ve sosyal biçimlerin ortasında ifade bulur. Bu sebeple, kurallı oyunun gerçekliği, kuralları, amaçları tarafından yerinden edilmez, yaşla birlikte hayati bir işlev olmaktan çıkmaz. Bunun yerine, diğer insani gelişme biçimlerinin içeriğinde daha farklı ve daha temsili hale gelir. Böyle bir bakış açısı olmadan, yetişkinlerin sözlü oyunlarını, sosyal ve cinsel oyunlarını, ritüellerini, festivallerini ve fuarlarını ve yaygın ve çeşitli oyunbazlıklarını anlamak zor olurdu (45).

Piaget'in tanımladığı üçüncü oyun aşaması ise kurallı oyun evresidir. Bu evre ortalama 4 yaş gibi sinyallerini verse de tam anlamıyla 7 yaş ve sonrasında oluşmaktadır. Bu oyun Piaget'e göre en az iki çocuğun etkileşimi, kurallara tabi olmasıyla oluşmakla birlikte, çocuğun ileri ki toplumsal hayatında da kurallara uymasını, toplumsal düzene sadık olmasını öngörmektedir. Piaget'e göre kurallı oyunlar saf olarak kurallarda oluşan oyunlar olmamakla birlikte alıştırmalı/fonksiyonel oyunları ve sembolik oyunları de içermektedir. Piaget tüm oyun aşamalarında olduğu gibi bu aşamada da bir dengenin var olduğundan bahsetmiştir. Bu dönemde kurallara uyma ve bu kurallarla birlikte bir oyun kazanma çocuğa hem zafer sevincini yaşatmakta hem de kurallı oyun oynama, adil oynama becerisini desteklemektedir. Piaget'in oyun aşamaları çocuğun tekrarlayan hareketlerinden başlamakta, bunlar zamanla amaçlı hareketlere dönmekte, bu hareketler sembolik oyuna destek olmakta, sembolik oyun sürecinin ilerleyen aşamaları ise kurallı oyunu desteklemektedir (47).

2.1.4 Parten'in Oyun Teorisi

Sosyal oyun, çocukların başkalarıyla etkileşime girmesi ve sosyal becerileri öğrenmesi için araçlar sağlamaktadır. Sosyal oyun, izole edilmiş bireysel beceri pratiği yerine, akran etkileşimi, farklı düşünebilme, hayal gücü, muhakeme edebilme, çocukların okuryazarlık becerileri, dürtü kontrolü ve problem çözme becerileri gibi farklı alanlardaki becerileri aynı anda öğrendikleri bir bağlam sağlamaktadır. Parten, çocukların akran oyunlarını anlamlı gelişim sekansları açısından incelemek için bir grup okul öncesi çocuk üzerinde bir çalışma yürütmüştür. Parten'in çalışmasında Minnesota Üniversitesi Çocuk Refahı Enstitüsü Anaokulundan 42 çocuk ile birlikte çocukların grup katılımı, grup davranışının olmaması ve grup davranışının varlığı olarak kategorize edilmiştir (49). Bu çalışma sonucunda Parten oyunu altı gelişimsel aşamaya ayırmıştır. Bunlar, katılımsız oyun, seyirci şeklinde oyun, tek başına oyun, paralel oyun, katılımlı/birlikte oyun ve işbirlikçi/kooperatif oyun şeklindedir.

Katılımsız oyun, bu teoriye göre görünüşte çocuk oyun oynamıyor gibi gözükmemekte, ancak anlık ilgisini çekecek herhangi bir şeyi izlemekle meşgul olmaktadır.

Heyecan verici bir şey olmadığında, kendi bedeniyle oynuyor, sandalyelere çıkıyor, oturuyor, sadece odanın etrafına göz atarak bir noktada oturuyor olabilmektedir. Katılımsız oyun oynayan çocuk, oyun oynayan bir grup çocuğu gözlemleyebilir, ancak kendisi açık bir şekilde oyun faaliyetine girmemektedir. O bir izleyicidir.

Seyirci şeklinde oyun çocuk zamanının çoğunu diğer çocukların oyununu izleyerek geçirmektedir. Gözlemlediği, sorular sorduğu veya önerilerde bulunduğu çocuklarla sık sık konuşur, ancak oyuna açıkça girmez. Bu tür, izleyicinin başına gelen herhangi bir şeyden ziyade belirli çocuk gruplarını kesinlikle gözlemlediğinden, gördüğü farklıdır. Heyecanlı olur. Çocuk, gerçekleşen her şeyi görebilmesi ve duyabilmesi için grubun konuşma mesafesinde durmakta veya oturmaktadır (50).

Üçüncü bir tür oyun davranışı, genellikle tek başına oynama olarak adlandırılmaktadır. Genel kanının aksine grup ve tek başına oyun arasında kesin bir ayırım yoktur. Kendisine konuşma mesafesinde çocuklardan farklı olarak oyuncaklarla oynayan ve diğer çocuklarla yakınlaşmak ve onlarla konuşmak için hiçbir çaba sarf etmeden ilgisini kendi oyununa odaklayan bir çocuğunun oyununa tek başına oyun denmektedir. Tek başına oyun oynayan çocuklar başkalarının yaptıklarına dahil olmadan kendi faaliyetini sürdürmektedir (50). Parten, tek başına faaliyetin sosyal oyunun en az olgun biçimi olduğunu öne sürmüştür (51).

Paralel oyunda çocuk bağımsız olarak oynamakta, ancak seçtiği aktivite onu doğal olarak diğer çocukların arasına getirmektedir. Çevresindeki çocukların oynadığı oyuncaklarla oynar, ancak o oyuncakla kendi uygun gördüğü şekilde oynar ve yanındaki çocukların aktivitelerini etkilemeye veya değiştirmeye çalışmaz. Gruptaki çocukların gelişini veya gidişini kontrol etme çabası yoktur. Parten yaptığı çalışmalarda paralel oyun grupları en sık iki yaşındaki çocuklar arasında ve en az üç ila dört yaşındaki çocuklar arasında gözlemlemiştir. Kum oyunu ve kil, kağıt, boncuklar ve boyalarla oynanan oyunlar karakteristik olarak paralel oyun etkinlikleridir. Kum havuzunun etrafında toplanan grupta bu tür oyunun yaygın bir örneği görülebilmektedir. Birkaç çocuk kum havuzunun etrafında birbirine yakın durur, her çocuk kumda oynamak

istediği oyuncakları kullanır ve peşinden gider. Çocuklar her zaman gelir ve gider, ancak kum havuzunda kalanlar başkalarının hareketlerine dikkat etmemektedir; Kendi faaliyetlerine kapılmaktadırlar. Bu tür bir oyun, tek başına oynanan bir oyun değildir, ancak bir grup içinde bağımsız bir oyundur. Paralel oyunun grup oyununa daha çok benzediğini ve tek başına bağımsız oyundan daha sosyalleştirilmiş bir oyun biçimi olduğunu söylemek gerekir (50).

Diğer iki tür grup oyunu, birlikte oyun ve işbirliğine dayalı veya organize tamamlayıcı oyundur. Birlikte oyun, grup üyeleri tarafından ortak faaliyetlerinin, ilgi alanlarının ve kişisel birlikteliklerinin açık bir şekilde kabul edildiği grup oyunudur. Organize tamamlayıcı oyun, işbölümü, kontrolün bir veya iki üyenin elinde olduğu ve bireysel istekler olsa da gruba bağlı kılınması unsurlarının ortaya çıktığı en yüksek düzeyde organize edilmiş grup aktivitesidir. Birlikte oyun, çocukların birbirleriyle oynadıkları grup etkinliğinin daha az iyi organize edilmiş bir biçimidir; organize edilmiş tamamlayıcı oyun ise, nihai bir hedefe ulaşmak için bir çocuğun çabalarının diğerinin çabalarıyla desteklendiği türdür. Bunlar şu şekilde karakterize edilmiştir: Birlikte oyun da çocuk diğer çocuklarla oynar. Konuşma, ortak faaliyetle ilgilidir; Oyun malzemesi ödünç alınır verilir; Tren veya vagonlarla birbirlerini takip eder; Hangi çocukların grupta oynayıp oynamayacağını kontrol etmeye yönelik hafif girişimler var. Tüm üyeler aynı olmasa da benzer faaliyetlerde bulunmaktadır; Hiçbir iş bölümü ve herhangi bir maddi hedef veya ürün etrafında birkaç bireyin faaliyetlerinin organizasyonu yoktur. Çocuklar, bireysel çıkarlarını grubun çıkarlarına tabi kılmaz; Onun yerine her çocuk istediği gibi davranmaktadır. Bazen, iki veya üç çocuk, hiçbir faaliyette bulunmadan meşgul olabilirler. Birlikte oyun ortalama üç buçuk yaşında ortaya çıkmaktadır (50).

İşbirlikçi veya organize edilmiş tamamlayıcı oyun da çocuk, bazı ürünler yapmak veya rekabetçi bir hedefe ulaşmak için çabalamak veya yetişkin ve grup yaşamının durumlarını dramatize etmek veya resmi oyunlar oynamak amacıyla organize edilmiş bir grupta oynar. Gruba ait olma veya ait olmama hissi vardır. Grup durumunun kontrolü, diğerlerinin faaliyetini yönlendiren üyelerden bir veya ikisinin elindedir. Oyunda bir grup lideri bulunmaktadır. Amaç, çeşitli grup üyeleri tarafından farklı roller üstlenerek

bir işbölümü gerektirmekte ve faaliyetin organizasyonu, böylece çocukların çabalarıyla tamamlanmaktadır (50). Rubin ve ark. göre işbirliğine dayalı oyun sıklığının 3 ila 5 yaş arasında önemli ölçüde artmaktadır (52).

Mildred Parten, kendi oyun kuramına göre çocukların sosyal gelişimini üç seviyeye ayırmıştır. Birincisi, katılımsız oyun, seyirci oyun ve yalnız oyun; ikincisi, sosyal katılımın sınırlı bir biçimi olan paralel oyun; üçüncüsü, iki tür oyun içeren gerçek sosyal etkileşimdir: birlikte oyun ve işbirliğine dayalı oyun. Birlikte ve işbirlikçi oyun arasındaki fark, birlikte oyunda çocukların ayrı etkinliklere girmesi, ancak etkinlik hakkında birbirleriyle yine de etkileşime girmesidir; Oysa işbirlikçi oyunda çocuklar bir proje ya da bir hayal teması gibi ortak bir hedef için birlikte hareket etmektedirler (49).

Paralel, ilişkisel ve organize tamamlayıcı oyun arasındaki farkı göstermek için, kum havuzu durumu belirtilebilir.

Paralel oyun da birkaç çocuk, kum havuzundaki kapları doldurmakla meşgul olur. Her çocuğun kendi bardağı vardır ve diğer çocukların bardaklarıyla ne yaptıklarına bakmadan onu doldurmaktadır. Ne yaptıkları hakkında çok az konuşma yapılır. Kimse kum havuzuna kimin gelip gelmeyeceğini söylemeye çalışmaz. Çocuklar birbirleriyle değil, yan yana oynamaktadır. Birlikte oyunda ise çocuklar birbirlerinin fincanlarını ödünç almaya başlarlar, neden iki fincana ihtiyaç duyduklarını açıklarlar, öğütler ve birbirlerine kum ikram ederler. Bir çocuğu kum havuzuna çağırırlar ve orada bulunanlardan ona yer açmalarını isterler. Diğerleri kendi isteklerine bağlı olarak hareket edebilir veya hareket etmeyebilir. Hiçbir çocuk diğer çocukların ne yapacağını dikte etmez, her biri ne isterse yapabilmektedir. Birisi, hepsinin bir yol yapmasını önerebilir, ancak bu durumda, her çocuk kendi yolunu seçer ya da seçmez ve diğer çocuklar onu engellememektedir. Organize/İşbirlikçi tamamlayıcı oyunda bir çocuk, hepsinin akşam yemeği hazırladığını söylemektedir. Çeşitli aile rolleri atanır veya benimsenir ve çocuklar yemeği hazırlamadaki payları hakkında konuşurlar. Çocuklardan biri veya daha fazlası tarafından baskınlık oluşabilir, bir çocuğa bebek olduğu için yemek yapamayacağı bildirilir. Grup, liderlerin isteklerine bağlı olarak bazı çocuklara

konuşmayıp diğerlerine karşı açık olabilir. Çocuklar rollerini doğru oynamadıklarında birbirleri tarafından eleştirilebilirler. Çocuklar büyüdükçe, oyunlarındaki sosyal etkileşimde artar. Sosyal katılım büyük ölçüde çocukların yaşına bağlıdır. Kural olarak, en küçük çocuklar ya tek başlarına ya da paralel gruplar halinde oynarlarken, en büyük çocuklar daha yüksek düzeyde organize olmuş gruplarda oynarlar (50). Ve Parten şu şekilde açıklamaktadır:

Çocukların sosyal veya akran oyunları, sosyal etkileşim bakımından basitten karmaşığa doğru bir yol izlemektedir. Karmaşıklık yaşla birlikte artar. Daha küçük okul öncesi çocuklar için paralel oyun baskın olabilir ve ilişkisel oyun sınırlı olabilmektedir. Daha sonra, daha büyük okul öncesi çocuklar ortaklaşa oynamaya başlarlar ve anaokulu öncesi ve ilkökul sınıflarına geldiklerinde, diğer basit oyun biçimi asla tamamen ortadan kalkmasa da, ilişkisel ve / veya işbirliğine dayalı oyun hakim olmaktadır (49).

Genel olarak, Parten yaptığı çalışmasında üç sosyal oyun türünün, boş, yalnız ve izleyici, gözlemlerinin yaklaşık %25'ini oluşturduğunu; paralel, birlikte ve işbirlikçi veya organize tamamlayıcı sosyal oyun türleri gözlemlerin % 75'ini oluşturduğunu belirtmiştir. Xu ve diğerleri tarafından gözlemlendiği gibi, paralel oyunun azalması ve akran etkileşiminden sonra ilişkisel ve işbirliğine dayalı oyunun artması, sınıf çapında akran eğitimi gibi akran aracılı öğretimin kullanılmasının küçük çocukların olumlu sosyal etkileşimleri üzerindeki etkilerini göstermektedir. Mccay ve Keyes'e göre altı ila sekiz yaş arası çocuklar okula 'uyum sağladıklarını' hissetmeye başlamakta ve arkadaşlıklar geliştirmeye başlamaktadırlar, böylece sosyal çevrede akranlarıyla iş birliği içinde oynamaya motive olmaktadır (49).

2.1.5 Smilansky'nin Oyun Teorisi

Smilansky, Piaget'in oyun evrelerini okul öncesi çocukların oyunlarını incelemek için uyarlamıştır (53). Smilansky, Piaget'in oyun evrelerini, normal çocukların gelişimleri sırasında inandığı dört aşamayı içerecek şekilde detaylandırmıştır. Bunlar Smilansky'e göre işlevsel oyun, yapıcı oyun, dramatik veya sosyodramatik oyun ve kurallı oyundur (54). Smilansky'in sınıfladığı bu aşamalara en büyük katkısı ise İsrail'de

avantajlı ve dezavantajlı çocuklar üzerine yaptığı çalışmalarıdır. Bu çalışmalar ilerleyen dönemde birçok araştırmacıya ilham vermiştir. Smilansky ilk olarak işlevsel oyunu açıklamıştır.

Smilansky'e göre işlevsel oyun, çocuğun basit tekrarlayan hareketlerinden oluşmuştur. Bu oyunlar çocukların ilk oyun ihtiyaçlarını karşıladıkları için oldukça işlevseldir. Çocuk bu aşamada taklitler, tekrarlayan hareketler, yeni birçok hareket dener. Bu dönemde sadece fiziksel tekrarlar olmaz, çocuk bu dönemde aynı zamanda yeni sözcükleri de kullanmayı dener. Bu çocuğun hem dil becerilerini hem de oyun becerileri desteklemektedir. İşlevsel oyun her gelişim alanında bu gibi tekrarlarla oyun üretimine destek olduğu için çocuğun kendi yeteneklerini fark etmesini ve desteklemesini sağlamaktadır. Bu oyun, çocuğu gelişiminin ve oyun aşamasının ileriki bölümlerine hazırlamaktadır (55). Sponseller ve Jaworski'ye göre yapılan çalışmalarda da 14-30 ay arasında, işlevsel oyun tüm serbest aktivitenin% 54'ünü oluşturduğu görülmüştür. Yine de 6-7 yaşlarında bile, işlevsel oyun tamamen ortadan kalkmamıştır (54).

Yapı inşa oyun türü ise çocuğa yaratıcı aktiviteyi ve ondan destek alarak kişisel yaratma sevincini tanıtmaktadır. Bu aşamada çocuk oyun malzemelerinin çeşitli kullanımlarını öğrenir; Fonksiyonel aktiviteden ortaya bir ürün koyma ile sonuçlanan aktiviteye geçer. Çocuk artık oyununu sürdürebiliyor ve daha uzun süreler boyunca konsantre olabiliyor ve oyununu etrafında düzenleyeceği bir tema çizebilmektedir. Bu aşamada kendisi için belirlediği oyun hedeflerine ulaşma yeteneğine sahip olan çocuk, aynı zamanda, başkaları tarafından belirlenen hedefleri oynamayı da başarabilmektedir. İşlevsel oyundan yapıcı oyuna gelişim, formun manipülasyonundan oluşuma doğru ilerlemedir. Çocuk, kum veya tuğlanın ara sıra ele alınmasından, bu malzemelerden oynamayı bitirdikten sonra bile kalacak bir şeyler inşa etmeye geçer. Çocuk faaliyetini bu oluşumlar aracılığıyla ifade eder ve kendini bir yaratıcı olarak fark eder (55). Hetherington'a göre ise yapıcı oyun 3 yaşa kadar iyice yerleşmiş olsa da, 4, 5 ve 6 yaşındakiler arasındaki tüm faaliyetlerin% 51'ini oluşturmuştur (54).

Smilansky, Piaget'den farklı olarak 'yapıcı oyun' kategorisinin tanımlayıcı niteliği olarak bu değişimi amaçlı olarak kullanmıştır. Piaget, bu konuya değinmiş ve yapıcı aktivitenin gerçekten oyun olmadığı, ancak oyun ve gülünç olmayan davranışlar arasında bir sınır sınıfı olduğu, çünkü hem duyuşal-motor beceriyi hem de sembolik temsili içerdiğini ve spontane zeki faaliyet olduğunu tanımlamıştır (54).

Smilansky, hem avantajlı hem de dezavantajlı İsraili gençlerin davranışlarını gözlemleyip, dezavantajlıların deneyimlerini bütünleştirme yeteneğinden yoksun olduğu sonucuna vardıktan sonra sosyodramatik oyunun üstünde önemle durmuştur. Bu, onu dezavantajlı ve avantajlı olmak üzere her iki tip İsraili çocuğun serbest oyun davranışını incelemeye yöneltmiştir. Ve dezavantajlı çocukların çok daha az ve daha düşük kalitede rol yapma ve sosyodramatik oyun oynadıklarını bulmuştur (56). Smilansky'nin İsrail'deki ilk deneysel çalışmasında öncülüğünü yaptığı bir grup eğitimci ve araştırmacı, dramatik ve sosyodramatik oyun aktivitesinin kalitesini artırmak için sonraki birçok çalışmada çocukların oyun aktivitesine müdahale etmeye çalışmıştır. Bunu yaparken üç müdahale stratejisi tasarlanmıştır: birincisi, temayla ilgili deneyimlerin ve sınıftaki etkinliklerin sağlanması, örneğin bir doktorun ofisine ziyaret; İkincisi, çocukları yapılandırılmamış materyalleri kullanmaya teşvik etme ve başkalarını ortak olarak oynamaya davet etmenin yanı sıra çocukların bir tema oluşturmasına ve bir rolü benimsemesine yardımcı olmak gibi oyun becerilerine yardımcı olmak için oyun çerçevesi içine yetişkinin aktif katılımı; Üçüncü olarak, yukarıdaki ikisinin kombinasyonudur. Araştırmanın sonucunda doğrudan oyun eğitimi müdahale becerisi (ikinci yaklaşım) ve kombinasyonel yaklaşım için büyük bir önem göstermiştir; Sonuç olarak, sonraki araştırmacıların oyun eğitimi çalışmalarının çoğunda doğrudan müdahale yaklaşımını benimseme girişimlerine yol açmıştır (53). Bu çalışmalar doğrultusunda Smilansky sosyodramatik oyunu şu şekilde tanımlamıştır: “ *Oyun geliştirmede bir sonraki aşama, çocuğun dramatik oyununda ortaya çıkan sembolik oyundur.*” Çocuklar bu gibi dramatik oyunlarda beden farkındalığına varabilir, yaratıcı düşünme becerilerini destekleyebilir, dünyaya bakış açıları değişebilir. Çocuk bu oyunlar sayesinde yetişkin hayatını tadabilir. Bu oyunlar çocuğa hem gelişmekte ve değişmek de olan dünyayı

tanımasını hem de yaratıcı düşünme becerilerinin desteklenmesini sağlamaktadır. Dramatik oyunlar aynı zamanda çocukların prososyal davranış geliştirmesinde, toplumsal kuralları öğrenmesinde de oldukça etkilidir. Çünkü çocuk önce bunları gözlemlemekte daha sonra oyunlarında kullanarak içine girmekte ve ileriki yaşamına yönelik provalar yapmaktadır (55). Smilansky'ye göre dramatik oyun; özdeşleşme, taklit etme ve dönüşümü içermektedir. Özdeşleşme, taklidin temelini oluşturur ve özdeşleşmenin taklide çevrilmesi öğrenilmiş bir davranış olarak kabul edilir. Bazı çocuklar, sosyal normların ve cinsiyet rollerinin temsilcisi olabilecek bir yetişkin rol modeliyle özdeşleşmek için gerekli imgelerden yoksun olabilir. Smilansky ayrıca sosyodramatik oyunun sembolik yetenekleri nasıl artırdığını ve dil gelişimini nasıl uyardığını belirtmiştir. Dahası, Smilansky'ye göre, grup dramatik oyun, çocukların fantezi davranışları rol yapma ve rol alma deneyimleri içerirken, bunların okul öncesi düşüncenin egosantrik doğasını azalttığı ve empati ve işbirliği becerilerinin gelişimi için fırsatlar sağladığı düşünülmektedir. Smilansky'ye göre sosyodramatik oyun, çocuğun potansiyel yeteneklerini ve arka plan bilgisini, neredeyse gerçekçi bir durumda, dağınık deneyimleri esnek bir şekilde birleştirerek kullanmasını gerektirir. Bu nedenle, sosyodramatik oyun, çocuğun ilk bakışta ayrı ve ilgisiz görünen deneyimleri bütünleştirmesine yardım etme potansiyeli yani öz düzenlemesini sağlayan bir kaynak olarak görülebilir. Rol oynadıkça tutarlılık ortaya çıkar. Bilişsel gelişim araştırmacılarına göre, okul öncesi çocukları sosyodramatik oyunu artık sadece oyun olarak görmüyor, bu da öğrenmede önemli bir deneyim sağlıyordur (57).

Kurallı oyunlar ise Smilansky'nin son oyun aşamasıdır. Oyun gelişimi ile ilgilenen kuramcılar kurallı oyunlar evresinin oyun evreleri arasında en karmaşık ve en ustaca olduğu evre olduğunu belirtmişlerdir. Bu oyunda çocuktan oyuna başlamadan önce oluşturulmuş kurallara uyması ve buna uygun oyun oynaması beklenmektedir. Çocuklar bu sayede kendilerini kontrol etmeyi, uygun tepkiler vermeyi, adil oyun oynamayı öğrenmiş olmaktadır. Smilansky'e göre bu oyun yetişkin yaşamında da devam eden bir oyundur. Kurallı oyunlar bir bakıma sembolik oyunların gerçek yaşama dönüşümünü içermektedir (55).

2. 2 Çocuk Edebiyatı

Çocuk kavramının dünya çapında oldukça geç kabul edilmesinden dolayı çocuk edebiyatı kavramı da geç ortaya çıkmıştır. 16. Yüzyılda Batı'da ortaya çıkmaya başlayan çocuk kavramı ile birlikte, çocuk ile ilgili birçok kavramın eksikliği görülmüştür. Çocuk edebiyatı da çocuk kavramının ortaya çıkmasıyla birlikte eksikliği görülen bir başka kavram olmuştur. Ancak çocuk edebiyatı kavramı ortaya çıkmasından sonra da bu alandaki araştırmacılar tarafından bir görüş birliğine varılamamıştır. Bu karmaşıklığa rağmen Batı'da 18. Yüzyılda çocuk edebiyatı, edebiyattan bağımsız bir hale gelmeye başlamıştır. Çocuk edebiyatında, çocuk edebiyatının özgünlüğünün, çocuğa görelilik ilkesinin olması gerektiğini söyleyen J.J. Rousseau'nun önemli katkıları olmuştur. Çocuk edebiyatında her ne kadar çocuğa görelilik oldukça önemli olsa da 1970 sonrasında daha gerçekçi yazılar yazılmaya başlanmış, çocuk edebiyatına yeni bir katkı yapılmıştır. Ancak çocuğun yetişkinden farklı bir varlık olduğu, bu sebeple bilişsel düzeyinin de farklı olması çocuk edebiyatını geliştirmeye mecbur bırakmıştır. Çocuk ve yetişkin algısının farkı çocuğa görelilik ve çocuk gerçekliği konularını doğrudan etkilemiş ve değiştirmiştir. Şirin'e göre ilk zamanlarda çocuk edebiyatı çocuğa, çocuğu ve çocukluğu açıklamaya meyilli gibi dursa da, çocuğa görelilik ilkesi modern çocuk edebiyatının ilkelerini oluşturmuştur (58).

Neil Postman'a göre çocukluk düşüncesi 16. yüzyıldan itibaren oluşmaya başlamıştır. Bu yüzden de çocuk edebiyatı gibi alanlar oluşmamıştı. Buna rağmen 18. yüzyılda çocuk hala, edebiyatta sıkıcı, dikkat çekmeyen bir varlık ve bir nesne durumundaydı (58).

Türkiye'de ise çocuk edebiyatı çalışmaları ilk örneklerini Tanzimat Dönemi'nde vermiştir. Bu ferman sayesinde ülkemizde yabancı kaynaklardan çeviriler yapılmış, bu sayede çocuk psikolojisi ve eğitimi adına farkındalıklar başlamıştır. Ancak asıl ciddi çalışmalar Cumhuriyetin ilanından sonra olmuştur. Buna en önemli etken ise 1979 yılının Dünya Çocuk Yılı kabul edilmesidir. Bu sayede çocuk yayınları ülkemizde daha fazla önemsenmiştir. Bu oldukça geç bir zaman dilimidir. Çocuk edebiyatı ülkemize

geldiğinde ise o dönemdeki Türkiye, dönemin çocuğa bakışı gibi konulara yer verilmiştir (59).

Çocuk edebiyatı çocuğun gelişimsel dönemine göre düzenlenen, çocuğun tüm gelişim alanlarını desteklemeyi hedef edinen, bunun yanı sıra çocukları sanatı ve sanatçıyı araştırmak için cazip kılan, kaynağı çocuk olan, çocuğu yetişkinlik hayatına hazırlayan, okuma alışkanlığı geliştirmesini destekleyen bir edebiyat biçimidir (60).

Çocuk edebiyatı ürünleri okul öncesi hatta bebeklik döneminde başlayıp ergenliğe kadar devam eden, çocukların tüm gelişim alanlarını desteklemekte özellikle dil becerilerini geliştirmekte, hayali dünyalarını resimleriyle süslemekte ve estetik zevklerinin oluşmasını sağlayan bir türü oluşturmaktadır (61).

Çocuk edebiyatı birçok metin türünü kapsamaktadır. Bu metinlerin içerisinde masal, öykü, tiyatro, destan, şiir, roman, dergileri, bilmece, tekerlemeler almaktadır (59).

Çocuk edebiyatındaki en önemli ilkelerden biri olan çocuğa görelilik ilkesi çocuğun gelişimsel dönemlerine uygun kitap oluşturulmasını gerekli kılmıştır. Çocuğun gelişimine uygun olmayan kitapların çocuğa yarından çok zararı dokunabilir. Örneğin soyut döneme geçmemiş bir çocuğa soyut dönem öğelerini içerisinde barındıran bir kitap verildiğinde kafası karışabilmektedir (61).

Sever'e göre çocuk kitapları çocuklara kendi dillerinin güzelliklerini gösteren, farklı estetik algılar ile buluşturan ilk yapıtlardır. Anderson'a göre tam da bu açıdan çocukları gelişimsel dönemlerine uygun kitaplar ile tanıştırmak, çocuklara farklı dünyaların kapısını aralayacak, bakış açılarını geliştirecek, eleştirel düşünme becerilerini destekleyecektir (62).

Çocuk kitabının çocuğa göre olması çocuk edebiyatının amacına ulaşabilmesi için oldukça elzemdir. Şöyle ki çocuk kitapları çocuğun gelişimsel dönemine uygun yazılmalı, kitapta kullanılan dil çocuğun gelişimine uygun olmalı, kitapta işlenen konular çocuklar için ilgi çekici konulardan oluşmalıdır. Çocuğa görelilik çocuk

edebiyatında ne kadar önemli olursa olsun çocuk kitaplarının birer edebi eser oldukları unutulmamalıdır. Bu sebeple çocuk kitapları oluştururken kitapların sanatsal yönlerini unutulmamalı, yazınsal ölçütlere mutlaka yer verilmelidir. Çocuk edebiyatı ürünleri çocuğu ileriki yaşam süreçlerine hazırlayan, bunların provasını yaptıran, insan doğasını tanımasını sağlayan, estetik bir olgudur. Bu olgu çocukların gelişim süreçlerine katkı sağlamakla birlikte, çocuğun gelişimini desteklemektedir (62).

Tüm bunların yanı sıra çocuk edebiyatı asıl amacı olmasa bile öğretici bir işlev de görmektedir. Çocuklara kitap okurken yaratıcı düşünme becerilerini, muhakeme etme becerilerini, hayal güçlerini destekleyerek süreci daha keyifli bir hale getirmektedir (60).

2.2.1. Resimli Çocuk Kitapları

Resimli çocuk kitaplarındaki görsel öğeler bütün çocuk edebiyatı ürünlerinde kullanılarak, kitapta anlatılanın çocuğun zihninde daha somut görünmesini sağlamaktadır. Bu sayede resimler, metinler gibi bir nevi açıklayıcı işlev görmektedirler.

Bu durum çocuğun gelişimsel düzeyine uygunluk sağlanması da kolaylaştırmaktadır. İlk resimli kitap, Resimlerdeki Dünya ismiyle 1658 yılında John Amon Comenius tarafından daha çok bilgilendirici bir kitap olarak yayımlanmıştır. Kitabın 1887 yılındaki baskısında “*Bu kitap resimli çocuk kitabıdır.*” İfadesi yer almaktadır. Bu kitap resimlerin yazılarla birlikte kullanılması gerektiğini, yazıları nesnelleştirdiğini gösteren ilk kitap olarak resimli çocuk kitaplarının başlaması ve devam etmesinde oldukça önemli bir yere sahiptir.

Bu kitap sayesinde ilerleyen süreçte görsel öğeler birçok edebiyat ürününün içerisine girmeyi başarmıştır. Hatta çocuk ressamı geliştirmiş, edebi ürünlerin içerisine giren görsel öğeler çocuk kitaplarını daha keyifli, daha anlaşılır hale getirmiş çocukların yaratıcı düşünme becerilerini desteklemiştir. Bu dönemde çocuk edebiyatı ürünlerini, çocuk ve çocuğa görelilik kavramını kabul eden yetişkinlerle birlikte çocuk edebiyatı ürünleri artmaya başlamıştır. Bu gibi gelişmeler sayesinde bu dönemlerden itibaren

çocuk kitapları ve yetişkin kitapları ayrılmaya başlamış teknolojik imkanlar sayesinde görsel öğelerde çeşitlenmeler artmaya başlamıştır (64).

Resimler, tıpkı sembolik oyun gibi gerçek dünyadan semboller oluşturan, metinlerdeki olaylara atıfta bulunan araçlardır. (64) Resimli kitaplar ise metinlerin daha iyi anlaşılmasındaki en temel unsurlardır. Nodelman'a göre çocuk edebiyatında resim ve metin uyumu en işlevsel biçim olduğundan dolayı resimli çocuk kitapları çocuk edebiyatında önemli bir yere sahiptir (65).

Resimli kitap, resimler içeren bir çocuk kitabından farklıdır. Resimli kitapta hem resim hem de metin eşit derecede önemlidir. Norton resimler ve metin arasında bir denge var olduğunu ikisinin de diğeri olmadan tam anlamıyla etkili olmayacağını söylemektedir. Jalongo'ya göre ise resimli çocuk kitapları, en az üç unsur içerirler: kelimelerle anlatılanlar, resimlerle anlatılanlar ve ikisinin birleşiminden aktarılanlar, şeklinde açıklamıştır. Dördüncü unsur, çocuğun kitapla kişisel ilişkisidir. İyi bir resimli kitap okuyan herkes, bu ilişkinin eşsiz büyüsunü ve güzelliğini deneyimlemektedir (66).

Resimli çocuk kitapları, iletmek istediğı mesajı bazen hiç kelime kullanmadan resimler aracılığı ile vermektedir. Bu gibi kitaplara sessiz kitaplar denmektedir. Sessiz kitaplar çocukların hayal gücü, yaratıcı düşünme, akıl yürütme, hikaye oluşturma, durumları sıralama becerilerini yüksek oranda desteklemektedir. Ayrıca bu kitaplar çocuklara her seferinde farklı hikayeler oluşturma fırsatı da vermektedir. Bu kitaplarda resimlerin en az metin kadar önemli olduğu bir kez daha anlaşılmalıdır (67).

Resimler olmadan metin bağlamından uzaklaşır. Schallet'e göre, resimli kitaplardaki resimler, metnin detaylandırılmasını sağlamaktadır. Böylece çocuk okuyucuyu bilginin zihinsel görüntülerini oluşturmaya teşvik ederek öğrenmeyi kolaylaştırır. Nodelman'ın belirttiğı gibi, küçük çocukların kitaplarda resimlere ihtiyacı vardır, çünkü onları anlamayı kelimelerden daha kolay bulurlar ve sözlü bilgilere yanıtlayabilmek için resimli bilgiye ihtiyaç duyarlar. Ayrıca resimli kitaplardaki çizimler, çocukların sanata ve güzelliğe yönelik estetik beğenilerini geliştirir. Broudy'ye

göre, sanata ve güzelliğe estetik duyarlılık çok önemlidir, çünkü tüm biliş, yargı ve eylemin dayandığı birincil bir deneyim kaynağıdır (65).

Resimli kitabın tüm tanımlarının merkezinde, hikayenin resim ve metin olmak üzere iki koldan anlatıldığına tanımlanması yer almaktadır. Bu nedenle, resim ve metin arasındaki ilişkiyi anlamak önemlidir. Her iki işaret sistemi de anlamı ifade ederken, her birinin kendine özgü güçlü yanları vardır. Kiefer'e göre sözcükler, okuyucuları zaman içinde ileriye götüren zamansal bilgileri daha iyi aktarabilirken, görüntüler de uzamsal bilgiyi en iyi şekilde aktarabilmekte ve ayrıca duyguları uyandırmada etkilidir. Yani, resimli kitapları okurken, okuyucular hem yazılı hem de resimsel bilgileri işlemektedir, çünkü her bilgi kaynağı farklı şekillerde deneyimlenir. Resimli kitabın doğası, okuyucuların iki farklı tür bilgiyi işlemesini ve bütünleştirmesini gerektirmektedir (68).

Resimli kitaplar çocukların dil gelişimi alanını desteklerken aynı zamanda bilişsel gelişimini de desteklemektedir. Çocuklar resimli çocuk kitaplarını okurken ya da dinlerken bir yandan görsel olarak algılamakla bir yandan işitsel olarak dinlemekle duysal gelişimlerini de desteklemektedirler. Çocuk bu sayede çoklu bir şekilde duyularını kullanabilecektir (67).

Çocuklar genellikle resimleri yaşam deneyimleriyle veya tanıdık imgelerle ilişkilendirir, mevcut şemalarına dayandırarak anlam oluştururlar. Çocuklar resimli kitapları okurken sık sık olay örgüsünün, ortamların ve karakterlerin benzersiz ve yaratıcı bir yorumunu yapmaktadırlar (65). Çocuklar aslında öyküyü yazılardan ziyade resimlerin anlattığını düşünmektedirler. Anderson'a göre bu aslında iyi bir resimli kitabın, öyküyü resim sanatıyla anlatabileceğini göstermektedir (67).

Çocuğun gelişimi için bu denli önemli olan resimli kitapların resimlerinde dikkat edilecek bazı noktalar bulunmaktadır. Bunlar:

- Çocuğun gelişim basamakları göz önünde bulundurularak tercih edilen yaş grubunun ilgi ve ihtiyaçlarına uygun resimlemeler ile hazırlanmış olması,

- Metnin ana hatları ile örtüşen ve aynı zamanda çocuğun hayal gücünde yeterince tetikleyebilen yeni ve zengin resimsel ayrıntıların yer alması,
- Çocuğun duyarlılığını yakalayabilen ve onlara yeni yeni dünyaların kapılarını aralayan illüstratörlerin özgün çalışmalarını yansıtması,
- Gerçeklik üzerine yetişkinlerin peşin yargılarından uzak çocukların bağımsız düşünce yapısına uygun resimlemeleri içermesi vb. birçok husus resimli çocuk kitaplarındaki resimlemelerde bulunması gereken özelliklerdir (69).

2.2.2 Resimli Çocuk Kitaplarının Fiziksel ve İçerik Özellikleri

Resimli çocuk kitapları birçok unsurun birleşiminden meydana gelmektedir. Bu unsurlar fiziksel ve içerik özellikleri olmak üzere iki temel başlığa ayrılmaktadır. Resimli çocuk kitaplarında kitabın, konusu, ana fikri, teması, karakterleri, dili, konunun aktarılması ve resimleri kitabın içerik özelliklerini oluşturmaktadır. Fiziksel özellikler ise kitabın yazım şekli, kağıt kalitesi, ciltlemesi, kapaklarından oluşmaktadır. Karatay'a göre erken çocukluk döneminde kitapların fiziksel ve içerik özellikleri çocuğun kitaba yaklaşımını şekillendirmektedir. Kitap çocuk için ne kadar uygun hale gelirse o kadar çocuğun beğenisini kazanacaktır. Bu da ileriki yaşamı için çocukta oluşacak kitap okuma alışkanlığının temelini atacaktır (70).

Fiziksel Özellikler

Fiziksel özellikler kitabın dış yapısıyla ilgili bileşenlerden oluşmaktadır. Çocukların kitap seçimlerinde oldukça önemlidir. Örneğin kapağı daha canlı, daha ilginç resimlenen kitap çocuklar tarafından öncelikli olarak seçilecektir. Aynı şekilde yazı puntoları kalın ve büyük olan kitapları okumak hem daha eğlenceli olacak hem de yazı farkındalığı becerilerini destekleyecektir. Bu gibi özellikler kitabın hem okuma esnasında hem de seçim esnasında niteliğini belirlemektedir. Çocukların kitaplara yaklaşımında fiziksel özelliklerin büyük bir payı vardır (71). Nitelikli bir resimli çocuk kitabını fiziksel anlamda diğer resimli çocuk kitaplarından ayıran birçok unsur

bulunmaktadır. Bunlar belli bir başlık altında toplanırsa: kitabın kapağı, sayfa düzeni, kitabın boyutu, ciltlemedir (72).

Kapak

Resimli çocuk kitaplarındaki kapak ve kağıt türü, çocukların kitap seçimlerinde ve okuma alışkanlığında etkilidir. Çelepoğlu'na göre bu sebeple kapaktaki yazı, resim, oluşturulduğu kağıt türü ilgi çekici ve kitabın bütünüyle alakalı olmalıdır (72). Tüm bunların yanı sıra kapak tasarımı yapılırken estetik algı, sanatsal bütünlük de göz ardı edilmemelidir. Kapak bütünlüğü sadece kitabın ön kapağından oluşmamalıdır. Nitelikli bir kapak çalışması için ön kapak, iç kapak, arka kapak ve kitabın sırtı bir bütün içerisinde oluşturulmalıdır (70). Kitabın ön kapağında kitabın adı, resimleyeni, çeviri bir kitap ise çevirmeni, kitabı yayımlayan yayınevinin adı ve logosu, baskı sayısı, kitabın hitap ettiği yaş grubu; iç kapakta kitabın yazarı, resimleyeni, varsa çevirmeni, kitabın adı, yayınevinin adı ve logosu, basım sayısı ve basım yeri, arka kapakta ise kitabı açıklayan bir metin; sırtında kitabın adı ve yazarı yer almaktadır (9).

Sayfa Düzeni

Resimli çocuk kitapları çocuğun gelişimsel dönemine göre hazırlanırken en dikkat edilecek unsurlardan biri de sayfa düzenidir. 2 yaş altı çocukların ince ve kalitesiz kağıtları yırtabileceği ve gelişimsel olarak ağızlarına götürüp emmek, ısırarak istedikleri bilinmektedir. Bu sebepten dolayı 2 yaş ve altı bebeklerin kitapları hazırlanırken sayfaların kalın kartonlardan olması, bebeklerin yırtmalarını zorlaştırmaktadır. Bebeklerin kitapları emme riskine karşı ise bez kitaplar tercih edilebilmektedir. Bu dönemde yine dikkat çekebilmesi ve bebeklerin sıkılmaması açısından kitaplardaki yazıların büyük puntolu(22-24) ve 16 sayfa olması önerilmektedir (70). Sayfa düzeni 2 yaş sonrası okul öncesi dönem çocukları için ise en az 2 yaş altı çocuklar kadar önemlidir. Bu dönemde kitaplar ile çocuk arasında kurulan bağ, çocuğun ilerleyen dönemdeki okuma alışkanlığını etkilemektedir. Bu sebeple sayfaların çocuğun rahatlıkla okuyabileceği, inceleyebileceği, yazı boyutu küçük ve karmaşık olmayan, sayfaların

resim ve metin açısından uyumlu olduđu, sanatsal açıdan bir ahenk oluşturan, çocuđa merak uyandıran bir düzeyde olması gerekmektedir (9,70).

Sayfa düzeninde bir diđer önemli unsur ise başlıklar, yazılarda, satır aralarında, üst ve alt boşluklardır. Kitaplar sol marjinden başlamaktadır. Bırakılan boşluklar ise yazı ile uyumlu ne çocuđun gözünü yoracak şekilde karmaşık ne de sayfaları boş gösterecek şekilde olmamalıdır (73).

Ciltleme

Çelepođlu'na göre kitabın daha uzun süreler saklanması, okunması, üzerinden zaman geçse de kitabın sağlamlığını koruması, çocuđun darbelerinden daha az etkilenmesi için ciltleme yapılmalıdır. Cildi olmayan kitaplar uzun süre muhafaza edilememekte ve bu durum çocuđun bir kütüphane oluşturmaya engel olabilmektedir (72). Çabuk dağılan kitaplardan çocuđun ilgisi zamanla azalabilir, azalmasa bile kitap dağıldığında sayfaları kaybolabilir. Bu sebeple ciltlemeler sağlam malzemelerden yapılmalı, çocuđun gelişimsel dönemine uygun ciltlenmiş kitaplar tercih edilmelidir (70).

Kitabın Boyutu

Resimli çocuk kitaplarının boyutu çocukların taşıyabileceđi, kucaklarına alabilecekleri büyüklükte olmalıdır (70). Güleç ve Geçgel'e göre kitabın boyutu kitabın sırtının boyu hesaplanarak belirlenebilmektedir (9). Kitap boyunda çocuđun gelişimsel döneminde etkisi olabilmektedir. Örneđin 2 yaş altındaki bebekler büyük kitapları taşıyamayacakları ve kucaklarına sığdıramayacakları için onların kitaplarının boyutu daha küçük olmalı, ancak resim metin ilişkisi sağlanmalıdır.

Yine de bir sayısal deđer vermek gerekirse çocuk için ideal olan kitap boyutu 16x23 cm boyutundaki kitaplardır (70).

İçerik Özellikleri

Çocuk kitabı açtığı andan itibaren kitabın içerik özellikleri çocuğu kitaba bağlayan en önemli özelliklerdir. Bu özellikler de uyulması gereken belli başlı hususlar bulunmaktadır. Bunları bir başlık altında toplanacak olursa: kitabın konusu, kitabın dil ve anlatım özellikleri, kitabın resimlemeleri ve kitaptaki karakterlerdir. Ancak bu başlıkların hepsinde ilk olarak dikkate alınacak bir madde vardır ki o da çocuğun gelişimsel özellikleridir.

Kitabın Konusu

Resimli çocuk kitaplarındaki konu seçiminde ilk göz önüne alınması gereken unsur çocuğun gelişimsel düzeyidir. Kitabın hitap ettiği gelişimsel döneme uygun konu seçimi çocuğun kitaptan maksimum faydalanmasını sağlamaktadır. Bu sebeple resimli çocuk kitaplarında çok karmaşık konu ve olaylara yer verilmemelidir (12). İyi bir resimli çocuk kitabı konu açısından çocuğa dünya ve kültürel bakımdan etik değerler çerçevesinde konular sunmalıdır. Bu konular aynı zamanda çocuğun ilgisini çekmeli, kitap okunurken çocuğu sıkmama, dikkatini dağıtmamalıdır (12, 72). Ancak ilgi çekmek adına çocukların gelişimsel düzeylerinin üstünde konular ya da çocuğun içerisinde yer almak istemeyeceği konular da tercih edilmemelidir (72).

Kitapta ideolojik örüntüler olmamalı; herhangi bir duygu empoze edilmemeye çalışılmalıdır. Evrensel değerlere yer verilmeli, çocuğu objektif düşündürmeye yöneltilmelidir (74). Çatalcalı ve Soyer'e göre bu sebeple konu seçimindeki titizlik sayesinde çocuğun gelişimsel düzeyine uygun prososyal becerilerin gelişimi de desteklenmiş olmaktadır (12).

Kitabın Resimleri

Çocuk edebiyatında yer alan çocuğa görelilik ilke resimli çocuk kitaplarının resimlemelerinde de kendini göstermektedir. Bu sebeple kitaplardaki resimler çocuğun gelişimsel düzeyinin rahatlıkla anlayabileceği, çocuğun ilgisini çekebilecek çizimler

olmalıdır. Çünkü örneğin Lewis'e göre sözcükler ve resimler sayfa da bir bütünlük oluşturup görsel bir şölen yaratır. Bu şölen sadece estetik anlamda değil, aynı zamanda metnin açıklamakta yetersiz kaldığı yerleri resimler tamamlamaktadır. Bu görüşü Hoppe'da sözcüklerin anlatımda duyguyu yeteri kadar okuyucuya hissettiremediği yerleri, resimlerin kolaylıkla betimleyerek açıklayacağını belirterek desteklemiştir. Ayrıca Manning'e göre resimler sadece sözcüklerin tamamlayıcısı değildir. Onlar okuyucuya kitap hakkındaki ilk izlenimleri veren öğelerdir. Resimler kitap ilerledikçe dinleyen ya da okuyucuyu hem zihinsel hem estetik hem de duyuşsal anlamda içine çeker ve dinleyen ya da okuyucunun dikkatini dinamik tutar. Wason'a göre ise resimler hikayenin en zengin yanlarıdır (12, 72).

Resimli çocuk kitaplarındaki resimlerin çocuğun gelişimini desteklemesinin yanı sıra en önemli işlevlerinden biri çocuğun estetik algısını desteklemesidir. Döl'e göre iyi çizimlerden oluşmuş bir resimli çocuk kitabı çocuğun estetik algısını destekleyip kitabın sanatsal yönünü de çocuğa gösterecektir (73). Gönen'e göre ise iyi bir çizimde olması gereken temel kriterlerden biri resimlerin sözcük aktarımını desteklerken gerçekçi ve somut nitelikte olmasıdır. Önceki araştırmalar da bu bilgi ile tutarlı olarak çocukların gerçekçi ve pastel renklerle yapılmış çizimlere daha çok ilgi duyduğunu göstermiştir (9).

Dil ve Anlatım

Çocuk edebiyatının temel amaçlarından biri olan çocuğu yetişkin hayatına hazırlama bebek kitaplarından başlayıp çocuk kitaplarına kadar bu doğrultuda ilerlemektedir. Bu amacın gerçekleşmesine yardımcı olan en önemli unsurlardan biri de kitapta kullanılan dil ve anlatımdır. Dil ve anlatım da ilk dikkat edilmesi gereken nokta kitabın hitap ettiği yaş grubudur. Kitabın dil ve anlatımı çocuğun gelişim düzeyine uygun, basit, açıklayıcı, cümlelerden, 3-5 cümleden oluşmuş paragraflardan, çocuğun anlayamayacağı ifadelerden kaçınılmış, özne ve yüklem sayısına dikkat edilerek, devrik cümlelere çok fazla yer vermeyecek, yabancı sözcüklerden uzak bir şekilde oluşturulmalıdır. Resimli çocuk kitapları dikte edilmeyen çocuğun gelişimsel düzeyine uygun bir dil kullanılmalıdır. Bu kitaplar çocuğu yaşama hazırladığı için çocuğun

gelişimsel düzeyine uygun ama gerçekçi ve somut bir üslup ile hazırlanmalıdır. Çocuk gerçek hayatta bulamadığı soruların cevaplarını resimli çocuk kitaplarında bahsedilen olayların içerisinde yakalamalıdır. Resimli çocuk kitaplarındaki tekrarlamalar çocukların işitsel farkındalığı, uyak farkındalığı ve kelime öğrenimi için oldukça önemlidir. Bu sayede çocuk o kelimeleri okuma yazma bilmeden tekrarlar sayesinde öğrenmiş olur. Bu çocuğun hem daha etkileşimli vakit geçirmesini hem de yazı farkındalığı desteklemektedir (12, 74).

Zengin ve Zengin'e göre resimli çocuk kitapları, çocukların dil öğrenimine katkıda bulunduğu için kitapta yer alan hikâyede anlam hatası olmaması, düzgün kurallı cümleler kurulması, yalın bir dil kullanılması ve çocukların kelime haznelerini geliştirecek yönde zengin içeriğe sahip olması gerekir (75). Kitapta seçilen kelimeler çocuğun çevresinden rahatlıkla duyabileceği kelimeler olmalıdır. Soyut kavramlara oldukça az ya da çocuğun anlayacağı açıklamalarla birlikte yer verilmelidir (12).

Güleç ve Gönen'e göre kitaptaki ifadeler basitten karmaşığa, somuttan soyuta doğru seçilmelidir. Metinlerin ise yazım kurallarına uygun ve noktalama işaretleri açısından hatasız olmasına dikkat edilmelidir (72).

Çocuk kitapları kötü söz ve argo kullanımından kaçınmalıdır. Kitaptaki sözcük seçimi buna uygun olmalıdır. Aynı zamanda çocuk kitapları çocukları yetişkinlik hayatlarına hazırladıkları için içerisinde herhangi bir ön yargı bulundurmamalı, körü körüne bağlı ayrımcılık, bağnazlık gibi konuları çocuğa doğrudan iletmemelidir. Çocuk kitapları daha çok evrensel değerlere, insan sevgisine, toplumsal yaşam uygun sözcüklerle değinmeli aynı zamanda kendi dilini sevdireci, uygun kullanabileceği öğeleri de içerisinde bulundurmalıdır (72, 73).

Kitabın Karakterleri

Erken çocukluk döneminde resimli çocuk kitapları çocukları gelecekteki yetişkinlik hayatlarına hazırladıkları için kitaptaki karakterlerin çocukların günlük hayatta ulaşabilecekleri, rol model alabilecekleri karakterler olması önemlidir. Kitaptaki

karakterin mükemmel olması ise çocukta yetersizlik hissini oluşturabilmektedir. Bu sebeple kitaplarda yer alan karakterler çocuğun gelişimsel düzeyine uygun seçilmelidir. Hayali karakterler ise çocukların hayal güçlerini, yaratıcı düşünme becerilerini, muhakeme etme yeteneklerini desteklemektedir. Kitaptaki karakterler insan olmak zorunda değil bitki, hayvan, nesne de olabilmektedir. Bu gibi karakterler ise çocukların sembolik oyun oynama becerilerini desteklemekte, farklı bakış açıları kazandırmaktadır (72, 73).

Kitaptaki kahramanların karşılaştığı durumlar ise çocukların empati kurma, prososyal davranış geliştirme ve problem çözme becerilerini desteklemekle birlikte gerçek hayatta kendi başına böyle bir olay gelse ne gibi tepkiler vermesi gerektiğini, nasıl çözümler üretebileceğini, muhakeme yeteneğini destekleyecektir (12).

2.2.3 Resimli Çocuk Kitaplarının Çocuk Gelişimine Katkıları

Resimli çocuk kitapları bebeklikten itibaren çocukların bakış açılarını değiştirmekte, yorumlama becerilerini güçlendirmekte, sosyal bir varlık oldukları bilincini vermektedir. Bunun yanı sıra çocuğun tüm gelişim alanlarını desteklemekte ve geliştirmektedir. Resimli çocuk kitapları, bebeklikten itibaren çocuğu resim ve sözcükler ile uyarmaktadır. Aynı zamanda çocukların problemleri olduğu zamanlarda resimli çocuk kitaplarında bu problemlere yer verilerek çocuğa yalnız olmadığı, bu sorunu yaşayan tek çocuğun o olmadığı hissettirilmeye çalışılmaktadır. Bu çocuğu sosyal anlamda oldukça destekleyici bir durum oluşturmaktadır (76). Çocuklara kitap okumak kadar etkileşimli bir şekilde kitap okumak da oldukça önemlidir. Etkileşimli kitap okumayı normal kitap okumadan ayıran en önemli unsur çocuğun kitap okuma sürecine sadece dinleyici olarak değil her anlamda dahil olmasıdır. Çocuk kitabın resimlerinden anlatmak istediği mesajı alır, kitabı dinler, yorumlar, günlük yaşamı ile özdeşirmeye çalışır. Bu sayede çocuğun dil, bilişsel, sosyal, motor ve öz bakım becerileri uygulamalı bir şekilde desteklenmektedir. Etkileşimli kitap okuma çocuğun sadece gelişimini desteklemek ile kalmaz ileriki akademik yaşantısına da katkıda bulunur (77).

Bilişsel Gelişim

Piaget'in bilişsel gelişim dönemlerinden duyu motor ve işlem öncesi dönemine denk gelen erken çocukluk dönemdeki çocukların daha keyifli öğrenmelerini sağlamak, öğrendikleri bilgileri resimlerle somutlaştırmak için resimli çocuk kitaplarına sıklıkla başvurulmaktadır (78). Çocuklar resimli çocuk kitaplarından hem kavramları hem de bu kavramların günlük yaşama aktarılmasını öğrenmektedir. Kitapların içerisindeki belli bir kurguya göre oluşturulmuş hikayeler, çocuklara öğrenilen kavramların günlük yaşama aktarılması için önemli bir destek olmaktadır. Bu sayede çocuklar bebeklikten itibaren bu etkileşimi yaşamaya başlarlar (79). Bebek ve anne kitap okurken ortak dikkat gerektiren etkileşimlerde bulunur. Kitap okunurken birlikte sayfaları inceler, kitabı yorumlar, resimlerden yorumlar çıkartırlar. Eğer kitabın konusu da çocuğun ilgisini çektiyse bu süreçlerin hepsi çocuğun dikkat süresini geliştirmede oldukça etkilidir. Aynı zamanda bu süreçler çocuğun sosyal duygusal ve dil gelişimini de etkilemektedir. Bu süreçler sayesinde çocuk kendini keşfetme, kitaptaki durum ile karşılaştırmakta, kendini sözlü ya da sözsüz ifade edebilmektedir. Ayrıca bu süreçler çocukların ileriki dönemki gelişimsel becerilerine de hazır bulunuşluğunu arttırmaktadır (80).

Resimli çocuk kitaplarını etkileşim içerisinde okuma ile çocuğun yaratıcı düşünme becerileri, hayal gücü, belleği, kendini ifade edebilme, kendini ve kendi dışındakileri fark etme, gerçek ile hayal arasındaki farkı anlama, sözcük dağarcığı, toplumsal kuralları öğrenme becerileri desteklenmektedir (81). Bu sebeple Sullivan'a göre, çocuk kitaplarının çocuğu eleştirel düşünme, olaylara farklı bakış açılarından bakabilme, akıl yürütme, problem çözme gibi becerilerin desteklenmesine yönlendirme gibi bir görevi de bulunmaktadır. Bus'a göre resimli çocuk kitapları soyut durumları somutlaştırmada oldukça etkilidir. Pellegrini ve ark. göre bunun sebebini çocuk, çocuk resimli kitaplarında resimlerinin işlevselliğinden faydalanmaya başlamıştır (79).

Etkileşimli kitap okuma sadece kitabı okuma sırasında değil sonrasında da kitap ile ilgili sorulan sorular ile devam etmektedir. Bu sadece çocuğun okuduğunu anlama,

dikkatli bir şekilde dinleme, farklı düşünebilme becerileri desteklenirken başkasını dinleme ve kendini ifade etme becerisi de desteklenmiş olmaktadır (77).

Birlikte kitap okuma kitap okumanın faydaları sadece bununla sınırlı değildir. Kitap okuma çocuğun beyin gelişimi için de oldukça önemlidir. Japonya’da yapılan bir araştırmada örneklem grubunun bir kısmına hikayeler dinletilmiş, diğerlerine ise hikayeleri anneleri okuması istenmiş, okuma esnasındaki bebeklerin nöral aktivasyonları karşılaştırılmıştır. Sonuçlarda ise annesi hikaye okuyan bebeklerin frontal bölgedeki aktivasyonunun daha fazla olduğunu bu da çocukların dikkat, dil, hafıza ve yürütücü işlevler becerilerini etkilediğini göstermiştir (80).

Çetin ise okul öncesi kurumlara devam eden çocuklara Erken Okuryazarlık Becerileri Eğitim Programı uygulayarak matematik becerilerindeki farklılıkları tespit etmiştir. Deney grubundaki çocuklara uygulanan Erken Okuryazarlık Becerileri Eğitim Programı’nın erken matematik becerileri üzerinde de anlamlı ölçüde olumlu etkisi olduğu sonucuna varılmıştır (82).

Sonuç olarak, etkileşimli kitap okuma esnasında çocukla birlikte o etkileşimin içerisine girmek, kitap hakkında, resimler hakkında konuşmak çocuğun beyin gelişimini, destekleyerek frontal bölgedeki aktivasyonunu arttırıp bilişsel gelişim becerilerini de desteklemektedir (80).

Dil Gelişimi

Kitap okuma yoluyla, çocuklar günlük konuşmalarda karşılaşamayacakları sözcükleri öğrenmekte ve yazı gelenekleri ve dilin sözdizimsel yapısı hakkında bilgi edinmektedirler. Çocukların bağlamından arındırılmış dil becerilerinin, okuduğunu anlama, sorgulama, eleştirel düşünebilme gibi birçok beceriyi desteklediği yapılan birçok çalışmada görülmüştür (83). Etkileşimli kitap okuma esnasında ebeveynlerin günlük dillerinden daha karmaşık dil becerilerine kullandıklarını yapılan araştırmalar göstermişlerdir. Bu da resimli çocuk kitaplarının çocukların sözcük dağarcığını zenginleştirdiğini göstermektedir (80).

Griffith ve ark.'a göre çocuklara okunan resimli çocuk kitapları çocukların erken okuryazarlık becerilerini de desteklemektedir. Silvern'e göre ise, kitap okuma sadece alıcı dil becerilerini değil, dil ifade edici dil becerilerini de desteklemektedir. Snow ise kitap okumanın sadece dil becerilerine değil okuma kültürüne de etki edeceğini belirtmiştir (77). Yanı sıra Senechal ve Senechal, Thomas ve Monker, yapılan çalışmalarda paylaşılan okuma sırasında hedef kelimelerle ilgili soruları yanıtlayan çocukların, bu kelimeleri dinleyen çocuklardan daha fazla anladıklarını ve ürettiklerini bulduklarını belirtmiştir. Etkileşimli hikaye kitabı okuma, çocuklara kendilerini ifade etme, uygun şekilde yapılandırılmış sorular yardımıyla mevcut dili geliştirme ve dil açısından zengin modellere tanık olma fırsatları sağlamaktadır (84).

Etkileşimli kitap okuma sadece dil gelişimine değil çocuğun kullandığı kendi diline de fayda sağlamaktadır. Kaplan resimli öykü kitaplarının çocuğun dil bilincini kuvvetlendirdiğini; Dayıoğlu, çocuğun resimli kitaplar sayesinde düzgün cümle örnekleri ile karşılaştığını; Sever ise çocuğun kitaplar sayesinde anadilinin güzellikleriyle tanıştığını belirtmiştir (81).

Sosyal Duygusal Gelişim

Resimli çocuk kitapları çocukların duygu, düşüncelerini ve davranışlarını besleyerek onların gerçek yaşamla bağ kurmasına yardımcı olmaktadır. Nitelikli resimli çocuk kitapları; çocukların birbirinden farklı tiplerini, farklı ülkelerdeki kültürleri, toplumsal yaşamı tanımasına fırsat vermelidir (85). Bu yönüyle resimli çocuk kitapları, çocukların etkili bir kişilik ve kimlik kazanmalarında, olaylara karşı farklı bir bakış açısı geliştirmelerinde ve kültürlerarası duyarlılık geliştirmelerinde etkili bir rol oynayabilmektedir (86).

Ersoy ve ark, göre resimli çocuk kitapları çocuğa insan ilişkilerinin önemini kavrama, kendi yeteneklerini keşfetme, kendini ifade etme, başkalarının duygularını anlayabilme, yetişkinle olan iletişimi güçlendirme, toplumsal hayata uyum sağlama gibi birçok beceriyi sağlamaktadır (79). Çocuklar resimli çocuk kitaplarının etkileşimli okunması sayesinde kendinden başka olanlar ile tanışır. Bunlar gerçek ya da hayali

olabilir. Ancak çocuk bu kahramanların hayatlarına, duygularına farklı bir bakış açısıyla bakmayı öğrenir. Bu sayede çocuğun sorgulama, eleştirel düşünebilme becerileri de desteklenmektedir. Çocuk bir yandan gördüğü karakterlerin günlük yaşamını öğrenir bir yandan da kendi yaşamını, kendi yeteneklerini, kendi kişiliğini sorgulamaya başlar ve kendini de bu süreç içerisinde keşfeder (77). Bu durum çocuğun duygusal gelişimini desteklemektedir. Aynı zamanda çocuk birçok farklı bakış açısı da gözlemlemiş olmaktadır (80). Sever'e göre bu gibi durumlar çocuk için ileriki yaşam dönemi için bir deneyim alanı oluşturmaktadır. Garner'e göre ise çocuğa kitap okunurken kitaptaki karakterlerin duyguları hakkında konuşmak, çocuğun kendi duygusal tepkilerini kontrol edebilmesini desteklemektedir. Çocuğa sosyal duygusal gelişim ve duygular hakkında kitap okumak çocuğun duygularını daha rahat anlamlandırmasını ve ifade etmesini sağlamaktadır (77).

Motor Gelişim

Bir çocuğa resimli çocuk kitapları okunması, bir çocuğun yeteneği, kültürü veya dili ne olursa olsun, okuryazarlık becerilerini destekleyen en yaygın etkinliklerden biridir. Lonigan ve ark. göre çocuklarla okumak ve kitapları tartışmak, çocukların yeni kelime dağarcığı, harf tanıma veya fonolojik farkındalık edinme gibi yeni ortaya çıkan okuryazarlık becerilerinde gelişmelere yol açmaktadır. Okuma bağlamında çocuklar metnin anlamını öğrenebilir, kitap içeriğini kişisel deneyimlere bağlayabilir ve farklı konular hakkında bilgi edinebilir. Araştırmalar, fiziksel aktivitelere katılım ile çalışma belleği, sözel akıcılık, uzamsal, zamansal ve sıralı kavramların anlaşılması, anaokuluna hazırlık arasında bir ilişki olduğunu göstermiştir (87). Buna istinaden etkileşimli kitap okuma öncesinde, sırasında ve sonrasında yapılan fiziksel aktiviteler resimli çocuk kitabının çocuğun gelişimine olan faydasını daha da arttırmakta, kitabı daha anlamlı ve kalıcı bir hale getirmektedir.

Erken çocukluk öğretmenleri, büyük veya küçük grup okuma zamanlarının bir parçası olarak veya rutin döngü zamanları sırasında çocukları aktif olarak motor hareketlere dahil edebilirler. Ek olarak, ebeveynler büyük motor hareketleri içeren

kitapları okurken, günlük okuma bağlamında çocuklarının fiziksel aktivitesini destekleyebilirler (87).

Öz Bakım Becerileri

Florey ve Greene'e göre ailenin dışında, okullaşma, bir çocuğun hayatındaki en ikna edici sosyalleşme etkisidir. Donelan'a göre ise okullaşma da akademik müfredata ek olarak, küçük çocukların kendi kendini kontrol etme ve kendi kendine organize etme dahil olmak üzere öz bakım becerilerini kazanmaları beklenir. Çünkü çocuklar birinci sınıfa girdiklerinde, tuvalete gitmek, el yıkamak, kendilerini beslemek ve aletleri yönetmek gibi kendi kişisel bakım rutinlerini düzenleyebilecekleri varsayılmaktadır (88).

Okul öncesi dönem çocuğa gerek ailede gerek okulda verilen öz bakım becerileri eğitimi ile çocuk beden sağlığının korumasını yavaş yavaş kendi sorumluluğunda gerçekleştirmeye başlamakta ve bu sayede bağımsızlaşmaktadır. Bu aslında bir bakıma çocuğun kendi bedenini ve bedensel sınırlarını keşfetmesini sağlar. Öz bakım becerileri aynı zamanda çocuğun kendiliği algısını, özgüvenini ve sosyal becerilerini de desteklemektedir (40).

Okul öncesi dönemdeki birçok beceri kazanımı için etkili olan resimli çocuk kitapları öz bakım becerilerinin desteklenmesi, geliştirilmesi ve kalıcı için oldukça etkili bir unsurdur. Bu konuda kitap seçimi ve seçilen kitabın çocuğun gelişimsel düzeyine uygun olması oldukça önemli bir konudur. Okul öncesi dönemdeki çocuk ailesini model aldığı gibi resimli çocuk kitaplarındaki karakterleri de model almaktadır. Bu da öz bakım becerilerinin pekişmesini destekleyecektir (43).

2.3 Resimli Çocuk Kitaplarında Oyunlar

Spodek ve Saracho'a göre oyun, çocukların özgür ve doğal dürtülerini yansıtmaktadır. Oyun çocukların kendi iyiliği için yapılan bir faaliyet olarak kabul edilmiştir. Oyun çocuğun kendi iyiliği için yapılsa da anlamsız bir aktivite değildir.

Çocuk oyunları ciddi olabilir ve erken çocukluk eğitiminin önemli bir parçası olarak ciddiye alınmalıdır (89).

Fein tarafından sembolik oyun, çocukların nesnelere, eylemlerin ve insanların kimliklerini dönüştürmek için kullandıkları simülatif ve okuma yazma bilmeyen davranışlar olarak tanımlanmıştır (90). Smilansky ve Shefatya'ya göre en karmaşık oyun biçimlerinden biri olan sembolik veya taklit oyun, öğrencilerin eylemlerin ve nesnelere anlamlarını değiştirmek için zihinsel temsilleri kullanmasını gerektirir (91). Sosyodramatik oyun ise sembolik temsil, yaratıcı dil kullanımı, rol üstlenme, sosyal etkileşim ve sürekli oyun aktivitesi ile de karakterize edilmektedir (92). Çocuklar rol yapma oyunları oynadıkça ve zihinsel kapasiteleri geliştikçe, hayali oyun da kritik gelişim alanlarına katkıda bulunur. Rol yapma oyunu sırasındaki amaçlı dil etkileşimleri, çocukların gelişen sözel becerilerini kullanmalarını gerektirir. Giffin'e göre oyuncu olarak, bir çocuk karakterle konuşarak, eylemler önererek veya diğer oyuncuları yönlendirerek oyunu sürdürmek ve ilerletmek için sözel beceriler geliştirmektedir (91).

Oyun-okuryazarlık araştırması, 1980'lerde ortaya çıkan okuryazarlık perspektifine dayanmakta ve öncelikle erken okuryazarlık öğreniminin yaşamda daha önce inanıldığından çok daha erken başlayan sosyal, yapıcı bir süreç olduğu savunulmaktadır. Bebeklikten başlayarak, çocuklar okuryazarlık kavramları ve becerileri geliştirmektedir (92).

Rowe'un çalışması, çocukların sosyal ve okuryazarlık becerilerini geliştirmede kitapla ilgili oyunun rolünü desteklemektedir. Rowe, öğrencilerin edebiyat anlayışını destekleyen ancak yetişkinlerin yönlendirdiği tematik fantezi oyunlarından farklı olan hikayelerle, doğal olarak ortaya çıkan, öğrenci tarafından yönetilen bir oyun biçimini araştırmıştır. Okul öncesi çocukların hikâye kitapları ve hayali oyunları arasında kendiliğinden bağlantılar kurduğunu gözlemlemiştir. Araştırmasındaki okul öncesi çocuklar, tanıdık kitaplarla ilgili oyuncakları aramış ve eylemlerini ve dilini kitap içeriğiyle ilişkilendirmiştir. Okul öncesi yaştaki çocuklar oyun aracılığıyla yeniden canlandırmalar yapmış, hikaye karakterlerinin bakış açılarını keşfetmiş ve yazının

anlamını sıralamışlardır. Kitabın bağlamı üzerinden aile etkileşimlerini, sosyal ilişkileri ve diğer ilgi alanlarını araştırmıştır. Rowe, oyunu kitaplarla birden fazla bağlantının kurulabileceği destekleyici bir ortam olarak görmüştür. Oyun, sosyal etkileşimler tarafından teşvik edilen metne estetik yanıtlar için bir araç görevi görmüştür. Rowe'a göre kitapla ilgili dramatik oyun, öğrencilerin edebiyatı anlamak için güçlü bir strateji benimsemelerine olanak sağlayabilmekteydi (91). İlerleyen dönemdeki çalışmalar her iki temsil faaliyetinin de benzer zihinsel süreçler kullandığı göstermiştir. Birincisi, sembolik oyun ve okuma yazma davranışında çocuklar, anlamı aktarmak için bağlamdan arındırılmış dili kullanırlar. İkincisi, çocuklar oyunu ve edebiyatı, kurgulanmış karakterlerin kurgulanmış ortamlarda karşılaşp ve sorunlarını çözmek adına kullanırlar. Burada açıklanması gereken yeni bir kavram da ortaya çıkmaktadır: anlatı yeterliliği.

Anlatı yeterliği, çocukların rutin hale getirilmiş günlük sosyal etkileşim ve çocuk edebiyatı temalarına maruz kalması ve bunları hayata geçirmesinden kaynaklanır. Anlatı yeterliliğinin önemli bir bileşeni, karakterlerin eylemlerinin, güdülerinin, hedeflerinin ve belirli bir hikaye dizisi veya türle tutarlı olan dilinin anlaşılması ve üretilmesidir. Çocuklar da okuduğunu anlama ve hikaye anlatma süreçlerinin bir parçası olarak hikaye ve karakter şemasını kullanırlar. Rollerin uygun şekilde canlandırılması ve sembolik oyunda role uygun dilin oluşturulması anlatı yeterliliğiyle ilişkilendirilmelidir (90). Bu kavram hem okul öncesi işbirlikçi rol yapma oyunu hem de erken okuryazarlık ile ilgilidir. Oyun araştırmasında Eckler ve Weininger, Rumelhart'ın öykü gramer şeması ile dört ila sekiz yaş arası çocuklarda rol yapma oyunu davranışı arasında yapısal bir ilişki gözlemlemiş ve öykü oluşturma becerisinin rol yapma becerisini etkileyebileceğini öne sürmüştür. Peterson ve McCabe 'e göre dil araştırmalarından elde edilen gelişimsel verilere dayanan sözlü anlatı yeterliliği, üç yaş civarında basit iki olaylı anlatılardan altı yaş civarında iyi biçimlendirilmiş öykülere kadar aşama benzeri bir büyüme göstermektedir. Sözlü anlatı yeterlilik modelinde belirli anlatı becerilerinin lojistik gelişiminin (örneğin olayları sıralamak), işbirlikçi taklit oyun deneyiminin miktarı ve kalitesi gibi değişkenler dahil olmak üzere farklı bağlantıların yeterliliği nasıl etkilediğini gösterebilmektedir (92).

Başka bir çalışmada ise Kohm ve ark. 4-6 yaş arasındaki 44 çocuğa hikaye kitapları okuyup çocukların hikaye okunmasından önce ve sonra oyunlarını gözlemlemişlerdir. Hikaye kitabı okuduktan sonra çocukların oyunları daha sosyal hale gelmiştir. Bu aktiviteden önce, birçok çocuk tek başına ya da eşli oyun oynamaktadır. Hikaye kitabı okuduktan sonra, çocuklar gönüllü olarak daha büyük oyun grupları oluşturmuşlardır. Ayrıca hikaye kitabı okumalarından sonra çocuklar akranlarıyla daha fazla sosyal oyun oynamış ve bu sosyal deneyimler çocuklarda daha olumlu duygular ortaya çıkarmıştır. Hikaye kitabı okuduktan sonra sosyal etkileşimde bir artış olduğunu ortaya koyan bulgularda sağlamıştır (93).

İki çalışmada oyun ve resimli çocuk kitabı okumanın birbirlerini ve çocuğun gelişimini pozitif anlamda etkilediğini ortaya koymaktadır.

2.4 Araştırma İle İlgili Önceki Çalışmalar

Short, çocuk kitaplarının çocukların yetişkinlik yaşamındaki hayatını tecrübe etmek, kelimeyi ve dünyayı eleştirel bir şekilde okumak için bir araç olduğunu şu sözler belirtir: *“Edebiyat yoluyla çocuklar, yüzey düzeyinde bilgi edinme konusunda turist bakış açısının ötesine geçme fırsatına sahip olurlar...”* (94).

Kitaplardaki metinler gerçeklere dayalı, kurgusal, tarihsel, dinleyiciye kolayca tanımlanabilir veya başka bir kültürden aktarımlar olsun, hikayeler küçük çocuklara çok sayıda fikir, kelime ve soru sağlamaktadır. Yetişkinler, mevcut klasik ve yeni resimli kitapların zenginliğini kullanarak okuryazarlığı çocuklarla ilgilenecek şekilde destekleyebilirler. Erken çocukluk yıllarında resimli kitaplar her günün bir parçası olmalıdır. Çocuklara okumak ve onları ifade edici dil kullanımını, fonolojik farkındalığı ve üst düzey düşünmeyi teşvik eden etkinliklere dahil etmek, okuma ve yazma için gerekli olan beceri ve eğilimlerin gelişimi için kritiktir (95).

Bu sebeplerden dolayı resimli çocuk kitapları çocuk alanında çalışan uzmanların her zaman dikkatlerini çekmiş ve araştırmalarında yer almıştır.

Tel, Tan ve Çiftçi (96) çalışmalarında resimli çocuk kitaplarında boş zaman ve oyun temalarını belirlemeyi amaçlamıştır. İncelenen kitaplarda, boş zaman adı altında en çok yapılan aktivitenin kitap okumak ödev yapmak olduğu daha sonra bunu hayvan sevmek, doğa yürüyüşü ve gezmenin takip ettiği görülmüştür. İncelenen kitaplarda oyun teması adı altında ise en fazla saklambaç ve oyuncaklar ile oynamak görüldüğü saptanmıştır.

Dilek ve Toran (11) çalışmalarında resimli çocuk kitaplarında yer alan çocuk oyunlarını Piaget'nin geliştirdiği oyun gelişimi teorisine göre incelenmişlerdir. Araştırma sonuçlarına göre resimli çocuk kitaplarında yer alan oyunların sıklıkla Piaget'in oyun kuramında belirlediği gelişimsel aşamaların ya ilerisinde ya da gerisinde yer aldığı görülmüştür.

Kırman (97) doktora tez çalışmasında 0-13 yaş arasında 100 resimli çocuk kitabında oyun ve oyuncak kavramlarını incelemiştir. Araştırma sonucunda ise 84 resimli çocuk kitabında oyun ve oyuncak kavramına rastlanmıştır.

Crawford ve ark.(94) 21. yüzyıl resim kitaplarında ne tür insan krizleri tasvir ediliyor ve öğretmen eğitimcileri ve genç okuyucular bu metinlerden hangi potansiyel temaları çıkarabilir sorusuna yanıt arayarak 20 resimli çocuk kitabının içeriği dört ana konuya ayırarak analiz etmişlerdir. Bunlar, mülteci statüsü, yoksulluk, evsizlik ve açlıktır. Araştırma sonucunda kitapların, 21. yüzyıldaki zorlu kriz bağlamını görmek ve anlamak için provokatif ve empatik ortaklar sunduğunu, günümüz çocuklarının hem yakın hem de uzak zorlu dünyalarına pencereler açmaya yarar sağladığını görmüşlerdir. Araştırmacılar, araştırma kapsamındaki kitaplardan biri olan “Evde Susuzluk: Dünya Çapında Bir Su Hikayesi” kitabının susuzluk ve evlat edinmeyi anlattığını genç okurların dünyadaki su ve yiyecek eksikliğinin ailelerin yerinden edilmesine, kimlik sorunlarına ve kayıp ve ayrılıkla ilgili kedere nasıl neden olabileceği konusunda farkındalıklarını arttırdığını belirtmişlerdir. Araştırmacılar analizleri sonucunda kitaptaki metinler aracılığıyla erken çocukluk öğretmenleriyle zor konularla ilgilenmek üzüntü ve çaresizlik duygularını beraberinde getirebilirken, mülteci statüsü, açlık, evsizlik ve

yoksulluk konularında çocuklara empati ve eyleme yönelik çarpıcı ortaklar sunabileceğine de değinmişlerdir.

Wiseman ve Jones (98) 1997-2017 yılları arasında yayınlanan 150 çocuk resimli kitabında zorbalığın tanımı ve özellikleri ile ilgili bir araştırma yapmışlardır. Bu araştırmanın sonuçlarına göre kitapların %53'ü zorbalığı sözlü, % 21'i fiziksel ve% 19'u hem fiziksel hem de sözlü zorbalığı tasvir etmiştir. Araştırmanın en çarpıcı sonucu ise zorbalık konusundaki resimli kitaplardaki karakterlerin ağırlıklı olarak Kafkasyalı olması ve Kafkasyalı erkeklerin yine Kafkasyalı erkeklere zorbalık uygulaması olarak bulunmuştur. Araştırmacılar bu araştırmanın önemini çocukların resimli kitabı okumasının, birisi zorbalığa uğradığında ortaya çıkan duygusal deneyim yoluyla çocukları destekleme potansiyeli geliştirmesine destek olacağını, zorbalığa değinen çocuk edebiyatını anlamının, bu deneyimlerden etkilenen çocuklara destek ve anlayış sağlamanın ilk adımı olabileceği şeklinde belirtmişlerdir.

Quinn (99) 1938'den 2002'ye kadar Caldecott ödüllü 217 resimli kitapta babanın varlığını ve çocuklarla olan etkileşimlerini ölçerek Amerikan babalığının kültürel senaryolarını araştırmıştır. Araştırma sonucuna göre babaların, annelerle nispeten aynı sayıda kitapta yer aldıkları bulunmuş, çocuklarla annelere göre önemli ölçüde daha az etkileşime girdikleri tasvir edilmiştir. Babaların davranışlarıyla ilgili olarak, metinlerde, babaların sevgisini sözel olarak iletmediği, çocuklara beceriler kazandırdığı ve çocuklarla oyun oynadığı, ancak çocuklara annelere göre daha az fiziksel sevgi sağladığı gözlemlenmiştir. Bu araştırma, kitapların herhangi bir sosyal gerçekliği yansıtmaya çalışmaktan ziyade görüntülerin okuyucunun kültürel fikirlere katkıda bulunduğunu öne sürmeyi, çocukluğu incelenmeye değer bir sosyal kategori haline getiren çocuk kültürünün belgelendirilmesini sağlayarak küçük çocuklar ve onlara bakan kişiler için çıkarımlar sağlamayı amaçlamıştır.

Yazıcı ve ark. (100) çalışmalarında erken çocukluk dönemindeki çocuklar için hazırlanmış 300 resimli çocuk kitaplarında yer alan eğitsel özellikleri incelemişlerdir. Araştırmada resimli çocuk kitaplarının yarıdan fazlasının çocuğun duygu, düşünce ve

hayal gücünü geliştirici biçimde kaleme alındığı, kitapların birçoğunda şiddet ögesi içeren ifadelerle rastlanmadığı, kitaplardaki öğelerin genel olarak çocuğun bilgi ve kültür evrenini genişlettiği görülmüştür.

Kaymaz (101), yüksek lisans tez çalışmasında, resimli çocuk kitaplarında yer alan özel gereksinimlilik durumunun işlenişini incelemiştir. Araştırma sonucunda kitaplarda özel gereksinimlilik durumu yer alıyorsa nitelikli bir şekilde temsil edildiği, kitaptaki olay örgüsünde özel gereksinimlilik durumundan fazlasıyla yararlanıldığı ve sıklıkla aynı özel gereksinimlerin kitaplara konu edinildiğini saptanmıştır. Bu bulgular normal gelişim gösteren çocukların gerçek hayatta özel gereksinimli bir birey ile karşılaşmadan önce vermesi gereken tepkiler ve okul dönemindeki kaynaştırma adına oldukça önemlidir.

Erden(102) yüksek lisans tez çalışmasında resimli çocuk kitaplarındaki toplumsal cinsiyet olgusunun incelemiştir. Çalışması sonucunda kadın karakterlerin güç gerektirmeyen daha basit olarak nitelendirilecek işlerde, erkek karakterlerin ise ağır, güç gerektiren farklı işlerde resmedildikleri ve ifade edildikleri görülmüştür. Kitapların, hem resimlerinde hem de metin kısmında, aile içindeki sorumluluğun daha çok kadın karakterde olduğuna dair ifadeler saptanmıştır. Resimli çocuk kitaplarının verdiği mesajların çocukların gelişimi, dünyaya olan bakış açısını şekillendirdiği düşünüldüğünde bu sonuçlar oldukça olumsuz örnek teşkil etmektedir.

Günümüzde hızla artan eko okulları çocuklarımızın hem gelişimi hem de çevre bilinci kazanması adına oldukça önemlidir. Kütük (103) yüksek lisans tez çalışmasında bu okullardaki çocuk kitaplarını çevre eğitimi açısından incelemiştir. Araştırma sonucunda incelenen çocuk kitaplarının bu okullardaki eğitimi destekleyecek nitelikte sırasıyla biyoçeşitlilik ve doğa, enerji, çöp, su ve atıklar ile ilgili olduğu görülmüştür. Bu kitaptaki bilgilerin okul yaşantısı ile birleştirilmesi açısından oldukça önemlidir.

Sarı (104) yüksek lisans tez çalışmasında çocuk kütüphanelerinde yer alan, okul öncesi çocuk kitaplarının, çocuk haklarına yer verme bakımından incelemiştir. İncelediği 200 kitaptan 92'sinde herhangi bir hak maddesine yer verilmediğini saptamıştır.

Çocukların kitaplardaki olay ve durumları günlük yaşamlarına aktardığı düşünüldüğünde bu oldukça az bir rakam olmak birlikte, 108 kitapta ise sırasıyla çocuğun gelişimsel olarak sahip olduğu haklara (135 ifade), yaşamsal haklara (68 ifade), korunma hakkına (26 ifade) ve katılım hakkına (13 ifade) yer verildiği tespit edilmiştir. Çocuğun gelişimsel hakları içerisinde ise en çok eğitim hakkı vurgulandığı belirtilmiştir.

Erdem ve ark.(105) okul öncesi dönem çocukları için hazırlanan resimli çocuk kitaplarında yer alan olumsuz duyguların sıklıkla hangileri olduğu ve bu duygular ile karakterlerin hangi yöntemleri kullanarak başa çıktıklarını incelemiştir. Araştırma sonucunda kitaplarda çoğunlukla görülen olumsuz duygunun üzüntü olduğu saptanmıştır. Karakterlerin üzüntü ve kitaplarda tespit edilen diğer duygular ile baş etmede genellikle işlevsel stratejiler kullandıkları görülmüştür. Bu işlevsel stratejiler, bir akran ya da yetişkin desteği alma, bireysel farklılıkları tanıma ve anlama, kendini motive etme, eleştirel düşünebilme gibi becerilerdir. Bu beceriler arasından karakterlerin en sık kullandığı ise akran ya da yetişkin desteği alma olmuştur.

Resimli çocuk kitapları çocukların gelişimsel becerilerinin desteklenmesinde oldukça önemli rol oynamaktadır. Gönen ve Veziroğlu (76) okul öncesi dönem çocukları için hazırlanan resimli çocuk kitaplarını Milli Eğitim Bakanlığı (M.E.B.) 2006 Okul Öncesi Eğitim Programı'nda, belirtilen kazanımlar bakımından incelemiştir. Araştırmanın sonucunda, çalışma grubuna alınan resimli çocuk kitaplarının, programda yer alan 5 gelişim alanından en çok bilişsel gelişim alanını (%36.8) karşıladığı, bilişsel gelişim alanında ise problem çözebilme, neden-sonuç ilişkisi kurabilme, mekânda konum beceriler ile ilgili olduğunu saptanmıştır.

Bay (106) ise bu çalışmanın bir benzeri olarak resimli çocuk kitaplarında Milli Eğitim Bakanlığı Okul Öncesi Eğitim Programında yer verilen temel kavramların ne kadar yer aldığını araştırmıştır. Araştırmanın sonucunda resimli kitaplarda en fazla küçük (%32.9), çok (%29.4), bir (%29.3), mutlu (%22.9), sonra (%20.6), kırmızı renk (%12.9), sıcak (%8.6), yukarı (%9.3), yeni (%9.3), kavramlarına yer verildiği görülmüştür.

Yol, 4-6 yaş resimli çocuk kitaplarında yer alan çocukluk anlayışını incelemiştir. Araştırma sonucuna göre resimli çocuk kitaplarında en çok yer alan çocukluk anlayışı oyun oynama davranışdır. Ayrıca kitaplarda belirtilen çocukluk anlayışı genellikle yetersizlik algısı üzerinden verilmiştir. Oysa bu algı çocukluk kavramına uymamakta ve çocukluk imajı üzerinden kötü bir durum yaratmaktadır (107).

Konuyla ilgili alan yazın incelendiğinde çocuk edebiyatının bir bölümü olan resimli çocuk kitaplarında yer çocuk oyunlarıyla ilgili çalışmaların yeterli düzeyde olmadığı görülmüştür.

Bu çalışmada okul öncesi dönemde yer alan resimli çocuk kitaplarında yer alan çocuk oyunları Piaget, Parten ve Smilansky'in oyun teorilerine göre incelenmiştir. Çalışmanın çocuk ile çalışan uzmanlara, yayınevlerine, çocuk kitabı yazarlarına yönlendirici bir kaynak olacağı düşünülmektedir.

3. GEREÇLER VE YÖNTEM

Bu bölümde araştırmanın modeli, evreni, örnekleme, veri toplama araçları, veri toplama süreci ve veri analizine yönelik bilgiler yer almaktadır.

3.1 Araştırmanın Modeli

İnternet üzerinden satış yapan kitap satış sitelerinde, en çok satış yapan Türkçe ve Türkçe'ye çevrilmiş 100 resimli çocuk kitabının seçilip içeriklerindeki çocuk oyunlarının Piaget, Parten ve Smilansky'in oyun gelişimi teorilerine göre incelenmesi amaçlanan bu çalışmada nitel araştırma yöntemlerinden içerik analizi yöntemi kullanılmıştır.

Nitel araştırmalarda sıklıkla tercih edilen yöntemlerden biri olan içerik analizi, genellikle doküman incelemesinde kullanılmaktadır. İçerik analizinde araştırmacı analizinde öncelikli olarak araştırma konusunu ile ilgili kategoriler oluşturmakta, daha sonra bu kategorileri alt kodlara ayırmaktadır. Araştırmacı incelediği verileri bu kategori ve alt kodlarda kodlamaktadır. Araştırmacı analiz kısmında tümden gelimeci bir yol takip etmiş olmaktadır. Bu kodlar bir nitel araştırma programı vasıtasıyla sayıları elde edilerek çalışmada yer almaktadır (108).

Araştırma kapsamında resimli çocuk kitaplarının içerisinde bulunan oyunlar Piaget, Parten ve Smilansky'in oyun gelişimi kuramı ile ilişkilendirilmiş, her oyun her kuramda ayrı ayrı incelenmiştir.

3.2 Araştırmanın Evren ve Örnekleme

Araştırmanın evreni internet üzerinden satış yapan kitap satış sitelerinde bulunan okul öncesi dönemdeki tüm resimli kitaplardan oluşmaktadır. Çalışmada nitel araştırmalarda kullanılan amaçlı örnekleme modeli kullanılmıştır. Bu örnekleme modelindeki amaç ise belirlenen amaç doğrultusundaki verilerle ilgili kapsamlı olarak bilgi toplamaktır (108). Amaçlı örneklemin modelinin sıklıkla tercih edilmesindeki etken, örnekleme belirlenen amaç doğrultusunda seçildiği için örnekleme kapsamlı bir

şekilde inceleme fırsatı sunmasıdır. Bu örneklem modelindeki en önemli özellikler ise araştırmacıya çalışmak istediği konu üzerinden örneklem sunmasıdır (109).

Bu doğrultuda internet üzerinden satış yapan kitap sitelerindeki 20 Kasım 2020 ile 25 Kasım 2020 tarihleri arasında seri kitaplar, aktivite kitapları, bilim serileri ve kahramanları çizgi film karakterlerinden oluşan kitaplar haricinden çok satış yapan Türkçe ve Türkçe'ye çevrilmiş ilk 100 resimli çocuk kitabı seçilmiş ve araştırmanın örneklemini oluşturmuştur. En çok satış yapan 100 resimli çocuk kitabı seçilirken tek bir yayınevi tercih edilmemiş 26 tane farklı yayınevinden çıkan resimli çocuk kitabı incelenmiştir. Bu kitapların kitap ettiği çocuk yaşları araştırmacı tarafından saptanmış aşağıda verilmiştir.

Tablo 4. 1. Kitabın Gelişimsel Uygunluğuna İlişkin Tablo

	f	%
2 Yaş ve Üzeri	18	18,0
3 Yaş ve Üzeri	44	44,0
4 Yaş ve Üzeri	8	8,0
5 Yaş ve Üzeri	25	25,0
6 Yaş ve Üzeri	5	5,0

3.3 Veri Toplama Araçları

Veri toplama aracı olarak araştırmacı tarafından alanyazın araştırması yapılarak “Kitap İnceleme Formu” oluşturulmuştur. Oluşturulan kitap inceleme formuna iki alan uzmanı, bir yayınevi çalışanı olmak üzere üç uzman görüşü alınmıştır. Kitap inceleme formu “genel bilgiler ve oyun ve çocuk kitapları” olmak üzere iki bölümden oluşmaktadır.

Genel bilgiler bölümünde kitabın künyesine(adı, yazarı, çizeri, yayınevi, basım yılı, türü, sayfa sayısı, konusu, uygun olduğu yaş grubu, tavsiye edilen yaş grubu) ilişkin başlıklar yer almaktadır.

Oyun ve çocuk kitapları bölümünde ise resimli çocuk kitaplarında çocuk oyunlarının varlığı araştırılmıştır. Bu araştırılma yapılırken üç büyük oyun kuramcısının oyunları baz alınmıştır. Bu kuramcılar Piaget, Parten ve Smilansky'dir. Piaget oyunu bilişsel gelişim aşamalarını baz alarak üç bölüme ayırmıştır. İlk bölüm alıştırma fonksiyonel aşamadır. Bu aşama çocuğun ilk iki yılındaki tekrarlayan hareketlerden oluşan oyunları kapsar. Sembolik oyun dönemi ise 2-7 yaş arasında çocukların hayal ettikleri nesnelere ya da oyuncak formu verip oynadıkları oyuncaklardan oluşan oyun bölümüdür. Piaget son olarak 7 yaş ve sonrasında kurallı oyunlar oynandığını söylemiştir. Parten oyunu katılımsız oyun, seyirci oyun, tek başına oyun, paralel oyun, birlikte oyun ve işbirlikçi oyun olmak üzere altı aşamaya ayırmıştır. Katılımsız ve seyirci oyunun daha çok bebeklik dönemini kapsadığını tek başına oyunun 2-3 yaş, paralel oyunun ise 3-4 yaş civarı ortaya çıktığını belirtmiştir. Smilansky ise Piaget gibi oyunu bilişsel gelişim aşamalarına ayırarak onun dönemlerine ek olarak yapı inşa dönemini de eklemiştir. Smilansky bu dönemde ortaya yeni bir ürün çıkarmayı kapsayan oyunları bu kategoride toplamıştır. Onun oyun aşamaları ise şöyledir: İşlevsel oyun, yapı inşa oyunu, sembolik/dramatik oyun, kurallı oyun. Yapı inşa oyunu hariç diğer oyun aşamaları Piaget'in oyun aşamalarını kapsamaktadır. Piaget'ye Smilansky'in eklediği yeni aşama sorulduğunda yapı inşa oyunlarını alıştırma fonksiyonel oyunlar ile sembolik oyunlar arasında bir yerde gördüğünü ancak sembolik oyun türüne daha yakın bulunduğunu belirtmiştir. Araştırmada da kodlama yapılırken bu bilgi dikkate alınmıştır. Örneğin Legolarla oynanan bir oyun Piaget'nin gelişim aşamalarında sembolik oyun döneminde kodlanırken Smilansky'nin aşamalarında yapı inşa döneminde kodlanmıştır. Yukarıda belirtilen Piaget, Parten ve Smilansky'in oyun teorilerine göre kitapta yer alan çocuk oyunları incelenmiş, oyunlar kuramcılarının aşamalarına göre sınıflanmıştır. Kitapta yer alan çocuk oyunları aynı zamanda oyunların çeşidi, oynandığı mekanlar, oyuna eşlik edenler, oynayan kişilerin cinsiyeti, oynandığı yere ve kişi sayısına göre oyunun türü, oyunlarda kullanan malzemeler, oyunların desteklediği gelişim alanları, oyunların desteklediği gelişimsel beceriler olarak da açıklanmaktadır.

İnternet sitelerinden elde edilen verilere göre en çok satan 100 kitap bu formlara kaydedilmiştir. Veriler elektronik ortama işlenmiş, kitap inceleme süreci Aralık 2020 ile Ocak 2021 tarihleri arasında gerçekleştirilmiştir.

Form aracılığıyla incelenen her bir resimli çocuk kitaplarının künye bilgileri formun birinci bölümüne kaydedilmiştir. Formun ikinci bölümüne ise resimli çocuk kitaplarının içerisinde yer alan oyunların var olup olmadığı, var ise kuramcılarının teorilerine göre incelenmesi, oyunların çeşitleri, türleri, oynandığı mekanlar, oynandığı kişiler ve oyunun desteklediği gelişimsel alanlar ve beceriler kaydedilmiştir.

3.4 Veri Toplama Süreci

Araştırmada veriler internet üzerinden satış yapan kitap sitelerinde en çok satan 100 resimli okul öncesi dönem çocuk kitaplarındaki çocuk oyunlarının gelişimsel bakış açısıyla incelemesi amacıyla araştırmacının alanyazın araştırması yaparak oluşturduğu “Kitap İnceleme Formu” ile incelenerek toplanmıştır. Öncelikli olarak Hacettepe Üniversitesi Etik Komisyon başvurusu sonucunda onaylanan “Etik İzin” formu alınarak araştırmaya başlanmıştır. İnternet üzerinden satış yapan kitap satış sitelerinin 20 Kasım 2020- 25 Kasım 2020 tarihleri arasında en çok satan 100 resimli çocuk kitabı belirlenmiştir. Araştırmacı tarafından oluşturulan kitap inceleme formu ile Aralık 2020- Ocak 2021 arasında belirlenen kitaplar incelenip elektronik ortama kaydedilmiştir.

İncelenen kitaplar araştırmacı tarafından okunarak resimli çocuk kitaplarındaki çocuk oyunları Piaget, Parten ve Smilansky’ın teorilerine göre gelişimsel bakış açısı ile incelenmiştir.

3.5 Veri Analizi

Kitap inceleme formu ile elde edilen veriler nitel araştırma yöntemlerinden içerik analizi ile incelenmiştir. Araştırmacı içerik analizi yöntemini kullanabilmek adına kategori ve kodlar oluşturmuştur. “Oyunun ifade edilişi, oyunun hitap ettiği yaş grubu, kitabın gelişimsel uygunluğu, oyun kelimesinin varlığı, oyunun varlığı, oynandığı yere

ve kiři sayısına oyunun türü, oyunun çeřitleri, oyunda kullanılan materyaller, oyundaki çocuęa eşlik edenler, oyun oynayanların cinsiyeti, kuramcılar, gelişimsel alanlar” olmak üzere veri analizi yapabilmek adına 12 tane kategori oluşturulmuştur. Her bir kategorinin içerisine kodları oluşturulmuştur. Oyunun gelişimsel uygunluęu gibi süregelen durumlarda çift kodlama yapılmıştır. Aşaęıda bu kategori ve kodların örnekleri verilmiştir. MAXQDA 2020 programından destek alınarak kodlama ve harita oluşturma işlemleri tamamlanmıştır. Daha sonra bulgular tanımlanmış ve yorumlanmıştır. Yorumlama kısmında güvenilirlik sağlanması amacı ile araştırmacı ve danışmanı ayrı ayrı incelemeler yapmış daha sonra iki inceleme karşılaştırılmıştır.

Gelişimsel Alanlar: Motor Gelişim: İnce Motor Becerileri, Kaba Motor Becerileri

Oyun Materyalleri: Doğal Malzemeler: Kar, Yaprak, Su, Sopa, Taş, Kum

Oyun Ortamı: Ev, Bahçe, Park, Okul, Diğer

Kuramcılar: Piaget: Alıştırmalı/ Fonksiyonel Oyunlar, Sembolik Oyunlar, Kurallı Oyunlar

4.BULGULAR

Bu bölümde araştırmanın amacı doğrultusunda incelenen kitapların analizleri sonucunda ulaşılan bulgular ve yorumlara yer verilmiştir.

4.1 Araştırmada İncelenen Kitapların Künyesindeki Bilgilere Yönelik Bulgular

Araştırma kapsamında 100 resimli çocuk kitabı incelenmiştir. Kitapların künyesi kapsamında kitabın türü, kitabın sayfa sayısı, kitabın yaş grubu, kitabın yayınevi, oyun kelimesi, oyunun varlığı, kitabın gelişimsel uygunluğu incelenmiştir. Kitabın gelişimsel uygunluğuna, oyunun varlığı ve oyun kelimesi tabloları aşağıda verilmiştir.

Tablo 4. 2. Kitabın Gelişimsel Uygunluğuna İlişkin Tablo

	f	%
2 Yaş ve Üzeri	18	18,0
3 Yaş ve Üzeri	44	44,0
4 Yaş ve Üzeri	8	8,0
5 Yaş ve Üzeri	25	25,0
6 Yaş ve Üzeri	5	5,0

İncelenen kitapların 87 tanesinin üzerinde hitap ettiği yaş grubu bulunmamaktadır. 9 tanesinde “okul öncesi”, 3 tanesinde “4 yaş ve üzeri”, 1 tanesinde “6 yaş ve üzeri” için uygundur ifadesi bulunmaktadır. Kitaplar araştırmacı tarafından gelişimsel olarak incelenmiştir. Kitabın gelişimsel uygunluğuna ilişkin tablo (bkz. Tablo 4.1) kitaplar 2 yaş ve üzeri, 3 yaş ve üzeri, 4 yaş ve üzeri, 5 yaş ve üzeri, 6 yaş ve üzeri olmak 5 bölüme ayrılmıştır. 2 yaş ve üzeri 18 kitap, 3 yaş ve üzeri 44 kitap, 4 yaş ve üzeri 8 kitap, 5 yaş ve üzeri 25 kitap, 6 yaş ve üzeri 5 kitap bulunmuştur.

Tablo 4. 3. Oyun Kelimesi ve Oyunun Varlığına İlişkin Tablo

	f	%
Oyun Kelimesi	Var	24
	Yok	76
Oyunun Varlığı	Var	56
	Yok	44

Araştırma kapsamında 100 resimli çocuk kitabı incelenmiştir. Kitapların 56 tanesinde çocuk oyunu yer aldığı tespit edilmiştir. İncelenen kitapların 23 tanesinde oyun kelimesi geçmekle birlikte içerisinde oyun bulunmayan kitaplarda da oyun kelimesinin geçtiği bulunmuştur.

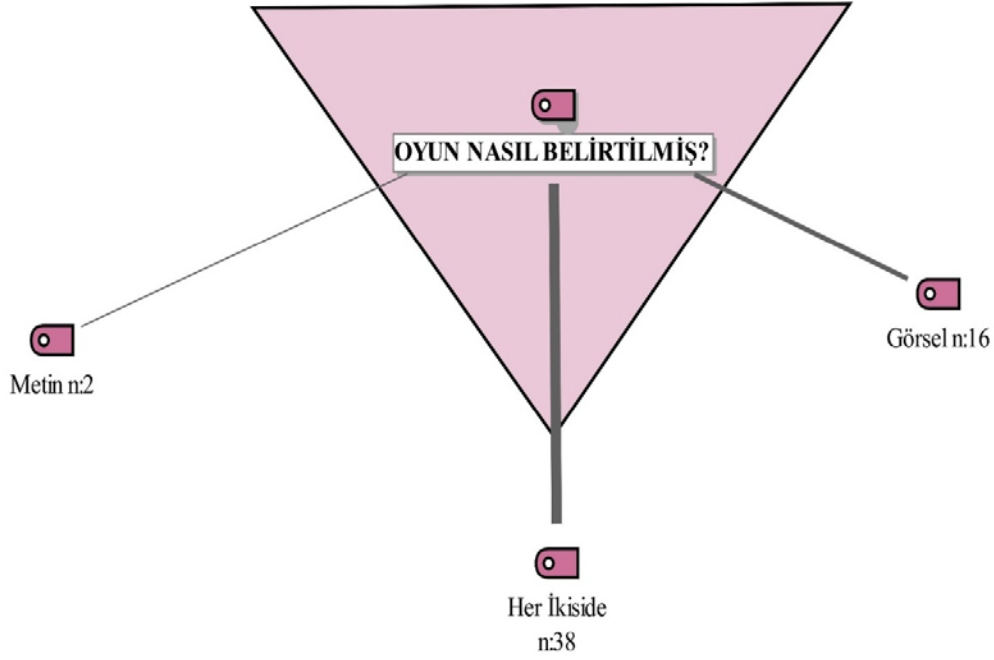
4.2 Kitaplarda Yer Alan Oyun Bulgularına Yönelik Modeller

Araştırmada incelenen kitapların içerik analizleri sonucunda ulaşılan bulgular, modeller şeklinde aşağıdaki bölümlerde sunulacaktır:

- Oyun Nasıl Belirtilmiş
- Oyunun Gelişimsel Uygunluğu
- Oyunun Adı
- Oyun Oynayanların Karakterleri
- Oyun Türü
- Oyun Ortamı
- Oyun Materyalleri
- Kiminle Oynuyor?
- Gelişimsel Alanlar
- Kuramcılar

4.2.1 Oyun Nasıl Belirtilmiş?

Araştırma kapsamında 100 resimli çocuk kitabı incelenmiş,56 tanesinde çocuk oyunu yer aldığı tespit edilmiştir. Kitaplarda yer alan oyunun nasıl belirtildiği analiz edilmiştir. Bu analiz sonucunda oyun nasıl belirtilmiş kategorisi “Metin, Görsel, Her İkisi de” şeklinde 3 alt kodda kodlanmıştır. Bu verilere ilişkin şekil aşağıda belirtilmiştir.



Şekil 4 .1. Oyun Nasıl Belirtilmiş Kategorisi ve Alt Kodları Şekli

Araştırmada yer alan resimli çocuk kitapları incelendiğinde içerisinde oyun yer alan kitaplarda, 2 oyun metinde, 16 oyun görsel olarak, 38 oyun ise hem metinde hem de görsel olarak belirtildiğini görülmüştür.

Oyunun metinde belirtildiğine dair örnekler şu şekildedir:

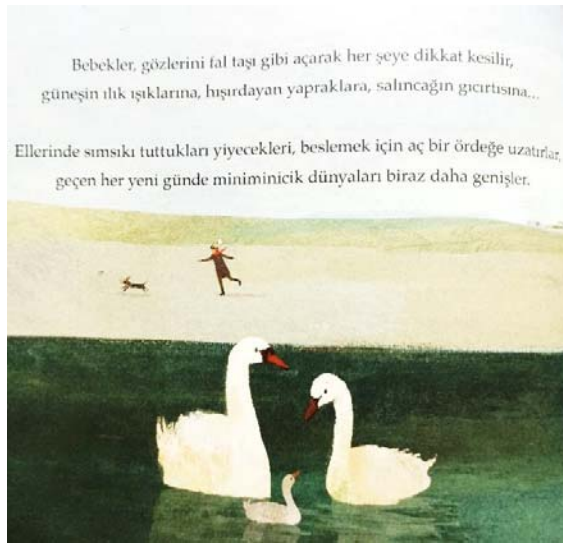
...Bebekler, gözlerini fal taşı gibi açarak her şeye dikkat kesilir, güneşin ılık ışıklarına hışırdayan yapraklara, salıncağın gıcirtısına... (Büyüme, 2020, 10s.).

Bebeklik döneminde duyuşsal oyunlar oldukça elzem olduğundan, bebeğın dikkatle yaprakların hışırtısını, salıncağın gıcirtısını dinlemesi de aslında bebeklik dönemi için bir oyundur. Ancak bu ifadeler resmedilmediğı için bu oyunlar sadece metinde belirtilmiş.

Bütün öğleden sonra saklambaç oynadılar (Olduğın Gibisin, 2020, 16s.).

Bu cümlede kitap karakterlerinin saklambaç oynadıkları belirtilmiş, ancak bu oyunu gösteren bir resimde bulunmadığı için oyun sadece metinde belirtilmiş kategorisinde kodlanmıştır.

Aşağıda oyun nasıl belirtilmiş kategorisinin sadece metinde alt koduna ait resimlemeler verilmiştir.



Resim 4.1 Oyun nasıl belirtilmiş kategorisinin, sadece metin alt koduna örnek resimleme

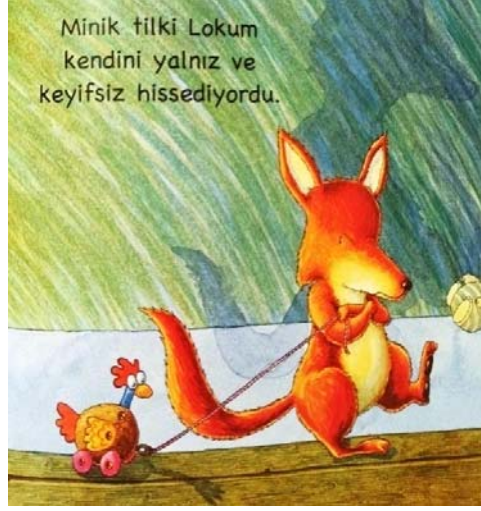
Resim 4.1 (Walden, 2020, 10s.)’de metinde karakter bebek olduğu için güneşin ılık ışıklarını görmek, yaprak ve salıncağın sesini duymak oyunu oluşturmaktadır. Ancak bu metni destekleyen resimler bulunmamaktadır. Bu sebeple dolayı oyun, sadece metinde belirtilmiş alt kodunda kodlanmıştır.



Resim 4.2 Oyun nasıl belirtilmiş kategorisinin, sadece metin alt koduna örnek resimleme

Resim 4.2 (Clerc,2020,16s.)'de, metinde karakterlerin öğleden sonra saklambaç oynadıkları belirtilmiş ancak bunu destekleyecek bir resim verilmemiştir. Bu sebepten dolayı oyun sadece metinde belirtilmiş alt kodunda kodlanmıştır.

İçerisinde çocuk oyunu bulunan resimli çocuk kitaplarında, oyunun sadece görsel olarak belirtildiğine dair örnekler şu şekildedir:



Resim 4.3 Oyun nasıl belirtilmiş kategorisinin, sadece görsel alt koduna örnek resimleme

Resim 4.3 (Gliori, 2020, 2s.)’de karakterin elinde oyuncacı bulunmakta ve kızgın bir şekilde onu çekmektedir. Ancak metinde karakterin oyun oynadığı ile ilgili bir yazı bulunmamaktadır. Bu sebepten dolayı oyun, oyun sadece görsel olarak belirtilmiş alt kodunda kodlanmıştır.



Resim 4.4 Oyun nasıl belirtilmiş kategorisinin, sadece görsel alt koduna örnek resimleme

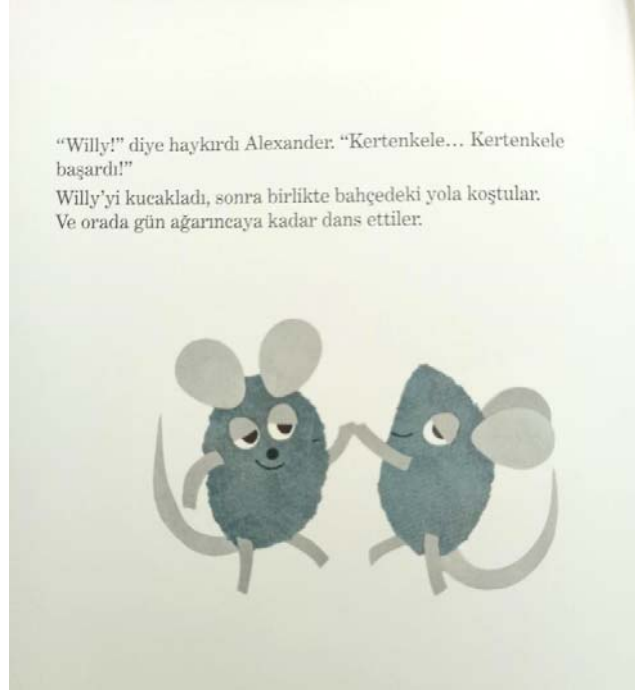
Resim 4.4 (Soosh, 2020, 4s.)’te baba ve kız karakterler hulohop çevirmeye çalışıyorlar. Ancak metinde bu oyundan bahseden bir yazı görünmemektedir. Bu sebepten dolayı oyun, oyun nasıl belirtilmiş kategorisinin, sadece görsel olarak belirtilmiş alt koduna kodlanmıştır.



Resim 4.5 Oyun nasıl belirtilmiş kategorisinin, sadece görsel alt koduna örnek resimleme

Resim 4.5 (Verde, 2020, 12s.)’te karakterler, miş gibi oyunlar oynamaktadırlar. Ancak resmin altında ve üstünde yazan yazılar bu oyunu belirtmemiştir. Bu sebepten dolayı oyun, oyun nasıl belirtilmiş kategorisinin sadece görsel olarak belirtilmiş alt koduna kodlanmıştır.

İçerisinde çocuk oyunu bulunan resimli çocuk kitaplarında, oyunun nasıl belirtildiği kategorisinde her iki şekilde de (her ikisi de) olarak belirtildiğine dair örnekler şu şekildedir:



Resim 4.6 Oyun nasıl belirtilmiş kategorisinin, her ikisi de alt koduna örnek resimleme

Resim 4.6 (Lionni,2019, 32s.)’da karakterler dans ederek hareketli oyunlar oynamaktadırlar. Bu “*Ve orada gün ağarmaya kadar dans ettiler.*” Cümlesinde de belirtilmiştir. Bu sebeple oyun, oyun nasıl belirtilmiş kategorisinde her ikisi de yani hem metinde hem görselde olarak kodlanmıştır.



Resim 4.7 Oyun nasıl belirtilmiş kategorisinin, her ikisi de alt koduna örnek resimleme

Resim 4.7 (Şahinkanat, 2016, 10-11s.) ‘de karakterler parkta oyun oynamaktadır. Resmin altındaki “*Kaydırak, salıncak derken pantolonumu yırtmışım ben.*” Cümlesi de oyunlarını desteklemektedir. Bu sebeple oyun, oyun nasıl belirtilmiş kategorisinde her ikisi de yani hem metin de hem görsel de olarak kodlanmıştır.



Resim 4.8 Oyun nasıl belirtilmiş kategorisininin, her ikisi de alt koduna örnek resimleme

Resim 4.8 (Bush, 2020, 23s.) ‘de karakterler tencerelere kaşıklar ile vurarak ritim çalışmaları yapıp bebeklik döneminde tekrarlayan hareketler içeren oyunlar oynamaktadırlar. Bu hem görsel olarak hem de “*Tencerelere vura vura konser veriyordun.*” Cümlesiyle belirtilmiştir. Bu sebeple oyun, oyun nasıl belirtilmiş kategorisinde her ikisi de yani hem metin de hem görsel de olarak kodlanmıştır.

4.2.2 Oyunun Hitap Ettiği Yaş Grubu

Araştırma kapsamından 100 resimli çocuk kitabı incelenmiş, 56 tanesinde çocuk oyunları bulunmuştur. Oyunların hitap ettiği yaş grubu kategorisinde kitaplarda yer verilen oyunların çocukların gelişimsel olarak oynayabileceği yaş aralığı belirlenmeye çalışılmıştır. Oyunların hitap ettiği yaş grubu kategorisi 0-2 yaş ve 2 yaş ve üzeri olarak alt kodlar şeklinde kodlanmıştır. 0-2 yaş arasına uygun olan oyunların ilerleyen yaş aralıklarında da oynanabileceği düşünülerek bu grupta yer alan birçok oyun 2 yaş ve üzeri kategorisine de kodlanmıştır. Kitap içerisinde yer alan oyunların 24 tanesi 0-2 yaş, 57 tanesi 2 yaş ve üzeri alt kodlarına kodlanmıştır. Bu verilere ilişkin şekil aşağıda verilmiştir.



Şekil 4.2. Oyunun Hitap Ettiği Yaş Grubu Kategorisi Ve Alt Kodları Şekli

Oyunun hitap ettiği yaş grubu kategorisi 0-2 yaş alt koduna ait örnekler şu şekildedir:

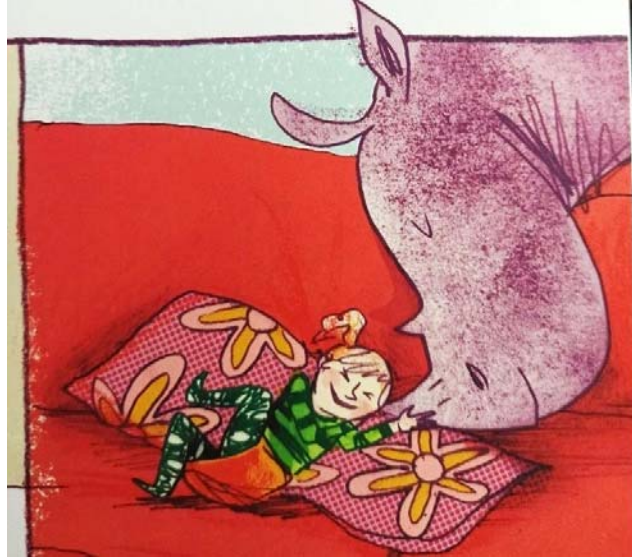


Resim 4.9 Oyunun hitap ettiği yaş grubu kategorisi, 0-2 yaş arası alt koduna örnek resimleme

Resim 4.9 (Tohumcu, 2020, 28-29s.)’da belirtilen “*Ejderha kesilir kışın oynarken evde, yorulmadan ve bıkmadan kovalar bizi bir odadan diğerine.*” (Benim

Babam Kötü Örnek, 2020, 28-29s.) Cümlesinde kitaptaki karakterlerin kovalamaca oyunu olarak isimlendirilen hareketli bir oyun oynadığı görülmektedir.

Kovalamaca oyunu bebekler yürümeye başladıktan itibaren, ortalama 15-18 ay arası oynanmaya başlanmaktadır. Bu sebeple bu oyunun gelişimsel uygulugu 0-2 yaş arası kodlanmıştır. Ancak bu oyun ilerleyen yıllarda da oynanmaya devam ettiği için oyunun hitap ettiği yaş grubu kategorisinde 2 yaş ve üzeri alt kodunda da kodlanmıştır.



Resim 4.10 Oyunun hitap ettiği yaş grubu kategorisi, 0-2 yaş alt koduna örnek resimleme

Resim 4.10 (Kemp, 2020, 11s.)’da karakterlerin birbirleri ile gıdıklama oyunu oynadığı resmedilmiştir. Kitapta ise bu “ *Beraber parkta oyunlar oynadılar, mutfakta pizzalar yaptılar, salonda birbirlerini gıdıklayıp şakalaştılar.*” (Gergedanlar Krep Yemez, 2020, 11s.) İfadesiyle belirtilmiştir.

Gıdıklama ya da itiş kakış oyunları olarak isimlendirilen bu oyunlar bebeklik döneminden itibaren oynanmaya başlanmakta, çocuk yaş aldıkça oynanmaya devam etmektedir. Bu sebeple oyun, oyunun hitap ettiği yaş grubu kategorisinde hem 0-2 yaş hem de 2 yaş ve üzeri alt kodunda kodlanmıştır.



Resim 4.11 Oyunun hitap ettiği yaş grubu kategorisi, 0-2 yaş alt koduna örnek resimleme

Resim 4.11 (Pett, Rubinstein, 2020, 8s.) 'de kitaptaki çocuğun yapı inşa oyunları olarak adlandırılan bloklarla oynadığı görülmektedir. Çocuklar ortalama 18 ay civarı bu oyunları oynama başlayabilirler. Bu sebeple bu oyun 0-2 yaş alt kodunda kodlanmıştır. Ancak çocuklar büyüdükçe bu oyunları oynamaya devam edebilmektedirler. Bu sebeple oyun, oyunun hitap ettiği yaş grubu kategorisinde 2 yaş ve üzeri alt kodunda da kodlanmıştır.

Oyunun hitap ettiği yaş grubu kategorisi 2 yaş ve üzeri alt koduna ait örnekler şu şekildedir:



Resim 4.12 Oyunun hitap ettiği yaş grubu kategorisi, 2 yaş ve üzeri alt koduna örnek resimleme



Resim 4.13 Oyunun hitap ettiği yaş grubu kategorisi, 2 yaş ve üzeri alt koduna örnek resimleme

Resim 4.12 (Donaldson, 2020, 7s.)’ de kitaptaki çocukların “Köprüden deęnek atma yarışması için düşünebiliyor musunuz daha mükemmel bir malzeme.” (Deęnek Adam, 2020, 7s.) cümlesi ile hedefli bir atış oyunu oynanacağı belirtilmiş, resim 4.13(Donaldson, 2020,8s)’te de bu oyun resmedilmiştir. Hedefe atış atma oyunları

ortalama 3 yaş civarı oynanmaktadır. Bu sebeple oyun, oyunun hitap ettiği yaş grubu kategorisinde 2 yaş ve üzeri alt kodunda kodlanmıştır.



Resim 4.14 Oyunun gelişimsel uygunluğu kategorisi, 2 yaş ve üzeri alt koduna örnek resimleme

Resim 4.14 (Walden, 2020, 16s.)’te kitaptaki karakter bisiklet sürmektedir. Çocuklar bisiklet sürme becerisini ortalama 3-4 yaşlar arası kazanmaktadır. Bu sebeple oyun, oyunun hitap ettiği yaş grubu kategorisinde 2 yaş ve üzeri alt kodunda kodlanmıştır.

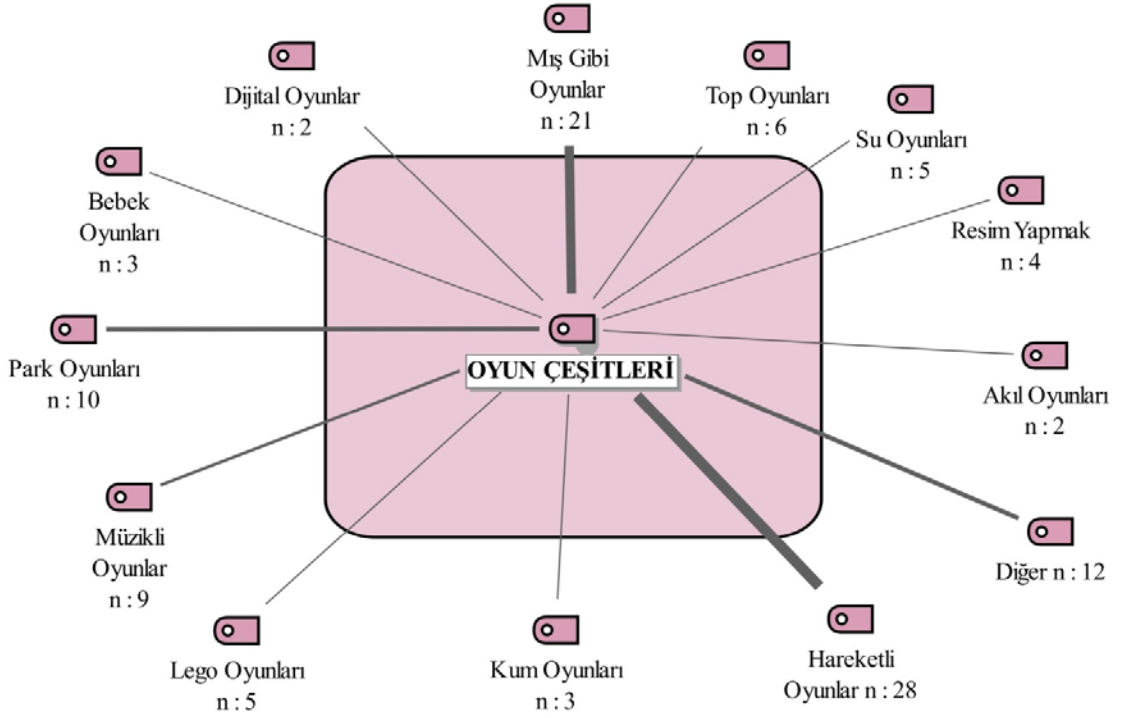


Resim 4.15 Oyunun hitap ettiği yaş grubu kategorisi, 2 yaş ve üzeri alt koduna örnek resimleme

Resim 4.15 (Halls, 2020, 6s)'te “Panda kafasında donla tenis oynuyor!” (Eyvah Mutfakta Fil Var, 2020, 6s) ifadesiyle kitaptaki karakterlerden birinin tenis oynadığı belirtilmiş ve resmedilmiştir. Tenis kurallı bir oyun ve spordur. Çocuklar ortalama 6-7 yaş civarında kurallı oyunlar oynamaya başlamaktadır. Bu sebeple oyun, oyunun hitap ettiği yaş grubu kategorisinde 2 yaş ve üzeri alt kodunda kodlanmıştır.

4.2.3 Oyun Çeşitleri

Araştırma kapsamında 100 resimli çocuk kitabı incelenmiş 56 tanesinde çocuk oyunun yer aldığı tespit edilmiştir. Oyun çeşitleri kategorisi mış gibi oyunlar, top oyunları, su oyunları, resim yapmak, akıl oyunları, hareketli oyunlar, kum oyunları, lego oyunları, müzikli oyunlar, park oyunları, bebek oyunları, dijital oyunlar ve diğer oyunlar olmak üzere 13 alt kodda kodlanmıştır. Mış gibi oyunlarda 21 oyun, top oyunlarında 5 oyun, su oyunlarında 5 oyun, resim yapmak da 4 oyun, akıl oyunlarında 2 oyun, hareketli oyunlarda 28, kum oyunlarında 3 oyun, lego oyunlarında 5 oyun, müzikli oyunlarda 9 oyun, park oyunlarında 10 oyun, bebek oyunlarında 3 oyun, dijital oyunlarda 2 oyun, diğer oyun isimlerinde ise 12 oyun kodlanmıştır. Oyun adı kategorisine ilişkin model aşağıda verilmiştir.



Şekil 4. 3. Oyun Çeşitleri Kategorisi ve Alt Kodlarına İlişkin Şekil

Oyun çeşitleri kategorisi mış gibi oyunlar, top oyunları, su oyunları, körebe, resim yapmak, akıl oyunları, hareketli oyunlar, kum oyunları, lego oyunları, müzikli oyunlar, park oyunları, bebek oyunları, dijital oyunlar, saklambaç ve diğer oyunlar olmak üzere 13 alt koda kodlanmıştır. Mış gibi oyunlar kategorisinde evcilik, bebeklerle oynanan oyunlar, kuklalarla oynanan oyunlar, hayali oyunlar, gölge oyunları yer almaktadır. Mış gibi oyunlar alt kodunda 21 oyun kodlanmıştır. Mış gibi oyun alt koduna ait örnek şu şekildedir:



Resim 4.16 Oyun çeşitleri kategorisi mış gibi oyunlar alt koduna örnek resimleme

Resim 4.16 (Martin, 2020, 5s.) 'da kitaptaki karakter oyuncak arkadaşlarıyla bir masa etrafında toplanmış, onlara kurabiye servisi yapıyor, arkadaşlarıyla çay partisi vermektedir. Evcilik olarak adlandırılan bu oyunda karakterler bir rol belirleyip, oymuş gibi davrandıkları için bu gibi oyunlar mış gibi oyunlar olarak isimlendirilmektedir. Bu sebepten dolayı kitaptaki oyun, oyun çeşitleri kategorisinde mış gibi oyun alt kodunda kodlanmıştır.

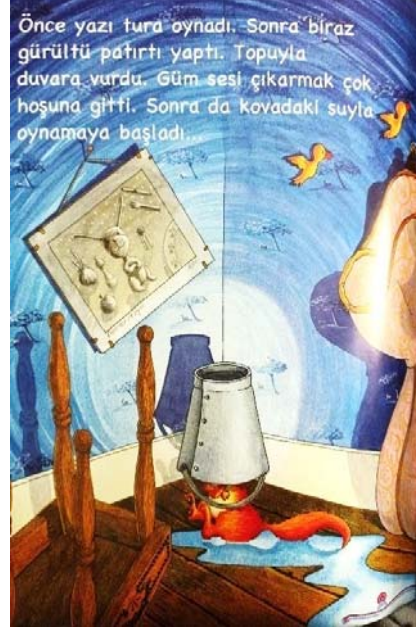
Oyun çeşitleri kategorisi mış gibi oyunlar, top oyunları, su oyunları, resim yapmak, akıl oyunları, hareketli oyunlar, kum oyunları, lego oyunları, müzikli oyunlar, park oyunları, bebek oyunları, dijital oyunlar ve diğer oyunlar olmak üzere 13 alt kodda kodlanmıştır. Top oyunları top ile oynanan oyunlardan oluşmaktadır. Top oyunları alt kodunda 5 oyun kodlanmıştır. Top oyunları alt koduna ilişkin örnek şu şekildedir:



Resim 4.17 Oyun çeşitleri kategorisi top oyunları alt koduna örnek resimleme

“Ozan’ın topu masanın tam üzerine düşmüştü.” (Ben Yapmadım, 2020, 3s.) ifadesinde kitaptaki Ozan karakterinin top oynarken masanın üstüne topu attığı belirtilmiştir. Resim 4.17 (Barnard, 2020, 3s.)’de masanın üzerindeki top bu bulguyu desteklemektedir. Bu sebeple oyun, oyun çeşitleri kategorisi top oyunları alt kodunda kodlanmıştır.

Oyun çeşitleri kategorisi miş gibi oyunlar, top oyunları, su oyunları, resim yapmak, akıl oyunları, hareketli oyunlar, kum oyunları, lego oyunları, müzikli oyunlar, park oyunları, bebek oyunları, dijital oyunlar ve diğer oyunlar olmak üzere 13 alt kodda kodlanmıştır. Su ile oynanan oyunlar su oyunları alt kodunda kodlanmıştır. Su oyunları alt kodunda 5 oyun kodlanmıştır. Su oyunları alt koduna ilişkin örnek şu şekildedir:



Resim 4.18 Oyun çeşitleri kategorisi su oyunları alt koduna örnek resimleme

“*Sonra kovanaki suyla oynamaya başladı.*” (Akıllı Tilkinin Masalı,2020, 8s.) ifadesinde kitaptaki karakterin su ile oynadığı belirtilmiştir. Resim 4.18 (Gliori, 2020, 8s.)’de yerlerde su, karakterin kafasında kova olması da bu bulguyu desteklemektedir. Bu sebeple oyun, oyun çeşitleri kategorisinde su oyunları alt kodunda kodlanmıştır.

Oyun çeşitleri kategorisi mış gibi oyunlar, top oyunları, su oyunları, resim yapmak, akıl oyunları, hareketli oyunlar, kum oyunları, lego oyunları, müzikli oyunlar, park oyunları, bebek oyunları, dijital oyunlar ve diğer oyunlar olmak üzere 13 alt kodda kodlanmıştır. Hareketli oyunlar alt kodunda zıplamak, kovalamaca, gıdıklama, huloHop çevirme, seksek oynama, patenle kayma, bisiklete binme, körebe ve saklambaç gibi oyunlar yer almaktadır. Hareketli oyunlar alt kodunda 28 oyun kodlanmıştır. Hareketli oyun alt koduna ilişkin örnek şu şekildedir:



Resim 4.19 Oyun çeşitleri kategorisi hareketli oyunları alt koduna örnek resimleme

“Bir arkadaşını veya yakınını bul, onu bir gıdıklama yarışmasına davet et ve gülmeye başlayın!” (Bugün Nasıl Hissediyorsun?, 2020, 10s.) ifadesinde karakterleri gıdıklama oyununa teşvik edildiği belirtilmiştir. Resim 4.19 (Potter, 2020, 10s.)’de ise birbirini gıdıklayan karakterler resmedilmiştir. Bu sebeple oyun, oyun çeşitleri kategorisinde gıdıklama oyunu alt kodunda kodlanmıştır.

Oyun çeşitleri kategorisi mış gibi oyunlar, top oyunları, su oyunları, resim yapmak, akıl oyunları, hareketli oyunlar, kum oyunları, lego oyunları, müzikli oyunlar, park oyunları, bebek oyunları, dijital oyunlar ve diğer oyunlar olmak üzere 13 alt kodda kodlanmıştır. Hareketli oyunlar alt kodunda körebe oyunu, oyuncunun gözüne görmesini engelleyecek bir eşya bağlanıp diğer oyuncuları gözü kapalı bulması şeklinde oynanır. Körebe oyununa ait örnek şu şekildedir:



Resim 4.20 Oyun adı kategorisi körebe oyunu bölümüne örnek resimleme

Resim 4.20 (Would, 2020, 14s.)’da tilki olarak nitelendirilen karakterlerden birinin gözü bir bezle bağlanmış diğeri ise onu bulmaması için sandalye altına saklanmıştır. Bu bir körebe oyununa örnektir.

Oyun çeşitleri kategorisi mış gibi oyunlar, top oyunları, su oyunları, resim yapmak, akıl oyunları, hareketli oyunlar, kum oyunları, lego oyunları, müzikli oyunlar, park oyunları, bebek oyunları, dijital oyunlar ve diğeri oyunlar olmak üzere 13 alt kodda kodlanmıştır. Saklambaç oyunu hareketli oyunlar alt kodunun bir bölümünü oluşturmaktadır ve 4 oyun kodlanmıştır. Saklambaç oyununa ilişkin örnek şu şekildedir:



Resim 4.21 Oyun çeşitleri kategorisi saklambaç oyunu bölümüne örnek resimleme

“Anne kirpi, yavru kirpi papağan, hamster ve maymun köpeği bahçede, yaprakların altında saklambaç oynarken buldular.”(Kötü Sözler Kötü Kokar, 2020, 12s.) ifadesinde kitaptaki köpeğin saklambaç oynadığını belirtilmiştir. Resim 4.29 (Scarpa, 2020, 13s.)’ da resmedildiği üzere köpek yaprakların arkasına saklanmaktadır.

Oyun çeşitleri kategorisi mış gibi oyunlar, top oyunları, su oyunları, resim yapmak, akıl oyunları, hareketli oyunlar, kum oyunları, lego oyunları, müzikli oyunlar, park oyunları, bebek oyunları, dijital oyunlar ve diğer oyunlar olmak üzere 13 alt kodda kodlanmıştır. Resim yapmak al kodunda kitaptaki karakterlerin boyalar kullanarak resim yaptıkları oyunlar kodlanmıştır. Resim yapmak alt kodunda 4 oyun kodlanmıştır. Resim yapmak alt koduna ilişkin örnek şu şekildedir:



Resim 4.22 Oyun çeşitleri kategorisi resim yapma oyunu alt koduna örnek resimleme

“Bir gülümseme kolajı yap. Dergilerden veya fotoğraflardan gülümseme anlarını bul veya kes. Sonra da onları bir kağıdın üzerine yapıştır. Arada kendini çizmeyi unutma.” (Bugün Nasıl Hissediyorsun?, 2020, 7s.) ifadesinde kitaptaki karakterin resim yapması üzerine teşvik edici cümleler bulunmaktadır. Resim 4.22 (Potter, 2020,7s.)’de karakterin kağıda gülümseyen yüzler çizdiği resmedilmiştir. Bu sebeple oyun, oyun çeşitleri kategorisinde resim yapmak alt kodunda kodlanmıştır.

Oyun çeşitleri kategorisi miş gibi oyunlar, top oyunları, su oyunları, resim yapmak, akıl oyunları, hareketli oyunlar, kum oyunları, lego oyunları, müzikli oyunlar, park oyunları, bebek oyunları, dijital oyunlar ve diğer oyunlar olmak üzere 13 alt kodda kodlanmıştır. Akıl oyunları kategorisinde satranç ve yapboz yapma oyunları olmak üzere bu alt koda iki oyun kodlanmıştır. Akıl oyunları alt koduna ilişkin örnek şu şekildedir:



Resim 4.23 Oyun çeşitleri kategorisi akıl oyunları alt koduna örnek resimleme

Resim 4.23 (Soosh, 2020, 17s.)’de resmedildiği üzere baba ve kızı satranç oyunu oynamaktadır. Satranç oyunu birçok başarılı hamle ile oynanan, fazlaca dikkat gerektiren bir oyundur. Bu sebeple oyun, oyun çeşitleri kategorisinde akıl oyunları alt kodunda kodlanmıştır.

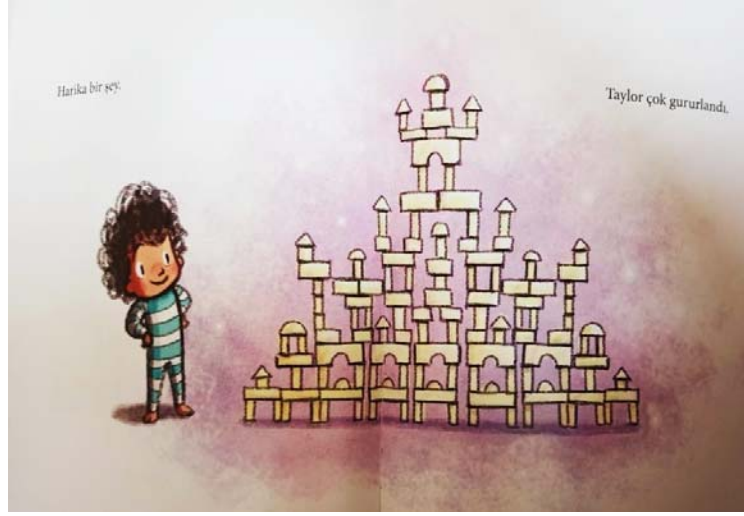
Oyun çeşitleri kategorisi mış gibi oyunlar, top oyunları, su oyunları, resim yapmak, akıl oyunları, hareketli oyunlar, kum oyunları, lego oyunları, müzikli oyunlar, park oyunları, bebek oyunları, dijital oyunlar ve diğer oyunlar olmak üzere 13 alt kodda kodlanmıştır. Kum oyunları alt kodunda kum kullanılarak oynanan oyunlar kodlanmıştır. Kum oyunları alt kodunda 3 oyun kodlanmıştır. Kum oyunları alt koduna ilişkin örnek şu şekildedir:



Resim 4.24 Oyun çeşitleri kategorisi kum oyunları alt koduna örnek resimleme

“*Kumdan kaleler yapıp mavi sulara daldık.*” (Babasının Bir Tanesi, 2020, 26s.) ifadesinde karakterlerin kum ile oynadıkları belirtilmiştir. Resim 4.24 (Bush, 2020, 26s.)’te karakterler kum etrafında kumdan kale yaparken resmedilmişlerdir. Bu sebeple oyun, oyun çeşitleri kategorisi kum oyunları alt kodunda kodlanmıştır.

Oyun çeşitleri kategorisi miş gibi oyunlar, top oyunları, su oyunları, resim yapmak, akıl oyunları, hareketli oyunlar, kum oyunları, lego oyunları, müzikli oyunlar, park oyunları, bebek oyunları, dijital oyunlar ve diğer oyunlar olmak üzere 13 alt kodda kodlanmıştır. Lego oyunları alt kodunda, lego, ahşap bloklarla oynanan oyunlar resmedilmiştir. Lego oyunları alt kodunda 5 oyun kodlanmıştır. Lego oyunları alt koduna ilişkin örnek şu şekildedir:



Resim 4.25 Oyun çeşitleri kategorisi lego oyunları alt koduna örnek resimleme

Resim 4.25 (Doerrfeld, 2020, 3-4s.) karakterin tahta blokları kullanarak bir şekil inşa ettiği resmedilmiştir. Tahta bloklar kullanılarak oynanan oyunlar lego oyunları olarak isimlendirilmiştir. Bu sebeple oyun, oyun çeşitleri kategorisi lego oyunları alt kodunda kodlanmıştır.

Oyun çeşitleri kategorisi mış gibi oyunlar, top oyunları, su oyunları, resim yapmak, akıl oyunları, hareketli oyunlar, kum oyunları, lego oyunları, müzikli oyunlar, park oyunları, bebek oyunları, dijital oyunlar ve diğer oyunlar olmak üzere 13 alt kodda kodlanmıştır. Müzikli oyunlar alt kodunda ritim tutma oyunları ve dans etme oyunları bulunmaktadır. Müzikli oyunlar alt kodunda 9 oyun kodlanmıştır. Müzikli oyunlar alt koduna ilişkin örnek şu şekildedir:



Resim 4.26 Oyun çeşitleri kategorisi müzikli oyunlar alt koduna örnek resimleme

Resim 4.26 (Barnard, 2020, 2s.) ikiz kardeş karakterler tencerelere kaşıkla vurarak ses çıkartırken resmedilmiştir. Bu bir ritim tutma oyunu, ortaya bir müzik çıkarmaktadır. Bu sebeple oyun, oyun çeşitleri kategorisi müzikli oyunlar alt kodunda kodlanmıştır.

Oyun çeşitleri kategorisi mış gibi oyunlar, top oyunları, su oyunları, resim yapmak, akıl oyunları, hareketli oyunlar, kum oyunları, lego oyunları, müzikli oyunlar, park oyunları, bebek oyunları, dijital oyunlar ve diğer oyunlar olmak üzere 13 alt kodda kodlanmıştır. Park oyunları alt kodunda park ortamında oynanan kaydırdan kayma, tahtaravalliye binme, salıncakta sallanma gibi oyunlar temsil edilmektedir. Park oyunları alt kodunda 12 oyun kodlanmıştır. Park oyunları alt koduna ilişkin örnek şu şekildedir:



Resim 4.27 Oyun çeşitleri kategorisi park oyunları alt koduna örnek resimleme

Resim 4.27 (Sanders, 2020, 10s.)’da kaydırafta kaymakta karakteri iten bir karakter resmedilmiştir. Kaydıraftan kayma bir park oyunudur. Bu sebeple oyun, oyun çeşitleri kategorisinde park oyunları alt kodunda kodlanmıştır.

Oyun çeşitleri kategorisi mış gibi oyunlar, top oyunları, su oyunları, resim yapmak, akıl oyunları, hareketli oyunlar, kum oyunları, lego oyunları, müzikli oyunlar, park oyunları, bebek oyunları, dijital oyunlar ve diğer oyunlar olmak üzere 13 alt kodda kodlanmıştır. Bebek oyunları alt kodunda daha çok bebeklik döneminde oynanan çekmece boşaltma, pelüş oyuncakla oynama oyunları temsil edilmiştir. Bebek oyunları alt koduna ilişkin örnek şu şekildedir:



Resim 4.28 Oyun çeşitleri kategorisi bebek oyunları alt koduna örnek resimleme

“Emekleye emekleye keşfe çıktın bütün evi. Ne perdelerin arkası kaldı bakılmadık ne çekmecelerin içi.” (Babasının Bir Tanesi, 2020, 16s.) ifadesinde bebeğin keşfetmek adına çekmeceleri karıştırdığı belirtilmiştir. Bu bebeklik döneminde sıklıkla görülen bir oyundur. Resim 4.28 (Bush, 2020, 16s.)’de yukarıda belirtilen ifade resimde de görülmektedir. Bu sebeple oyun, oyun çeşitleri kategorisinde bebek oyunları alt kodunda kodlanmıştır.

Oyun çeşitleri kategorisi mış gibi oyunlar, top oyunları, su oyunları, resim yapmak, akıl oyunları, hareketli oyunlar, kum oyunları, lego oyunları, müzikli oyunlar, park oyunları, bebek oyunları, dijital oyunlar ve diğer oyunlar olmak üzere 13 alt kodda kodlanmıştır. Dijital oyunlar alt kodu tablet ve oyun konsolu ile oynanan oyunları temsil etmektedir. Dijital oyunlar alt kodunda 2 oyun kodlanmıştır. Dijital oyun alt koduna ilişkin örnek şu şekildedir:



Resim 4.29 Oyun çeşitleri kategorisi dijital oyunlar alt koduna örnek resimleme

“Annem masasında çalışırken, ben Marslıların canına okuyordum. Aslına bakılırsa hiç durmadan tabletimdeki aynı düğmeye basmaktan başka bir şey yapmıyordum.” (Hiçbir Şey Yapmama Günü, 2020, 8s.) ifadesinde karakterin tablet ile dijital bir oyun oynadığı anlaşılmaktadır. Resim 4.29 (Alemagna, 2020, 8s.)’ de kanepeye uzanıp elinde tabletiyle oynayan bir çocuk resmedilmiş, dijital oyun bulgusu desteklenmiştir. Bu sebeple oyun, oyun çeşitleri kategorisinde dijital oyun alt kodunda kodlanmıştır.

Oyun çeşitleri kategorisi mış gibi oyunlar, top oyunları, su oyunları, resim yapmak, akıl oyunları, hareketli oyunlar, kum oyunları, lego oyunları, müzikli oyunlar, park oyunları, bebek oyunları, dijital oyunlar ve diğer oyunlar olmak üzere 13 alt kodda kodlanmıştır. Diğer alt kodu hokkabazlık, göz kırpmama, tanışma, uçurtma uçurma, tren

ile oynama, yazı tura, kutu oyunları, şişeye halka atma, yağmurda ıslanmama gibi oyunları temsil etmektedir. Diğer alt kodunda 12 oyun kodlanmıştır. Diğer alt koduna ilişkin örnek şu şekildedir:



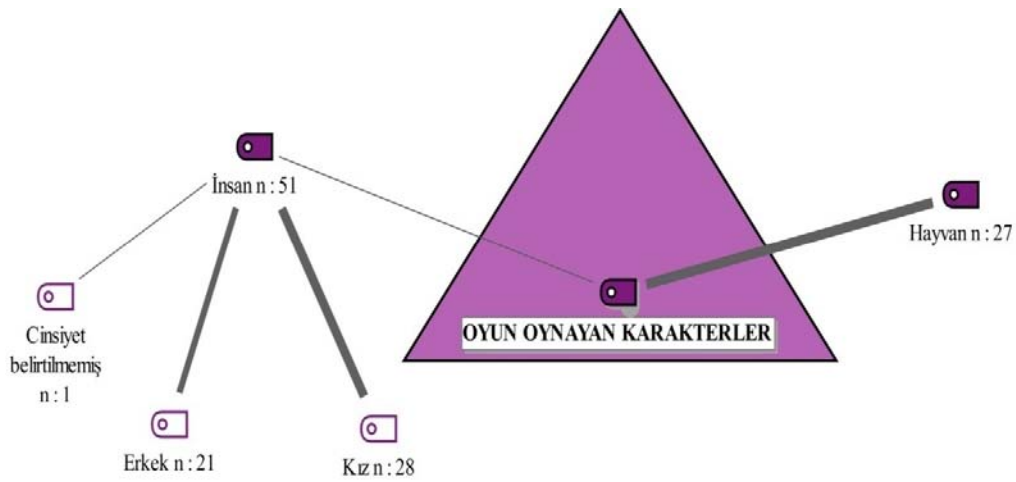
Resim 4.30 Oyun çeşitleri kategorisi diğer alt koduna örnek resimleme

“*Ay Tozu, değişik ve eğlenceli oyunlar bulmaktan hoşlanırdı. En sevdiği oyun, yağmurdan kaçma oyunuydu.*” (Onun Adı Ay Tozu: Exuper’nin Kısa Yaşam Öyküsü, 2020, 8s.) ifadesinde karakterin yağmurdan kaçma oyununu sevdiği belirtilmiş. Bu oyun karakterin kendi ürettiği bir oyundur. Resim 4.30 (Canciani, 2020, 8s.)’da çocuklar yağmur damlaları olarak tasvir edilen damlaların içinde, hepsinin başında yağmurdan korunmak için şapkalı bir şekilde resmedilmiştir. Bu sebeple oyun, oyun çeşitleri kategorisi diğer alt kodunda kodlanmıştır.

4.2.4 Oyun Oynayan Karakterler

Araştırma kapsamında 100 resimli çocuk kitabı incelenmiş, 56 tanesinde çocuk oyunlarına yer verildiği bulunmuştur. Oyun oynayan karakterler bölümünde kitapta oyun oynayanların karakteri tespit edilmeye çalışılmıştır. Çocuk oyunlarına yer verilen

kitaplarda kitabın karakterleri hayvan ve insan olmak üzere iki kategoriye ayrılmıştır. Yapılan analizler sonucunda kitaplarda 51 insan karakter, 27 hayvan karaktere yer verildiği görülmüştür. İnsan karakteri de kendi içerisinde cinsiyeti belirtilmemiş, kız ve erkek olmak üzere üç alt koda ayrılmıştır. Cinsiyeti belirtilmemiş 2 karaktere, kız 28 karaktere ve erkek 21 karaktere yer verilmiştir. Bu verilere ilişkin tablo aşağıda verilmiştir.



Şekil 4. 4. Oyun Oynayan Karakterler ve Alt Kodlarına İlişkin Şekil

Oyun oynayan karakter kategorisi insan alt kodu kendi içerisinde de cinsiyeti belirtilmemiş, erkek, kız olmak üzere üçe ayrılmıştır. Cinsiyet belirtilmemiş 1 karakter kodlanmıştır. Cinsiyet belirtilmemiş karakterlere örnekler şu şekildedir:



Resim 4.31 Oyun oynayan karakterler kategorisi, insan alt kodu cinsiyeti belirtilmemiş bölümüne örnek resimleme

Resim 4.31 (Bush, 2020, 9s.)’de resmedildiği üzere baba karakteri bebeği gıdıklıyor. Bu oyun gıdıklama ya da itiş kakış oyunları olarak isimlendirilmektedir. Ancak resimde bebeğin cinsiyeti anlaşılmamaktadır. Bu sebeple karakter, oyun oynayan karakterler kategorisinde insan alt kodu, cinsiyet belirtilmemiş bölümünde kodlanmıştır.

Oyun oynayan karakter kategorisi insan alt kodu kendi içerisinde de cinsiyeti belirtilmemiş, erkek, kız olmak üzere üçe ayrılmıştır. Kız karakterden oluşan 28 karakter kodlanmıştır. Kız cinsiyeti bölümüne ait örnekler şu şekildedir:



Resim 4.32 Oyun oynayan karakterler kategorisi, insan alt kodu kız cinsiyet bölümüne örnek resimleme

Resim 4.32 (Mattioli, 2020, 31s.)’te salıncakta sallanan bir kız çocuğu ve maymun resmedilmiştir. Resmin altındaki “*Bütün bunlar sadece Alina bir ağaç dikmeye karar verdiği için oldu.*” (Bir Ağaç, 2020, 31s.) cümlesindeki “Alina”nın kız çocuğu ismi olması kız karakter bulgusunu desteklemektedir. Bu sebeple karakter, oyun oynayan karakterler kategorisi, insan alt kodu kız cinsiyeti bölümüne kodlanmıştır.



Resim 4.33 Oyun oynayan karakterler kategorisi, insan alt kodu kız cinsiyet bölümüne örnek resimleme

“En iyi yaptığı işlerden biri de bulut tahmin ediciliği.” (Nunu, 2020, 22s.) ifadesinde karakterin hayali bir oyun oynadığı anlaşılmaktadır. Resim 4.33 (Korçak, 2020, 22s.)’te resmedildiği üzere kız çocuğu hayali bir balinanın üzerinde durmakta, hayali bir oyun oynamaktadır. Bu sebeple karakter, oyun oynayan karakterler kategorisi, insan alt kodu kız cinsiyeti bölümüne kodlanmıştır.



Resim 4.34 Oyun oynayan karakterler kategorisi, insan alt kodu kız cinsiyet bölümüne örnek resimleme

““Bu uçan bir at. Sana bu atla nasıl uçacağımı göstereceğim” dedi Lea.”(Lea ve Fil, 2020, 22s.) ifadesinde sembolik bir oyun oynandığı belirtilmiştir. Resim 4.34 (Sena, 2020, 23s.)’te ahşap atın üzerine bir kız çocuğu resmedilmiş ve oyun oynayan kız çocuğu bulgusu desteklenmiştir. Bu sebeple karakter, oyun oynayan karakterler kategorisi, insan alt kodu kız cinsiyeti bölümüne kodlanmıştır.

Oyun oynayan karakter kategorisi insan alt kodu kendi içerisinde de cinsiyeti belirtilmemiş, erkek, kız olmak üzere üçe ayrılmıştır. Erkek karakterden oluşan 21 karakter kodlanmıştır. Erkek cinsiyetine ait örnekler şu şekildedir:



Resim 4.35 Oyun oynayan karakterler kategorisi, insan alt kodu erkek cinsiyet bölümüne örnek resimleme

"*İşte parktalar*" (Bizon Raymon, 2020, 5s.) ifadesiyle çocuğun parkta oynadığı anlaşılmaktadır. Resim 4.35 (Beauchesne, 2020, 5s.)'da parkta sallanan bir erkek çocuğu ve yanında kitabı resmedilmiş, oyun oynayan erkek çocuk bulgusu desteklenmiştir. Bu sebeple karakter, oyun oynayan karakterler kategorisi, insan alt kodu erkek cinsiyeti bölümüne kodlanmıştır.



Resim 4.36 Oyun oynayan karakterler kategorisi, insan alt kodu erkek cinsiyet bölümüne örnek resimleme

Resim 4.36 (Lieberman, 2020, 5s.)’de parmak kuklalarla oynayan Jozef isimli bir erkek çocuğu resmedilmiştir. İlerleyen sayfalarda da büyüyüp bir erkek olduğunu belirtilmiştir. Bu sebeple karakter, oyun oynayan karakterler kategorisi, insan alt kodu erkek cinsiyeti bölümüne kodlanmıştır.



Resim 4.37 Oyun oynayan karakterler kategorisi, insan alt kodu erkek cinsiyet bölümüne örnek resimleme

“*Ođlan ocuđuyum ama bebeklerle oynayabilirim.*” (Bana Öyle Bakma, 2020, 19s.) ifadesinden anlaşılacağı üzere bebeklerle oyun oynayan bir ođlan ocuđu bulunmaktadır. Resim 4.37 (Gökeer, 2020, 19s.)’de bu bulguyu destekleyecek nitelikte bir ođlan ocuđu resmedilmiştir. Bu sebeple karakter, oyun oynayan karakterler kategorisi, insan alt kodu erkek cinsiyeti bölümüne kodlanmıştır.

Oyun oynayanlar kategorisi insan ve hayvan karakterler olmak üzere 2 alt koda ayrılmıştır. Hayvan karakterler kategorisinde tilki, zürafa, bizon, kanguru, goril, hipopotam, maymun, gergedan, fare, kırkayak, kedi, tavşan, porsuk, ayı, yediuyur, ejderha, köpek, penguen kodlanmıştır. Hayvan karakterden oluşan 27 karakter kodlanmıştır. Hayvan karakterlere ait örnekler şu şekildedir:



Resim 4.38 Oyun oynayan karakterler kategorisi, hayvan alt kodu bölümüne örnek resimleme

Resim 4.38 (Blabey, 2020, 10s.)’da görüldüğü üzere köpek dans etmektedir. Dans hareketli bir oyundur. Bu sebeple köpek, oyun oynayan karakterler kategorisi, hayvan alt kodu bölümüne kodlanmıştır.



Resim 4.39 Oyun oynayan karakterler kategorisi, hayvan alt kodu bölümüne örnek resimleme

Resim 4.39 (Burach, 2020, 5s.)’da resmedildiği üzere maymun, kurbağa, geyik, tavşan, kokarca ve boğa hep birlikte top ile oynamaktadırlar. Bu sebeple maymun, kurbağa, geyik, tavşan, boğa, oyun oynayan karakterler kategorisi, hayvan alt kodu bölümüne kodlanmıştır.



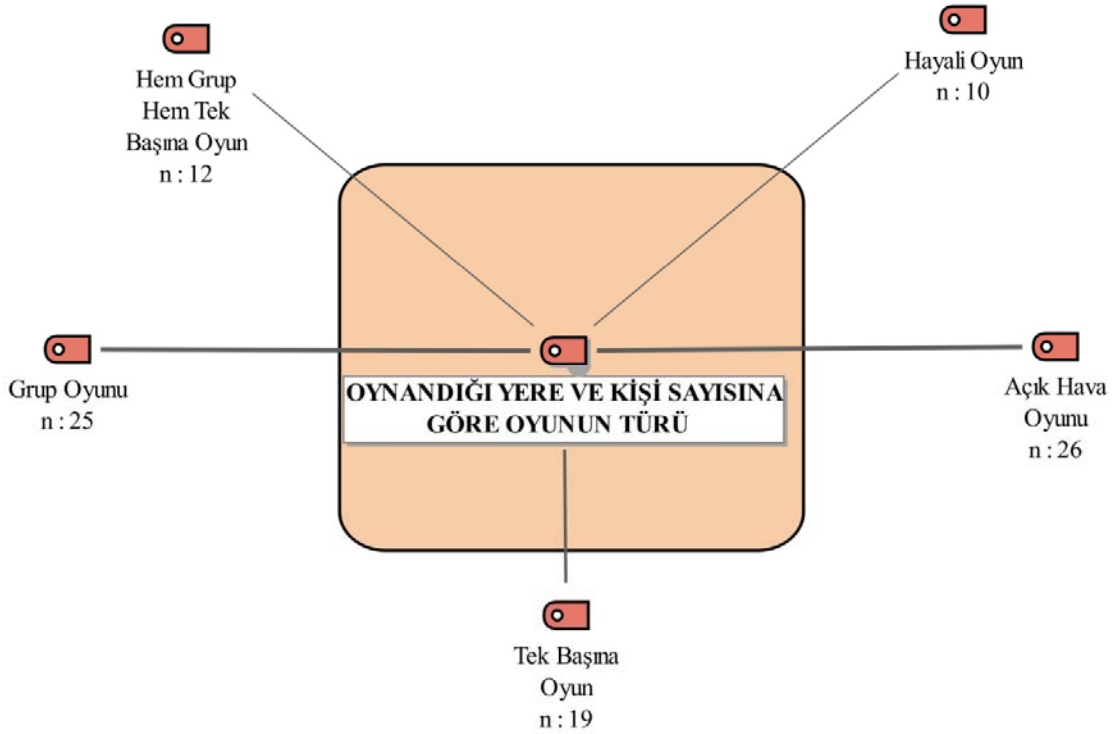
Resim 4.40 Oyun oynayan karakterler kategorisi, hayvan alt kodu bölümüne örnek resimleme

“*Belli ki oynamaktan yorulmuşlar ve kirlenmişler*” (İyi Geceler Farecikler, 2018, 4s.) ifadesinden kitaptaki karakterlerin oyun oynadığı anlaşılmaktadır. Resim 4.40 (Watts, 2020, 4s.)’de trenle ile oynayan bir fare, bebek ile oynayan bir fare, ve ahşap bloklar ile oynayan bir fare resmedilmiştir. Bu sebeple fareler oyun oynayan karakterler kategorisi, hayvan alt kodu bölümüne kodlanmıştır.

4.2.5 Oynandığı Yere ve Kişi Sayısına Göre Oyunun Türü

Araştırma kapsamında 100 resimli çocuk kitabı incelenmiş, 56 tanesinde çocuk oyunu tespit edilmiştir. Bu oyunların türleri analiz edilmiştir. Bu kapsam da oynandığı yere ve kişi sayısına göre oynandığı yere ve kişi sayısına göre oyunun türü kategorisi oluşturulmuş, grup oyunu, tek başına oyun, hem grup hem tek başına oyun, açık hava

oyunu, hayali oyunlar şeklinde alt kodlara ayrılmıştır. Alt kodlar da grup oyunu kodunda 25 oyun, tek başına oyun kodunda 19 oyun, hem grup hem tek başına oyun kodunda 12 oyun, hayali oyun kodunda 10 oyun, açık hava oyun kodunda 26 oyun kodlanmıştır. Bu verilere ilişkin tablo aşağıda verilmiştir.



Şekil 4. 5. Oynandığı Yere ve Kişi Sayısına Göre Oyunun Türü Kategorisi ve Alt Kodlarına İlişkin Şekil

Oynandığı yere ve kişi sayısına göre oyunun türü kategorisi grup oyunları, tek başına oyunlar, hem grup hem tek başına oyun, hayali oyun, açık hava oyunu olmak üzere 5 alt koddaki kodlanmıştır. Grup oyunu çocukların grup halinde oynadığı oyunları temsil etmektedir ve 25 kere kodlanmıştır. Grup oyunlarına koduna ilişkin örnekler şu şekildedir:



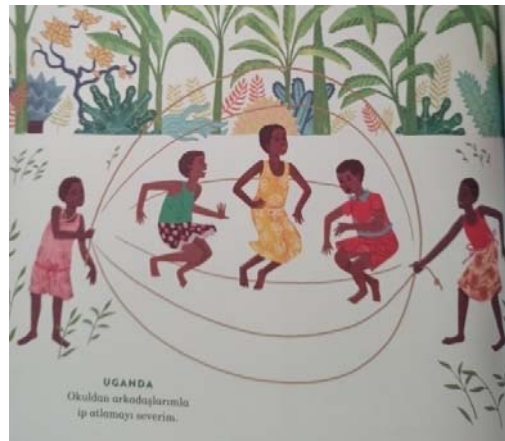
Resim 4.41 Oynandığı yere ve kişi sayısına göre oyunun türü kategorisi grup oyunları alt koduna örnek resimleme

"Sonra hınzırca "Hadi yakala beni." Diye fısıldadı., Gece maymunu uyandı ve onu kovaladı."(Gece Maymunu Gündüz Maymunu, 2019, 16-17 s.) ifadelerinden anlaşılacağı üzere kitaptaki maymunlar kovalamaca oynamaktadırlar. Resim 4.41 (Donaldson, 2019, 16-17 s.)'de resmedildiği üzere gece maymunu gündüz maymununu kovalamaya başlamıştır. Kovalamaca oyunu en az iki kişi ile oynanan bir grup oyunudur. Bu sebeple kovalamaca oyunu, oynandığı yere ve kişi sayısına göre oyunun türü kategorisinde grup oyunları alt kodunda kodlanmıştır.



Resim 4.42 Oynandığı yere ve kişi sayısına göre oyunun türü kategorisi grup oyunları alt koduna örnek resimleme

“Anne kirpi, yavru kirpi papağan, hamster ve maymun köpeği bahçede, yaprakların altında saklambaç oynarken buldular.”(Kötü Sözler Kötü Kokar, 2020, 12s.) ifadesinde kitaptaki köpeğin saklambaç oynadığını belirtilmiştir. Resim 4.42 (Scarpa, 2020, 13s.)’te resmedildiği üzere köpek yaprakların arkasına saklanmıştır. Saklambaç en az iki kişiyle birlikte oynayan bir grup oyunudur. Bu sebeple saklambaç oyunu, oynandığı yere ve kişi sayısına göre oyunun türü kategorisinde grup oyunları alt kodunda kodlanmıştır



Resim 4.43 Oynandığı yere ve kişi sayısına göre oyunun türü kategorisi grup oyunları alt koduna örnek resimleme

“Okuldan arkadaşlarımla ip atlamayı severim.” (İşte Benim Bir Günüm, 2020, 28s.) ifadesinden kitaptaki çocukların ip atlama oynadıkları anlaşılmaktadır. Resim. 4.43(Lamothe, 2020, 28s.)’te çevirmeli bir ip atlama oyunu resmedilmiştir. Bu oyun için en az 3 kişi gereklidir. Bu sebeple ip atlama oyunu, oynandığı yere ve kişi sayısına göre oyunun türü kategorisinde grup oyunları alt kodunda kodlanmıştır.

Oynandığı yere ve kişi sayısına göre oyunun türü kategorisi grup oyunları, tek başına oyunlar, hem grup hem tek başına oyun, hayali oyun, açık hava oyunu olmak üzere 5 alt koda kodlanmıştır. Tek başına oyun kategorisi çocukların yanında ona eşlik eden biri olmaksızın kendilerinin oynadıkları oyunları temsil etmektedir. Tek başına oyun alt kodunda 19 oyun kodlanmıştır. Tek başına oyun alt koduna ilişkin örnekler şu şekildedir:



Resim 4.44 Oynandığı yere ve kişi sayısına göre oyunun türü kategorisi tek başına oyun alt koduna örnek resimleme

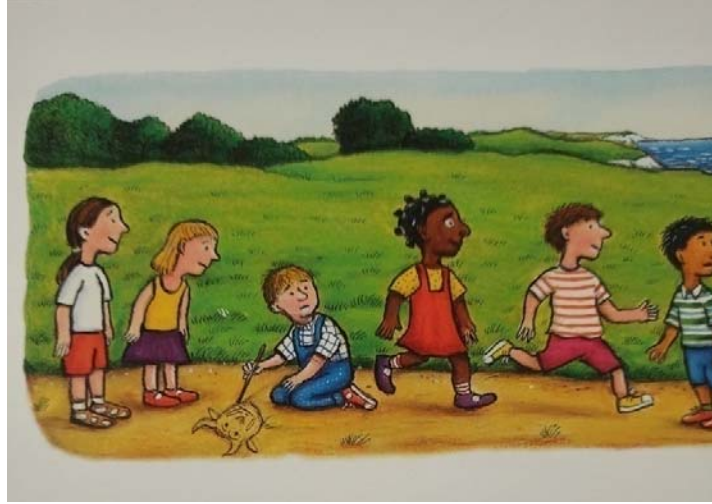
Resim 4.44 (Gökçeer, 2020, 20s.)’te resmedildiği üzere kız çocuğu tek başına 3 tane araba ile oynamaktadır. Bu oyunda kız çocuğuna eşlik eden biri bulunmamaktadır.

Bu sebeple oyun, oynandığı yere ve kişi sayısına göre oyunun türü kategorisinde tek başına oyunlar alt kodunda kodlanmıştır.



Resim 4.45 Oynandığı yere ve kişi sayısına göre oyunun türü kategorisi tek başına oyun alt koduna örnek resimleme

Resim 4.45 (Portis, 2019, 19s.)’da resmedildiği üzere kitaptaki karakter hayali olarak itfaiye eriymiş gibi bir oyun oynamaktadır. Karaktere eşlik eden başka biri bulunmamaktadır. Bu sebeple oyun, oynandığı yere ve kişi sayısına göre oyunun türü kategorisinde tek başına oyunlar alt kodunda kodlanmıştır.



Resim 4.46 Oynandığı yere ve kişi sayısına göre oyunun türü kategorisi tek başına oyun alt koduna örnek resimleme

Resim 4.46 (Donaldson, 2020,21 s.)’de resmedildiği üzere yere çömelmiş resim yapan bir erkek çocuğu bulunmaktadır. Resim yaparken çocuğa eşlik eden kimse bulunmamaktadır. Bu sebeple oyun, oynandığı yere ve kişi sayısına göre oyunun türü kategorisinde tek başına oyunlar alt kodunda kodlanmıştır.

Oynandığı yere ve kişi sayısına göre oyunun türü kategorisi grup oyunları, tek başına oyunlar, hem grup hem tek başına oyun, hayali oyun, açık hava oyunu olmak üzere 5 alt kodda kodlanmıştır. Hem grup hem tek başına oyun alt kodu birden çok oyun içeren kitaplarda hem grup halinde oynanmış hem de tek başına oynanmış oyunları temsil etmektedir. Hem grup halinde hem tek başına oyun alt koduna 12 oyun kodlanmıştır. Hem grup hem tek başına oyun alt koduna ilişkin örnekler şu şekildedir:



Resim 4.47, Resim 4.48 Oynandığı yere ve kişi sayısına göre oyunun türü kategorisi hem grup hem tek başına oyun alt koduna örnek resimlemeler

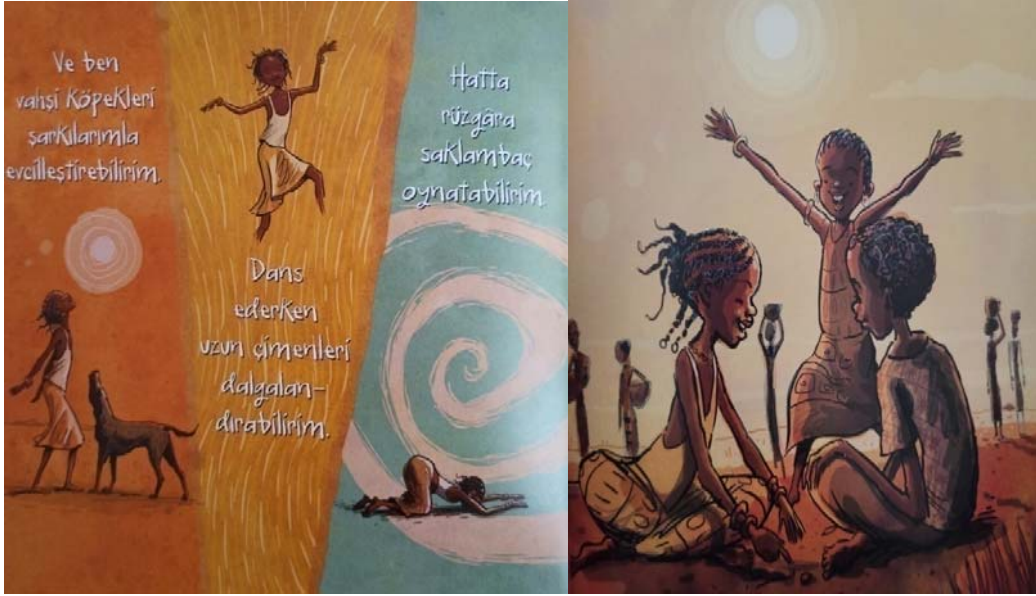
Resim 4.47 (Soosh, 2020, 28s.)’de resmedildiği üzere çocuk bir resimde tek başına resim yapıyorken, Resim 4.48 (Soosh, 2020, 18s.)’da ise babasıyla birlikte gölge oyunları oynamaktadır. Bu bulgular doğrultusunda kitapta hem grup oyunu hem de tek başına oyunlar tespit edilmiştir. Bu sebeple kitapta bulunan oyunlar, oynandığı yere ve kişi sayısına göre oyunun türü kategorisinde hem grup hem tek başına oyunlar alt kodunda kodlanmıştır.



Resim 4.49, Resim 4.50 Oynandığı yere ve kişi sayısına göre oyunun türü kategorisi hem grup hem tek başına oyun alt koduna örnek resimlemeler

“*Tencerelere vura vura konserler veriyordun*” (Babasının Bir Tanesi, 2020, 23s.) ifadesinden anlaşılacağı üzere baba ve çocuk tencerelere vurarak birlikte ritim tutma oyunu oynamaktadır. Resim 4.49 (Bush, 2020, 23s.) görüldüğü üzere karşılıklı oturarak bu oyunu oynamaktadırlar.

“*Emekleye emekleye keşfe çıktın bütün evi.*” (Babasının Bir Tanesi, 2020, 16s.) ifadesinde çocuğun tek başına gerçekleştirdiği bir eylemden bahsedilmektedir. Resim 4.50 (Bush, 2020, 16s.)’de ise çocuğun çekmeceleri boşalttığı babasının ise onu izlediği görülmektedir. Çekmeceleri boşaltmak bebeklik dönemine has bir oyundur. Bu bulgular doğrultusunda kitapta hem grup oyunu hem de tek başına oyunlar tespit edilmiştir. Bu sebeple kitapta bulunan oyunlar, oynandığı yere ve kişi sayısına göre oyunun türü kategorisinde hem grup hem tek başına oyunlar alt kodunda kodlanmıştır.



Resim 4.51, Resim 4.52 Oynandığı yere ve kişi sayısına göre oyunun türü kategorisi hem grup hem tek başına oyun alt koduna örnek resimlemeler

“*Dans ederken uzun çimenleri dalgalandırabilirim.*” (Su Prensesi, 2020, 8s.) ifadesinde çocuğun dans ettiği yani hareketli bir oyun oynadığı belirtilmiş. Resim 4.51 (Verde, 2020, 8s.)’de ise çocuğun tek başına dans ettiği görülmektedir.

Resim 4.52 (Verde, 2020, 27s.)’te kitaptaki çocukların serbest olarak oyun oynadıkları görülmektedir. Burada kitaptaki karaktere eşlik eden iki çocuk daha bulunmaktadır. Bu bulgular doğrultusunda kitapta hem grup oyunu hem de tek başına oyunlar tespit edilmiştir. Bu sebeple kitapta bulunan oyunlar, oynandığı yere ve kişi sayısına göre oyunun türü kategorisinde hem grup hem tek başına oyunlar alt kodunda kodlanmıştır.

Oynandığı yere ve kişi sayısına göre oyunun türü kategorisi grup oyunları, tek başına oyunlar, hem grup hem tek başına oyun, hayali oyun, açık hava oyunu olmak üzere 5 alt kodda kodlanmıştır. Hayali oyun alt kodunda çocukların hayal güçlerinden

faydalanarak, hayal ederek oynadıkları oyunları temsil etmektedir. Hayali oyunlar alt kodunda 10 oyun kodlanmıştır. Hayali oyun alt koduna ilişkin örnekler şu şekildedir:



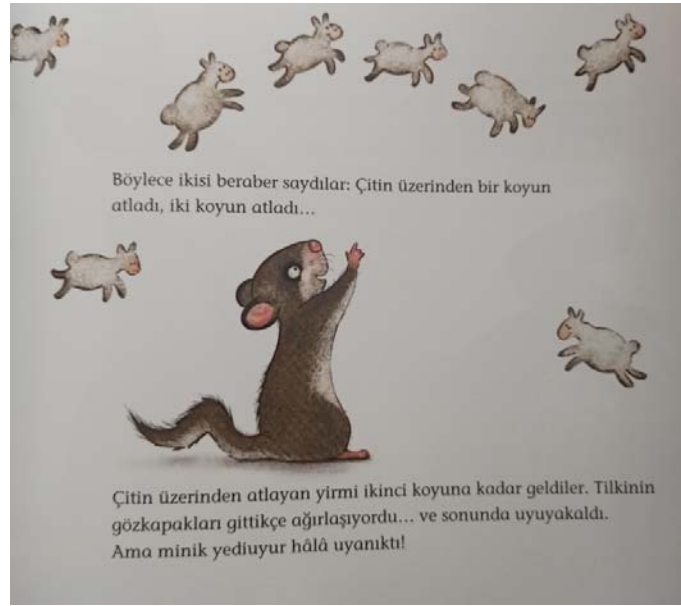
Resim 4. 53 Oynandığı yere ve kişi sayısına göre oyunun türü kategorisi hayali oyun alt koduna örnek resimleme

““Ya renkler Frederick!” diye sordular heyecanla. “Bir daha yumun gözlerinizi” dedi. Frederick. Onlara sarı buğdayların arasında uzanan mavi menekşeleri ve kırmızı gelincikleri anlattı. Bir de böğürtlen çalılardaki yeşil yaprakları... O sırada sanki bu renklerle boyanmıştı. Apaçık gördüler.” (Frederick, 2020, 28-29s.) ifadelerinde Frederick ve arkadaşlarının hayali bir oyun oynadıkları belirtilmiştir. Resim 4.53 (Lionni, 2020, 28-29s.)’de ise Frederick karakteri arkadaşlarına bir şeyler anlatırken ve diğer farelerin Frederick’in sözüne uyarak gözlerini yumdukları, dediklerini hayal ettikleri resmedilmiştir. Bu, resimde gösterildiği gibi zihinde canlanan hayali bir oyundur. Bu sebepten dolayı oyun, oynandığı yere ve kişi sayısına göre oyunun türü kategorisinde hayali oyun alt kodunda kodlanmıştır.



Resim 4.54 Oynandığı yere ve kişi sayısına göre oyunun türü kategorisi hayali oyun alt koduna örnek resimleme

“*Küçük Tavşan onu dinlerken kendini bir dağın tepesinde... Bir geminin dümeninde... Bir krallığın tahtında hayal ediyormuş...*” (Kütüphane Tavşanı, 2020, 9s.) ifadesinden anlaşılacağı üzere tavşan hayal kurmaktadır. Resim 4.54 (Silvestro, 2020, 9s.)’de ise tavşanın kurduğu hayaller resmedilmiştir. Tavşan hayal kurarken aslında bir hayali oyun oynamaktadır. Bu sebeple bahsedilen oyunlar, oynandığı yere ve kişi sayısına göre oyunun türü kategorisi hayali oyun alt kodunda kodlanmıştır.



Resim 4. 55 Oynandığı yere ve kişi sayısına göre oyunun türü kategorisi hayali oyun alt koduna örnek resimleme

“Böylece ikisi beraber saydılar: Çitin üzerinden bir koyun atladi, iki koyun atladi...” (Uykusu Gelmeyen Minik Yediuyurun Hikayesi, 2019, 11s.) ifadesinde karakterin uykusu gelmesi için koyun saydığı belirtilmiştir. Resim 4.55 (Schoene, 2019, 11s.)’da ise yediuyur koyunları sayarken resmedilip bu oyun bulgusu desteklenmiştir. Ancak minik yediuyur bu koyunları aklından, hayali olarak saymaktadır. Bu sebeple oyun, oynandığı yere ve kişi sayısına göre oyunun türü kategorisinde hayali oyun alt kodunda kodlanmıştır.

Oynandığı yere ve kişi sayısına göre oyunun türü kategorisi grup oyunları, tek başına oyunlar, hem grup hem tek başına oyun, hayali oyun, açık hava oyunu olmak üzere 5 alt kodda kodlanmıştır. Açık hava oyunlarında kitaptaki karakterlerin açık havada oynadığı oyunlar temsil edilmektedir. Açık hava oyunları alt kodunda 26 oyun kodlanmıştır. Açık hava oyunlarına ilişkin örnekler şu şekildedir:



Resim 4.56 Oynandığı yere ve kişi sayısına göre oyunun türü kategorisi açık hava oyunları alt koduna örnek resimleme

Resim 4.56 (Uçar, 2020, 31s.)’da karakterin yağmur yağarken elinde şemsiye olmasına rağmen yağmur sularına girip suları sıçratma oyunu oynadığı görülmektedir. Bu olay karakterin evinin bahçesinde gerçekleşmektedir. Bu sebeple oyun, oynandığı yere ve kişi sayısına göre oyunun türü kategorisi açık hava oyunları alt kodunda kodlanmıştır.



Resim 4.57 Oynandığı yere ve kişi sayısına göre oyunun türü kategorisi açık hava oyunları alt koduna örnek resimleme

Resim 4.57 (Özkan, 2020, 4s.)’de karakterlerin arkasında parkta salıncakta sallanan çocuklar resmedilmiştir. Park oyunları açık havada oynanan oyunlardır. Bu sebeple park oyunları, oynandığı yere ve kişi sayısına göre oyunun türü kategorisinde açık hava oyunları alt kodunda kodlanmıştır.

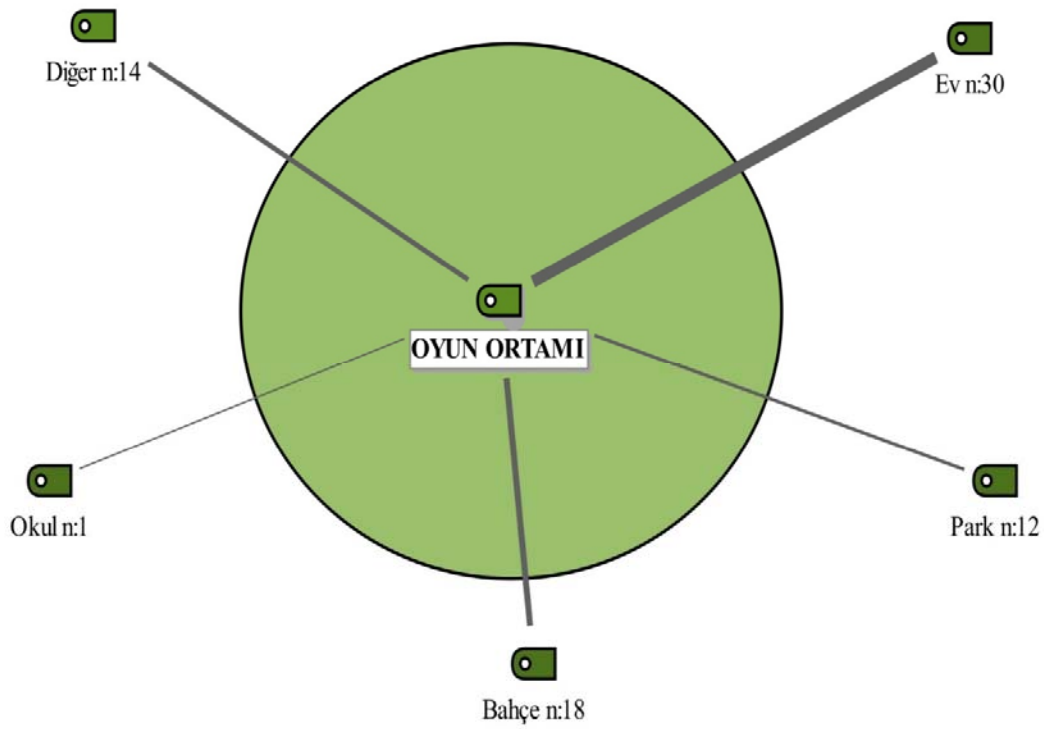


Resim 4.58 Oynandığı yere ve kişi sayısına göre oyunun türü kategorisi açık hava oyunları alt koduna örnek resimleme

“Çakıl, biraz ilerleyip, havada uçarak zıplamıştır.” (Kış Kedileri, 2020, 17s.) ifadesinde karakterin zıplayarak oyun oynadığı belirtilmiştir. Resim 4.58 (Lawler, 2020, s17.)’te buzda zıplayıp, kayan bir kedi resmedilmiştir. Buzda kayma oyunları açık havalarda oynanabilmektedir. Bu sebeple oyun, oynandığı yere ve kişi sayısına göre oyunun türü kategorisinde açık hava oyunları alt kodunda kodlanmıştır.

4.2.6 Oyun Ortamı

Araştırma kapsamında 100 resimli çocuk kitabı incelenmiş 56 tanesinde çocuk oyunlarına yer verildiği bulunmuştur. Oyun ortamı kategorisinde karakterlerin oyunu oynadıkları ortam tespit edilmiştir. Oyun ortamı kategorisi ev, park, bahçe, okul ve diğer bölümü olmak üzere 5 alt kodda kodlanmıştır. Oyun ortamı kategorisinde ev alt kodunda 30 oyun, park alt kodunda 12 oyun, bahçe alt kodunda 18 oyun, okul alt kodunda 1 oyun, diğer alt kodunda 14 oyun kodlanmıştır. Oyun ortamı kategorisine ilişkin tablo aşağıda verilmiştir.



Şekil 4. 6. Oyun Ortamı Kategorisi ve Alt Kodlarına İlişkin Şekil

Oyun ortamı kategorisi ev, park, bahçe, okul ve diğer olmak üzere 5 alt kodda kodlanmıştır. Ev alt kodunda evde geçen oyunlar kodlanmıştır. Ev alt kodunda 30 ortam kodlanmıştır. Ev alt koduna ilişkin örnekler şu şekildedir:



Resim 4.59 Oyun ortamı kategorisi ev alt koduna örnek resimleme

“Çakıl, bir ev kedisiymiş. Daha önce hiç dışarı çıkmamış. Annesi, gururla “İçerdeki hayat daha rahat,” dermiş.” (Kış Kedileri, 2020, 3s.) ifadesinde Çakıl karakterinin evde olduğu ve daha önce evden dışarı çıkmadığı belirtilmiştir. Resim 4.59 (Lawler, 2020, 3s.)’te pencere, lavabo, masa, sandalyeler ve resim yaparken yani oyun oynarken bir kedi resmedilmiştir. Bu resimler ev ortamı bulgusunu desteklemektedir. Bu sebeple oyun, oyun ortamı kategorisi ev alt kodunda kodlanmıştır.



Resim 4.60 Oyun ortamı kategorisi ev alt koduna örnek resimleme

Resim 4.60 (Potter, 2020, 18s.)’te legolarıyla oynayan bir kız çocuğu resmedilmiştir. Kız çocuğu legolarıyla halı üstüne oturup yapı inşa oyunu oynamaktadır. Resim kız çocuğunun ev ortamında oyun oynadığı bulgusunu desteklemektedir. Bu sebeple oyun, oyun ortamı kategorisi ev alt kodunda kodlanmıştır.



Resim 4.61 Oyun ortamı kategorisi ev alt koduna örnek resimleme

Resim 4.61 (Green, 2020, 29s.)’da farklı hayvanlar birlikte bir gemi maketi yapmaktadırlar. Hayvanlar bir kilim üzerine oturup bu oyunu oynamaktadırlar. Resim hayvanların ev ortamında oyun oynadığı bulgusunu desteklemektedir. Bu sebeple oyun, oyun ortamı kategorisi ev alt kodunda kodlanmıştır.

Oyun ortamı kategorisi ev, park, bahçe, okul ve diğer olmak üzere 5 alt kodda kodlanmıştır. Park ortamında oynanan oyunlar park alt kodunda kodlanmıştır. Park alt kodunda 12 ortam kodlanmıştır. Park alt koduna ilişkin örnekler şu şekildedir:



Resim 4.62 Oyun ortamı kategorisi park alt koduna örnek resimleme

Resim 4.62 (Uçar, 2020, 11s.)’de karakter park oyunu oynarken resmedilmiştir. Karakter bu oyunu parkta oynamıştır. Bu sebeple oyun, oyun ortamı kategorisinde park alt kodunda kodlanmıştır.



Resim 4.63 Oyun ortamı kategorisi park alt koduna örnek resimleme

“*Beraber parkta oyunlar oynadılar, mutfakta pizza yaptılar, salonda birbirlerini gıdıklayıp şakalaştılar.*” (Gergedanlar Krep Yemez, 2020, 11s.) ifadesinde karakterlerin parkta oyun oynadıkları belirtilmiştir. Resim 4.63 (Kemp, 2020, 11s.)’de ise karakterler tahtaravallide halka atma oyunu oynarken resmedilmiştir. Resim ve metindeki ifadeler, karakterlerin parkta oyun oynadığı bulgusunu desteklemektedir. Bu sebeple oyun, oyun ortamı kategorisi park alt kodunda kodlanmıştır.



Resim 4.64 Oyun ortamı kategorisi park alt koduna örnek resimleme

“Arkadaşlarımla evimizin yakınındaki çocuk parkında KooriniOni oynarız.” (İşte Benim Bir Günüm, 2020, 30s.) ifadesinde çocukların parka oyun oynadıkları belirtilmiştir. Resim 4.64 (Lamothe, 2020, 30s.)’da çocuklar kendi kültürlerine has bir oyunu oynarken resmedilmiştir. Resim ve metindeki ifadeler oyunun park ortamında oynandığını desteklemektedir. Bu sebeple oyun, oyun ortamı kategorisinde park alt kodunda kodlanmıştır.

Oyun ortamı kategorisi ev, park, bahçe, okul ve diğer olmak üzere 5 alt kodda kodlanmıştır. Bahçe alt kodunda bahçede oynanan oyunlar kodlanmıştır. Bahçe alt kodunda 18 ortam kodlanmıştır. Bahçe alt koduna ilişkin örnekler şu şekildedir:



Resim 4.65 Oyun ortamı kategorisi bahçe alt koduna örnek resimleme

“Annesi sandalyeyi alıp bahçe kapısına koydu.” (Küçük Mavi Sandalye, 2020, 3s.) ifadesinden bahsedilen ortamın bahçe olduğu anlaşılmaktadır. Resim 4.65 (Fagan, 2020, 3s.)’de ise çocuğun top ile oynadığı resmedilmiştir. Resim ve metindeki ifadeler

oyunun bahçe ortamında oynandığı bulgusunu desteklemektedir. Bu sebeple oyun, oyun ortamı kategorisi bahçe alt kodunda kodlanmıştır.



Resim 4.66 Oyun ortamı kategorisi bahçe alt koduna örnek resimleme

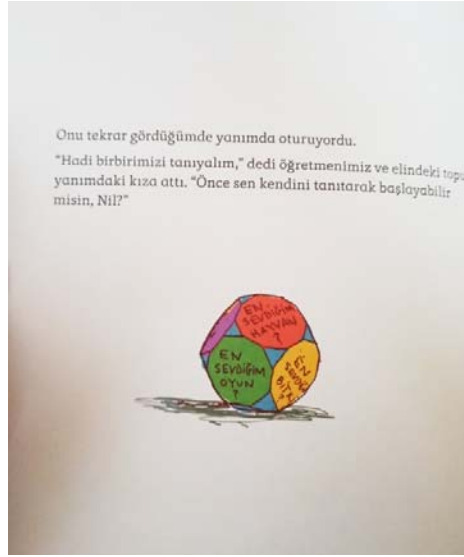
“Bir gün futbol sahasında başı biraz derde girdi”(Tırtık Tütüyor, 2019, 10-11s.) ifadesinden oyunun bir futbol sahasında futbol olduğu, Resim 4.66 (Satrling, 2019, 10-11s.)’de pekiştirmesi ile ise futbol sahası olarak bahsedilen ortamın bir bahçe olduğu anlaşılmaktadır. Resim ve metindeki ifadeler ile oyunun bahçe ortamında oynandığı bulgusu desteklenmektedir. Bu sebeple oyun, oyun ortamı kategorisi bahçe alt kodunda kodlanmıştır.



Resim 4.67 Oyun ortamı kategorisi bahçe alt koduna örnek resimleme

“*En sevdikleri şey bahçede kuklalarıyla oynamak.*” (Komşudaki Tiyatro, 2020, 4s.) ifadesinde çocukların kuklalar ile oyun oynadıkları ve bu oyunu bahçede oynadıkları anlaşılmaktadır. Resim 4.67 (Danowski, 2020, 5s.)’de ise çocuklar kuklalarıyla birlikte çalılıkların arasında resmedilmişlerdir. Resim ve metindeki ifadeler çocukların bahçede oyun oynadıkları bulgusunu desteklemektedir. Bu sebeple oyun, oyun ortamı kategorisi bahçe alt kodunda kodlanmıştır.

Oyun ortamı kategorisi ev, park, bahçe, okul ve diğer olmak üzere 5 alt kodda kodlanmıştır. Okul ortamında oynanan oyunlar okul alt kodunda kodlanmıştır. Okul alt kodunda 1 ortam bulunmaktadır. Okul alt koduna ilişkin örnekler şu şekildedir:



Resim 4.68 Oyun ortamı kategorisi okul alt koduna örnek resimleme

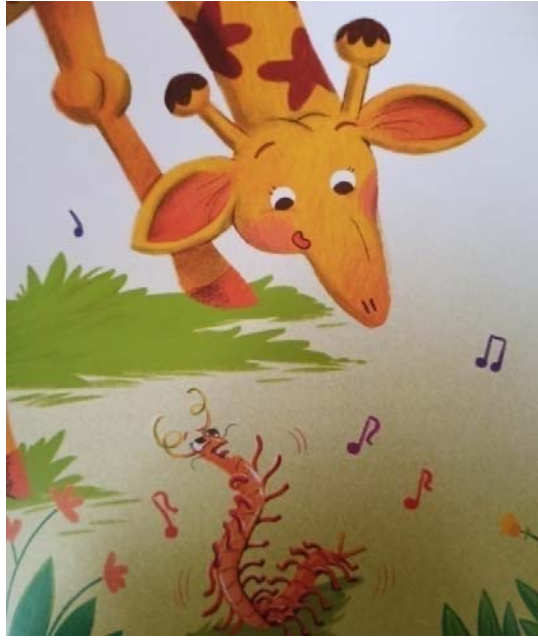
“Onu tekrar gördüğümde yanımda oturuyordu. “Hadi birbirimizi tanıyalım,” dedi öğretmenimiz ve elindeki topu yanımdaki kıza attı.” (Deniz’in Sıfır Atık Kitabı, 2020, 5s.) ifadesinde “öğretmen, yanıma oturdu” sözcüklerinden anlaşılacağı üzere okul ortamından bahsedilmektedir. Resim 4.68 (Özkan, 2020, 5s.)’te ise top şeklinde “en sevdiğin hayvan, en sevdiğin oyun” gibi birbirini tanıma sorularına yer verilmiştir. Resim ve metindeki ifadeler oyunun okul ortamında oynandığını desteklemektedir. Bu sebeple oyun, oyun ortamı kategorisi okul alt kodunda kodlanmıştır.

Oyun ortamı kategorisi ev, park, bahçe, okul ve diğer olmak üzere 5 alt kodda kodlanmıştır. Diğer ortam kategorisi orman, kütüphane, tiyatro sahnesi, bale stüdyosu, terzi, buz hokeyi, terzi, çöl, deniz kenarı ve bilinmeyen ortamları temsil etmektedir. Diğer ortam kategorisinde 14 ortam kodlanmıştır. Diğer ortam alt koduna ilişkin örnekler şu şekildedir:



Resim 4.69 Oyun ortamı kategorisi diğer alt koduna örnek resimleme

“*Neredeyse her gün okuldan takımımızla hokey oynarız.*” (İşte Benim Bir Günüm, 2020, 29s.) ifadesinde buz hokeyi oynadıkları belirtilmiştir. Resim 4.69 (Lamothe, 2020, 29s.)’te çocukların buz pistinde buz hokeyi oynadıkları resmedilmiştir. Buz hokeyi hem bir spor hem de bir oyundur. Resim ve metindeki ifadeler oyunun buz pistinde oynandığı bulgusunu desteklemektedir. Bu sebeple oyun, oyun ortamı kategorisi diğer alt kodunda kodlanmıştır.



Resim 4.70 Oyun ortamı kategorisi diğer alt koduna örnek resimleme

Resim 4.70 (Yıldırım, 2020, 8s.)’te kırkayak ve zürafa ormanda dans ederken resmedilmiştir. Resimdeki notalarda dans edildiği bulgusunu, etraftaki çiçek ve çimenlerde oyunun ormanda geçtiği bulgusunu desteklemektedir. Bu sebeple oyun, oyun ortamı kategorisi diğer alt kodunda kodlanmıştır.

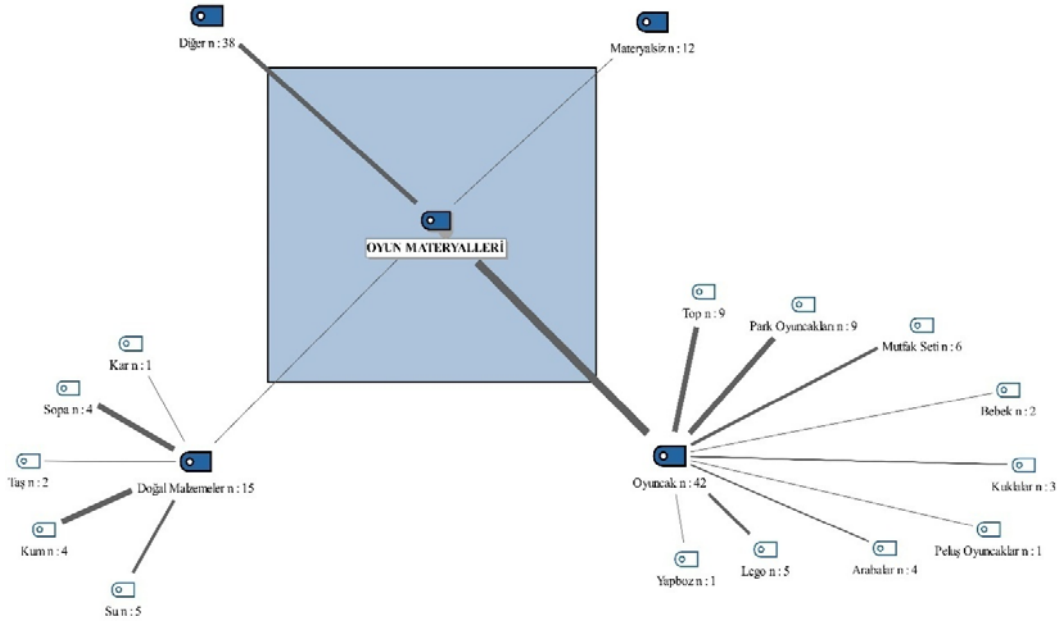


Resim 4.71 Oyun ortamı kategorisi diğer alt koduna örnek resimleme

“Bir gün Ozan ve Ela sahilde oynuyormuş. Tam kumdan kale yapıyorlarmış ki, bir ses duymuşlar.” (Ben Yapmadım, 2020, 11s.) ifadesinde karakterlerin sahilde kumdan kale yaptıkları belirtilmiştir. Resim 4.71 (Bernard, 2020, 11s.)’da çocuklar sahil kenarında kumdan kale yaparken resmedilmiştir. Resim ve metindeki ifadeler oyunun sahilde oynandığı bulgusunu desteklemektedir. Bu sebeple oyun, oyun ortamı kategorisi diğer alt kodunda kodlanmıştır.

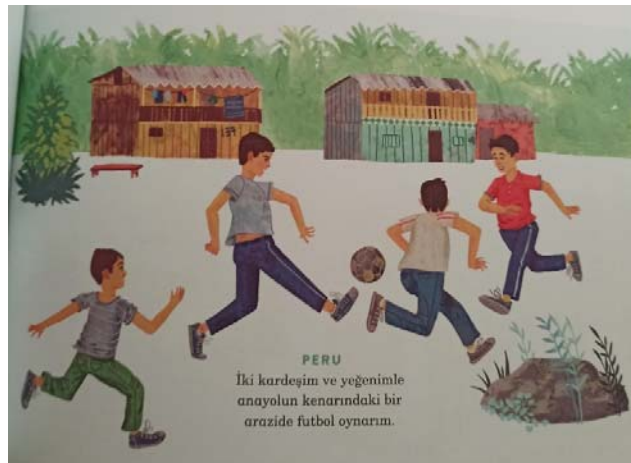
4.2.7 Oyun Materyalleri

Araştırma kapsamında 100 resimli çocuk kitabı incelenmiş 56 tanesinde çocuk oyunlarına yer verildiği tespit edilmiştir. Karakterlerin oyun oynarken kullandıkları materyaller oyun materyalleri kategorisinde kodlanmıştır. Oyun materyalleri kategorisi oyuncak, doğal malzemeler, diğer ve materyalsiz olmak üzere 4 alt koda ayrılmıştır. Oyuncaklar alt kodunda 45, doğal malzemeler alt kodunda 14, diğer alt kodunda 32, materyalsiz alt kodunda ise 11 oyun materyali kodlanmıştır. Oyun materyallerine ilişkin tablo aşağıda verilmiştir.



Şekil 4 .7. Oyun Materyalleri Kategorisi ve Alt Kodlarına İlişkin Şekil

Oyuncaklar alt kodu top, park oyuncakları, mutfak seti, bebek, kuklalar, peluş oyuncaklar, arabalar, lego, yapboz olmak üzere 10 oyuncaktan oluşmaktadır. Oyuncaklar alt kodu 45 oyuncak kodlamıştır. Top oyuncuğu 9 oyuncularda kodlanmıştır. Top oyuncuğuna ilişkin örnekler şu şekildedir:



Resim 4.72 Oyun materyalleri kategorisi oyuncak alt koduna top bölümüne örnek resimleme

“İki kardeşim ve yeğenimle anayolun kenarındaki bir arazide futbol oynarım.” (İşte Benim Bir Günüm, 2020, 31s.) ifadesinde karakterlerin futbol oynadığı belirtilmiştir. Resim 4.72 (Lamothe, 2020, 31s.)’de de futbol oynayan çocuklar resmedilmiştir. Futbol top ile oynanan bir oyundur. Bu sebeple oyuncak, oyun materyalleri kategorisinde oyuncak alt kodunda top oyuncağı bölümünde kodlanmıştır.

Oyuncaklar alt kodu top, park oyuncakları, mutfak seti, bebek, kuklalar, peluşoyuncaklar, arabalar, lego, yapboz olmak üzere 10 oyuncaktan oluşmaktadır. Oyuncaklar alt kodu 45 oyuncak kodlamıştır. Park oyuncakları bölümünde 9 oyuncak kodlanmıştır. Park oyuncakları bölümüne ilişkin örnek şu şekildedir:



Resim 4.73 Oyun materyalleri kategorisi oyuncak alt koduna park bölümüne örnek resimleme

““Çıkıp parkta oynayabilir miyiz?” diye sordum.” (Kara Tina, 2020, 12s.) ifadesinde karakterin parkta oynamak istediği belirtilmiştir. Resim 4.73 (Uçar, 2020, 12s.)’de ise parkta tahtaravallide oynayan bir başka karakter resmedilmiştir. Tahtaravalli bir park oyuncağıdır. Bu sebeple oyuncak, oyun materyalleri kategorisinde oyuncak alt kodunda park oyuncakları bölümünde kodlanmıştır.

Oyuncaklar alt kodu top, park oyuncakları, mutfak seti, bebek, kuklalar, peluş oyuncaklar, arabalar, lego, yapboz olmak üzere 10 oyuncaktan oluşmaktadır. Oyuncaklar alt kodu 45 oyuncak kodlamıştır. Mutfak seti oyuncakları bölümünde çay seti, yemek takımları oyuncakları bulunmaktadır. Mutfak seti bölümünde 6 oyuncak kodlanmıştır. Mutfak seti bölümüne ilişkin örnekler şu şekildedir:

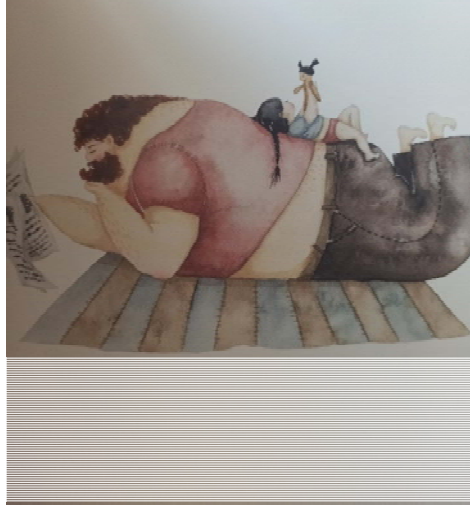


Resim 4.74 Oyun materyalleri kategorisi oyuncak alt koduna mutfak seti bölümüne örnek resimleme

Resim 4.74 (Soosh, 2020, 6s.)’da masanın altında çay seti bulunmakta, kız çocuğu karakteri babasına çay ikram etmektedir. Çay seti bir mutfak seti oyuncaktır. Bu sebeple oyuncak, oyun materyalleri kategorisinde oyuncak alt kodunda mutfak seti bölümünde kodlanmıştır.

Oyuncaklar alt kodu top, park oyuncakları, mutfak seti, bebek, kuklalar, peluş oyuncaklar, arabalar, lego, yapboz olmak üzere 10 oyuncaktan oluşmaktadır.

Oyuncaklar alt kodu 45 oyuncak kodlamıştır. Bebek bölümünde bebek oyuncakları yer almakta, 2 oyuncak kodlanmaktadır. Bebek oyuncaklarına ilişkin örnek şu şekildedir:



Resim 4.75 Oyun materyalleri kategorisi oyuncak alt koduna bebek bölümüne örnek resimleme

Resim 4.75 (Soosh, 2020, 30s.)’de kız çocuğu babasının sırtında bebeğiyle oynarken resmedilmiştir. Bu sebeple oyuncak, oyun materyalleri kategorisinde oyuncak alt kodunda bebek bölümünde kodlanmıştır.

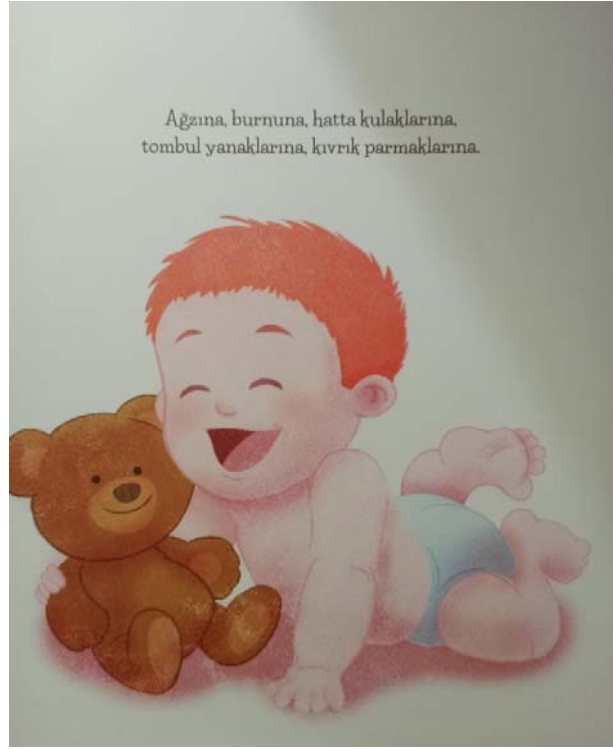
Oyuncaklar alt kodu top, park oyuncakları, mutfak seti, bebek, kuklalar, peluş oyuncaklar, arabalar, lego, yapboz olmak üzere 10 oyuncaktan oluşmaktadır. Oyuncaklar alt kodu 45 oyuncak kodlamıştır. Kuklalar bölümünde parmak kuklaları ve bez kuklalar bulunmakla birlikte,3 oyuncak kodlanmıştır. Kuklalar bölümüne ilişkin örnek şu şekildedir:



Resim 4.76 Oyun materyalleri kategorisi oyuncak alt koduna kukla bölümüne örnek resimleme

Resim 4.76 (Danowski, 2020, 27s.)’de kız karakterin ellerine kuklalar geçirdiği görülmektedir. ““Doruk artık bizi sevmiyor,” dedi bilgin. “ Çünkü Bora bizi sevmiyor,” dedi Doktor Papatya. “Pilot olsaydım kesin severdi,” dedi palyaço. O sırada Bahçıvan Çilek palyaçonun sürekli kapalı duran gözleriyle bunun biraz tehlikeli olabileceğini düşünüyordu.” (Komşudaki Tiyatro, 2020, 28s.) ifadesinde ise konuşurulan kuklaların söyledikleri belirtilmiştir. Bu oyunda bez kuklalar kullanılmıştır. Bu sebeple oyuncak, oyun materyalleri kategorisinde oyuncak alt kodunda kukla bölümünde kodlanmıştır.

Oyuncaklar alt kodu top, park oyuncakları, mutfak seti, bebek, kuklalar, peluş oyuncaklar, arabalar, lego, yapboz olmak üzere 10 oyuncaktan oluşmaktadır. Oyuncaklar alt kodu 45 oyuncak kodlamıştır. Peluş oyuncak kitapta bir oyuncakta kodlanmıştır. Peluş oyuncuğa ilişkin örnek şu şekildedir:



Resim 4.77 Oyun materyalleri kategorisi oyuncak alt koduna peluş oyuncak bölümüne örnek resimleme

Resim 4.77 (Bush, 2020, 12s.)’de bebeğin peluş ayı bir oyuncuğa sarılıp gülümsediği, emekleme pozisyonunda onunla oynadığı görülmektedir. Bu bir bebek oyunu olmaktadır. Bu sebeple oyuncak, oyun materyalleri kategorisinde oyuncak alt kodunda peluş oyuncak bölümünde kodlanmıştır.

Oyuncaklar alt kodu top, park oyuncakları, mutfak seti, bebek, kuklalar, peluş oyuncaklar, arabalar, lego, yapboz olmak üzere 10 oyuncaktan oluşmaktadır. Oyuncaklar alt kodu 45 oyuncak kodlamıştır. Arabalar bölümünde çeşitli araba oyuncakları kodlanmaktadır. Arabalar bölümü 4 araba oyuncuğı kodlanmıştır. Araba bölümüne ilişkin örnek şu şekildedir:



Resim 4.78 Oyun materyalleri kategorisi oyuncak alt koduna araba oyuncakları bölümüne örnek resimleme

“*Ama Tirtık oynamaya devam etmek istiyordu.*” (Tirtık Tütüyor, 2019, 8s.) ifadesinden karakterin oyun oynadığı anlaşılmaktadır. Resim 4.78 (Starling, 2019, 8s.)’de Tirtık karakterinin elinde bir oyuncak araba resmedilmiştir. Bu bulgular doğrultusunda karakterin araba ile oynadığı anlaşılmaktadır. Bu sebeple oyuncak, oyun materyalleri kategorisinde oyuncak alt kodunda araba oyuncakları bölümünde kodlanmıştır.

Oyuncaklar alt kodu top, park oyuncakları, mutfak seti, bebek, kuklalar, peluş oyuncaklar, arabalar, lego, yapboz olmak üzere 10 oyuncaktan oluşmaktadır. Oyuncaklar alt kodu 45 oyuncak kodlamıştır. Lego bölümünde ahşap blok ve plastik lego oyuncakları yer almaktadır. Lego bölümünde 5 oyuncak kodlanmıştır. Lego bölümüne ilişkin örnek şu şekildedir:



Resim 4.79 Oyun materyalleri kategorisi oyuncak alt koduna lego oyuncakları bölümüne örnek resimleme

Resim 4.79 (Sanders, 2020, 5s.)’te resmedildiği üzere erkek çocuğu karakterinin elinde bir lego bulunmakta ve iki karakterin önünde de legodan yapılmış bir yapı durmakta, karakterlerin lego ile oynadıkları anlaşılmaktadır. Bu sebeple oyuncak, oyun materyalleri kategorisinde oyuncak alt kodunda lego oyuncakları bölümünde kodlanmıştır.

Oyuncaklar alt kodu top, park oyuncakları, mutfak seti, bebek, kuklalar, peluş oyuncaklar, arabalar, lego, yapboz olmak üzere 10 oyuncaktan oluşmaktadır. Oyuncaklar alt kodu 45 oyuncak kodlamıştır. Yapboz bölümünde çeşitli parçaların birleştirip bir bütün oluşturduğu oyuncak 1 kere kodlanmıştır. Yapboz bölümüne ilişkin örnek şu şekildedir:



Resim 4.80 Oyun materyalleri kategorisi oyuncak alt koduna yapboz oyuncakları bölümüne örnek resimleme

Resim 4.80 (Potter, 2020, 26s.)’te bir çocuğun yapboz parçalarını bir araya gelirmeye çalıştığı görülmektedir. Bu sebeple oyuncak, oyun materyalleri kategorisinde oyuncak alt kodunda yapboz bölümünde kodlanmıştır.

Oyun materyali kategorisi oyuncak, doğal malzemeler, materyalsiz ve diğer olmak üzere 4 alt koda ayrılmıştır. Doğal malzemeler alt kodu kar, su, taş, sopa kum olmak üzere 6 bölümden oluşmuştur. Doğal malzemeler alt kodunda 14 madde kodlanmıştır. Kar bölümünde 1 materyal kodlanmıştır. Kar bölümüne ilişkin örnek şu şekildedir:



Resim 4.81 Oyun materyalleri kategorisi doğal malzemeler alt kodu kar materyaline örnek resimleme

“*Sonra hep birlikte kardan kediler yapmaya başlamışlar.*” (Kış Kedileri, 2020, 12s.) ifadesinde kedilerin kardan kedi yaptıkları belirtilmiş. Kardan kedi yapmak için kar kullanılması gerekmektedir. Resim 4.81 (Lawler, 2020, 12s.)’da kardan oynanan oyunları desteklemektedir. Bu sebeple kar materyali, oyun materyali kategorisi doğal malzemeler alt kodunda kar bölümünde kodlanmıştır.

Doğal malzemeler alt kodu kar, su, taş, sopa kum olmak üzere 6 bölümden oluşmuştur. Doğal malzemeler alt kodunda 14 madde kodlanmıştır. Su bölümünde 5 su materyali kodlanmıştır. Su materyaline ilişkin örnek şu şekildedir:



Resim 4.82 Oyun materyalleri kategorisi doğal malzemeler alt kodu su materyaline örnek resimleme

Resim 4. 82 (Bush, 2020, 17s.)’de küvetin içerisinde bir çocuk ve onu yıkayan babası resmedilmiştir. Çocuk elindeki minik kap ile doldurma boşaltma oyunu oynamaktadır. Bu oyunu oynarken su kullanmaktadır. Bu sebeple su materyali, oyun materyali kategorisi doğal malzemeler alt kodunda su bölümünde kodlanmıştır.

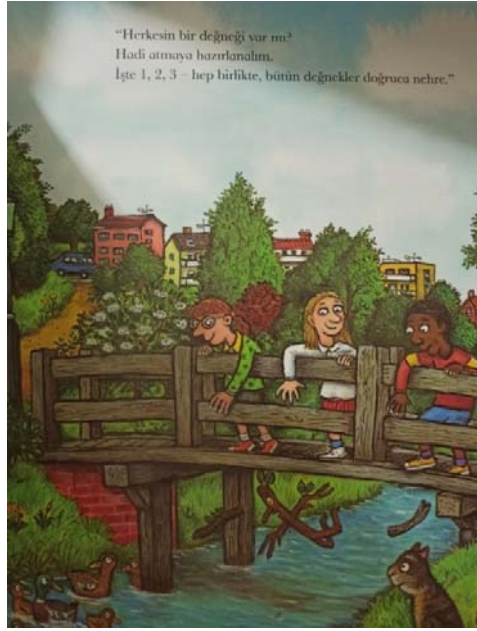
Doğal malzemeler alt kodu kar, su, taş, sopa kum olmak üzere 6 bölümden oluşmuştur. Doğal malzemeler alt kodunda 14 madde kodlanmıştır. Taş bölümünde 2 taş materyali kodlanmıştır. Taş materyaline ilişkin örnek şu şekildedir:



Resim 4.83 Oyun materyalleri kategorisi doğal malzemeler alt kodu taş materyaline örnek resimleme

“*Evimin arkasındaki tepelerde taş atma yarışması yaparım.*” (İşte Benim Bir Günüm, 2020, 29s.) ifadesinde çocukların taş materyali ile bir oyun oynadıkları belirtilmiştir. Resim 4.83(Lamothe, 2020, 29s.)’de çocuklar ellerindeki taşları uzaklara atmaktadırlar. Bu sebeple taş materyali, oyun materyali kategorisi doğal malzemeler alt kodunda taş bölümünde kodlanmıştır.

Doğal malzemeler alt kodu kar, su, taş, sopa kum olmak üzere 6 bölümden oluşmuştur. Doğal malzemeler alt kodunda 14 madde kodlanmıştır. Sopa bölümünde 4 materyal kodlanmıştır. Sopa bölümüne ilişkin örnek şu şekildedir:



Resim 4.84 Oyun materyalleri kategorisi doğal malzemeler alt kodu sopa materyaline örnek resimleme

"Köprüden değnek atma yarışması için düşünabiliyor musunuz daha mükemmel bir malzeme." (Değnek Adam, 2020, 7s.) ifadesinde karakterlerin köprüden değnek atma yarışma yapacakları belirtilmiştir. Resim 4.84 (Donaldson, 2020, 8s.)'de çocuklar köprüden değnek atarken resmedilmişlerdir. Bu yarışma için çocuklar bir sopa kullanmışlardır. Bu sebeple sopa materyali, oyun materyali kategorisi doğal malzemeler alt kodunda sopa bölümünde kodlanmıştır.

Doğal malzemeler alt kodu kar, su, taş, sopa kum olmak üzere 6 bölümden oluşmuştur. Doğal malzemeler alt kodunda 14 madde kodlanmıştır. Kum bölümünde kum oyunlarında kullanılan kum materyalleri kullanılmıştır. Kum bölümünde 4 kum materyali kodlanmıştır. Kum bölümüne ilişkin örnek şu şekildedir:



Resim 4.85 Oyun materyalleri kategorisi doğal malzemeler alt kodu kum materyaline örnek resimleme

“Bir gün Ozan ve Ela sahilde oynuyormuş. Tam kumdan kale yapıyorlarmış ki, bir ses duymuşlar.” (Ben Yapmadım, 2020, 11s.) ifadesinde çocukların kumdan kale yapma oyunu oynadıkları belirtilmiştir. Resim 4.85 (Barnard, 2020, 11s.)’da çocuklar kumdan kale yaparken resmedilmişlerdir. Çocuklar kumdan kale yaparken kum materyalini kullanmışlardır. Bu sebeple kum materyali, oyun materyali kategorisi doğal malzemeler alt kodunda kum bölümünde kodlanmıştır.

Oyun materyali kategorisi oyuncak, doğal malzemeler, materyalsiz ve diğer olmak üzere 4 alt koda ayrılmıştır. Oyun materyali kategorisi materyalsiz alt kodunda materyale ihtiyaç olmadan oynanan oyunlar kodlanmıştır. Bu oyunlar genellikle hareketli oyunlardan oluşmak ile birlikte 12 oyunda kodlanmıştır. Materyalsiz alt koduna ilişkin örnek şu şekildedir:



Resim 4.86 Oyun materyalleri kategorisi materyalsiz alt koduna örnek resimleme

Resim 4.86 (Houran, 2020, 18s.)’de kitaptaki kanguru karakterlerinin zıpladıkları resmedilmiştir. Zıplamak çocuklar için materyale ihtiyaç duyulmayan hareketli bir oyundur. Bu sebeple oyun materyalleri kategorisi materyalsiz oyunlar alt kodunda kodlanmıştır.

Oyun materyali kategorisi oyuncak, doğal malzemeler, materyalsiz ve diğer olmak üzere 4 alt koda ayrılmıştır. Diğer alt kodunda kum kovaları, huloHop, fular, satranç malzemeleri, battaniye, tencere, tava, kaşık, paten, tablet, doktorculuk seti, paten, tuzluk, balon, bisiklet, yastık, para, süpürge, tenis raketi, tren, oyuncak at, kutu, halka, kostümler, helikopter gibi oyuncaklar yer almaktadır. Diğer alt kodunda 37 oyuncak kodlanmıştır. Diğer alt koduna ilişkin örnek şu şekildedir:

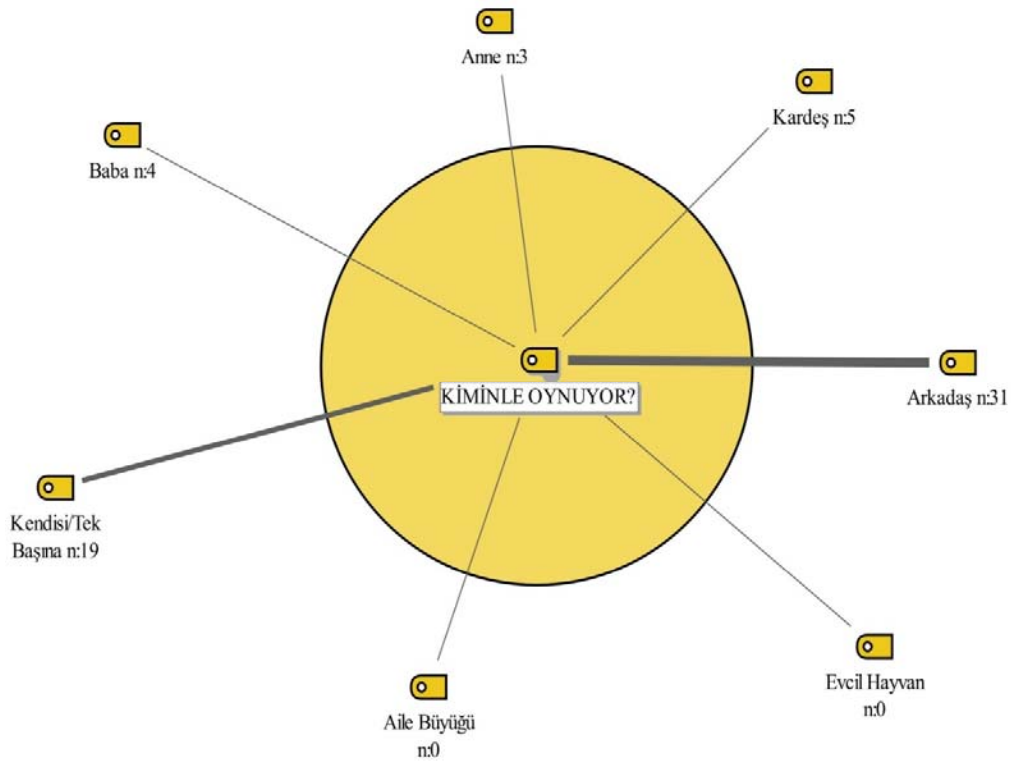


Resim 4.87 Oyun materyalleri kategorisi diğer alt koduna örnek resimleme

Resim 4.87 (Şahinkanat, 2020, 25-26s.)’de babasını sallamak isteyen çocuklar resmedilmiştir. Kitapta bu bir oyun olarak belirtilmiştir. Bu oyun için battaniye kullanmışlardır. Bu sebeple materyal oyun kategorisi diğer alt kodunda kodlanmıştır.

4.2.8 Kiminle Oynuyor?

Araştırma kapsamında 100 resimli çocuk kitabı incelenmiş 56 tanesinde çocuk oyunlarına yer verildiği tespit edilmiştir. Kiminle oynuyor kategorisinde karakterlere oyunlarında eşlik eden kişiler belirlenmeye çalışılmıştır. Kiminle oynuyor kategorisi arkadaş, kendisi/tek başına, kardeş, anne, baba, evcil hayvan, aile büyüğü olmak üzere 6 kodda kodlanmıştır. Arkadaş alt kodunda 31, kendisi alt kodunda 19, kardeş alt kodunda 5 ,anne alt kodunda 3, baba alt kodunda 2 oyun kodlanmakla birlikte evcil hayvanı ve aile büyüğü alt kodlarında herhangi bir oyun kodlanmamıştır. Kiminle oynuyor kategorisine ilişkin tablo aşağıda verilmiştir.



Şekil 4.8. Kiminle Oynuyor Kategorisi ve Alt Kodlarına İlişkin Şekil

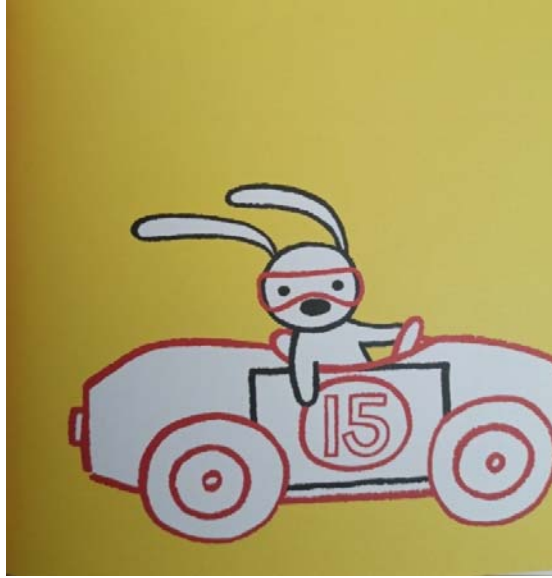
Kiminle oynuyor kategorisi arkadaş, kendisi/tek başına, kardeş, anne, baba, evcil hayvan, aile büyüğü olmak üzere 6 alt koda kodlanmıştır. Arkadaş alt kodunda kitaptaki karakterin oyununa eşlik eden kişinin arkadaşı olmasını temsil edilmektedir. Arkadaş alt kodunda 31 karakter kodlanmıştır. Arkadaş alt koduna ilişkin örnek şu şekildedir:



Resim 4.88 Kiminle oynuyor kategorisi arkadaş alt koduna ait örnek resimleme

“‘Şimdi güneş ışınları gönderiyorum size. Işıkların altın parıltısını hissediyor musunuz?’ Frederick güneşten söz ederken dört minik farenin içi ısındı.” (Frederick, 2020, 26s.) ifadesinde karakterin arkadaşlarıyla etkileşim içinde oynadığı bir oyundan bahsedilmiştir. Resim 4.88 (Lionni, 2020, 26-27s.)’de karakterin anlatım yaptığı arkadaşları resmedilmiştir. Bu sebeple karaktere eşlik eden bireyler, kiminle oynuyor kategorisi arkadaş alt kodunda kodlanmıştır.

Kiminle oynuyor kategorisi arkadaş, kendisi/tek başına, kardeş, anne, baba, evcil hayvan, aile büyüğü olmak üzere 6 alt kodda kodlanmıştır. Kendisi/tek başına alt kodunda karaktere oyun oynarken kimsenin eşlik etmediği, tek başına oyun oynadığı belirlenmiştir. Kendisi/tek başına alt kodunda 19 karakter kodlanmıştır. Kendisi/tek başına alt koduna ilişkin örnek şu şekildedir:



Resim 4.89 Kiminle oynuyor kategorisi kendisi/tek başına alt koduna ait örnek resimleme

Resim 4.89 (Portis, 2020, 11s.)’de resmedildiği üzere karakter bir kutunun içinde onunla arabaymış gibi oynamaktadır. Karakter bu oyunu tek başına oynamaktadır. Bu sebeple oyun oynayan karakter, kiminle oynuyor kategorisi kendisi/tek başına alt kodunda kodlanmıştır.

Kiminle oynuyor kategorisi arkadaş, kendisi/tek başına, kardeş, anne, baba, evcil hayvan, aile büyüğü olmak üzere 6 alt kodda kodlanmıştır. Kardeş alt kodunda kitaptaki karaktere oyun oynarken eşlik eden kişinin karakterin kardeşi olması temsil edilmektedir. Kardeş alt kodunda 5 karakter kodlanmaktadır. Kardeş alt koduna ilişkin örnek şu şekildedir:



Resim 4.90 Kiminle oynuyor kategorisi kardeş alt koduna ait örnek resimleme

“Doğa ve Doruk iki kardeş. En sevdikleri şey bahçede kuklalarıyla oynamak.” (Komşudaki Tiyatro, 2020, 4s.) ifadesinde Doğa ve Doruk karakterlerinin kardeş oldukları belirtilmiştir. Resim 4.90 (Danowski, 2020, 5s.)’te kardeşlerin kuklalarıyla oynarkenki bir oyunu resmedilmiştir. Bu sebeple karakterler, kiminle oynuyor kategorisi kardeş alt kodunda kodlanmıştır.

Kiminle oynuyor kategorisi arkadaş, kendisi/tek başına, kardeş, anne, baba, evcil hayvan, aile büyüğü olmak üzere 6 alt koda kodlanmıştır. Baba alt kodu oyun oynayan karaktere eşlik eden kişinin baba olduğu durumları temsil etmektedir. Baba alt kodunda 4 karakter kodlanmaktadır. Baba alt koduna ilişkin örnek şu şekildedir:



Resim 4.91 Kiminle oynuyor kategorisi baba alt koduna ait örnek resimleme

“Ejderha kesilir kışın oynarken evde, yorulmadan ve bıkmadan kovalar bizi bir odadan diğerine.” (Benim Babam Kötü Örnek, 2020, 28s.) ifadesinde karakter babasıyla oynadığı oyundan bahsetmektedir. Resim 4.91 (Tohumcu, 2020, 29s.)’te bu bulguyu desteklemektedir. Bu sebeple karakter, kiminle oynuyor kategorisi baba alt kodunda kodlanmıştır.

Kiminle oynuyor kategorisi arkadaş, kendisi/tek başına, kardeş, anne, baba, evcil hayvan, aile büyüğü olmak üzere 6 alt kodda kodlanmıştır. Anne alt kodu oyun oynayan karaktere eşlik eden kişinin anne olduğu durumları temsil etmektedir. Anne alt kodunda 3 karakter kodlanmıştır. Anne alt koduna ilişkin örnek şu şekildedir:



Resim 4.92 Kiminle oynuyor kategorisi anne alt koduna ait örnek resimleme

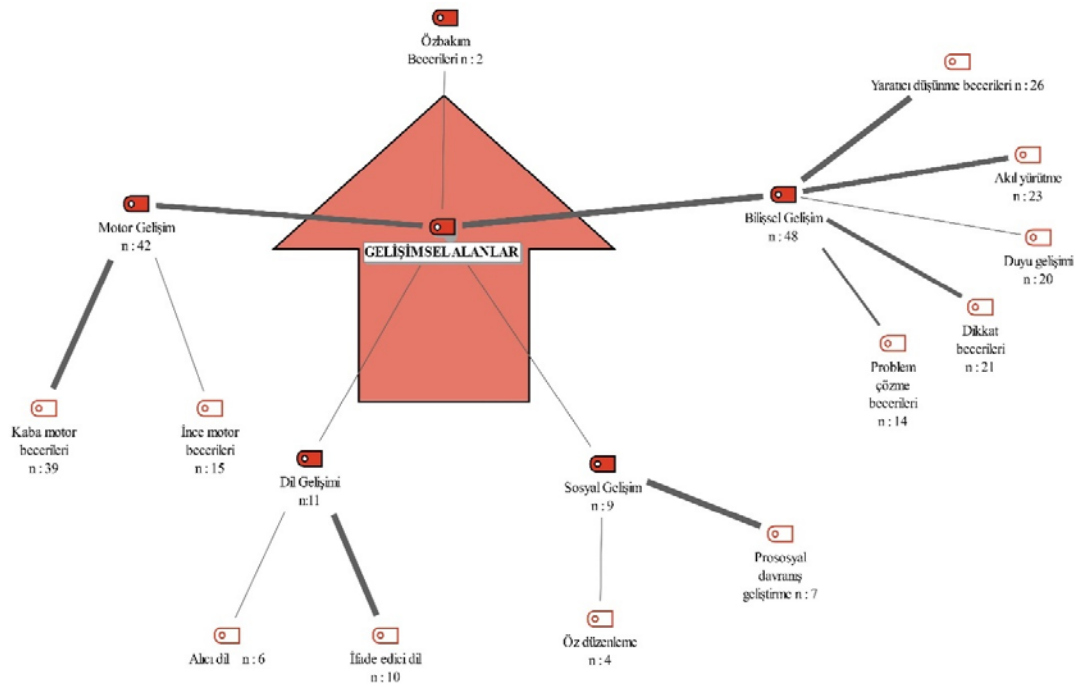
“Ayıcık gözlerini yumup annesiyle denize gittiği günü düşünmüş.” (Sevginin Gücü, 2019, 6s.) ifadesinde yavru ayıcığa eşlik eden karakterin annesi olduğu belirtilmiştir. Resim 4.92 (Richard, 2019, 6s.)’te anne ve yavru ayı deniz kenarında kumdan kale yaparken resmedilmişlerdir. Bu sebeple karakter, kiminle oynuyor kategorisinde anne alt kodunda kodlanmıştır.

Kiminle oynuyor kategorisi arkadaş, kendisi/tek başına, kardeş, anne, baba, evcil hayvan, aile büyüğü olmak üzere 6 alt kodda kodlanmıştır. Evcil hayvan kategorisinde oyun oynayan karaktere evcil hayvanın eşlik ettiği durumlar temsil edilmektedir. Ancak incelenen kitaplarda oyun oynayan karaktere eşlik eden evcil hayvan bulunamamıştır.

Kiminle oynuyor kategorisi arkadaş, kendisi/tek başına, kardeş, anne, baba, evcil hayvan, aile büyüğü olmak üzere 6 alt kodda kodlanmıştır. Aile büyüğü kategorisinde oyun oynayan karaktere anneanne, dede, babaannenin eşlik ettiği durumlar temsil edilmektedir. Ancak incelenen kitaplarda oyun oynayan karaktere eşlik eden aile büyüğü bulunamamıştır.

4.2.9 Gelişim Alanları

Araştırma kapsamında 100 resimli çocuk kitabı incelenmiş 56 tanesinde çocuk oyunlarına yer verildiği tespit edilmiştir. İncelenen çocuk oyunlarının desteklediği gelişimsel alanları belirlemek amacıyla gelişimsel alanlar kategorisi oluşturulmuştur. Gelişim alanları kategorisi öz bakım becerileri, bilişsel gelişim, sosyal gelişim, dil gelişimi, motor gelişim olmak üzere 5 alana ayrılmıştır. Bilişsel gelişimde 48 oyun kodlanmıştır. Bilişsel gelişim kendi içerisinde yaratıcı düşünme becerileri, duyu gelişimi, problem çözme, akıl yürütme, dikkat becerileri olmak üzere 5 bölüme ayrılmıştır. Dil gelişimi alıcı dil ve ifade edici dil becerileri olmak üzere 2 alana ayrılmış toplam da 10 oyun da kodlanmıştır. Sosyal gelişim prososyal davranış geliştirme ve öz düzenleme olmak üzere 2 alana ayrılmış toplam da 9 oyunda kodlanmıştır. Motor gelişimi kaba motor becerileri ve ince motor becerileri olmak üzere 2 alana ayrılmış toplam da 42 oyunda kodlanmıştır. Gelişim alanlarına ilişkin tablo aşağıda verilmiştir.



Şekil 4. 9. Gelişim Alanları Kategorisi ve Alt Kodlarına İlişkin Şekil

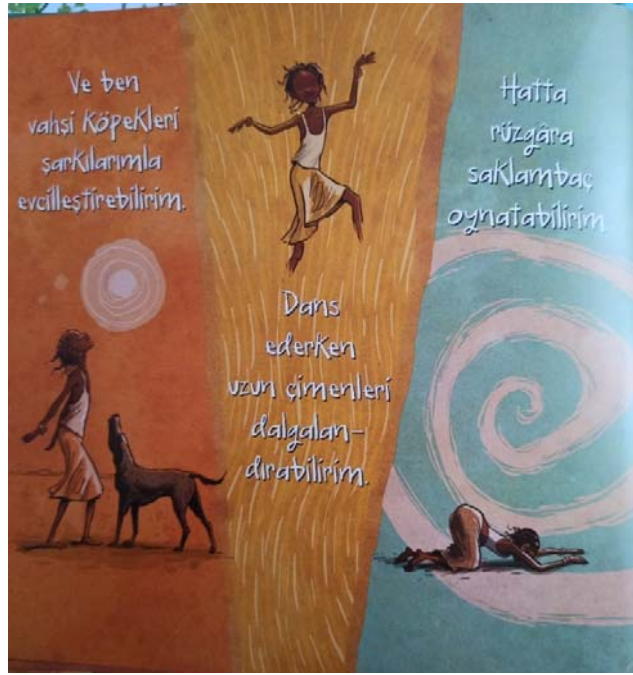
Gelişim alanları kategorisi öz bakım becerileri, bilişsel gelişim, sosyal gelişim, dil gelişimi, motor gelişim olmak üzere 5 alana ayrılmıştır. Öz bakım becerileri alanında çocukları oyun oynarken öz bakım becerilerini destekleyecek oyunlar kodlanmıştır. Öz bakım becerileri alanında 2 oyun kodlanmıştır. Özbakım becerilerine ilişkin örnek şu şekildedir:



Resim 4.93 Gelişim alanları kategorisi öz bakım becerilerine alt koduna ilişkin örnek resimleme

Resim 4.93 (Walden, 2020, 13s.)’da küvette olan bir çocuk plastik ördeği üflerken resmedilmiştir. Resimde çocuk banyo yaparken oyun oynadığı anlaşılmaktadır. Bu çocuğun öz bakım becerilerini destekleyen bir oyundur. Çocuk oynadığı oyunlarla teşvik olup banyo saatini arttırabilir. Bu sebepten dolayı oyun, gelişim alanları kategorisi öz bakım becerileri alt kodunda kodlanmıştır.

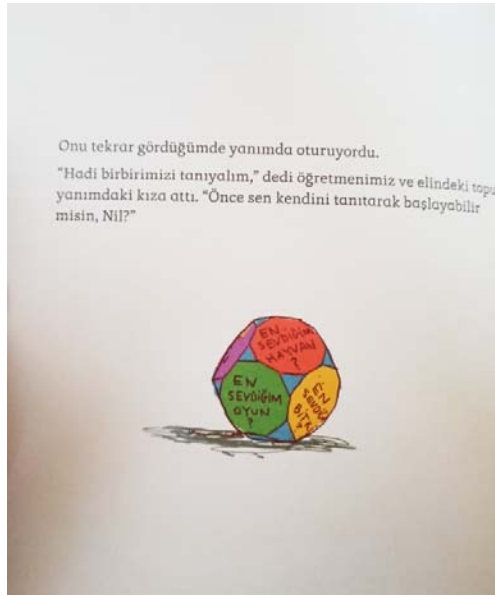
Gelişim alanları kategorisi öz bakım becerileri, bilişsel gelişim, sosyal gelişim, dil gelişimi, motor gelişim olmak üzere 5 alana ayrılmıştır. Bilişsel gelişim alt kodu kendi içerisinde yaratıcı düşünme becerisi, akıl yürütme becerileri, duyu gelişimi, dikkat becerileri, problem çözme becerileri olmak üzere 5 bölüme ayrılmış, 48 oyun kodlanmıştır. Yaratıcı düşünme becerileri bölümünde 26 oyun kodlanmıştır. Yaratıcı düşünme becerileri bölümüne ilişkin örnek şu şekildedir:



Resim 4.94 Gelişim alanları kategorisi bilişsel gelişim alt kodu yaratıcı düşünme becerileri bölümüne örnek resimleme

“Dans ederken çimenleri dalgalandırabilir. Hatta rüzgara saklambaç oynatabilirim.” (Su Prensesi, 2020, 8s.) ifade edilen durumlar karakterin yaratıcı düşünme becerisinin birer örnekleridir. Resim 4.94 (Verde, 2020, 8s.)’de de bu bulguları destekleyecek resimlere yer verilmiştir. Bu sebeple oyun, gelişim alanları kategorisi bilişsel gelişim alt kodunda yaratıcı düşünme becerileri bölümünde kodlanmıştır.

Gelişim alanları kategorisi öz bakım becerileri, bilişsel gelişim, sosyal gelişim, dil gelişimi, motor gelişim olmak üzere 5 alana ayrılmıştır. Bilişsel gelişim alt kodu kendi içerisinde yaratıcı düşünme becerisi, akıl yürütme becerileri, duyu gelişimi, dikkat becerileri, problem çözme becerileri olmak üzere 5 bölüme ayrılmış, 48 oyun kodlanmıştır. Akıl yürütme becerileri bölümünde 23 oyun kodlanmıştır. Akıl yürütme bölümüne ilişkin örnek şu şekildedir:



Resim 4.95 Gelişim alanları kategorisi bilişsel gelişim alt kodu akıl yürütme becerisi bölümüne örnek resimleme

““*Hadi birbirimizi tanıyalım,*” dedi öğretmenimiz ve elindeki topu yanımdaki kıza attı.” (Deniz’in Sıfır Atık Kitabı, 2020, 5s.) ifadesinde kitapta bir tanışma oyunundan bahsediliyor. Bu oyunda kişiler birbirlerine kendilerini anlatırken akıl yürütme becerilerini kullanması gerekmektedir. Resim 4.95 (Özkan, 2020, 5s.)’de oyun için kullanılan top resmedilmiştir. “En sevdiğin hayvan, en sevdiğin oyun” gibi sorular bulunmaktadır. Oyuncu bunlara cevap verirken akıl yürütme becerilerinden destek almalıdır. Bu sebeple oyun, gelişim alanları kategorisi bilişsel gelişim alt kodunda akıl yürütme becerileri bölümünde kodlanmıştır.

Gelişim alanları kategorisi öz bakım becerileri, bilişsel gelişim, sosyal gelişim, dil gelişimi, motor gelişim olmak üzere 5 alana ayrılmıştır. Bilişsel gelişim alt kodu kendi içerisinde yaratıcı düşünme becerisi, akıl yürütme becerileri, duyu gelişimi, dikkat becerileri, problem çözme becerileri olmak üzere 5 bölüme ayrılmış, 48 oyun kodlanmıştır. Duyu gelişimi bölümünde 20 oyun kodlanmış, bunların 15 tanesini denge duygusu oluşturmaktadır. Duyu gelişimine ilişkin örnek şu şekildedir:

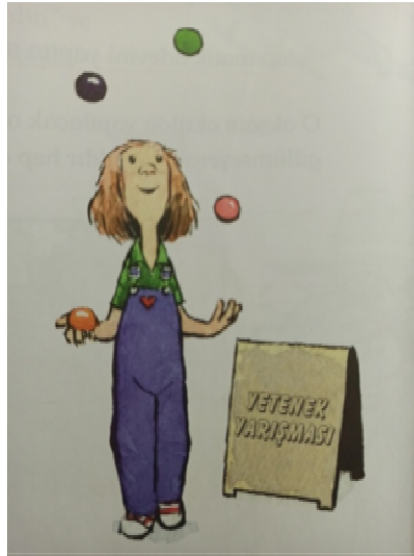


Resim 4.96 Gelişim alanları kategorisi bilişsel gelişim alt kodu duyu gelişimi bölümüne örnek resimleme

“Çakıl, biraz ilerleyip, havada uçarak zıplamış. Havada bir kez dönüp, yere başarıyla inince diğer yavru kediler alkışlamış.” (Kış Kedileri, 2020, 17s.) ifadesinde karakterin kayak yaptığı belirtilmektedir. Kayak bir spor aynı zamanda bir oyundur. Kayakta önemli olan oyuncunun dengesini sağlayarak buz üzerinde ilerlemiştir. Resim 4.96 (Lawler, 2020, 17s.) ‘da kedi havada zıplarken ayaklarında paten varken resmedilmiştir. Bu da oyunun denge becerisini desteklediği bulgusunu desteklemektedir.

Bu sebeple oyun, gelişim alanları kategorisi bilişsel gelişim alt kodunda duyu gelişimi bölümünde kodlanmıştır.

Gelişim alanları kategorisi öz bakım becerileri, bilişsel gelişim, sosyal gelişim, dil gelişimi, motor gelişim olmak üzere 5 alana ayrılmıştır. Bilişsel gelişim alt kodu kendi içerisinde yaratıcı düşünme becerisi, akıl yürütme becerileri, duyu gelişimi, dikkat becerileri, problem çözme becerileri olmak üzere 5 bölüme ayrılmış,48 oyun kodlanmıştır. Dikkat becerilerinde dikkat oyunları, akıl oyunları, sayı sayma becerileri gibi becerileri içeren 21 oyun kodlanmıştır. Dikkat becerilerine ilişkin örnek şu şekildedir:



Resim 4.97 Gelişim alanları kategorisi bilişsel gelişim alt kodu dikkat becerileri bölümüne örnek resimleme

Resim 4.97 (Pett, Rubinstein, 2020, 8s.)’de karakterin topları çevirerek bir hokkabazlık oyunu yaptığı görülmektedir. Oyuncunun topları düşürmemek için oldukça dikkatli olması gerekmektedir. Bu sebeple oyun, gelişim alanları kategorisi bilişsel gelişim alt kodunda dikkat becerileri bölümünde kodlanmıştır.

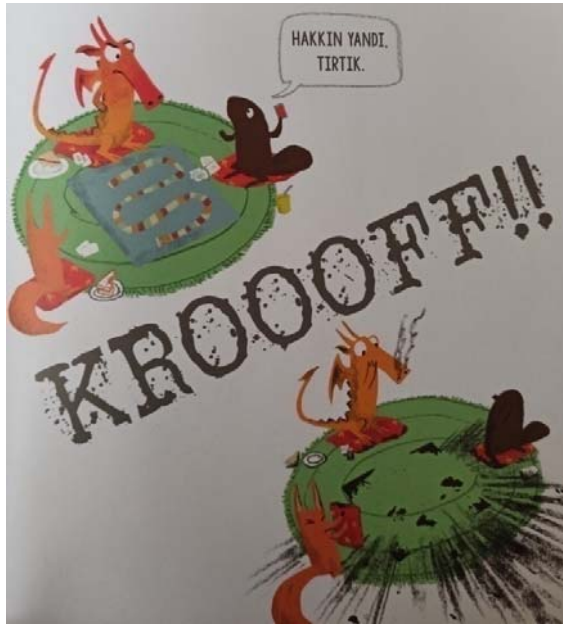
Gelişim alanları kategorisi öz bakım becerileri, bilişsel gelişim, sosyal gelişim, dil gelişimi, motor gelişim olmak üzere 5 alana ayrılmıştır. Bilişsel gelişim alt kodu kendi içerisinde yaratıcı düşünme becerisi, akıl yürütme becerileri, duyu gelişimi, dikkat becerileri, problem çözme becerileri olmak üzere 5 bölüme ayrılmış, 48 oyun kodlanmıştır. Problem çözme becerileri bölümünde 14 oyun kodlanmıştır. Problem çözme becerilerine ilişkin örnek şu şekildedir:



Resim 4.98 Gelişim alanları kategorisi bilişsel gelişim alt kodu problem çözme becerileri bölümüne örnek resimleme

Resim 4.98 (Soosh, 2020, 17s.)’de baba ve kızın satranç oynadığı resmedilmiştir. Satranç oyununda farklı birçok hamle yaparak rakibini şah mat etmek amaçlanır. Bu hamleleri yaparken birçok beceri kullanır, problem çözme de bu becerilerden biridir. Bu sebeple oyun, gelişim alanları kategorisi bilişsel gelişim alt kodunda problem çözme becerileri bölümünde kodlanmıştır.

Gelişim alanları kategorisi öz bakım becerileri, bilişsel gelişin, sosyal gelişim, dil gelişimi, motor gelişim olmak üzere 5 alana ayrılmıştır. Sosyal gelişim alt kodu kendi içerisinde prososyal davranış geliştirme ve öz düzenleme becerileri olmak üzere 2 bölüme ayrılmış, 9 oyunda kodlanmıştır. Prososyal davranış geliştirme becerileri çocuğa dışarıdan bir baskı olmadan kendiliğinden ortaya çıkan davranışlara denmektedir. Bu beceri 9 oyunda kodlanmıştır. Prososyal davranış geliştirmeye ilişkin örnek şu şekildedir:



Resim 4.99 Gelişim alanları kategorisi sosyal gelişim alt kodu prososyal davranış geliştirme bölümüne örnek resimleme

Resim 4.99 (Starling, 2020, 15s.)’ de karakterler bir kutu oynamaktadır. Kutu oyununda sıra bekleme, adaletli olma, adilce oynama gibi becerileri gerektirmektedir. Resimdeki karakter hakkı yandığı için arkadaşlarına zarar vermektedir. Kutu oyunları oynamaya devam ettikçe eşitlik adil oynama, sıra bekleme gibi prososyal davranışlar gelişmektedir. Bu sebeple oyun, gelişim alanları kategorisi sosyal gelişim alt kodunda prososyal davranış geliştirme becerileri bölümünde kodlanmıştır.

Gelişim alanları kategorisi öz bakım becerileri, bilişsel gelişim, sosyal gelişim, dil gelişimi, motor gelişim olmak üzere 5 alana ayrılmıştır. Sosyal gelişim alt kodu kendi içerisinde prososyal davranış geliştirme ve öz düzenleme becerileri olmak üzere 2 bölüme ayrılmış, 9 oyunda kodlanmıştır. Öz düzenleme becerileri çocuğun kendi duygu ve davranışlarını düzenlemesini kapsamaktadır. Öz düzenleme becerileri kapsamında 4 oyun kodlanmıştır. Öz düzenleme becerilerine ilişkin örnek şu şekildedir:



Resim 4.100 Gelişim alanları kategorisi sosyal gelişim alt kodu öz düzenleme bölümüne örnek resimleme

“Başucunda bir itiş kakış, kıkır kıkır gülüşme... Bir uyanıyor ki... Üstünde dört küçük fare!” (İyi Geceler Farecikler, 2020, 6s.) ifadesinde farelerin dedeleriyle itiş kakış oyunları oynadığı belirtilmiştir. Resim 4. 100 (Watts, 2020, 6s.)’de fareler dedelerinin üstünde onu gıdıklarken resmedilmiştir. İtiş kakış oyunları çocukların duygu ve davranış düzenleme becerilerini desteklemektedir. Bu sebeple oyun, gelişim alanları kategorisi sosyal gelişim alt kodunda öz düzenleme becerileri bölümünde kodlanmıştır.

Gelişim alanları kategorisi öz bakım becerileri, bilişsel gelişim, sosyal gelişim, dil gelişimi, motor gelişim olmak üzere 5 alana ayrılmıştır. Dil gelişimi alt kodu alıcı dil ve ifade edici dil becerileri olmak üzere 2 bölüme ayrılmış, 11 oyunda kodlanmıştır. Dil gelişimi alt kodu alıcı dil becerileri bölümünde karakterlerin çevrelerinde dinledikleri, kavradıkları, anlamlandırdığı becerileri kapsamaktadır. Alıcı dil becerilerinde 5 oyun kodlanmıştır. Alıcı dil becerilerine ilişkin örnek şu şekildedir:



Resim 4.101 Gelişim alanları kategorisi dil gelişimi alt kodu alıcı dil bölümüne örnek resimleme

Resim 4. 101 (Soosh, 2020, 3s.)’te baba karakteri kızına kukla gösterisi yapmaktadır. Baba kuklaları konuşurken birçok ifade kullanmaktadır. Kız çocuğu karakteri babasını izleyip birçok kelime öğrenebilmektedir. Bu sayede kız çocuğu karakterinin dil gelişimi, özellikle alıcı dil becerileri desteklenmektedir. Bu sebeple oyun, gelişim alanları kategorisi dil gelişim alt kodunda alıcı dil becerileri bölümünde kodlanmıştır.

Gelişim alanları kategorisi öz bakım becerileri, bilişsel gelişim, sosyal gelişim, dil gelişimi, motor gelişim olmak üzere 5 alana ayrılmıştır. Dil gelişimi alt kodu alıcı dil ve ifade edici dil becerileri olmak üzere 2 bölüme ayrılmış, 11 oyunda kodlanmıştır. İfade edici dil becerileri çocukların konuştuğu, kendini ifade ettiği becerileri kapsamaktadır. İfade edici dil becerileri bölümünde 10 oyun kodlanmıştır. İfade edici dil becerileri bölümüne ilişkin örnek şu şekildedir:



Oyunu sergilemek için
Boralara gittiklerinde
Bora'nın penceresi açıktı.
Doktor Papatya perdeyi
araladı.
Ve perde açılın! Gösteri
başlasın!
Ta daaa!
"Doğa ve Doruk gururla
sunar! Karşınızda
Do-Do kukla tiyatrosu.
Başrollerde, Doktor
Papatya, Aşçı Tarhun ve
Bahçıvan Çilek!"

Resim 4.102 Gelişim alanları kategorisi dil gelişimi alt kodu ifade edici dil bölümüne örnek resimleme

"Oyun sergilemek için Boralara gittiklerinde Bora'nın penceresi açıktı. Doktor Papatya perdeyi araladı. Ve perde açılın! Ta daaa! "Doğa ve Doruk gururla sunar! Karşınızda Do-Do kukla tiyatrosu. Başrollerde, Doktor Papatya, Aşçı Tarhun ve Bahçıvan Çilek!"" (Komşudaki Tiyatro, 2020, 32s.) ifadesinde Doğa ve Doruk karakterlerinin kuklalarla bir tiyatro canlandırdıkları belirtilmiştir. Resim 4.102 (Danowski, 2020, 32s.)'te karakterlerin ellerine kuklalar geçirdikleri resmedilmiş, kuklalarla oynadıkları bulgusunu desteklemiştir. Kuklalarla oynarken çocuklar kuklalarda canlandırdıkları karakteri ifade etmeye çalışmaktadırlar. Bu sebeple oyun,

gelişim alanları kategorisi dil gelişim alt kodunda ifade dil becerileri bölümünde kodlanmıştır.

Gelişim alanları kategorisi öz bakım becerileri, bilişsel gelişim, sosyal gelişim, dil gelişimi, motor gelişim olmak üzere 5 alana ayrılmıştır. Motor gelişim alt kodunda çocukların motor becerilerini destekledikleri oyunlar kodlanmıştır. Motor gelişim alt kodu kendi içerisinde kaba motor becerileri ve ince motor becerileri olmak üzere 2 bölüme ayrılmış, 42 oyunda kodlanmıştır. Motor gelişim alt kodu kaba motor becerileri bölümünü kapsamak, hoplamak, koşmak, adımlama, fırlatma gibi becerileri kapsamakta, 39 oyunda kodlanmaktadır. Kaba motor becerileri alt koduna ilişkin örnek şu şekildedir:



Resim 4.103 Gelişim alanları kategorisi motor gelişimi alt kodu kaba motor becerileri bölümüne örnek resimleme

“Neredeyse her gün okuldan sonra takımımızla hokey oynarız.” (İşte Benim Bir Günüm, 2020, 29s.) ifadesinde karakterlerin hokey oynadıkları belirtilmiştir. Hokey buz üzerinde oynanan hem ayak kaslarını hem kol kaslarını çalıştıran hem bir oyun hem bir spordur. Resim 4.103 (Lamothe, 2020, 29s.)’da da hokey oynarken karakterler

resmedilmiş, bulgular desteklenmiştir. Bu sebeple oyun, gelişim alanları kategorisi motor gelişim alt kodunda kaba motor becerileri bölümünde kodlanmıştır.

Gelişim alanları kategorisi öz bakım becerileri, bilişsel gelişim, sosyal gelişim, dil gelişimi, motor gelişim olmak üzere 5 alana ayrılmıştır. Motor gelişim alt kodunda çocukların motor becerilerini destekledikleri oyunlar kodlanmıştır. Motor gelişim alt kodu kendi içerisinde kaba motor becerileri ve ince motor becerileri olmak üzere 2 bölüme ayrılmış, 42 oyunda kodlanmıştır. Motor gelişim alt kodu ince motor becerileri bölümü el kaslarını güçlendiren, el göz koordinasyonunu destekleyen becerilerini kapsamakta, 15 oyunda kodlanmaktadır. İnce motor becerilerine ilişkin örnek şu şekildedir:

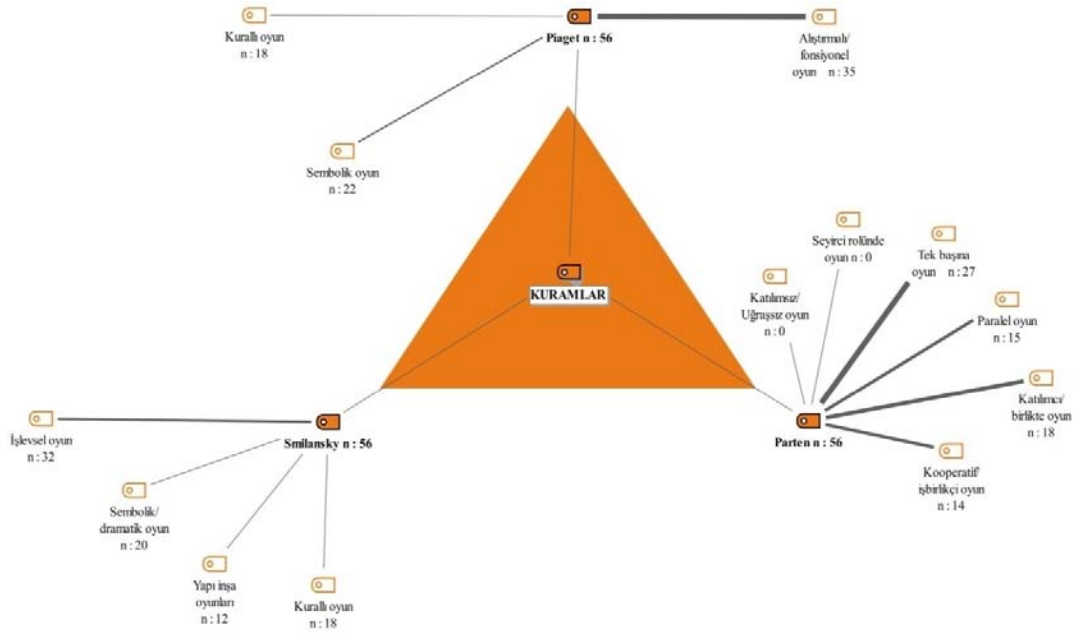


Resim 4.104 Gelişim alanları kategorisi motor gelişimi alt kodu ince motor becerileri bölümüne örnek resimleme

Resim 4.104 (Green, 2020, 33s.)’de kitaptaki çocuklar resim yaparken resmedilmiştir. Çocuklar resim yaparken kalem tutuşu yaparak ince motor becerilerini desteklemektedir. Bu sebeple oyun, gelişim alanları kategorisi motor gelişim alt kodunda ince motor becerileri bölümünde kodlanmıştır.

4.2.10 Kuramlar

Araştırma kapsamında 100 resimli çocuk kitabı incelenmiş 56 tanesinde çocuk oyunlarına yer verildiği belirlenmiştir. Resimli çocuk kitaplarındaki oyunlar gelişimsel bakış açısıyla incelenmiştir. Gelişimsel bakış açısıyla incelenirken Piaget, Parten, Smilansky'nin oyun teorileri baz alınmıştır. Bu sebepten dolayı kuramlar kategorisi Piaget, Parten ve Smilansky olmak üzere 3 alt koda ayrılmıştır. Piaget oyun teorisinde oyunu alıştırıcı/fonksiyonel (0-2 yaş), sembolik(2-7 yaş) ve kurallı oyunlar(7 yaş ve üzeri) olmak üzere 3 aşamaya ayırmıştır. Alıştırıcı/fonksiyonel oyun bölümünde 35 oyun, sembolik oyun bölümünde 22 oyun, kurallı oyun bölümünde 18 oyun kodlanmıştır. Parten oyun teorisini oyunu katılımsız/uğraşsız, seyirci rolünde, tek başına oyun(2-3 yaş), paralel oyun (3-4 yaş), katılımcı/birlikte oyun (4-5 yaş), kooperatif/işbirlikçi oyun (4 yaş ve üzeri) olmak üzere 6 aşamaya ayırmıştır. İncelenen kitaplarda katılımsız ve seyirci rolünde oyun bulunmamıştır. Tek başına oyun 27 oyunda, paralel oyun 15 oyunda, katılımcı/birlikte oyun 18 oyunda, kooperatif/işbirlikçi oyun 14 oyunda kodlanmıştır. Smilansky ise oyun teorisinde oyunu işlevsel oyun, yapı inşa, sembolik ve kurallı olmak üzere 4 aşamaya ayırmıştır. İşlevsel oyun 33 oyunda, yapı inşa oyunu 11 oyunda, sembolik dramatik oyun 20 oyunda, kurallı oyun 18 oyunda kodlanmıştır. Kuramlar kategorisi ve alt kodlarına ilişkin tablo aşağıda verilmiştir.



Şekil 4. 10. Kuramlar Kategorisi Ve Alt Kodlarına İlişkin Şekil

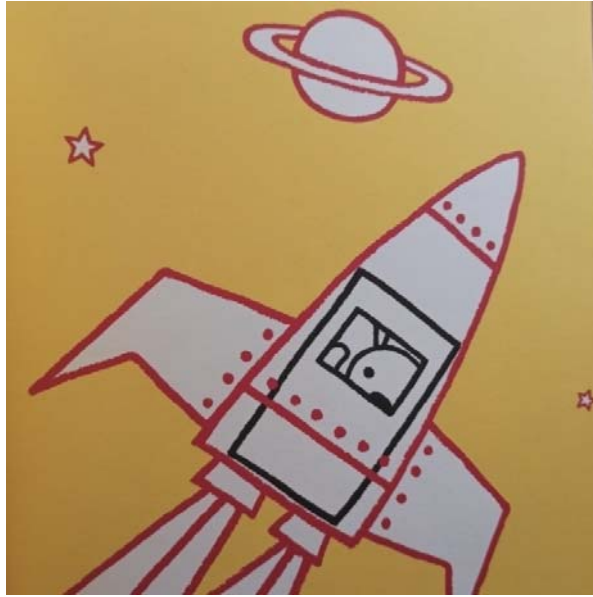
Kuramlar kategorisi Piaget, Parten ve Smilansky olmak üzere 3 alt kodda kodlanmıştır. Piaget alt kodu kendi içerisinde alıştırımlı/fonksiyonel oyun, sembolik oyun ve kurallı oyun olmak üzere 3 bölüme ayrılmıştır. Alıştırımlı/fonksiyonel oyun çocukların 0-2 yaş arasında oynadıkları oyunları kapsamaktadır. Alıştırımlı/fonksiyonel oyun da 35 oyun kodlanmıştır. Alıştırımlı/fonksiyonel oyuna ilişkin örnek şu şekildedir:



Resim 4.105 Kuramlar kategorisi Piaget alt kodu alıştırmalı/fonksiyonel oyun türüne örnek resimleme

"Sonra hınzırca "Hadi yakala beni," diye fısıldadı. Gece maymunu uyandı ve onu kovaladı." (Gece Maymunu Gündüz Maymunu, 2019, 16-17s.) ifadesinde maymunların kovalamaca oynadıkları belirtilmiştir. Resim 4.105 (Donaldson, 2019,16-17 s.)'de kaçan ve kovalayan maymunlar görülmektedir. Kovalama bir alıştırmalı/fonksiyonel oyundur. Bu sebeple oyun, kuramlar kategorisi Piaget alt kodu alıştırmalı/fonksiyonel oyun bölümünde kodlanmıştır.

Kuramlar kategorisi Piaget, Parten ve Smilansky olmak üzere 3 alt kodda kodlanmıştır. Piaget alt kodu kendi içerisinde alıştırmalı/fonksiyonel oyun, sembolik oyun ve kurallı oyun olmak üzere 3 bölüme ayrılmıştır. Sembolik oyun çocukların 2-7 yaş arasında oynadıkları mış gibi, hayali, bir nesneyi başka bir nesneye benzeterek oynadıkları oyunlardır. Sembolik oyunlar bölümümde 22 oyun kodlanmıştır. Sembolik oyunlar bölümüne ilişkin örnek şu şekildedir:



Resim 4.106 Kuramlar kategorisi Piaget alt kodu sembolik oyun türüne örnek resimleme

Kitapta karakter bir kutuyu farklı formlara dönüştürerek oynamaktadır. Resim 4.106 (Portis, 2019, 33s.)’da karakter kutusunu bir uzay mekiği gibi düşünerek öyle oynamaktadır. Karakter kutuyla sembolik oyun oynamaktadır. Bu sebeple oyun, kuramlar kategorisi Piaget alt kodu sembolik oyun bölümünde kodlanmıştır.

Kuramlar kategorisi Piaget, Parten ve Smilansky olmak üzere 3 alt kodda kodlanmıştır. Piaget alt kodu kendi içerisinde alıştırmalı/fonksiyonel oyun, sembolik oyun ve kurallı oyun olmak üzere 3 bölüme ayrılmıştır. Kurallı oyun 7 yaş ve üzeri çocukların oynadıkları kurallardan oluşan oyunları kapsamaktadır. Kurallı oyunda 18 oyun kodlanmıştır. Kurallı oyun bölümüne ilişkin örnek şu şekildedir:



Resim 4.107 Kuramlar kategorisi Piaget alt kodu kurallı oyun türüne örnek resimleme

“Göz kırpmama oyunu kuralları: 1. Gözlerini en uzun süre kırpmadan tutan kazanır. İlk kırpan kaybeder. 2. Gıdıklamak yasaktır. 3. Sessizce pırt yapmak serbesttir.” (Nunu, 2020, 20s.) ifadesinde kurallı bir oyunun kuralları belirtilmiştir. Bu bir kurallı oyundur. Resim 4. 107 (Korçak, 2020, 20s.)’da karakter aynaya bakarak kurallı oyun oynamaktadır. Bu sebeple oyun, kuramlar kategorisi Piaget alt kodu kurallı oyun bölümünde kodlanmıştır.

Kuramlar kategorisi Piaget, Parten ve Smilansky olmak üzere 3 alt kodda kodlanmıştır. Parten alt kodunda katılımsız/uğraşsız, seyirci rolünde, tek başına, paralel, katılımcı/birlikte, kooperatif/işbirlikçi oyun olmak üzere 6 bölüme ayrılmıştır. Katılımsız/uğraşsız oyun çocukların 0-2 yaş arası oyunları kapsamaktadır. Katılımsız/uğraşsız oyun bölümünde incelenen kitaplardan bir oyun kodlanmamıştır.

Kuramlar kategorisi Piaget, Parten ve Smilansky olmak üzere 3 alt kodda kodlanmıştır. Parten alt kodunda katılımsız/uğraşsız, seyirci rolünde, tek başına, paralel,

katılımcı/birlikte, kooperatif/işbirlikçi oyun olmak üzere 6 bölüme ayrılmıştır. Seyirci rolünde oyun çocukların 0-2 yaş arası oyunları kapsamaktadır. Seyirci rolünde oyun bölümünde incelenen kitaplardan bir oyun kodlanmamıştır.

Kuramlar kategorisi Piaget, Parten ve Smilansky olmak üzere 3 alt kodda kodlanmıştır. Parten alt kodunda katılımsız/uğraşsız, seyirci rolünde, tek başına, paralel, katılımcı/birlikte, kooperatif/işbirlikçi oyun olmak üzere 6 bölüme ayrılmıştır. Tek başına oyun 2-3 yaş arası çocukların oynadıkları oyunları kapsamaktadır. Tek başına oyun bölümünde 27 oyun kodlanmıştır. Tek başına oyun bölümüne ilişkin örnek şu şekildedir:



Resim 4.108 Kuramlar kategorisi Parten alt kodu tek başına oyun türüne örnek resimleme

Resim 4.108 (Starling, 2019, 6s.) Tirtık karakterinin çeşitli oyuncaklarla tek başına oynadığı resmedilmiştir. Bu tek başına bir oyundur. Bu sebeple oyun, kuramlar kategorisi Parten alt kodu tek başına oyun bölümünde kodlanmıştır.

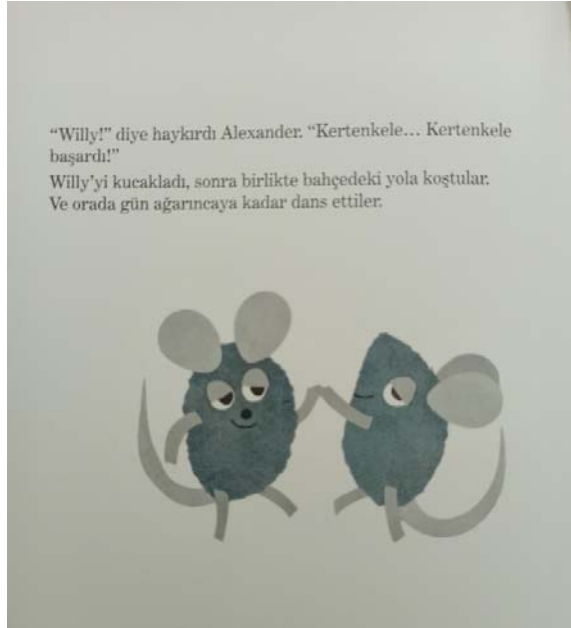
Kuramlar kategorisi Piaget, Parten ve Smilansky olmak üzere 3 alt kodda kodlanmıştır. Parten alt kodunda katılımsız/uğraşsız, seyirci rolünde, tek başına, paralel, katılımcı/birlikte, kooperatif/işbirlikçi oyun olmak üzere 6 bölüme ayrılmıştır. Paralel oyun bölümü yan yana oturan çocukların birlikte oynadıkları ancak etkileşimleri olmadığı, 3-4 yaş arası oyunları kapsamaktadır. Paralel oyun bölümünde 15 oyun kodlanmıştır. Paralel oyun bölümüne ilişkin örnek şu şekildedir:



Resim 4.109 Kuramlar kategorisi Parten alt kodu paralel oyun türüne örnek resimleme

Resim 4.109 (Mattioli, 2020, 39s.)’de karakter ve arkadaşı birlikte sallanıyorlar. Ancak aralarında bir etkileşim olmadığı için bu bir paralel oyundur. Bu sebeple oyun, kuramlar kategorisi Parten alt kodu paralel oyun bölümünde kodlanmıştır.

Kuramlar kategorisi Piaget, Parten ve Smilansky olmak üzere 3 alt kodda kodlanmıştır. Parten alt kodunda katılımsız/uğraşsız, seyirci rolünde, tek başına, paralel, katılımcı/birlikte, kooperatif/işbirlikçi oyun olmak üzere 6 bölüme ayrılmıştır. Katılımcı/birlikte oyun çocukların birlikte oyun oynadıkları ancak ortak bir amaç doğrultusunda olmadığı ve kuralların olmadığı, 3-4 yaş arası çocukların oynadıkları oyun türüdür. Katılımcı/birlikte oyun bölümüne ilişkin örnek şu şekildedir:



Resim 4.110 Kuramlar kategorisi Parten alt kodu katılımcı/birlikte oyun türüne örnek resimleme

“*Ve orada gün ağarincaya kadar dans ettiler.*” (Alexander ve Oyuncak Fare, 2019,32s.) ifadesinde karakterlerin dans ettiği belirtilmiştir. Resim 4.110 (Lionni, 2019, 32s.)’te dans eden fareler resmedilmiştir. Fareler birlikte dans etmektedir ve dansların da bir kural yoktur. Bu sebeple oyun, kuramlar kategorisi Parten alt kodu katılımcı/birlikte oyun bölümünde kodlanmıştır.

Kuramlar kategorisi Piaget, Parten ve Smilansky olmak üzere 3 alt kodda kodlanmıştır. Parten alt kodunda katılımsız/uğraşsız, seyirci rolünde, tek başına, paralel, katılımcı/birlikte, kooperatif/işbirlikçi oyun olmak üzere 6 bölüme ayrılmıştır. Kooperatif/işbirlikçi oyun çocukların kurallarla belli bir amaç çerçevesinde oynadıkları 4 yaş ve üzeri oyunları kapsamaktadır. Kooperatif/işbirlikçi oyunda 14 oyun kodlanmıştır. Kooperatif/işbirlikçi oyuna ilişkin örnek şu şekildedir:



Resim 4.111 Kuramlar kategorisi Parten alt kodu kooperatif/işbirlikçi oyun türüne örnek resimleme

“İki kardeşim ve yeğenimle anayolun kenarındaki bir arazide futbol oynarım.” (İşte Benim Bir Günüm, 2020, 31s.) ifadesinde karakterlerin futbol oynadığı belirtilmiştir. Resim 4.111 (Lamothe, 2020, 31s.)’de de futbol oynayan çocuklar resmedilmiştir. Futbol hem bir grup oyunu hem bir spordur. Futbol bir oyun olarak kooperatif/işbirlikçi oyundur. Bu sebeple oyun, kuramlar kategorisi Parten alt kodu kooperatif/işbirlikçi oyun bölümünde kodlanmıştır.

Kuramlar kategorisi Piaget, Parten ve Smilansky olmak üzere 3 alt kodda kodlanmıştır. Smilansky’nin oyun teorisi işlevsel oyun, yapı inşa oyunları, sembolik oyunları ve kurallı oyunlar olmak üzere 4 bölüme ayrılmıştır. İşlevsel oyunlar basit tekrarlayan hareketlerden oluşan oyunları kapsamaktadır. İşlevsel oyun bölümünde 32 oyun kodlanmıştır. İşlevsel oyuna ilişkin örnek şu şekildedir:



Resim 4.112 Kuramlar kategorisi Smilansky alt kodu işlevsel oyun türüne örnek resimleme

“Ela kořmaya ve kendi etrafında dönmeye bayılıyormuř. Etrafta kořuyor ve zıplıyormuř.” (Ben Yapmadım, 2020, 9s.) ifadesinde Ela karakterinin kořtuđu ve etrafında döndüđu belirtilmiřtir. Bu hareketler çocuklar için bir oyun işlevi görmektedir. Resim 4. 112 (Barnard, 2020, 9s.)’te bu bulgu desteklenmiřtir. Bu sebeple oyun, kuramlar kategorisi Smilansky alt kodu işlevsel oyun bölümünde kodlanmıřtır.

Kuramlar kategorisi Piaget, Parten ve Smilansky olmak üzere 3 alt kodda kodlanmıřtır. Smilansky’nin oyun teorisi işlevsel oyun, yapı inşa oyunları, sembolik oyunları ve kurallı oyunlar olmak üzere 4 bölüme ayrılmıřtır. Yapı inşa oyunlarında çocukların parçaları birleřtirip bir bütün elde ettikleri oyunlar yer almaktadır. Yapı inşa oyunlarında 12 oyun kodlanmıřtır. Yapı inşa oyunlarına iliřkin örnek řu řekildedir:



Resim 4.113 Kuramlar kategorisi Smilansky alt kodu yapı inşa oyunu türüne örnek resimleme

Resim 4.113 (Doerrfeld, 2020, 3-4s.)’da karakterin birçok tahta bloklardan bir yapı oluşturduğu resmedilmiştir. Bu bir yapı inşa oyunudur. Bu sebeple oyun, kuramlar kategorisi Smilansky alt kodu yapı inşa oyunu bölümünde kodlanmıştır.

Kuramlar kategorisi Piaget, Parten ve Smilansky olmak üzere 3 alt kodda kodlanmıştır. Smilansky’nin oyun teorisi işlevsel oyun, yapı inşa oyunları, sembolik oyunları ve kurallı oyunlar olmak üzere 4 bölüme ayrılmıştır. Sembolik oyunlar bölümünde miş gibi oyunlar, hayali oyunlar, bir nesneyi farklı bir nesne gibi düşünerek oynanan oyunlardan oluşmaktadır. Sembolik oyunlar 20 oyun kodlanmıştır. Sembolik oyuna ilişkin örnek şu şekildedir:



Resim 4.114 Kuramlar kategorisi Smilansky alt kodu sembolik oyun türüne örnek resimleme

“İşte birazdan hazırız yeni oyuna, battaniye dönüşüyor derme çatma bir sala, biz de gemisi fırtınada batan...” (Babamın Battanitesi, 2020, 18-19s) ifadelerinde karakterlerin battaniyeye sal formu yükledikleri anlaşılmaktadır. Resim 4.114 (Şahinkanat, 2020, 18-19s.) karakterlerbattaniye ile salmış gibi oynadıkları resmedildiği için sembolik bir oyun oynamaktadır. Bu sebeple oyun, kuramlar kategorisi Smilansky alt kodu sembolik oyun bölümünde kodlanmıştır.

Kuramlar kategorisi Piaget, Parten ve Smilansky olmak üzere 3 alt kodda kodlanmıştır. Smilansky'nin oyun teorisi işlevsel oyun, yapı inşa oyunları, sembolik oyunları ve kurallı oyunlar olmak üzere 4 bölüme ayrılmıştır. Kurallı oyunlar belli bir amacı olan, kuralları belli olan oyunlardır. Kurallı oyunlar bölümünde 18 oyun kodlanmıştır. Kurallı oyun bölümüne ilişkin örnek şu şekildedir:



Resim 4.115 Kuramlar kategorisi Smilansky alt kodu kurallı oyun türüne örnek resimleme

Resim 4.115 (Would, 2020, 14s.)’de körebe oynayan karakterler resmedilmiştir. Körebe oyununda ebe olan kişinin gözleri bağlı olmalı, ebenin sovelediği kişi yeni ebe olmalıdır. Bu, oyunun kurallarıdır. Bu sebeple oyun, kuramlar kategorisi Smilansky alt kodu kurallı oyun bölümünde kodlanmıştır.

5. TARTIŞMA

En çok satan okul öncesi dönem resimli çocuk kitaplarındaki çocuk oyunlarının incelendiği bu çalışmada Piaget, Parten ve Smilansky'in oyun teorileri baz alınarak gelişimsel bakış açısıyla incelemeler yapılmıştır. Bu incelemeler nitel araştırma yöntemlerinden içerik analizi yöntemi kullanılarak analiz edilmiştir. Bu bölümde, yapılan analizler doğrultusunda ulaşılan bulgular ilgili alan yazın bağlamında tartışılacaktır.

En çok satan okul öncesi dönem resimli çocuk kitapları kapsamında 100 resimli çocuk kitabında yer alan çocuk oyunları incelenmiştir. Çünkü oyun, amaçlı veya amaçsız, kurallı veya kuralsız sürdürülen ancak çocuğun her daim gönüllü devam ettiği tüm gelişim alanlarını ve becerilerini destekleyen, çocuk yetişkinlik döneminin provasını yaptığı bir araçtır (35). Bu sebeple resimli çocuk kitaplarında çocuk oyunlarının yer almasının çocuğun gelişimsel faydasına olan bir durum olduğu düşünülmüş, en çok satan resimli çocuk kitaplarının ne kadarının bu faydayı barındırdığı saptanmak istenmiştir.

100 resimli çocuk kitabından 56 tanesinde çocuk oyunları bulunduğu, 24 tanesinde oyun kelimesi geçtiği görülmüştür. Bazı kitaplarda çocuk oyunları yer almasa bile oyun kelimesi geçmektedir. Resimli çocuk kitabı seçiminde kitabın hitap ettiği çocuk kitlesi kitap seçiminde oldukça önemli bir konudur. Bu doğrultuda çocuk edebiyatındaki çocuğa görelilik kavramı bu konu açısından oldukça işlevsellik sağlamaktadır (61). Bu bilgi kapsamında kitapların üstünde yazan yaş grupları da incelenmiştir. İncelenen resimli çocuk kitaplarının 13 tanesinde çocukların yaş grubu belirtilmiştir. Pekdoğan 3-6 yaş arası çocukları olan 14 anne babanın çocuklarına uygun kitap seçimi kriterlerini incelediğinde ebeveynlerin en fazla irdelediği iç yapı kriterinin yaşa göre uygunluk olduğunu bulmuştur (110). Yaş grubuna göre kitap seçiminin oldukça önemli olduğu düşünüldüğünde bu sayı oldukça yetersizdir. Araştırmacı kitapları gelişimsel olarak 2 yaş ve üzeri, 3 yaş ve üzeri, 4 yaş ve üzeri, 5 yaş ve üzeri, 6

yaş ve üzeri olarak sınıflamıştır. İncelenen resimli çocuk kitapları arasında en fazla 3 yaş ve üzeri(n:44) gelişimsel uygunluğu olan kitap bulunmuştur.

Kitaplardaki oyunun hitap ettiği yaş aralığı incelenmek istediğinde ise 0-2 yaş ve 2 yaş ve üzeri olarak iki sınıflama yapılmıştır. Kitaplarda yer alan daha çok bebek oyunu olarak tabir edilen oyunlar 0-2 yaş arasında kodlanmıştır. Ancak bazı oyunlar erken dönemden itibaren başlayıp oynanmaya devam ettiği için hem 0-2 yaş hem de 2 yaş ve üzeri bölümünde kodlanmıştır. İncelenen kitaplar arasında çoğunlukla 2 yaş ve üzeri(n:57) oyunlar saptanmıştır.

İncelenen resimli çocuk kitaplarında çocuk oyunları metinde, görselde, hem metin hem görselde olmak üzere 3 şekilde belirtilmiştir. Hem metin hem görsel(n:38) olmak üzere belirtilen kitapların diğer belirtme yöntemlerinden daha çok kullanıldığı görülmüştür.

Kitaplarda yer alan oyunlar çeşitlerine göre sınıflanmıştır. Bu sınıflamada mış gibi oyunlar, top oyunları, su oyunları, kum oyunları hareketli oyunlar, bebek oyunları, resim yapmak, lego oyunları, müzikli oyunlar, park oyunları, dijital oyunlar, akıl oyunları ve diğer oyunlardan oluşurken en fazla oynanan oyunların zıplamak, kovalamaca oynamak, itiş kakış oyunları gibi kapsayan hareketli oyunlar(n:28) olduğu görülmüştür. Hareketli oyunların hemen ardından mış gibi oyunlar(n:21) takip etmektedir. En az rastlanan ise akıl oyunları(n:2), dijital oyunlardır(n:2). Kitaplar internet satış sitesindeki en çok satan okul öncesi dönemdeki kitaplar olduğu için akıl oyunları gibi kural gerektiren yani daha çok 6 yaş ve üzeri çocukların oynamayı tercih ettikleri oyunlar olduğu için bu oyunların az bulunması beklenen bir bulgudur. Aynı şekilde çocuk gelişimi adına 3 yaşa kadar çocukların ekranla çok fazla vakit geçirmesi istenmemekte ve 3 yaş sonrasında da aşamalandırarak çocuklar da ekran kullanımına geçildiği bilinmektedir. Dijital oyunlarında kurallı oyunlardan oluştuğu baz alındığından bu da beklenen bir sonuç olmaktadır. Kırman(2019) çalışmasında çocuk kitaplarındaki oyunları incelerken dijital oyunların tek başına oynanan oyunlar içerisinde en çok oynanan oyun olduğunu belirtmiştir. Bu farklılık Kırman'ın 0-13 yaş arası çocuk

kitaplarını incelemesi, bu çalışmada ise okul öncesi dönem resimli çocuk kitapları incelenmesiyle açıklanabilir (97). Ogelman ve ark. çalışmasında 5 yaşındaki çocuğa sahip ebeveynler ile birlikte, çocukların ebeveynleriyle en çok hangi oyunları oynamayı sevdiğini tespit etmeye çalışmıştır. Araştırmada kız ve erkek çocukların hem anne hem de babalarıyla en çok hareketli oyunlar oynamayı sevdiği, daha sonra bunu anneleriyle oynarken mış gibi oyunların takip ettiği, babalarıyla oynarken kız çocuklarında mış gibi oyunları ancak erkek çocuklarında ise top oyunlarını sevdiği görülmektedir (111). Araştırmanın örnekleminde yer alan çocuk grubunun 5 yaşında olması, bu araştırmanın sonuçlarına paralel bir bulgu sergilemiştir. Çünkü okul öncesi dönemde oyun kuramcılarının evreleri baz alınarak çocukların daha çok hareketli, yapı inşa ve sembolik oyunlar oynamayı sevindikleri söylenebilmektedir. Baran ve Aksoy ise çalışmalarında annelerin cinsiyet rollerine ilişkin tercihleri ile çocuklarının tercih ettikleri oyun ve oyuncak türleri arasındaki ilişki incelenmiştir. Araştırma sonucunda annelerin cinsiyet rollerine göre çocukların tercih ettikleri oyunları belirlenmiştir. Ancak annenin cinsiyet rolü ne olursa olsun çocukların okul öncesi yaş grubunda yer alması nedeniyle en çok tercih ettikleri oyunlar mış gibi oyunlar, hareketli oyunlar ve yapı inşa oyunları olmuştur (112). Gmitrova ve ark. okul öncesi dönemdeki çocukların oyun tercihlerini araştırmış, cinsiyet fark etmeksizin en çok kuralsız oyunların tercih edildiğini, kuralsız oyunlarda da mış gibi oyunlar ve yapı inşa oyunlarının tercih edildiği görülmüştür. Mış gibi oyunlar içerisinde en çok oynanan oyun doktorculuk olduğu saptanmıştır (113). Üç araştırmanın sonuçları ve bu araştırmanın bulguları, hitap edilen çocukların yaş gruplarını dikkate alındığında tutarlılık göstermektedir.

Kitaplar incelenirken oyun oynayan karakterler hayvan ve insan karakterler olmak üzere ikiye ayrılmıştır. İnsan karakterler(n:51) bu sınıflamada çoğunluğu oluşturmaktadır. İnsan karakterler kendi içerisinde 3 bölüme ayrılmıştır. Bunlar kız, erkek ve cinsiyeti belirtilmemiş olmak üzere kitaplarda oyun oynayan en çok kız(n:28) karakterlere rastlanmıştır. Erkek karakter(n:21) ile kız karakter arasında çok fazla bir fark bulunmamakla birlikte Gooden ve Gooden(114) çalışmasındaki resimli çocuk kitaplardaki karakterlerin cinsiyeti ile ilgili sonuca paralel bir bulgu ortaya çıkmıştır.

Ancak Filipovic(115) çalışmasında incelediği resimli çocuk kitaplarındaki cinsiyet kalıplarında kız karakterlerin yetersiz olduğunu daha da artması gerektiğini belirtmiştir.

Oyun çeşitlerinin yanı sıra oynadığı yer ve kişi sayısına göre oyunun türleri de incelenmiştir. Bu kategori grup oyunları, tek başına oyunlar, hem grup oyunları hem tek başına oyunlar, açık hava oyunları ve hayali oyunlardan oluşmaktadır. Bu kategoride açık hava oyunları(n:26) diğer kodlardan daha çok kodlanmıştır. Açık hava da oynanan oyunların çocuğun motor ve beyin gelişimi başta olmak üzere tüm gelişim alanlarına katkısı düşünüldüğünde bu oldukça önemli bir sonuç olarak değerlendirilmiştir. Özdemir okul öncesi dönemde, okul öncesi kurumlarında eğitime eden çocukların serbest zaman etkinliklerinde tercih ettikleri oyun, oyuncak ve oyunlarını araştırmış en çok oynanan oyunların rol alma oyunları, sanat çalışmaları ve masa oyunları olduğunu bulmuştur (116). Bu araştırmada da Özdemir'in bulgularına paralel bulgular saptanmıştır.

Oyunların oynandığı ortamlar ev, bahçe, park, okul ve diğer olmak üzere alt kodlara ayrılmıştır. Bu ortamlardan en çok ev(n:30) ortamı kodlanmıştır. Kitapların okul öncesi dönem kategorisinden seçilmiş olmasında oyunların ev ortamında oynanması birbiri ile paralel olan bir bulgudur. 3-6 yaş arası çocukların yavaş yavaş arkadaşları ile birlikte oynamaya başladığı bir dönem olduğu için kitaptaki çoğunluk oyun ortamının ev olması bu bilgi ile de paralellik göstermektedir. Kırman'ın çalışmasında incelediği çocuk kitaplarında en çok oyun oynanan ortamın ev olduğunu bulmuştur (97). Kalburan ise araştırmalarında çocukların dış mekanlardaki oyun oynama sıklıklarının ve bunlara ilişkin ebeveyn görüşlerini incelemiştir. Araştırma sonucuna göre okul öncesi dönem çocuklarının günde bir defa dışarda oynadıklarını, bu dış ortamın genellikle park ya da bahçe olduğu ancak çocuklar dışarı da oynarken yanında mutlaka yetişkin ya da daha büyük bir kardeş olduğunu saptamışlardır (117). Okul öncesi dönemde ebeveynler çocukların genellikle tek başlarına dışarı çıkmamasına izin vermemeleri bu araştırma da en çok oynanan ortamın ev çıkmasında etkili olmuş olabilmektedir. Diğer ortamlar(n:14) sahil, orman, buz pistleri, tiyatro sahneleri gibi yerleri kapsamaktadır. En az kodlama ise okul(n:1) ortamında görülmüştür.

Oyun materyalleri oyuncak, doğal materyaller, diğer ve materyalsiz olmak üzere 4 alt koda ayrılmıştır. Kitaplarda oynanan oyunlardaki oyun materyalleri bölümünde en çok kodlanan materyaller oyuncaklar(n:42) olmuştur. Oyuncaklar(n:42) bölümünde top, araba, mutfak seti, bebek, kukla, peluş oyuncak, park oyuncakları, lego, yapboz olmak üzere 9 bölüme ayrılmıştır. Top(n:9) ve park oyuncakları(n:9) en çok tercih edilen oyuncaklar olmuştur. Onları mutfak seti(n:6) ve Legolar(n:5) izlemektedir. En az tercih edilen oyuncak ise peluş oyuncaklar(n:1) ve yapboz(n:1) olmuştur. Doğal materyaller(n:15) alt kodu ise kum, su, taş, sopa, kar olmak üzere 5 bölüme ayrılmıştır. Oyun oynarken en çok tercih edilen doğal materyaller kum(n:4) ve sopa(n:4) olmuştur. En az tercih edilen ise doğal materyal ise kar(n:1) olmuştur. Kar “Kış Kedileri” isimli kitapta kartopu, kardan adam, üzerinde kayma oyunlarında kullanılmıştır. Diğer oyuncaklar(n:38) ise battaniye, fular, kızak, paten, tencere, tava, kaşık, süpürge, kova, para, balon, bisiklet, tenis raketi, uçurtma, tren, kutu, hulohop, oyun konsolu, boyalar, tablet, kostümlerden oluşmaktadır. Diğer bölümünün yüksek olması çocukların farklı nesnelere oyuncak formunu verip oynamayı sevdiklerini, bu sadece sembolik oyun becerilerinin geliştiğinin bir göstergesi olmamakla birlikte, sosyoekonomik olarak düşük gelir seviyesinde olan ailelere de çocuklarıyla oynarken kolaylık sağlamakta farklı oyuncak üretme fikrine destek olmaktadır. Aynı zamanda Stevenson’a göre çocukların mantıksal olması beklenmemekle, hayali oyun çekici ve hayatlarındaki monotonluğa güzel bir kaçış, bu sebeple oyuncak yerine farklı nesnelere kullanmaları oldukça normal gelmektedir (89). Bu da çocukların oyun oynarken en çok oyuncak kullanmayı sevdiklerini ancak bu oranın hem ardından diğer alt kodu da geldiği için bazı nesnelere oyuncak formu vermeyi sevdikleri söylenebilir. Kırman’ın çocuk kitaplarını incelediği araştırmasında da oyun için en çok kullanılan materyalin top olduğu belirtilmiştir (97). Koçyiğit ve Baydilek çalışmalarında okul öncesi dönemdeki çocukların oyun algılarını, çocukların çektikleri fotoğraflar ve görüşmeler üzerinden belirlemeye çalışmıştır. Okul öncesi dönem çocuklarına göre yapılan görüşmeler sonucunda bir oyun oluşabilmesi için gerekli olan dört unsurdan birinin oyuncak olduğu belirlenmiştir. Çocukları oyuncakları oyun için olmazsa olmaz olarak görmektedir (118). Bu sebeple kitapta oyun esnasında en çok kullanılan materyalin oyuncak çıkması bu bulgulara paraleldir.

Kitaplarda oyun oynayan karakterlerin kimler ile oynadıkları da araştırma kapsamında incelenmiştir. Bu amaçla kiminle oynuyor kategorisi oluşturulmuş, kendisi/tek başına, arkadaş, kardeş, anne, baba, aile büyüğü, evcil hayvan alt kodlarına ayrılmıştır. Kitaplarda oyun oynayan çocukların en çok arkadaşları(n:31) ve daha sonra tek başlarına(n:19) oynadıkları bulunmuştur. Oyun oynayan çocukların hiçbirinin evcil hayvanı(n:0) ve aile büyüğü(n:0) ile oynamadıkları da saptanmıştır. Araştırma kapsamında oyun oynarken çocuğa eşlik edenler arasında anne(n:3) ve baba(n:4) karakter bulgusu birbirine oldukça yakın sayılarda çıkmıştır. Quinn (99) 1938'den 2002'ye kadar Caldecott ödüllü 217 resimli kitapta babanın varlığını ve çocuklarla olan etkileşimlerini ölçerek Amerikan babalığının kültürel senaryolarını araştırmıştır. Araştırma sonucuna göre babaların, annelerle nispeten aynı sayıda kitapta yer aldıkları bulunmuş, babaların çocuklarıyla annelerine göre önemli ölçüde daha az etkileşime girdikleri tasvir edilmiştir. Babaların davranışlarıyla ilgili olarak, metinlerde, babaların sevgisini sözel olarak iletmediği, çocuklara beceriler kazandırdığı ve çocuklarla oyun oynadığı, ancak çocuklara annelere göre daha az fiziksel sevgi sağladığı gözlemlenmiştir. Kitapların hitap ettikleri kitle okul öncesi dönem çocukları olduğu için çocukların gelişimsel olarak 3-4 yaşlarına kadar tek başlarına oynadıkları bilgisi göz önünde bulundurulduğunda tek başına alt kodundaki yoğunluk bu şekilde açıklanabilmektedir.

Araştırma kapsamında resimli çocuk kitaplarında yer alan çocuk oyunlarının destekledikleri gelişimsel alanlar incelenmiştir. Bu inceleme için gelişim alanları kategorisi oluşturulmuş bilişsel gelişim(n:48), motor gelişimi(n:42), dil gelişimi(n:11), sosyal gelişim(n:9) ve öz bakım becerileri(n:2) olmak üzere 5 alt koda ayrılmıştır. Bu alanlar arasında kitaplardaki oyunların en çok bilişsel gelişim(n:48) alanını desteklediği saptanmıştır. Gönen ve Veziroğlu da yaptıkları çalışmalarında resimli çocuk kitaplarını Milli Eğitim Bakanlığı (M.E.B.) okul öncesi müfredatı kazanımları açısından incelediklerinde en fazla çalışılan grubun bilişsel gelişim alanı olduğu bulmuşlardır (76). Resimli çocuk kitabı ve bilişsel gelişim ilişkisine örnek olarak Barnes ve Puccioni(119)

çalışmalarında ebeveyn ile etkileşimli kitap okumanın çocukların matematik becerilerini olumlu yönde etkilediğini bulmuşlardır.

Bilişsel gelişim alanı da kendi içerisinde yaratıcı düşünme becerileri(n:26), akıl yürütme becerileri(n:23), dikkat becerileri(n:21), duyu gelişimi(20) ve problem çözme becerileri(n:14) olmak üzere 5 bölüme ayrılmıştır. Bu beceriler arasında ise en fazla yaratıcı düşünme becerileri kodlanmıştır. 2 yaş itibariyle çocuklar sembolik oyun oynamaya başladıkları için yaratıcı düşünme becerilerini hayal güçlerini fazlasıyla kullanmaktadırlar. Bu bilgi de kitaptaki bulguya paralellik göstermektedir. Ayrıca Yazıcı ve ark. yaptıkları çalışmalarda resimli çocuk kitaplarının eğitsel özelliklerini inceleyip, kitapların yaradan fazlasının çocuğun duyu, düşünce ve hayal gücünü geliştirici biçimde kaleme alındığını bulmuşlardır (100). Ceran yüksek lisans tez çalışmasında okul öncesi dönemdeki resimli çocuk kitaplarını eleştirel düşünme becerileri açısından incelemiş en fazla görülen becerinin gerçek ve gerçek üstü ikilemi arasında düşünme becerisi olduğunu bulmuştur (120). Gerçek ve gerçek üstü ikilemleri arasında okul öncesi dönemdeki bir çocuğun düşünmesi onun akıl yürütme, yaratıcı düşünme becerilerini de desteklemektedir. Bu bulgular incelenen resimli çocuk kitaplarında yer alan oyunlarda da en fazla desteklenen becerinin yaratıcı düşünme becerileri olması ile paraleldir. Ayrıca Motor gelişim(n:42) bilişsel gelişimden sonra gelen ikinci alandır. Motor gelişim alt kodu da kendi içerisinde kaba(n:39) ve ince motor (n:15 becerileri olmak üzere 2 bölüme ayrılmıştır. Bu bölümler arasında kaba motor becerilerinin(n:39) oyunlarda daha çok desteklendiği görülmüştür. Çocuklar için koşmanın, zıplamanın, atlamanın hedefe bir nesne fırlatmanın, dans etmenin bir oyun olduğu düşünüldüğünde bu beklenen bir sonuç olmaktadır. Ulutaş çalışmasında okul öncesi dönemdeki çocuklarla iki ay boyunca motor becerilerini desteklediğini düşündüğünü bazı oyunlar hazırlamış ve uygulamıştır. İki ay sonunda ise çocukların ön test son test sonuçlarında sekme, koşma, sıçrama, yakalama, uzun atlama gibi kaba motor becerilerinin olumlu yönde etkilendiğini bulmuştur (121). Durualp ve Aral'da çalışmalarında haftada 3 kez olmak toplamda 8 hafta boyunca okul öncesi dönemdeki çocuklar için belirli oyunlar hazırlamış ve 8 hafta sonra çocukların motor gelişimlerini test etmişlerdir. Araştırma

sonucunda deney grubundaki çocukların puanları kontrol grubundaki çocukların puanlarına arasında anlamlı bir farklılık bulunmuştur (122). Bu çalışmalar doğrultusunda oyunun motor gelişim üzerinde etkisi bir kez daha belirtilmiştir. Bu sebeple resimli çocuk kitaplarında yer alan oyunlarında büyük bir sayı ile motor gelişimini desteklemesi şaşırtıcı bir bulgu olmamıştır. Ayrıca çocuklar yürümeye başladıkları andan itibaren oldukça hareketli olmaktadır. Hareketli olmaları onların sadece motor gelişimi için değil her gelişim alanı için katkı sağlamaktadır. Bu sebeple motor gelişimdeki sayının fazla çıkması çocuklar için avantajlı bir sonuç olmuştur. Dil gelişimi(n:11) ise motor gelişimden sonra gelmektedir. İncelenen kitaplarda bolca tiyatro gösterileri, farklı kılıklara girme, kukla gösterileri sergilenmiştir. Dil gelişimi alt kodu da kendi içerisinde alıcı(n:6) ve ifade edici dil(n:11) olmak üzere 2 bölüme ayrılmıştır. Bu iki bölüm arasından ifade edici dil becerilerine(n:11) oyunlarda daha fazla rastlanmıştır. Gözalan ve Koçak okul öncesi dönemdeki çocuklara 20 oturumluk oyun temelli dikkat eğitim programı uygulamış ön ve son testler ile programın dil gelişimi açısından etkililiğini test etmişlerdir. Kontrol grubunda yer alan çocukların ön ve son testleri arasında bir farklılık görünmezken deney grubunda yer alan çocukların dil gelişimi açısından son test puanları ön test puanlarından anlamlı derece de fazla çıkmıştır (123). Newland ve ark. yaptıkları araştırma da anneler ve bebeklerinin 11,14,17 aylık iken laboratuvar ortamında serbest oyun davranışlarını gözlemlemiş, bu oyunların sosyal oyuncak, oyun ve dil becerisi ile olan ilişkini araştırmışlardır. Bu oyunlar 14. ayda hem ortak dikkat hem de daha fazla dil kapasitesi ile ilişkilendirilmiştir (124). Bu araştırmalar doğrultusunda oyunun dil gelişimini desteklemekte oldukça etkili olduğunu söylenmektedir. Sosyal gelişim(n:9) alt kodu da kendi içerisinde prososyal davranış geliştirme(n:7) ve öz düzenleme(n:4) olmak üzere 2 bölüme ayrılmıştır. Bu iki bölüm arasında prososyal davranış geliştirme(n:7) oyunlarda daha sık görüldüğü saptanmıştır. Uzman ve Mağden çalışmalarında çocukların prososyal davranışları üzerinde çocuk kitaplarının etkisini araştırmış, deney grubun son testindeki puanları kontrol grubununkinden anlamlı derece farklı çıkmıştır. Ayrıca resimli çocuk kitaplarının deney grubundaki kız çocuklarında yardım etme, erkek çocuklarında ise paylaşma davranışını daha çok desteklediğini bulmuşlardır (125). Durualp ve Aral ise okul öncesi dönemdeki 96 çocuğa oyun temelli

sosyal beceri eğitimi programı uygulamış, programı uyguladıkları çocukların sosyal becerilerini desteklemeyi amaçlamıştır. Uygulamadan sonra yapılan son testte deney grubunun puanları kontrol grubuna göre anlamlı derece yüksek çıkmıştır. Üstelik bir ay yapılan kalıcık testiyle programın etkisini hala devam ettirdiği görülmüştür (126). Gerek resimli çocuk kitapları gerek ise oyun çocukların sosyal gelişimi üzerinde olumlu etkiler bırakarak çalışmanın sonucunu desteklemektedir. En az kodlanan gelişim alanı ise öz bakım becerileridir(n:2). Bunun sebebinin incelenen resimli kitapların kitlesinin 3-6 yaş arası çocuklardan oluşması olabileceği düşünülmektedir. Kitaplarda kodlanan oyunlar ise banyo yaparken çocukların oynadıkları oyunlardan oluşmaktadır. Veziroğlu ve Gönen çalışmalarında resimli çocuk kitaplarını 2006 Milli Eğitim Bakanlığı'nın Okul Öncesi Eğitim Programı'ndaki kazanımlara göre incelemiş, öz bakım becerilerinin kazanımlarının kitaplarda görülme oranını %6.4 olarak belirlemişlerdir. Bu oran beş gelişim alanı içerisinde sondan ikinci gelmektedir. Bu sonuç araştırmamızın sonuçlarına benzer bir bulgu oluşturmaktadır. Dilek çalışmasında resimli çocuk kitaplarında yer alan resimleri öz bakım becerileri açısından incelemiş, en fazla resmedilen öz bakım becerisinin yeterli ve dengeli beslenme becerisi olduğunu görmüştür (43). Bu araştırma ise görülen iki öz bakım becerisi çocukların banyo yapmasıdır. Bu da çocukların kişisel hijyen becerilerini desteklemektedir.

İncelenen resimli çocuk kitaplarında yer alan çocuk oyunları oyun teorisi geliştiren kuramcılarının kuramlarına dayandırarak incelenmiştir. Bunlar Piaget, Parten ve Smilansky'idir. Bu kapsamda kuramcılar kategorisi, Piaget, Parten ve Smilansky alt kodları oluşturulmuştur. İnceleme her alt kod aynı sayıda kodlanmıştır (Piaget(n:56), Parten(n:56), Smilansky(56)). Piaget alt kodu kendi içerisinde alıştırma/fonksiyonel(n:35), sembolik(n:22) ve kurallı oyunlar(n:18) olmak üzere 3 bölüme ayrılmıştır. Oyunlarda en fazla görülen aşama alıştırma/fonksiyonel(n:35) olarak isimlendirilen 0-2 yaş dönemi tekrarlayan hareketlerden oluşan oyunlarıdır. Bu bulgu Toran ve Dilek'in resimli çocuk kitaplarındaki çocuk oyunlarını Piaget'in oyun kuramına göre inceledikleri çalışmalarındaki en çok alıştırma/fonksiyonel evre aşaması işlenmesi sonucuna paralellik göstermektedir (11). Parten'in oyun teorisi ise

katılımsız/uğraşsız oyun(n:0), seyirci rolünde oyun(n:0), tek başına oyun(n:27), paralel oyun(n:15), katılımcı/birlikte oyun(n:18), kooperatif/iş birlikte(n:14) oyun olmak üzere 6 bölüme ayrılmıştır. Parten'in oyun teorisine göre incelemede en fazla görülen oyun tek başına oyundur(n:27). Katılımsız/uğraşsız oyun ve seyirci rolündeki oyuna kitaptaki çocuk oyunlarında rastlanmamıştır. Katılımsız/uğraşsız ve seyirci rolündeki oyuna çoğunlukla bebeklik döneminde rastlandığı için kitaptaki oyunlarda rastlanmaması beklendik bir bulgu olmuştur. Kırman resimli çocuk kitaplarındaki oyun öğelerini incelediği araştırmasında oyun sınıflaması yaparken Parten, Sherratt ve Peter'in kuramlarını baz almıştır. En çok çıkan oyun türü ise birlikte oyun olmuştur (97). Bu farklılığın sebebinin örneklem farklılığı olduğu düşünülmektedir. Smilansky'in oyun teorisine göre ise oyun işlevsel oyun(n:32), yapı inşa oyunları(n:12), sembolik oyunlar(n:20) ve kurallı oyunlar(n:18) olmak üzere 4 bölüme ayrılmıştır. Smilansky'in oyun teorisine göre kitaplar incelendiğinde en çok rastlanan oyun türü işlevsel oyun(n:32) olmuştur. İşlevsel oyunlar da Piaget'in oyun teorisindeki alıştırmalı/fonksiyonel oyunlar gibi daha çok işlevsel, tekrarlayan hareketlerden oluşan oyunlardan oluşmaktadır. İşlevsel oyun(n:32) ve alıştırmalı/fonksiyonel(n:35) oyunun kodlama sayılarının birbirine yakın olması da bulguları destekler niteliktedir.

6. SONUÇ VE ÖNERİLER

Bu bölümde araştırma sonucunda ulaşılan bilgiler derlenecek ve alan yazına daha faydalı olabilmek adına gerekli öneriler verilecektir.

Araştırma kapsamında çocukların gelişimlerini her anlamda etkileyen resimli çocuk kitapları incelenmiştir. Bu kitaplar internet üzerinden satış yapan sitelerdeki en çok satan 100 resimli çocuk kitabından oluşmaktadır. Bu resimli çocuk kitaplarında yer alan çocuk oyunları gelişimsel bakış açısıyla incelenmiş, inceleme de Piaget, Parten ve Smilansky'in oyun kuramları baz alınmıştır.

İncelenen 100 resimli çocuk kitabınının 56 tanesinde çocuk oyunlarına yer verildiği, 24 tanesinde ise oyun kelimesi geçtiği görülmüştür. İncelenen kitaplardaki oyunlar çoğunlukla gelişimsel olarak 2 yaş ve üzeri (n:57) çocuklara hitap etmektedir. Kitapların ise çoğunlukla gelişimsel olarak 3 yaş ve üzeri (n:44) çocuklara uygun olduğu görülmüştür. Kitaplarda oyunun nasıl belirtildiğine ise metinde, görselde ve her ikisinde de şeklinde incelenmiş, en fazla her iki şekilde de (n:38) yani hem metin de hem görsel de belirtildiği görülmüştür.

İncelenen kitaplardaki oyunlar çeşitlerine göre sınıflandırılmıştır. En çok oynanan oyunların ise zıplamak, koşmak, gıdıklanmak, ip atlamak gibi birçok oyunu da içerisine alan hareketli oyunlar (n:28) olduğu saptanmıştır. Oyunlar çeşitlerine göre sınıflandırılmakla birlikte oynandığı yer ve kişi sayısına göre de kategorilendirilmiştir. Bu kategoride ise en çok kodlanan oyun türü açık hava oyunları (n:26) olmuştur.

Kitaplarda yer alan çocuk oyunlarını oynayan karakterler öncelikle insan ve hayvan karakterler olmak üzere ikiye ayrılmıştır. En çok oyun oynayanların insan karakterler (n:51) olduğu görülmüştür. İnsan karakterlerde kendi arasında kız, erkek ve cinsiyeti belirtilmemiş olmak üzere üç bölüme ayrılmıştır. Bu bölümde ise en çok kodlanan kız (n:28) karakterler olmuştur. Bu karakterler dışında kitaplarda oyun oynayan çocukların daha çok kimlerle oynadıkları incelenmiştir. Bu kategoride ise oyun oynayan çocukların en çok arkadaşlarıyla (n:31) oynadıkları görülmüştür.

İncelenen kitaplardaki çocukların en çok hangi ortamlarda oyun oynadıkları da araştırma kapsamında incelenmiştir. Oyun oynayan çocukların en çok ev (n:30) ortamında oyunlar oynadığı bulunmuştur.

Kitaplarda oyun oynayan çocukların oyun oynadıkları materyaller incelenmiş, çocukların sıklıkla oyuncakla (n:42) oynadıkları görülmüştür. Oyuncaklarda kendi içlerinde bölümlere ayrılmış en çok oynanan oyuncakların top (n:9) ve park oyuncakları (n:9) olduğu belirlenmiştir.

Kitaplarda incelenen çocuk oyunlarının en çok destekledikleri gelişim alanları belirlenmeye çalışılmıştır. Bu bölümde en çok desteklenen gelişim alanının bilişsel gelişim (n:48) olduğu, bilişsel gelişim kendi içerisinde becerilere ayrılmış en çok desteklenenin yaratıcı düşünme becerileri (n:26) olduğu görülmüştür.

Kitaplardaki oyunlar Piaget, Parten ve Smilansky'in oyun kuramları baz alınarak incelenmiştir. Her üç kuramcının oyun kuramı çerçevesinde değerlendiren kitaplarda Piaget'in oyun teorisinde en sık kodlanan aşamanın alıştırma/fonksiyonel (n:35), Parten'in oyun teorisinde en sık kodlanan aşamanın tek başına oyun (n:27), Smilansky'in oyun teorisinde en sık kodlanan bölümün işlevsel oyun (n:32) bölümü olduğu saptanmıştır.

Çocuk kitapları çocukları iyi ve kötü her anlamda etkilemektedir. Bu sebeple çocuğun en önemli işi olan oyunun, çocuk kitaplarında yer alması çocuğun kitaptan gördüğü oyunu görüp oynaması, gelişimini desteklemesi açısından oldukça önemlidir. Araştırma kapsamında bu sebeple en çok satan resimli çocuk kitaplarında yer alan çocuk oyunları incelenmiştir.

Araştırmadan elde edilen bulgular doğrultusunda alan yazına katkı sağlamak adına şu önerilerin yararlı olacağı düşünülmektedir:

Resimli çocuk kitaplarında;

- Oyunun çocukların gelişimi üzerindeki etkisi düşünüldüğünde daha fazla çocuk oyunlarına yer verilebilir.
- Ev dışında oyun oynanacak ortamlar hem kitapların içeriği için geniş bir içerik oluşturur hem de çocukları açık hava oyunlarına teşvik edebilir. Bu sebeple kitaplarda ev dışında oynanan daha çok çocuk oyunları yer alabilir.
- Çocukların aile etkileşimleri oldukça önemlidir. Gerçek hayatta da buna örnek olabilmesi adına çocukların, çocuk oyunlarında çocuklara eşlik eden daha çok anne baba figürleri olabilir.
- Öz bakım becerilerine yer verilmesi oldukça önemli bir yer tutmaktadır. Ancak kitaplarda yer alan çocuk oyunlarının en az desteklediği gelişim alanı çıkması alandaki çalışmaların arttırılmasını gerektiğini göstermektedir. Bu sebeple kitaplar öz bakım becerilerinin yer aldığı oyunların artması çocuklar adına daha faydalı olacaktır.
- Kurallı oyunlara diğer oyun türlerine göre daha az yer verildiği gözlemlenmiştir. Çocuk kitapları çocuklara yaşam becerileri aktaran oldukça değerli varlıklardır. Çocuklar oyunlarında 5-7 yaş arası kurallı oyun oynama dönemine geçmektedir. Bu sebeple bu döneme hazırlık olması amacıyla resimli çocuk kitaplarında daha çok kurallı oyunlara yer verilebilir.
- Çocukların gelişimsel özellikleri baz alınarak hazırlanması oldukça önemlidir. Bu sebeple çocuk kitapları hazırlığında bir çocuk gelişimi uzmanının görüşü alınması, içeriğinin çocuğun gelişimsel özellikleri baz alınarak hazırlanması gereklidir.
- Toplumsal cinsiyet rollerini kız erkek ayrımını sonlandırmak adına resimli çocuk kitaplarındaki oyunlarda kız oyunu ya da erkek oyunu gibi nitelendirmeler olmaksızın araba ile oynayan kız çocuklarına, bebekle oynayan erkek çocuklarına daha çok yer verilebilir.
- Prososyal becerilere yer verilmesi oldukça önemli bir konudur. Özellik kişilik gelişiminin büyük bir kısmının 0-6 yaş arası şekillendiği bilgisi göz önüne alındığında kendiliğinden oluşan sosyal davranışların çocuklara örnek teşkil edecek kitaplarda yer verilmesinin değeri daha da anlaşılmaktadır. Bu sebeple

resimli çocuk kitaplarında da, kitaplarda yer alan çocuk oyunlarında da daha çok prososyal davranışları destekleyecek öğelerin yer alması örnek olarak verilebilir.

7. KAYNAKÇA

1. Gündüz, M., Aktepe, V., Uzunoğlu, H., ve Gündüz, D. D. Okul öncesi dönemdeki çocuklara eğitsel oyunlar yoluyla kazandırılan değerler. Muğla Sıtkı Koçman Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi. 2017; 4(1): 62-70.
2. Boz, M., Uludağ, G., ve Tokuç, H. Aile Katılımlı Sosyal Beceri Oyunlarının Okul Öncesi Dönemdeki Çocukların Sosyal Becerilerine Etkisi. Gazi University Journal of Gazi Educational Faculty (GUJGEF). 2018; 38(1): 137-158
3. Sapsağlam, Ö. Okul Öncesi Dönem Çocuklarının Değişen Oyun Tercihleri. Ahi Evran Üniversitesi Kırşehir Eğitim Fakültesi Dergisi. 2018; 19(1): 1122-1135.
4. Yokuş, G., ve Konokman, G. Y. Okul Öncesi Dönemde Çocukların Oyun Davranışları Düzeylerinin Çeşitli Değişkenler Açısından İncelenmesi. Kastamonu Eğitim Dergisi. 2019; 27(3): 1141-1148.
5. Ateş, S., ve Aktaş, N. Duygu Durumlarının Farklılaştığı Resimli Çocuk Kitaplarına Yönelik Okuyucu Tepkilerinin İncelenmesi. Ahi Evran Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi. 2020; 6(3): 726-745.
6. Erdem, A. Ü., Aydos, E. H., ve Çoban, A. Resimli Çocuk Kitaplarında Yer Alan Olumsuz Duygular Ve Karakterlerin Kullandığı Baş Etme Stratejileri. Abant İzzet Baysal Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi. 2017; 17(2): 914-931.
7. Özdemir, A. A., ve Beceren, B. Ö. Çocuk Kitaplarının Okul Öncesi Öğretmenlerinin Görüşleri ve Kitap İncelemesi Çerçevesinde Değerlendirilmesi. Uluslararası Türkçe Edebiyat Kültür Eğitim (Teke) Dergisi. 2020; 9(3): 1216-1242.
8. Körükçü, Ö. Okulöncesi Eğitime Yönelik Resimli Çocuk Kitaplarının Bulunması Gereken Temel Özellikler Açısından İncelenmesi. Trakya University Journal Of Social Science. 2012; 14(2): 243-254
9. Gönen, M., Uludağ, G., Tanrıbuyurdu, E. F., ve Tüfekçi, E., 0-3 Yaş Çocuklarına Yönelik Resimli Çocuk Kitaplarının Özelliklerinin İncelenmesi. Hacettepe Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi. 2014; 29(1): 126-139.
10. Yükselen, A., Yumuş, M., ve Işık, E. Çocuk Kitabı Seçme Kriterlerine İlişkin Okul Öncesi Eğitimcilerin Görüşleri. Başkent University Journal of Education. 2016; 3(2): 161-168.
11. Toran, M., ve Dilek, A. Çocuklar Ve Kitaplar: Piaget'nin Oyun Kuramına Göre Bir Değerlendirme. Yaşadıkça Eğitim Dergisi. 2017; 31(1): 41-54.
12. Gönen, M., ve Aydos, E. H. Resimli Çocuk Kitaplarının İçerik Ve Fiziki Özelliklerinin İncelenmesi. Siirt Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi. 2013; 1
13. Erbay, F., ve Durmuşoğlu Saltalı, N. Altı Yaş Çocuklarının Günlük Yaşantılarında Oyunun Yeri ve Annelerin Oyun Algısı. Journal of Kırşehir Education Faculty. 2012; 13(2): 249-264.
14. Özer, A., Gürkan, A. C., Ramazanoğlu, M. O., İstanbul, S., Oyunun Çocuk Gelişimi Üzerine Etkileri. Doğu Anadolu Bölgesi Araştırmaları. 2006; 54-57.
15. Akınbay, H. Okul Öncesi Dönemde Oyunun Önemi Ve Çocukların Motor Gelişimi Üzerine Etkileri (Doktora Tezi). Konya: Selçuk Üniversitesi; 2014.
16. Ayan, S., ve Memiş, U. A. Erken Çocukluk Döneminde Oyun. Selçuk Üniversitesi Beden Eğitimi ve Spor Bilim Dergisi. 2012; 14(2) : 143-149.

17. Bağlı, M. T. Oyun, Bilişsel Gelişim Ve Toplumsal Dünya: Piaget, Vygotsky Ve Sonrası. Ankara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Dergisi. 2004; 37(2): 137-169.
18. Aslan, Ö. M. Anaokuluna Devam Eden Çocukların Oyun Davranışları ve Oyunlarında Ortaya Çıkan Zorbalık Davranışları (Doktora Tezi). Ankara: Hacettepe Üniversitesi; 2013.
19. Arslan, F. 1-3 Yaş Dönemindeki Çocuğun Oyun ve Oyuncak Özelliklerinin Gelişim Kuramları ile Açıklanması. C.Ü. Hemşirelik Yüksek Okulu Dergisi. 2000; 4 (2):40-43.
20. Uskan, S. B., ve Bozkuş, T. Eğitimde Oyunun Yeri. Uluslararası Güncel Eğitim Araştırmaları Dergisi.2019; 5(2): 123-131.
21. Ulutaş, A. Okul Öncesi Dönemde Drama Ve Oyunun Önemi. Adıyaman Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi. 2011; 4(6): 232-242.
22. Koçyiğit, S., Tuğluk, M. N., ve Kök, M. Çocuğun Gelişim Sürecinde Eğitsel Bir Etkinlik Olarak Oyun. Atatürk Üniversitesi Kazım Karabekir Eğitim Fakültesi Dergisi. 2007; (16): 324-342.
23. Pellis, S. M., Pellis, V. C., Pelletier, A., ve Leca, J. B. Is Play a Behavior System, and, If so, What Kind?. Behavioural Processes. 2019; 160: 1-9.
24. Pellegrini, A. D., ve Smith, P. K. The Development Of Play During Childhood: Forms And Possible Functions. Child Psychology And Psychiatry Review. 1998; 3(2): 51-57.
25. Bergen, D., ve Fromberg, D. P. Play And Social Interaction In Middle Childhood. Phi Delta Kappan. 2009; 90(6): 426-430.
26. Frost, J. L. A History Of Children's Play And Play Environments: Toward A Contemporary Child-Saving Movement. New York: Routledge; 2010. Chapter 1, Early Historical Views On Children's Play; p9-33.
27. Seven, S. Oyunun Tarihi. Ogelman, G. H.(Ed.). Yaşamın İlk Yıllarında Oyun: Oyuna Çok Yönlü Bir Bakış. Ankara: Pegem Akademi; 2016.
28. Bergen D.Theoretical Perspectives On Play And Learning. Brooker, E., Blaise, M., ve Edwards, S. (Eds.). Sage Handbook Of Play And Learning In Early Childhood. London: Sage; 2014.
29. Wood, E., ve Attfield, J. Play, Learning And The Early Childhood Curriculum. 2nd ed. London: Sage; 2005. Chapter 2, Ideologies, Ideals And Theories; p28-59
30. Oğuz, B. U. V., ve Akyol, A. K. Çocuk Eğitiminde Montessori Yaklaşımı. Çukurova Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi. 2006; 15(1): 243-256.
31. Takhvar, M. Play And Theories Of Play: A Review Of The Literature. Early Child Development And Care. 1988; 39(1): 221-244.
32. Schwartzman, H. (Ed.). (2012). Transformations: The Anthropology Of Children's Play. New York: Plenum Press; 1978. Chapter 1, Anthropological Play; p1-7
33. Yogman, M., Garner, A., Hutchinson, J., Hirsh-Pasek, K., Golinkoff, R. M., and Committee on Psychosocial Aspects of Child and Family Health. The Power Of Play: A Pediatric Role In Enhancing Development In YoungChildren. Pediatrics. 2018; 142(3); 1-18.
34. Meckley, A. M. Social Learning in Early Childhood Play Communities. Early Years. 1997; 17(2); 11-15.

35. Pehlivan, H. The Role Of Play On Development And Learning. *Journal Of Human Sciences*. 2016: 13(2); 3280-3292.
36. Saracho, O. N. Educational Play İn Early Childhood Education. *Early Child Development and Care*. 1991: 66(1); 45-64.
37. Türkođlu, B. Oyun Temelli Bilişsel Gelişim Programının 60-72 Aylık Çocukların Bilişsel Gelişimine Etkisi (Doktora Tezi). Konya: Selçuk Üniversitesi; 2016.
38. Milteer, R. M., Ginsburg, K. R., ve Mulligan, D. A. The Importance Of Play İn Promoting Healthy Child Development And Maintaining Strong Parent-Childbond: Focus On Children İn Poverty. *Pediatrics*. 2012: 129(1); e204-e213.
39. Çelik, A., ve Şahin, M. Spor ve Çocuk Gelişimi. *International Journal of Social Science*. 2013: 6(1); 467-478.
40. Yiğitođlu, G. T., Vural, B. K., ve Körükçü, Ö. 4-5 Yaş Grubu Çocukların Sosyal Gelişim Düzeyleri ile Öz Bakım Becerileri Arasındaki İlişkinin İncelenmesi. *Kastamonu Eğitim Dergisi*. 2018: 26(3); 897-905.
41. Chapparo, C. J., ve Hooper, E. Self-Care At School: Perceptions Of 6-Year-Old Children. *American Journal of Occupational Therapy*. 2005: 59(1); 67-77.
42. Kaçan, M. O., Ata, S., Kimzan, İ., ve Karayol, S. Bazı Deđişkenlere Göre Annelerin Çocuklarının Öz Bakım Becerilerini Destekleme Uygulamaları. *Mehmet Akif Ersoy Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*. 2019: (52); 428-446.
43. Dilek, A.3-6 Yaş Resimli Hikaye Kitaplarında Yer Alan Resimlerde Özbakım Becerilerinin İncelenmesi. II.Cyprus International Congress Of Educational Reseach; 2015 ;Kıbrıs.
44. Mellou, E. Play Theories: A Contemporary review. *Early Child Development And Care*. 1994: 102(1); 91-100.
45. Sutton-Smith, B. Piaget On Play: A Critique. *Psychological Review*. 1966: 73(1); 104-110.
46. Takhvar, M. Play And Theories Of Play: A Review Of The Literature. *Early Child Development And Care*. 1988: 39(1); 221-244.
47. Nicolopoulou, A. Oyun, Bilişsel Gelişim Ve Toplumsal Dünya: Piaget, Vygotsky Ve Sonrası. *Ankara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Fakültesi Dergisi*. 2004: 37(2); 137-169.
48. Ahmad, S., Ch, A. H., Batool, A., Sittar, K., ve Malik, M. Play and Cognitive Development: Formal Operational Perspective of Piaget's Theory. *Journal of Educationand Practice*. 2006: 7(28); 72-79.
49. Xu, Y. Children's Social Play Sequence: Parten's Classic Theory Revisited. *Early Child Development and Care*. 2010: 180(4); 489-498.
50. Parten, M. B. Social Play Among Preschool Children. *The Journal Of Abnormal And Social Psychology*. 1933: 28(2); 136.
51. Rubin, K. H., Maioni, T. L., ve Hornung, M. Free Play Behaviors İn Middle-And Lower-Class Preschoolers: Parten And Piaget Revisited. *Child Development*: 1976; 47(2): 414-419.
52. Göncü, A. Development Of İnter Subjectivity İn The Dyadic Play Of Preschoolers. *Early Childhood Research Quarterly*. 1993: 8(1); 99-116.

53. Lin, M. C. S. The Effect Of İntegrated Classroom Activities On Dramatic And Sociodramatic Play İn Preschoolchildren (DoctoralDissertation).Amerika: Arizona State University; 1992.
54. Portko, S. A Study Of Play Behavior In Elementary School Children (Pretend Play, Cognitive Aspects).(Doctoral Dissertation). Amerika: Wayne State University;1985.
55. Takhvar, M., ve Smith, P. K. (1990). A Review And Critique Of Smilansky's Classification Scheme And The "Nestedhierarchy" Of Play Categories. Journal Of Research İn Childhood Education. 1990: 4(2); 112-122.
56. Rosen, C. E. The Effects Of Sociodramatic Play On Problem-Solving Behavior Among Culturally Disadvantaged Preschool Children. Child Development. 1974: 45(4); 920-927.
57. Chien, M. Y. G. Thematic Fantasy Play Training With Preschool Children (Doctoral Dissertation).Amerika: Arizona State University; 1995.
58. Şirin, M. R. Edebiyat ve çocuk edebiyatı edebiyatın amacı ve işlevi. Türk Dili Dergisi. CX. 2016: (780); 12-31.
59. Sınar, A. Türkiye'de Çocuk Edebiyatı Çalışmaları. Türkiye Araştırmaları Literatür Dergisi. 2006: (7); 175-226.
60. Şimşek, T. Çocuk Edebiyatı Tarihine Ön Söz. Türk Dili Dergisi. 2014: 7(756); 15-58.
61. Çiftçi, F. Çocuk Edebiyatında Yaş Gruplarına Göre Kitaplar Ve Özellikleri. Anemon Muş Alparslan Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi. 2013 1(1); 125-137.
62. Erkan, Ç. E. R. Çocuk Edebiyatı Yapıtlarının Çocuğa Göre Olmasını Sağlayan Başat Bir Değişken: Eğitsel Özellikler. Uluslararası Çocuk Edebiyatı ve Eğitim Araştırmaları Dergisi (ÇEDAR). 2019: 3(1); 1-11.
63. Taşdelen, V. Çocuk Edebiyatında Görsel Öğe. Çocuk ve Medeniyet. 2016: 1(1); 123-135.
64. Ganea, P. A., Pickard, M. B., and DeLoache, J. S. Transfer Between Picture Books And Thereal World By Very Young Children. Journal of Cognition and Development. 2008: 9(1); 46-66.
65. Fang, Z. Illustrations, Text, And The Child Reader: What Are Pictures İn Children's Story Books For?. Reading Horizons: A Journal of Literacy and Language Arts. 1996: 37(2); 3.
66. Strasser, J., ve Seplocha, H. Using Picture Boks To Support Young Children's Literacy. Childhood Education. 2007: 83(4); 219-224.
67. Şahin, G. Okul Öncesi Dönem Çocuk Kitaplarında Görsel Bir Uyaran Olarak Resim. International Periodical For The Languages, Literature And History Of Turkish Orturkic. 2014: 9(3); 1309-1324.
68. Martinez, M., ve Harmon, J. M. Picture/Text Relationships: An İnvestigation Of Literary Elements İn Picture Books. Literacy Research And Instruction. 2012: 51(4); 323-343.
69. Kara C. Çocuk Kitabı Seçiminde Resimlemelerle İlgili Olarak Ebeveynin Dikkat Etmesi Gereken Başlıca Unsurlar. Batman Üniversitesi Yaşam Bilimleri Dergisi. 2012: 1(1); 225-232.

70. Çolaklar, H. Bartın İl Halk Kütüphanesindeki Okul Öncesi Dönem Çocuk Kitaplarının Dış Yapı Ölçütleri: Yazım, Dil, Biçim ve İçerik Özelliklerine Göre Değerlendirilmesi. *Bilgi Yönetimi*. 2019: 2(2); 145-168.
71. Argan, M. T., Argan, M., ve Kurulgan, M. Kitaplara İlişkin Biçimsel Özelliklerin Okuyucu Tutumları Üzerine Etkisi. *Bilgi Dünyası*. 2008: 9(1); 179-206.
72. Gönen, M., Uygun, M., Erdoğan, Ö., ve Katrancı, M. Resimli Çocuk Kitaplarının Fiziksel, İçerik ve Resimleme Özellikleri Açısından İncelenmesi. *Milli Eğitim Dergisi*. 2012: 42(196); 258-272.
73. Gönen, M., Karakuş, H., Uysal, H., Kehci, A., Ulutaş, Z., ve Kahve, Ö. Resimli Çocuk Kitaplarının İçerik ve Resimleme Özelliklerinin Bazı Değişkenler Açısından İncelenmesi. *Hacettepe Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*. 2016: 31(4); 724-735.
74. Demircan, C. Tübitak Çocuk Kitaplığı Dizisindeki Kitapların Dış Yapısal Ve İç Yapısal Olarak İncelenmesi. *Mersin Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*. 2006: 2(1); 12-27.
75. Kılıç, Z., Değirmenci, Ş., Ünsal, F. Ö., ve Balat, G. U. (2017). Okul Öncesi Dönem Çocuklarına Yönelik Resimli Çocuk Kitaplarında Yer Alan Temel Kavramların İncelenmesi. *Mehmet Akif Ersoy Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*. 2017: (44); 424-441.
76. Veziroğlu, M., ve Gönen, M. (2012). Resimli Çocuk Kitaplarının MEB Okul Öncesi Eğitim Programı'ndaki Kazanımlara Uygunluğunun İncelenmesi. *Eğitim ve Bilim*. 2012: 37(163); 226-238.
77. Er, S. (2016). Okulöncesi Dönemde Anne Babaların Etkileşimli Hikâye Kitabı Okumalarının Önemi. *Başkent University Journal of Education*. 2016: 3(2); 156-160.
78. Varol, V. Resimli Hikâye Kitaplarının Okul Öncesi Eğitim Kurumlarına Devam Eden Çocukların Kuralları Uygulayabilme Becerilerine Etkisi. *Uluslararası Beşeri Bilimler ve Eğitim Dergisi*. 2019: 5(10); 126-143.
79. Yurtseven, L. Annelerin Çocuklarına Hikâye Okumasının Çocukların Sosyal Beceri Gelişimine Etkisinin İncelenmesi (Yüksek Lisans Tezi). Malatya: İnönü Üniversitesi; 2011.
80. Metin, G. T., ve Gökçay, G. Bebeklik Ve Erken Çocukluk Döneminde Kitap Okuma: Çocuk Sağlığı İzlemlerinde Etkili Bir Gelişim Önerisi. *Çocuk Dergisi*. 2014: 14(3); 89-94.
81. Bayraktar, A., ve Çabuk, B. Öğretmen Adayları Öğrencilerine Kitap Okuyor Mu? Öykü Kitaplarının Okuma Yazma Öğretiminde Kullanımı. 3. Ulusal Çocuk Ve Gençlik Edebiyatı Sempozyumu; 2011; Ankara.
82. Çetin, A. Erken Okuryazarlık Becerileri Eğitim Programının Erken Okuryazarlık Ve Erken Matematik Becerileri Üzerine Etkisinin İncelenmesi (Doktora Tezi). Ankara: Hacettepe Üniversitesi; 2019.
83. Wasik, B. A., ve Bond, M. A. Beyond The Pages Of A Book: Interactive Book Reading And Language Development In Preschool Classrooms. *Journal Of Educational Psychology*. 2001: 93(2); 243-250.
84. Hargrave, A. C., ve Sénéchal, M. A Book Reading İntervention With Preschool Children Who Have Limited Vocabularies: The Benefits Of Regular Reading And Dialogic Reading. *Early Childhood Research Quarterly*. 2000: 15(1); 75-90.

85. Çetinkaya, F. Ç., ve Durmaz, M. Çeviri Resimli Çocuk Kitaplarının Kültür Aktarımı Açısından İncelenmesi Stili. *Abant İzzet Baysal Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*. 2020: 20(2); 945-959.
86. Yıldırım, K., Aykaç, N., ve Okçu, S. T. Yaratıcı Drama Ve Resimli Çocuk Kitapları: Kültürlerarası Duyarlılığı Geliştirmek İçin Örnek Bir Uygulama. *Yaratıcı Drama Dergisi*. 2019: 14(1); 55-72.
87. Ostrosky, M. M., Favazza, P. C., Yang, H. W., McLaughlin, K., and Stalega, M. Let's Get Moving: Using Children's Literature to Support Physical Activity and Readiness Skills. *Grantee Submission*. 2018: 32(1); 39-44.
88. Chapparo, C. J., ve Hooper, E. Self-Care At School: Perceptions Of 6-Year-Old Children. *American Journal Of Occupational Therapy*. 2005: 59(1); 67-77.
89. Saracho, O. N. Children's Play In The Visual Arts And Literature. *Early Child Development And Care*. 2010: 180(7); 947-956.
90. Pellegrini, A. D. The Relations Between Symbolic Play And Literate Behavior: A Review And Critique Of The Empirical Literature. *Review Of Educational Research*. 1985: 55(1); 107-121.
91. Welsch, J. G. Playing With In And Beyond The Story: Encouraging Book-Related Pretend Play. *The Reading Teacher*. 2008: 62(2); 138-148.
92. Roskos, K. A., Ve Christie, J. F. Mind Brain And Play-Literacy Connections. *Journal Of Early Childhood Literacy*. 2011: 11(1); 73-94.
93. Kohm, K. E., Holmes, R. M., Romeo, L., and Koolidge, L. The Connection Between Shared Story Book Readings, Children's İmagination, Social İnteractions, Affect, Prosocial behavior, And Social Play. *International Journal Of Play*. 2016: 5(2); 128-140.
94. Crawford, P. A., Roberts, S. K., and Zygouris-Coe, V. Addressing 21st-Century Crises Through Children's Literature: Picture Books As Partners For Teacher Educators. *Journal Of Early Childhood Teacher Education*. 2019: 40(1); 44-56.
95. Strasser, J., and Seplocha, H. Using Picture Books To Support Young Children's Literacy. *Childhood Education*. 2007: 83(4); 219-224.
96. Tel, M., Tan., Ç., ve Çiftçi, A. Çocuk Hikâye Kitaplarında Boş Zaman Ve Oyun Temasının İncelenmesi. *Akademik Sosyal Araştırmalar Dergisi*. 2020: 8(15); 16-31.
97. Kırman, A. Çocuk Kitaplarında Oyun Ve Oyuncak Kavramının İncelenmesi (Doktora Tezi). Ankara; Hacettepe Üniversitesi; 2019.
98. Wiseman, A. M., and Jones, J. S. Examining Depictions Of Bullying İn Children's Picture Books: A Content Analysis From 1997 To 2017. *Journal Of Research İn Childhood Education*. 2018: 32(2); 190-201.
99. Quinn, S. M. F., and Flannery, M. Examining The Culture Of Fatherhood İn American Children's Literature: Presence, İnteractions, And Nurturing Behaviors Of Fathers İn Caldecott Award Winning Picture Books (1938—2002). *Fathering*. 2006: 4(1); 71-96.
100. Yazıcı, D. N., Yıldız, C., ve Durmuşoğlu, M. C. Erken Çocukluk Dönemi Resimli Çocuk Kitaplarının Eğitsel Özelliklerinin İncelenmesi. *Abant İzzet Baysal Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*. 2017: 18(2); 1196-1209.

101. Kaymaz, Ç. Özel Gereksinimliliği İçeren Türkçe Ve Çeviri Resimli Çocuk Kitaplarının İncelenmesi (Yüksek Lisan Tezi). Ankara: Hacettepe Üniversitesi; 2017.
102. Erden, S., ve Tomris, Y. Resimli Çocuk Kitaplarındaki Toplumsal Cinsiyet Olgusunun İncelenmesi (Yüksek Lisan Tezi). Aydın: Adnan Menderes Üniversitesi; 2019.
103. Kütük, A. Eko-Okullardaki Çocuk Kitaplarının Çevre Eğitimi Açısından İncelenmesi (Yüksek Lisans Tezi), Aydın: Adnan Menderes Üniversitesi; 2019.
104. Sarı, T. (2019). Çocuk Kütüphanelerinde Yer Alan Çocuk Kitaplarının Çocuk Hakları Açısından İncelenmesi: Ankara İli Örneği (Yüksek Lisans Tezi). Aydın: Adnan Menderes Üniversitesi; 2019.
105. Erdem, A. Ü., Aydos, E. H., ve Çoban, A. Resimli Çocuk Kitaplarında Yer Alan Olumsuz Duygular Ve Karakterlerin Kullandığı Baş Etme Stratejileri. Abant İzzet Baysal Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi. 2017: 17(2); 914-931.
106. Bay, D. N. Resimli Çocuk Kitaplarının MEB Okul Öncesi Eğitim Programındaki Temel Kavramlar Açısından İncelenmesi. Uluslararası Temel Eğitim Araştırmaları Dergisi. 2020: 4(1); 12-24.
107. Koçak, D. C. Ankara İlindeki Üniversitelere Bağlı Anaokullarında Bulunan 2005-2017 Yılları Arasında Basılmış Resimli Öykü Kitaplarının Duygusal Okuryazarlık Açısından İncelenmesi(Yüksek Lisans Tezi). Ankara: Hacettepe Üniversitesi; 2018.
108. Özdemir, M. Nitel Veri Analizi: Sosyal Bilimlerde Yöntembilim Sorunsalı Üzerine Bir Çalışma. Eskişehir Osmangazi Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi. 2010: 11(1); 323-343.
109. Güçlü, İ. Sosyal Bilimlerde Nitel Araştırma Yöntemleri. Ankara: Nobel Yayınları; 2019. Bölüm 4; Örnekleme.90.
110. Pekdoğan, S. (2017). 3-6 Yaş Çocuğa Sahip Ebeveynlerin Resimli Çocuk Kitabı Seçimi Ölçütlerinin İncelenmesi. Ekev Akademi Dergisi. 2017: (71); 315-326.
111. Ogelman, H. G., Aytaç, P., Erol, A., Erdentuğ, F. G., Yolaç, Ö. A., ve Özbilenler, M. G. Anne-Baba Ve Çocuk Görüşleri Doğrultusunda Oyun. International Anatolia Academic Online Journal Social Sciences Journal. 2019: 5(2); 65-87.
112. Aksoy, P., Baran, G. Annelerin Cinsiyet Rollerine İlişkin Özellikleri İle Çocukların Oyuncak Tercihleri Ve Oynadıkları Oyun Türleri Arasındaki İlişki Üzerine Bir Çalışma. Eğitimde Nitel Araştırmalar Dergisi. 2017: 5(1); 102-136.
113. Gmitrova, V., Podhajecká, M., and Gmitrov, J. Children's Play Preferences: Implications For The Preschool Education. Early Child Development And Care. 2009: 179(3); 339-351.
114. Gooden, A. M., and Gooden, M. A. Gender Representation İn Notable Children's Picture Books: 1995–1999. Sex Roles. 2001: 45(1); 89-101.
115. Filipović, K. Gender Representation İn Children's Books: Case Of An Early Childhood Setting. Journal of Research in Childhood Education. 2018: 32(3); 310-325.

116. Özdemir, S. 5-6 Yaş Grubu Çocukların Serbest Zaman Etkinliklerindeki Oyun Ve Oyuncak Tercihlerinin İncelenmesi. *Journal of Educational Science*. 2014: 2(2); 1-15.
117. Cevher Kalburan, F. N.Okul Öncesi Dönem Çocuklarının Dış Mekânda Oyun Fırsatları Ve Ebeveyn Görüşleri. *Sosyal Politika Çalışmaları Dergisi*. 2014: (32); 113-135.
118. Koçyiğit, S., ve Baydilek, N. B. Okul Öncesi Dönem Çocuklarının Oyun Algılarının İncelenmesi. *Yüzüncü Yıl Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*. 2015: 12(1); 1-26.
119. Barnes, E., and Puccioni, J. Shared Book Reading And Preschool Children's Academic Achievement: Evidence From The Early Childhood Longitudinal Study—Birth Cohort. *Infant And Child Development*. 2017: 26(6); E2035.
120. Ceran, C. Resimli Çocuk Kitaplarının Eleştirel Düşünme Becerilerini Desteklemesi Yönünden İncelenmesi (Yüksek Lisans Tezi). Ankara: Hacettepe Üniversitesi; 2019.
121. Ulutaş, A. Okul Öncesi Dönemde (6 Yaş) Belli Başlı Oyunların Çocukların Psikomotor Gelişimine Etkisi (Yüksek Lisans Tezi). Malatya: İnönü Üniversitesi; 2011.
122. Durualp, E., ve Aral, N. Çocukların İnce Ve Kaba Motor Gelişimlerine Oyun Etkinliklerinin Etkisinin İncelenmesi. *Afyon Kocatepe Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*. 2018: 20(1); 243-258.
123. Gözalan, E., ve Koçak, N. (2014). Oyun Temelli Dikkat Eğitim Programının 5-6 Yaş Çocukların Kelime Bilgi Düzeylerine Etkisinin İncelenmesi. *Karamanoğlu Mehmetbey Üniversitesi Sosyal Ve Ekonomik Araştırmalar Dergisi*. 2014: 2014(4); 115-121.
124. Newland, L. A., Roggman, L. A., and Boyce, L. K. The Development Of Social Toy Play And Language In Infancy. *Infant Behavior And Development*. 2001: 24(1); 1-25.
125. Uzmen, S., ve Mağden, D. Okul Öncesi Eğitim Kurumlarına Devam Eden Altı Yaş Çocuklarının Prososyal Davranışlarının Resimli Çocuk Kitapları İle Desteklenmesi.M.Ü. Atatürk Eğitim Fakültesi Eğitim Bilimleri Dergisi. 2002: 15; 193-212.
126. Durualp, E., ve Aral, N. Altı Yaşındaki Çocukların Sosyal Becerilerine Oyun Temelli Sosyal Beceri Eğitiminin Etkisinin İncelenmesi. *Hacettepe Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*. 2010: 39(39); 160-172.

8. EKLER

EK -1: Kitaplar İncelenirken Kullanılan Kitap İnceleme Formu

KİTAP İNCELEME FORMU

Genel bilgiler	
Kitabın adı nedir? Kitabın yazarı kimdir? Kitabın çizeri kimdir? Kitap hangi yayın evinden çıkmıştır? İncelenen kitabın kaçınıcı baskısıdır? İncelenen kitabın basım yılı nedir?	
Kitap türü nedir? (Masal, hikaye, öykü, sessiz kitap)	
Kitap kaç sayfadır?	
Kitabın konusu nedir?	
Kitap kaç yaş grubu çocuklara hitap etmektedir?	
Kitabın üstünde belirtilen yaş grubu ile içerisindeki öykünün hitap ettiği yaş grubu aynı mıdır?	
Kitabın üstünde belirtilen yaş grubu ile içerisindeki öykünün hitap ettiği yaş grubu farklı ise kitap kaç yaş grubuna hitap etmelidir?	
Kitabın resimleri konuyu yansıtıyor mu?	
Oyun ve Çocuk kitapları	
Kitapta oyun görsel olarak yer almakta mıdır?	
Kitabın içerisinde oyun kelimesi geçiyor mu?	
Kitabın içerisinde çocuk oyunu bulunuyor mu?	
Kitabın içerisinde çocuk oyunu bulunuyorsa adı nedir?	

Kitapta yer alan oyun bilinen bir oyun mudur, hayali bir oyun mudur?	
Kitapta bulunan çocuk oyunu gelişimsel olarak kaç yaş grubunun oynayabileceği bir oyundur?	
Kitapta yer alan çocuk oyunu hem metinde hem görsel olarak belirtilmiş mi?	
Kitapta tavsiye edilen yaş grubu ile kitapta geçen çocuk oyunun gelişimsel dönemi aynı mıdır?	
Oyun oynayan çocuğun cinsiyetleri nelerdir?	
Kitapta yer alan çocuk oyunu Parten'in kuramına göre hangi kategoride yer alır?	<ul style="list-style-type: none"> • Katılımsız/Uğraşsız Oyun • Seyirci Rolünde Oyun • Tek Başına/Yalnız Oyun • Paralel Oyun • Katılımcı/Birlikte Oyun • Kooperatif/İşbirlikçi Oyun
Kitapta yer alan çocuk oyunun Parten'in kuramına göre yer aldığı yaş grubu ile kitapta tavsiye edilen yaş grubu aynı mıdır?	
Kitapta yer alan çocuk oyunu Smilansky'in kuramına göre hangi kategoride yer alır?	<ul style="list-style-type: none"> • İşlevsel Oyun • Yapı- İnşa Oyunu • Sembolik/Dramatik Oyun • Kurallı Oyun
Kitapta yer alan çocuk oyunun Smilansky'in kuramına göre yer aldığı yaş grubu ile kitapta tavsiye edilen yaş grubu aynı mıdır?	
Kitapta yer alan çocuk oyunu Piaget'in kuramına göre hangi kategoride yer alır?	<ul style="list-style-type: none"> • Alıştırırmalı/Fonksiyonel Oyun • Sembolik Oyun • Kurallı Oyun
Kitapta yer alan çocuk oyunun Piaget'in kuramına göre yer aldığı yaş grubu ile kitapta tavsiye edilen yaş grubu aynı mıdır?	

Kitapta yer alan çocuk oyunu grup oyunu mu, tek başına oynanabilen bir oyun mu?	
Kitapta oyun oynayan çocuk kimlerle oynuyor? (anne, baba, arkadaş, kardeş, akraba, bir büyük)	
Kitaptaki Oyun ortamı neresidir? (Ev, okul, bahçe, orman, park vb.)	
Kitapta oyunun adı belirtilmiş mi, yoksa resimlerden mi anlaşılıyor?	
Kitapta oyun oynayan çocuk oyununda oyun için herhangi bir malzeme/oyuncak kullanmış mıdır?	
Kitapta oyun oynayan çocuk oyununda malzeme/oyuncak kullandıysa bu nedir ve kaç tanedir?	
Kitapta oyun oynayan çocuk oyununda herhangi bir malzeme kullandıysa bunlar doğal bir maddeler midir, yapay maddeler midir?	
Kitapta oyun oynayan çocukta ortaya çıkan belirgin bir davranış var mıdır?	
Kitaptaki oyun oynayan çocuğun davranışları kitapta tavsiye edilen yaş grubundaki çocukların gelişimsel düzeyine uygun mudur?	
Kitapta oyun oynayan çocuk oyun içerisinde yaratıcılığını kullanacak bir durum sergilemiş midir?	
Kitapta oyun oynayan çocuk oyunda taklit becerilerini kullanıyor mu?	
Kitapta yer alan oyun sırasında bir tartışma yaşanıyor mu?	
Kitapta yer alan oyun sırasında tartışma	

yaşandıysa nasıl çözülüyor?	
Kitapta yer alan oyundaki nesnelere amacına uygun kullanılıyor mu?	
Kitapta yer alan oyunun çocuğa kazandırdığı herhangi bir beceri var mı?	
Kitapta yer alan oyun çocuğun hangi gelişim alanını destekliyor?	
Kitapta yer alan oyun bir kere mi oynanıyor, tekrarlıyor mu?	
Kitapta yer alan oyunda çocuklar bir yetişkinin eşyasını kullanıyor mu?	
Kitapta yer alan çocukların oyun boyunca duygu durumları nasıldır? (mutlu, üzgün, korkmuş, şaşkın)	
Kitapta yer alan çocukların oyun boyunca duygu durumları değişiyor mu?	
Kitapta yer alan oyun nasıl sonlanıyor?	

EK-2: Bulgular ve Tartışmada Yararlanılan Kitaplar

Kitap Adı	Yazar	Yayınevi
1. İyilik	Alison Green	İş Bankası Kültür Yayınları
2. Babamın Battaniyesi	Sara Şahinkanat	Yapı Kredi Yayınları
3. Mutlu Su Aygırı	Richard Edwards	İş Bankası Kültür Yayınları
4. Hayvanlar Senfonisi	Dan Brown	Altın Kitap
5. Önce Hayal	Judit Malika Liberman	Redhouse Kidz Yayınları
6. Babam Yanımdayken	Kolektif	Redhouse Kidz Yayınları
7. Annemin Çantası	Sara Şahinkanat	Yapı Kredi Yayınları
8. Şu Yaramaz Tavşanlar	Ciara Flood	İş Bankası Kültür Yayınları
9. Duygular	Libby Walden	Hep Kitap
10. Uykusu Gelmeyen Porsuk	Costanze Von Kitzing Çev./ Leyla Çınar	İş Bankası Kültür Yayınları
11. Bir Dostluk Masalı	Sussanna Isern	Uçanbalık Yayıncılık
12. Komik Hayvan İsimleri Bakanlığı	Kes Gray, Nikki Dyson Çev. Canan Bolel	Domingo Yayınevi
13. Hiç Hata Yapmayan Kız	Mark Pett, Gary Rubinstein Çev. Meltem Özdemir	1001 Çiçek
14. Pezzettino	Leo Lionni	Elma Yayınevi
15. İşte Benim Bir Günüm	Matt Lamothe	Redhouse Kidz Yayınları
16. İyi Uykular Arkadaşlar	Lindha Ashman	Beyaz Balina Yayınları
17. Frederick	Leo Lionni	Elma Yayınevi
18. Olduğun Gibisin	Oliver Clerc	Aylak Kitap
19. İyi Yürekli Dev Memo	Julia Danoldson	İş Bankası Kültür Yayınları
20. Ay'ı Kim Çaldı?	Helen Stratton	Yapı Kredi Yayınları
21. Değnek Adam	Julia Danoldson	İş Bankası Kültür Yayınları
22. Aç Tırtıl	Eric Carle	Mavi Bulut Yayıncılık
23. Gergedanlar Krep Yemez	Anna Kemp	Pearson Logman
24. Eyvah Mutfakta Fil Var	Smriti Halls	Beyaz Balina Yayınları
25. Kelime Koleksiyoncusu	Peter H. Reynolds	Altın Kitaplar
26. Yavru Ahtapot Olmak Çok Zor	Sara Şahinkanat	Yapı Kredi Yayınları

27.	Cebimdeki Mandalina Ağaçları	Şermin Yaşar	Doğan Egmont Yayıncılık
28.	Minik Salyongoz Pepe ile Dev Balina Zeze	Julia Danoldson	Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları
29.	Minik Balık Okyanus Macerası	Julia Danoldson	Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları
30.	Çorbamda Zürafa Var	Ross Brucah	Beyaz Balina Yayınları
31.	Hiçbir Şey Yapmama Günü	Beatrica Alemagna	Aylak Kitap
32.	Ben SandalyeDeğilim	Ross Burach	Beyaz Balina Yayınları
33.	Kış Kedileri	Janet Lawler	Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları
34.	Duvarım Arkasında Ne Var	Ayşegül Dede	TimaşÇocuk
35.	Yoğun Bir Yıl	Leo Lionni	Elma Yayınevi
36.	Ben İnsanım	Susan Verde	Altın Kitap
37.	Akıllı Tilkinin Masalı	Debi Gliori	Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları
38.	Babasının Bir Tanesi	Zack Bush	Beyaz Balina Yayınları
39.	Küçük Bir Sorunum Var Dedi Ayı	Heinz Jainsch	Yapı KrediYayınları
40.	Karanlıktan Korkan Mum	Selen Aydın	Günışığı Kitapları
41.	Zor Balık	Büşra Tarçalır	Redhouse KidzYayınları
42.	Yazı Yazan İnekler	Doreen Cronin	Beyaz Balina Yayınları
43.	Bir Ağaç	Radriigo Mattioli	AbmYayınevi
44.	Kırmızı Kanatlı Baykuş	Feridun Oral	Yapı Kredi Yayınları
45.	Komşudaki Tiyatro	Sonja Danowski	Ketebe Yayınları
46.	Bana Öyle Bakma	Gökçe Gökçeer	Kırmızı Kedi Yayınları
47.	Büyüme	Libby Walden	Hep Kitap Yayınları
48.	Bir Kavanoz Mutluluk	Davide Cali	Uçanbalık Yayıncılık
49.	Belki	Kolektif	Nar Çocuk Yayınları
50.	Ayı Geldi	Richard T. Morris	Ketebe Yayınları
51.	Alexander ve Oyuncak Fare	Leo Lionni	Elma Yayınevi
52.	Küçük Cesur Tavşan Hopi	Nicola Kinnear	Beyaz Balina Yayınları

53.	Ben Yapmadım	Lucy Barnard	Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları
54.	Huysuz Uğur Böceği	Eric Carle	Kuraldışı Yayınları
55.	İnek Möli Asla Unutmaz	Pınar Erbaş	Masalperest Yayınları
56.	Benim Babam Kötü Örnek	Aslı Tohumcu	Can Çocuk Yayınları
57.	Büyük Macera	Elina Ellis	Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları
58.	İyi Geceler Farecikler	Frances Watson	1001 Çiçek Yayınları
59.	Bu Vücut Benim Ben Ne Dersem O Olur	Jayneen Sandeers	Beyaz Balina Yayınları
60.	Pig Adında Yalancı	Aoran Blabey	Beyaz Balina Yayınları
61.	Bir Sevgi Masalı	Lori Haskins Houran	Beyaz Balina Yayınları
62.	Sevginin Gücü	Caroline Richards	Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları
63.	Köpekler Bale yapmaz	Anna Kemp	Pearson Yayınları
64.	Deniz'in Sıfır Atık Kitabı	Sima Özkan	Redhouse Kidz Yayınları
65.	Bugün Nasıl Hissediyorsun?	Molly Potter	Altın Kitaplar
66.	Bizon Raymon	Lou Beauchesne	Çınar Yayınları
67.	Kedi Adası	Behiç Ak	Can Çocuk Yayınları
68.	Hoş Geldim	Rayka Kumru	Hep Kitap Yayınları
69.	Yüzyüz	Leo Lionni	Elma Yayınevi
70.	Onun Adı Ay Tozu	Katia Canciani	1001 Çiçek Yayınları
71.	Renk Canavarı	Anna Llenas	Nesin Yayınevi
72.	Uykuya Dalamayan Minik Yediuyurun Hikayesi	Sabine Bohlman	Yapı Kredi Yayınları
73.	Kısa Boylu Zürafa	Yasemin Temizarabacı Yıldırım	Yapı Kredi Yayınları
74.	Su Prensesi	Susan Verde	Nar Çocuk Yayınları
75.	Kütüphane Tavşanı	Annie Silvestro	Beyaz Balina Yayınları
76.	Harika Şeyler Yaşayacaksın	Emily Winfield Martin	Epsilon Yayınevi
77.	Matthew'un Rüyası	Leo Lionni	Elma Yayınevi
78.	Kaybolan Eldiven	Sharon Harmer	Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları

79.	Küçük Mavi Sandalye	Cary Fagan	UçanbalıkYayıncılık
80.	İşte Ben!	Stephanie Moss	Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları
81.	Çöp Adam	Gülşen Manisalı	Masalperest Yayınları
82.	Uykusuz Koala	Kübra Nur Özkeçeci	Beyaz Balina Yayınları
83.	Tavşan Dinledi	Cori Doerrfeld	Gergedan Yayınları
84.	Kötü Sözler Kötü Kokar	Mauro Scarpa	Nar Çocuk Yayınları
85.	Dünya'nın En Güzel Ülkesi	Özge A. Lokmanekim	AbmYayınları
86.	Lea ve Fil	Kim Sena	Çınar Yayınları
87.	Kirpi ve Sergi	Özge Bahar Sunar	Redhouse KidzYayınları
88.	Böğürtlen Cini ve Sarı Gaga	Feridun Oral	Yapı Kredi Yayınları
89.	Tırtıl Boyu	Leo Lionni	Elma Yayınevi
90.	Nunu	Özlem Fedai Korçak	Elma Yayınevi
91.	Gece Maymunu Gündüz Maymunu	Julia Donaldson	1001 Çiçek Yayınları
92.	Kutu Değil	Antoinnette Portis	Beyaz Balina Yayınları
93.	Dünyanın En Büyük evi	Leo Lionni	Elma Yayınevi
94.	Tırtık Tütüyor	Robert Starling	Final Kültür Sanat Yayınları
95.	Uğur Böceği Uç Uç Lusi	Sharon King Chai	Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları
96.	Uçan Süpürge İyi Yürekli Cadı ve 4 Kafadar	Julia Danolds	Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları
97.	Fırtınalı Gece	Debi Gliori	Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları
98.	Kara Tina	Gizem Gözde Uçar	Altın Kitaplar
99.	Mutluluk Bir Tilkidir	Evelina Dacentina	Hippo Kitap
100.	Akşam Yemeğine Gelen Kuzu	Steve Smallman	Beyaz Balina Yayınları

EK-3: Etik Komisyon Onayı

T.C.
HACETTEPE ÜNİVERSİTESİ
Rektörlük

Sayı : 35853172-000
Konu : Bedriye ÇELİK Hk

SAĞLIK BİLİMLERİ FAKÜLTESİ DEKANLIĞINA

İlgi : 07.09.2020 tarihli ve E-68552689-000-00001224530 sayılı yazı

Fakülteniz Çocuk Gelişimi Bölümü Yüksek Lisans öğrencilerinden **Bedriye ÇELİK**'in **Doç. Dr. Saniye BENCİK KANGAL** danışmanlığında yürüttüğü "**Resimli çocuk kitaplarında yer alan çocuk oyunlarının gelişimsel bakış açısıyla incelenmesi**" başlıklı çalışma Üniversitemiz Senatosu Etik Komisyonunun **13 Ekim 2020** tarihinde yapmış olduğu toplantıda incelenmiş olup, etik açıdan uygun görülmüştür.

Bilgilerinizi ve gereğini saygılarımla rica ederim.

e-imzalıdır
Prof. Dr. Vural GÖKMEN
Rektör Yardımcısı

EK-4: Dijital Makbuz



Dijital Makbuz

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

Gönderinizin ilk sayfası aşağıda gönderilmektedir.

Gönderen:	Bedriye Çelik
Ödev başlığı:	Resimli Çocuk Kitaplarında Yer Alan Oyunların Gelişimsel Ba...
Gönderi Başlığı:	Resimli Çocuk Kitaplarında Yer Alan Oyunların Gelişimsel Ba...
Dosya adı:	ar_nda_Yer_Alan_Oyunlar_n_Geli_imsel_Bak_A_s_yla_ncelenm...
Dosya boyutu:	14.76M
Sayfa sayısı:	168
Kelime sayısı:	32,794
Karakter sayısı:	226,992
Gönderim Tarihi:	10-Haz-2021 11:04AM (UTC+0300)
Gönderim Numarası:	1603952545

T.C.
HACETTEPE ÜNİVERSİTESİ
SAĞLIK BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ

RESİMLİ ÇOCUK KİTAPLARINDA YER ALAN ÇOCUK OYUNLARININ
GELİŞİMSEL BAKIŞIYLA İNCELENİŞİ

Bedriye ÇELİK

Çocuk Gelişimi ve Eğitimi Programı
YÜKSEK LİSANS TEZİ

ANKARA
2021

Copyright 2021 Turnitin. Tüm hakları saklıdır.

EK-4: Orjinallik Raporu

Resimli Çocuk Kitaplarında Yer Alan Çocuk Oyunlarının Gelişimsel Bakış Açısıyla İncelenmesi

ORJİNALLİK RAPORU

% 3	% 3	% 1	% 1
BENZERLİK ENDEKSİ	İNTERNET KAYNAKLARI	YAYINLAR	ÖĞRENCİ ÖDEVLERİ

BİRİNCİL KAYNAKLAR

1	www.openaccess.hacettepe.edu.tr:8080 İnternet Kaynağı	<% 1
2	docplayer.biz.tr İnternet Kaynağı	<% 1
3	Submitted to Middle East Technical University Öğrenci Ödevi	<% 1
4	dergipark.gov.tr İnternet Kaynağı	<% 1
5	kefad.ahievran.edu.tr İnternet Kaynağı	<% 1
6	Submitted to Mersin Üniversitesi Öğrenci Ödevi	<% 1
7	spor388580094.wordpress.com İnternet Kaynağı	<% 1
8	dergipark.org.tr İnternet Kaynağı	<% 1

9. ÖZGEÇMİŞ

I. BİREYSEL BİLGİLER

Adı-Soyadı: Bedriye ÇELİK

Doğum Tarihi/ Yeri: Sakarya/05.01.1996

Uyruk: T.C

Adres: Yenigün Mah. Aytekin Sk. Saray Evler Sitesi No: 17 Daire: 4 Adapazarı/
Sakarya

GSM: 05392625045

II. EĞİTİM DURUMU

2019-2021: Hacettepe Üniversitesi Sağlık Bilimleri Enstitüsü, Çocuk Gelişimi ve Eğitimi Bölümü

2015-2019: Hacettepe Üniversitesi Sağlık Bilimleri Fakültesi, Çocuk Gelişimi Bölümü

2010-2014: Sakarya Adapazarı Tes-İş Anadolu Lisesi

III. MESLEKİ DENEYİM

2019-2020 Özel Sakarya Dil ve Konuşma Özel Eğitim ve Rehabilitasyon Merkezi, Çocuk Gelişimci

2020- Elma Yayınevi, Çocuk Gelişimci

IV. BİLİMSEL FAALİYETLER

- **Çelik, B.,** Alpalt, A., En Çok Satan 50 Resimli Çocuk Kitabında Hayvan Karakter Analizi
Sakarya Üniversitesi 11. Ulusal Okul Öncesi Öğrenci Kongresi
- **Çelik, B.,** Tübitak Çocuk Kitapları Çocuk Hakları Kitap Serisinin Çocuk Hakları Evrensel Bildirgesi Açısından İncelenmesi
İstanbul Üsküdar Üniversitesi 6. Ulusal Çocuk Gelişimi Öğrenci Kongresi