



**KTO KARATAY ÜNİVERSİTESİ
LİSANSÜSTÜ EĞİTİM ENSTİTÜSÜ
ÇOCUK GELİŞİMİ ANABİLİM DALI
ÇOCUK GELİŞİMİ TEZSİZ YÜKSEK LİSANS PROGRAMI**

**ÇOCUK OYUNLARININ PROBLEM ÇÖZME BECERİLERİNE VE DİL
GELİŞİMLERİNE ETKİSİ**

Fatma OTRAR

Yüksek Lisans Projesi

**KONYA
Kasım 2023**

ÇOCUK OYUNLARININ PROBLEM ÇÖZME BECERİLERİNE VE DİL
GELİŞİMLERİNE ETKİSİ

Fatma OTRAR

KTO Karatay Üniversitesi
Lisansüstü Eğitim Enstitüsü
Çocuk Gelişimi Anabilim Dalı
Çocuk Gelişimi Tezsiz Yüksek Lisans Programı

Yüksek Lisans Projesi

Tez Danışmanı: Doç. Dr. Hatice YALÇIN

Konya
Kasım 2023

KABUL VE ONAY

Fatma OTRAR tarafından hazırlanan “Çocuk Oyunlarının Problem Çözme Becerilerine ve Dil Gelişimlerine Etkisi” başlıklı bu çalışma, Kasım 2023 tarihinde başarılı bulunarak jürimiz tarafından Yüksek Lisans Projesi olarak kabul edilmiştir.

Tez Danışmanı: **Doç. Dr. Hatice YALÇIN**
KTO Karatay Üniversitesi

Bu tezsiz yüksek lisans bitirme projesinin yapılması gereken bütün gerekliliklerinin yerine getirdiğini onaylıyorum.

Doç. Dr. Hatice YALÇIN
Anabilim Dalı Başkanı

Jüri tarafından kabul edilen bu çalışmanın Yüksek Lisans Projesi olması için gerekli şartları yerine getirdiğini onaylıyorum.

Dr. Öğr. Üyesi Necati VARDAR
Enstitü Müdürü

BİLDİRİM

Enstitü tarafından onaylanan Yüksek Lisans Projeimin tamamını veya herhangi bir kısmını basılı veya dijital biçimde arşivleme ve aşağıda belirtilen koşullar dahilinde erişime açma iznini KTO Karatay Üniversitesine verdiğimi bildiririm. Bu izinle, Üniversiteye verilen kullanım hakları dışındaki tüm fikri mülkiyet haklarım bende kalacak ve gelecekteki çalışmalar (makale, kitap, lisans, patent vb.) için tezimin tamamının veya bir bölümünün kullanım hakları yalnızca bana ait olacaktır.

Tezimin bütünüyle kendi çalışmam olduğunu, başkalarının haklarını ihlal etmediğimi ve tezimin tek yetkili sahibi olduğumu beyan ve taahhüt ederim. Telif hakkı bulunan ve sahiplerinden yazılı izinle kullanılması zorunlu olan kaynakları, yazılı izin alarak kullandığımı ve istenildiğinde izinlerin suretlerini Üniversiteye teslim etmeyi taahhüt ederim.

Yükseköğretim Kurulu tarafından yayımlanan “Lisansüstü Tezlerin Elektronik Ortamda Toplanması, Düzenlenmesi ve Erişime Açılmasına İlişkin Yönerge” kapsamında, tezim, aşağıda belirtilen koşullar haricince, YÖK Ulusal Tez Merkezi ve KTO Karatay Üniversitesi Açık Erişim Sisteminde erişime açılır.

Enstitü / Fakülte Yönetim Kurulu kararı ile tezimin erişime açılması mezuniyet tarihimden itibaren 2 yıl ertelenmiştir.¹

Enstitü / Fakülte Yönetim Kurulunun gerekçeli kararı ile tezimin erişime açılması mezuniyet tarihimden itibaren ... ay ertelenmiştir.²

Tezimle ilgili gizlilik kararı verilmiştir.³⁴

Kasım 2023

Fatma OTRAR

¹ MADDE 6(1) Lisansüstü teze ilgili patent başvurusu yapılması veya patent alma sürecinin devam etmesi durumunda, tez danışmanının önerisi ve enstitü anabilim dalının uygun görüşü üzerine enstitü veya fakülte yönetim kurulu iki yıl süre ile tezin erişime açılmasının ertelenmesine karar verebilir.

² MADDE 6(2) Yeni teknik, materyal ve metotların kullanıldığı, henüz makaleye dönüşmemiş veya patent gibi yöntemlerle korunmamış ve internette paylaşılması durumunda 3. şahıslara veya kurumlara haksız kazanç imkanı oluşturabilecek bilgi ve bulguları içeren tezler hakkında tez danışmanının önerisi ve enstitü anabilim dalının uygun görüşü üzerine enstitü veya fakülte yönetim kurulunun gerekçeli kararı ile altı ay 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.

⁴ 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.

ETİK BEYAN

KTO Karatay Üniversitesi Lisansüstü Eğitim Enstitüsü Proje Hazırlama ve Yazım Kurallarına uygun olarak Doç. Dr. Hatice YALÇIN danışmanlığında tarafımdan üretilen bu proje çalışmasında; sunduğum tüm veri, enformasyon, bilgi ve belgeleri bilimsel etik kuralları çerçevesinde elde ettiğimi, tüm değerlendirme, analiz, bulgu ve sonuçları bilimsel usullere uygun olarak sunduğumu, tez/proje çalışmasında yararlandığım kaynakların tümüne bilimsel normlara uygun biçimde atıfta bulunarak kaynak gösterdiğimi, projemin kaynak gösterilen durumlar dışında özgün olduğunu bildirir, aksi bir durumda aleyhime doğabilecek tüm hak kayıplarını kabullendiğimi beyan ederim.

Kasım 2023

Fatma OTRAR

Aileme

TEŐEKKÖR

Lisansüstü çalıőmalarımnda her zaman desteęini hissettięim, her aradıęımda ulaőabildięim, kariyerimde çok önemli bir yeri olan sayın ve çok kıymetli danıőmanım Doç. Dr. Hatice YALÇIN tüm samimiyetimle çok teőekkür ederim.

Kasım 2023

Fatma OTRAR

ÖZET

Fatma OTRAR

Çocuk Oyunlarının Problem Çözme Becerilerine ve Dil Gelişimlerine Etkisi

Yüksek Lisans Projesi

Konya, 2023

Çocuk gelişiminde oyun oynamak çok önemlidir. Oyun yoluyla çocuklar sosyal yaşamla iletişim kurmaktadır. Oyuncaklar, çocukların kelimeleridir. Çocuk deneyim kazandıkça, çeşitli materyallerle oynadıkça ve etrafındaki insanları izledikçe aynı zamanda problem çözmeyi de öğrenir. Aslında 8 ila 11 ay gibi erken bir dönemde, çocuklar problem çözme becerilerini geliştirmektedirler. Problem çözme becerileri genellikle okul öncesi yıllarda ortaya çıkmaya başlamaktadır. Çoğu durumda çocukların problem çözme becerileri, çeşitli durumlarla karşılaştıklarında ortaya çıkmaktadır. Çocuk, bir problem durumunda çözüm üreten yetişkinleri gözlemler ve daha sonra problem çözme becerilerini kazanır. Bu rol modelleri çocukların eylemlerinin sorunları ve sonuçlarını nasıl etkileyebileceğini anlamalarına yardımcı olur. Problem çözmenin en önemli yönlerinden biri, sorunu en erken aşamada tanımlamaktır, böylece daha ciddi bir duruma dönüşmesi önlenir. Çocukların başkalarıyla sağlıklı ilişkiler geliştirebilmesi için bu tür bilgiler gereklidir. Ayrıca problem çözme, çocukların bilişsel gelişiminde hayati bir rol oynamaktadır. Problem çözme hem bilişsel gelişim hem de dil gelişimi için önemli bir beceridir. Bu çalışmada; çocukların her yaşta oyun oynamalarının önemi; çocukların oyun oynarken problem çözme becerilerinin gelişimi; çocukların oyunlar sırasında dil gelişimlerine olan desteği de dikkate alındığında bu araştırmada çocuk oyunlarının problem çözme becerilerine ve dil gelişimlerine etkisinin detaylı incelemeler yapılmıştır. Bu bilgilerin çocuk gelişimi bilim alanına katkı sağlaması amaçlanmıştır.

Anahtar Kelimeler

Çocuk oyunları, problem çözme, dil gelişimi, çocuk gelişimi

ABSTRACT

Name SURNAME

The Effect of Children's Games on Problem Solving Skills and Language Development

Master's Project

Konya, 2023

Playing games is very important in child development. Children communicate with social life through play. Toys are children's words. As the child gains experience, plays with various materials, and watches the people around him, he also learns to solve problems. In fact, as early as 8 to 11 months, children are developing problem-solving skills. Problem-solving skills usually begin to emerge in the preschool years. In most cases, children's problem-solving skills emerge when they encounter various situations. The child observes adults producing solutions to a problem and then acquires problem-solving skills. These role models help children understand how their actions can affect problems and their consequences. One of the most important aspects of problem solving is identifying the problem at the earliest stage so it can be prevented from developing into a more serious situation. This type of information is necessary for children to develop healthy relationships with others. Additionally, problem solving plays a vital role in children's cognitive development. Problem solving is an important skill for both cognitive development and language development. In this study; the importance of children playing at all ages; development of children's problem-solving skills while playing; Considering the support of children's language development during games, this study conducted detailed examinations of the effects of children's games on their problem-solving skills and language development. This information is intended to contribute to the field of child development science.

Keywords

Children's games, problem solving, language development, child development

İÇİNDEKİLER

KABUL VE ONAY	Hata! Yer işareti tanımlanmamış.
BİLDİRİM	ii
ETİK BEYAN.....	iii
TEŞEKKÜR.....	v
ÖZET.....	ii
ABSTRACT.....	iii
İÇİNDEKİLER	iv
TABLOLAR DİZİNİ	vi
ŞEKİLLER DİZİNİ.....	vii
KISALTMALAR DİZİNİ.....	viii
1. GİRİŞ	1
2. OYUN	4
2.1. Oyunun Tanımı ve Kapsamı.....	4
2.2. Oyun Oynama Basamakları.....	5
2.3. Çocuk Oyunlarının Yararları.....	10
2.4. Oyun Çeşitleri.....	16
2.4.1. Karakterine Göre Oyun Çeşitleri	16
2.4.2. Oynandığı Yerlere Göre Oyun Çeşitleri	18
2.4.3. Kullanılan Araca Göre Oyun Çeşitleri	19
2.4.4. Hareketlilik Derecesine Göre Oyun Çeşitleri	20
2.5. Dijital Oyunlar.....	21
3. PROBLEM ÇÖZME BECERİLERİ.....	27
3.1. Problem Çözme Becerilerinin Tanımı ve Kapsamı.....	27
3.2. Problem Çözme Basamakları	29
3.3. Problem Çözmede Uygulanan Problem Kurma ile Öğrenme	32
3.4. Çocuklarda Problem Çözme Becerilerinin Gelişimi	33
3.5. Problem Çözme Becerilerinin Kazanılmasında Ebeveynlerin Rolü	35

4. DİL GELİŞİMİ.....	37
4.1. Dil Gelişiminin Kapsamı.....	37
4.1. Çocuğun Dil Gelişimi ve Dil Edinimi.....	39
4.1. Dil Gelişimi ve Oyun Arasındaki İlişki.....	51
4.1. Dil Gelişimi İçin Çocuğun Desteklenmesi.....	51
3. SONUÇ.....	53
KAYNAKLAR.....	54
ÖZGEÇMİŞ.....	67

TABLÖLAR DİZİNİ

Tablo 1. Oyunun yaş gruplarına göre görülen aşamaları	Hata! Yer işareti tanımlanmamış.
Tablo 2. Dijital oyunlarda kullanılan kısaltmalar	24
Tablo 3. Fonolojik işlem süreçlerinin gelişimi	41

ŞEKİLLER DİZİNİ

Şekil 1. Dijital oyun oynayan bireylere oyunların farklı yönlerle kazanımları.....	23
Şekil 2. Problem çözme sürecinde aşamalar	28
Şekil 3. Problem çözme basamakları	31
Şekil 4. Çocuk için dili kavramanın ve dil ediniminin gelişim aşamaları	38

KISALTMALAR DİZİNİ

Kısaltma	Açıklama
AAP	American Academy of Pediatrics Amerikan Pediatri Akademisi
ESRB	Entertainment Software Rating Board Eğlence Yazılımı Derecelendirme Kurumu
MEB	Milli Eğitim Bakanlığı
TÜİK	Türkiye İstatistik Kurumu
UN	United States
UNESCO	United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization

1. GİRİŞ

Çocuk gelişimi ve çocuk eğitimi alanlarında oyunun önemi çok büyüktür. Oyunlar çocukları aktif ve sağlıklı kılar, aynı zamanda fiziksel, sosyal, duygusal ve psikolojik olarak çocuğun sağlıklı olmasına etki eder (Aliyari vd., 2018, s. 177). Oyuna dayalı öğrenme çocukların hayatında kalıcı öğrenmeyi de sağlamaktadır çünkü çocukların işbirliği yapmasına, iletişim kurmasına, etkileşimde bulunmasına ve birbirleriyle grup halinde çalışmasına olanak tanır. Strateji oyunları beyin fonksiyonlarını geliştirir, yeni bilgiler öğrenmeye motive eder, becerilerini geliştirir ve konuyla duygusal bir bağ kurar (Lestari & Prima, 2017, s. 178). Bir oyun oynadıktan sonra çocuğa hızlı geri bildirim alma yeteneği, kişinin performansını olumlu bir şekilde nasıl artırabileceği konusunda değerli bilgiler sağlar. Eğitimsel öğrenme hedefleri müfredata dahil edildiğinde öğrenme tamamen yeni bir boyut kazanır (Nawang Sari, 2016, s. 729).

Oyun Tabanlı Öğrenme hem öğrenme hem de öğretme yaklaşımlarını geliştirmek için başarıyla kullanılacak bir kavramdır. Temel olarak oyunları öğretim ortamına birleştirmeyi gerektirir. Eğitimcilerin karşılaştığı en zor görevlerden biri, her biri benzersiz olan ve çok çeşitli kişiliklere, öğrenme stillerine ve yeteneklere sahip olan büyük bir öğrenci grubunu eğitmektir. Çocuklara öğrenmeye olan ilgilerini sürdürmelerine yardımcı olacak ödüller ve sürpriz bileşenler içeren çeşitli eğitsel oyunlar üzerinde çalışma fırsatı verilir (Arslan ve Dilci, 2015, s. 48). Oyun kavramının benimsenmesiyle eğitimsel öğrenme yeni bir boyut kazanmaktadır. Modern teknolojinin ilerlemesiyle birlikte bilginin yayılmasına yardımcı olacak çok sayıda uygulama ortaya çıkmıştır. Dijital oyunları ve uygulamalı bilimlere birleştiren mevcut öğrenme ortamı, hem eğitimcilerin öğretmesine hem de çocukların öğrenmesine yardımcı olmuştur (Özden Gürbüz, 2016, s. 529).

Araştırmalar, oyunların erken çocukluk döneminde ve sonrasında sağlıklı gelişim için gerekli olduğunu göstermiştir. Oyun, çocukların bildiklerini ve bilmediklerini pratik etmelerine olanak tanır. Deneme yanılma yoluyla deneyler yapmalarına, sorunlara çözüm bulmalarına, en iyi stratejileri geliştirmelerine ve yeni güven ve beceriler geliştirmelerine olanak tanır (Türkoğlu, 2018, s. 1653).

Çocuklar oyun oynarken isimleri, fiilleri, nesnelere ne işe yaradığını veya eylem sözcüklerini ve nasıl tanımlanacağını öğrenebilirler. Nesnelere keşfetmeyi ve nasıl

hissettiklerini, onları nereye koyabileceğinizi ve ne kadar büyük ya da küçük olduklarını görmeyi öğrenirler. Ebeveynler, çocuklarına ihtiyaç duydukları kelimeleri vermede çok önemli bir rol oynarlar (Charles vd., 2017, s. 925)..

Fiziksel ve zihinsel sağlığı korumada oyun ve oyun yoluyla hareketliliğin önemi günümüzde daha önemli hale gelmiştir.. Oyun çocuklara diğer bireylerle işbirliğini öğretmekte ve bu sayede çocuğun bilişsel, dil, sosyal, duygusal ve ahlak gelişimine önemli oranda katkı sağlamaktadır (Zekioglu, Tatar ve Özdemir,2018, s. 109). Oyunlarda oyuncu çocuklar tüm takım adına düşünmektedir ve bu durum aynı zamanda ekip çalışması, takım iş birliği, birlikte hareket etme gibi becerileri de kazandırmaktadır (Savaş ve Gülüm, 2014, s. 183). Oyuncular aynı zamanda sıra bekleme, hakkını arama, başkalarının haklarına saygı duyma, liderlik gibi becerileri de geliştirmektedirler (Goldstein & Lerner, 2016). Bunlara ek olarak oyun sırasında çocuklar fedakarlık ruhunu da geliştirmektedirler. Oyunlar ve oyun oynarken beden hareket etmesiyle birlikte egzersizler aynı zamanda çocukların IQ'sunun ve zihinsel yeteneklerinin artmasına da yardımcı olmaktadır (Aktaş Arnas, 2017, s. 19).

Çocuklar oyun oynarken aslında pek çok konuda problem çözmektedirler. Problem çözme oyunlarının ve etkinliklerinin temel faydaları özellikle çocuklar için motivasyon sağlaması ve ekip çalışmasıyla birlikte katılım sağlanabilmesidir (Arslan ve Dilci, 2015, s. 48). Oyunlar, öğrenme için daha eğlenceli bir ortam sağlamakla birlikte oyun sırasında ortaya çıkan yeni durumlara karşı çocuğun karar verebilmesini ve yeni çözümler üretebilmesini de sağladığından önemli yararları bulunmaktadır (Gelişli ve Yazıcı, 2015, s. 1859). Problem çözme becerileri oyun oynarken gelişmektedir çünkü etkileşimli, hedef odaklı oyunlar tüm katılımcılarda başarı duygusunu teşvik edebilir ve ilişkiler kurmaya yardımcı olabilir (Özservet Çakırer, 2015, s. 264).

Problem çözme, çocuğun bir problemi tespit ettiği ve bunun üstesinden gelmek için bir çözüm bulduğu süreçtir. Çocuk problem çözme becerilerini, bardağın içinden topu nasıl çıkaracağını bulmaktan, oyuncu alan bir çocukla etkileşime geçmeye kadar her türlü bağlamda kullanır (Yeates, Schultz & Selman, 1991, s. 369). Çocuklar, doğası gereği problem çözme konusundaki farklı yaklaşımları anlamazlar; bu beceriler, yaşamın ilk günlerinden başlayarak, zaman içinde yavaş yavaş gelişir. Çocuk deneyim kazandıkça, stratejileri test ettikçe, çeşitli materyallerle oynadıkça ve etrafındaki insanları izledikçe

problem çözmeyi öğrenir (Bingham, 1998, s.101). Aslında 8 ila 11 ay gibi erken bir dönemde, çocuğun problem çözme becerilerinin ilk işaretleri görülebilmektedir (Oğuz ve Köksal Akyol, 2015, s. 106). Çocuk bir oyuncak bir battaniyenin veya sepetin altına saklandığında onu ortaya çıkarmak için temel problem çözme yöntemlerini kullanmaya başlar ve bu problem çözme süreci, bilişsel gelişimin devam etmesiyle birlikte daha da profesyonelleşir (Goodman, Gravitt, & Kaslow, 1995, s. 473).

Yeni yürümeye başlayan bir çocuk farklı türde oyuncaklar ve bunların sunduğu zorluklar konusunda daha deneyimli hale gelmektedir. Ayrıca sorunları kendi başlarına çözmek için daha fazla odaklanma ve sabır geliştirebilir (Kneeland, 2001, s. 83). Ortaya çıkan problem çözme becerilerini, yardım etmek için hemen müdahale etmeden, çabalarını gözlemleyerek desteklemek gerekir. Küçük çocuğun bir yapbozun parçalarını sıgdırmakta zorlandığı, blokları düşmeyecek şekilde hizaladığı veya sıkışmış bir arabayı farklı yere alıp çıkardığı görüldüğünde genellikle ebeveynler müdahale etme eğilimindedir. Oysa çocuk her denemede daha fazla problem çözme deneyimi kazanmaktadır ve müdahale edildiğinde problem çözme becerileri kısıtlanabilir (Çavuş, 2004, s. 162; Webster, 2010, s. 87).

Tüm bu bilgiler ışığında çocukların her yaşta oyun oynamalarının önemi; çocukların oyun oynarken problem çözme becerilerinin gelişimi; çocukların oyunlar sırasında dil gelişimlerine olan desteği de dikkate alındığında bu araştırmada çocuk oyunlarının problem çözme becerilerine ve dil gelişimlerine etkisinin detaylı incelemeler yapılarak çocuk gelişimi bilim alanına katkı sağlaması amaçlanmıştır.

2. OYUN

2.1.Oyunun Tanımı ve Kapsamı

Oyun bir çocuğun hayatının en önemli yönlerinden biridir. Çocuklar oyun oynayarak yaratıcı düşünmeyi ve sosyal olarak etkileşim kurmayı öğrenmektedirler ve yaşama uyum sürecinde oyun oynama tekniği sayesinde daha kolay dünyayı anlamlandırmaktadırlar. Aynı zamanda oyun yoluyla fiziksel olarak gelişmektedirler (Aypay, 2016, s. 283). Çocuklar bir dizi duygusal beceriyi oyun esnasında keşfetmektedirler ve dünyayı nasıl değerlendireceklerini oyunlar oynarken öğrenmektedirler (Savaş ve Gülüm, 2014, s. 183). Dolayısıyla oyun çocuğun gelişimi için çok önemlidir ve her yaşta oyun oynamanın yararlarını vurgulayan pek çok araştırmada da bu durum pekiştirilmiştir (Arslan ve Dilci, 2015; Göl Güven, 2017;

Tahmores'e (2011) göre, oyun, çocukların öğrenme şeklidir. Telef (2016) çocuk ve ergenlerde oyunun olumlu ve olumsuz etkileri, yaşam doyumu arasındaki ilişkinin incelenmesi başlıklı araştırmasında oyunun, her yaştaki bireyde stresi azalttığı ve bireylerde rahatlama duygusunu oluşturduğu böylece ruhsal açıdan da yarar sağladığı vurgulanmaktadır.

Genel olarak oyun, öğrenmeyi kolaylaştıran tepkilerle ilişkilidir. Oyun oynamak çocukları bedensel, duygusal, sosyal ve zihinsel olarak geliştirir. Yapılan araştırmalarda, oyun oynamanın sinir hücrelerinin ve sinaps bağlantılarının gelişmesine katkıda bulunduğu görülmüştür. Aynı zamanda, oyun oynama deneyimi, beyindeki üzüntü, kaygı, öfke gibi olumsuz hisleri ortadan kaldırmakta ve çocuğun daha ferah olmasını, rahatlamasını sağlamaktadır (Ogelman vd., 2016).

Bazı oyunlarda strateji ve mantık kullanılmaktadır. Çocuklar dama oynarken bile yaklaşan hamle seçeneklerine bakarak geleceğe yönelik düşünme, problem çözme ve muhakeme becerilerini geliştirebilirler. Oyun sırasında yapılan bu uygulamalar çocukların aynı zamanda stratejik düşünme becerilerini geliştirdiği için ve bununla paralel olarak farklı düşünme, olayları yorumlama, mantıksal çerçevede karar verme, gerektiğinde diğer akranlarının yerine kendini koyma gibi becerileri de kazandırdığı için oyunun bilişsel, dil, sosyal, duygusal, cinsel ve ahlak gelişimi açısından çok önemli olduğu söylenebilir (Özer, Gürkan ve Ramazanoğlu, 2006, s. 54).

Çocukluk döneminde, genellikle yoğun fiziksel aktivite olur ve çoğu zaman hareketli yaşam tarzı olur. Ridgers, Stratton ve Fairclough (2006) okul dönemindeki çocukların oyun zamanı boyunca fiziksel aktivite düzeyleri konusunda yaptıkları araştırmada; ilkokuldaki teneffüslerde, çocukların fiziksel egzersiz ve oyun oynama süreleri için tavsiye edilen günlük fiziksel aktivite miktarının %40'ı, kızların ise %30'u boyunca oyun oynadıklarını belirlemişlerdir. Oyun çocukların eğlenmesine, arkadaşlıkların ve akran gruplarının sosyal etkileşime girmelerine izin veren etkinlikleri kapsamaktadır. Aynı zamanda oyun önemli sosyal-bilişsel gelişim özelliğidir ve sosyal derslerin öğrenildiği yerdir (Simon & Childers, 2006, s. 38).

Çocuğun bilişsel gelişimini destekleyen oyunlar, çocuğun karar verme ve problem çözme becerisine katkı sağlar (Horzum, 2011). Oyunlar, dış dünyadan gelen uyaranların, bilişsel yeteneklerin ve kalıpların özümsemesinde etkin bir role sahiptir (Demirhan Sayın, 2016). Çocuklar öfke, mutluluk, üzüntü gibi duygularını oyunlar aracılığıyla ifade ederek dünyayı anlamaya çalışırlar (Landreth, Homeyer ve Morrison, 2006). Çocuğun yaşamının bir parçası olan oyun aynı zamanda kendini daha net ifade etme biçimini de temsil eder. Ayrıca oyun oynamak çocuğun başarı duygusuna hizmet eder ve böylece çocuk bu başarı duygusundan keyif almayı öğrenir. Oyun oynamak gelişim açısından önemlidir. Çocuklar oyun oynayarak hem kendilerini ifade ederler hem de ekstra enerjilerini tüketirler. Oyunlar aynı zamanda sosyal ve dilsel gelişim açısından çocukların arkadaşlarıyla iletişim kurmasını sağlar (Horzum, 2011, s. 57). Oyun oynamak çocukların yaratıcılıklarını ortaya çıkarmalarına ve geliştirmelerine yardımcı olur. Oyun oynamanın çocuğun öğrenme sürecini daha eğlenceli ve kalıcı hale getirmesinde önemli bir etkisi vardır (Orhan, 2018).

2.2. Oyun Oynama Basamakları

Her çocuk biriciktir ve her çocuğun bilişsel, sosyal, duygusal, cinsel, ahlak ve psikomotor gelişim düzeyleri farklı olduğu için her çocuğun oyun oynamadaki aşamaları geçme hızı farklıdır. Bir oyun oynadıktan sonra çocuğa hızlı geri bildirim alma yeteneği, kişinin performansını olumlu bir şekilde nasıl artırabileceği konusunda değerli bilgiler sağlar. Eğitimsel öğrenme hedefleri müfredata dahil edildiğinde öğrenme tamamen yeni bir boyut kazanır (Nawangari, 2016, s. 729). Genel olarak oyunun yaş gruplarına göre aşamaları bulunmaktadır ve Tablo 1'de özetlenmiştir.

Tablo 1. Oyunun yaş gruplarına göre görülen aşamaları

Serbest oyun	0-3 Ay
Tek Başına Oyun	0-2 Yaş
Seyirci Oyunu	2 Yıl
Paralel Oyun	2+ Yıl
Ortak Oyun	3-4 Yıl
İşbirliğine Dayalı Oyun	4+ Yıl
Dramatik veya Fantezi Oyun	5+ Yıl

Tablo 1’de belirtilen oyun aşamaları farklı yaş gruplarında genel olarak çoğu çocuğun oyun oynarken gösterdikleri aşamalardır. Tüm aşamalar çocuklar için keşfetmeyi, yaratıcı olmayı ve eğlenmeyi içermektedir.

Serbest oyun (0-3 ay)

Bebek kolları, bacakları, elleri, ayakları vb. ile çok fazla hareket yapar. Oyun becerilerinin gelişmesi için bebek içinde bakabileceği ilginç nesnelere bulunduğu güvenli bir yere yerleştirilebilir. Bebekler bu dönemde çevrelerini gözlemler ve meraktan dolayı rastgele vücut hareketleri yaparlar. Serbest oyun aslında oyun oynamaya benzemeyebilir ancak gelecekteki gelişim için zemin hazırlar. Yeni doğan bebekler kendi başlarına boş bir oyunla meşgul olsalar da keşfetmeyi teşvik etmek yararlı olmaktadır. Örneğin bebek bir oyun minderinin üzerine yatırılabilir veya ona renkli resimler gösterilebilir. Bakım veren bireylerle etkileşim, bebeklerin yeni hayatları hakkında farkındalık kazanmalarına yardımcı olur (Benenson, Apostoleris & Parnass, 1998, s. 19).

Tek Başına Oyun / Bağımsız Oyun (0-2 Yaş)

Çocuk genellikle başka çocuklarla ve yaşlıları ile aynı ortamda olsa da onlarla birlikte oynamayı değil tek başına oynamayı tercih etmektedir. Bu dönemde bebeğe elleriyle itebileceği nesnelere veya kolaylıkla çekeceği kolları olan oyuncaklar verilebilir. Böylece çocuklar kendi başlarına keşfetmeye çalışırlar ve heyecan duyarak oyun oynarlar. Doğumdan 2 yaşına kadar çocuklar sosyal ortamlarda oyun arkadaşlarına pek dikkat

etmezler. Bağımsız oyun yoluyla kendilerini eğlendirmeyi tercih ederler. Çocuklar tek başına oyuna katılarak çevreleri hakkında bilgi edinir, güven ve bağımsızlık geliştirir, yaratıcılık uygular, neden-sonuç ilişkisini deneyimler ve motor becerilerinde daha detaylı beceriler kazanırlar. Küçük çocuklar, itme oyuncakları, çizim araçları, doldurulmuş hayvanlar, kitaplar, müzik aletleri ve daha fazlası gibi çok çeşitli nesnelere kendilerini eğlendirebilirler. Çocuğa dilediği gibi oynama özgürlüğü verilmelidir çünkü yaratıcılığın gelişimi için önemlidir. Bazı okul öncesi çocuklar ve daha büyük çocuklar kişiliklerine ve ilgi alanlarına bağlı olarak bağımsız oyunu tercih edebilmektedirler (Cairns, Xie & Leung, 1998, s. 26).

Seyirci Oyunu (2 Yıl)

Çocuk yaşamın ilk 2 yılında çoğu zaman diğer çocukları oynarken izler ama henüz onlarla oynamaz. Bebek bu dönemde ebeveyn ya da bakım veren bireyin kucağına oturtulabilir ve bir kardeş veya başka bir çocuk yanındayken neler olup bittiğini gözlemlemesine izin verilmelidir (Connell & Wellborn, 1991). Yaklaşık 2 yaş civarında, küçük çocuklar seyirci oyunlarına katılırlar. Bu, başkalarının oynamasını izlemeyi ancak kendilerinin katılmamasını içerir. Ebeveynler izleyiciyle oynamanın faydalarını hemen göz ardı edebilir, ancak bu durum çocukların eğlenceye katılmak için gereken güveni kazanmalarına yardımcı olabilir. Çocuklar bu dönemde başkalarıyla nasıl oynayacaklarını ve etkileşime gireceklerini öğrenmektedirler. Seyirci oyunu etkin olmadığı için günlük yaşamdaki etkinliklere çocuğun dahil edilmesi kolaydır (Dodge vd., 1990, s. 1289).

Paralel Oyun (2+ Yıl)

Çocuk bu dönemde başkalarının yanında veya yakınında oynar. Bir grup küçük çocuk yan yana oynarlar ama birlikte oynamazlar. Paralel oyuna katılırlar. Çocuklar aynı oyuncakları kullanabilir ve birbirlerini taklit edebilirler ancak akranlarıyla doğrudan etkileşime giremezler. Paralel oyun 2 ila 3 yaş arası yaygındır. Bu onların başkalarıyla bağlantı kurmaya neredeyse hazır olduklarını ve sosyal etkileşime doğru yolda olduklarını gösterir. Çocukların paralel oyuna katılmaları için oyuncaklar ve aktiviteler sağlanmalıdır (Epstein, 1989). Yeni yürümeye başlayan çocuklar genellikle doldurulmuş hayvanlar, bloklar, çıkartma kitapları, kum havuzları ve oyun hamuru gibi şeylerden hoşlanırlar. Küçük çocuklar paylaşmaktan hoşlanmazlar ve öfke nöbetlerini önlemek için

aynı oyuncağın birden fazla örneğini sunulabilir ve nesnelerin nasıl kullanılacağı gösterilebilir. Çocukları birbirlerine yakın oynamaya teşvik etmelidir, ancak onları etkileşime girmeye zorlamamalıdır. İşbirliği ve sosyalleşmeyle ilgili gelişmeye devam ederler ancak bu dönemde bu becerilerin yetersiz olduğu söylenebilir. Çocukların yan yana aynı veya farklı oyuncaklarla oynayabilecekleri bir oyun alanı oluşturulmalıdır (Kolcu, 2014).

Ortak Oyun (3-4 Yıl)

Çocuk bu dönemde oyun sırasında başkalarıyla etkileşime girmeye başlar. 3-4 yaş civarında çocuklar başkalarının eylemleriyle daha fazla ilgilenmeye başlar. Oynarken akranlarıyla etkileşime girmeye başlayacaklar, ancak yine de işleri çoğunlukla kendi başlarına yapacaklar. Örneğin çocuklar birbirlerinin desenleri hakkında yorum yapmadan aynı kağıta çizim yapabilirler ya da giydirme oyunu oynarken kıyafet alışverişinde bulunabilirler. Çocuklar ortak bir hedef doğrultusunda çalışmayacakları için ilişkisel oyunda çok az organizasyon vardır. Bu oyun türü sosyal becerilere, iş birliğine, dile, problem çözmeye ve çatışma çözümüne yardımcı olur. Bu dönemde ilişkisel oyunu teşvik etmek için çocuk düzenli olarak akranlarıyla birlikte kreş, anaokulu, oyun buluşmaları gibi sosyal bir ortamda bulunmalıdır. Diğer çocuklar merak uyandırmaya yardımcı olurlar. Çocukların ilgilerini çeken birçok oyuncak ve aktiviteye sahip olmaları bu dönemde gereklidir. İki kişinin aynı anda oynayabileceği bir oyuncak kullanılabilir. Örneğin mutfak seti veya arabalar varsa tek bir tane oyuncağın bulunması çocukların paylaşmamaları ve ardından öfke ve saldırganlık davranışı göstermelerine neden olabilir. Bu dönemde çocuklar anlamsız da olsa oynarken birbirleriyle konuşabilirler (Öztürk, 2010, s. 64).

İşbirliğine Dayalı Oyun (4+ Yıl)

Bu dönemde çocuk genellikle başkalarıyla oynamaya başlar. Çocuklar ilk olarak 4 veya 5 yaşlarında ortak oyuna katılırlar. Sözlü iletişim, takım çalışması ve paylaşım gibi oyunun diğer aşamalarında kazandıkları becerilerin pratiğini yapmalarına olanak tanır. Ayrıca nezaket, empati ve uzlaşma gibi yeni beceriler de öğrenmeye başlarlar. İşbirliğine dayalı oyun sayesinde çocuklar, ister birlikte bir blok kule inşa etmek, ister ördek-ördek-kaz oynamak olsun, ortak bir hedef doğrultusunda çalışırlar. Sosyal ve duygusal gelişim için gereklidir. Bu dönemde çocuğa günlük yaşamdaki işbirlikçi oyun örneklerinin

gösterilmesi yararlı olabilir. Sırayla gitmeyi veya bahçeyi birlikte ekmeyi içeren bir aile oyunu denenebilir. Yaprak toplamak, kale inşa etmek veya oyuncakları düzenlemek gibi işbirliği gerektiren faaliyetler de teşvik edilebilir. Her iki çocuğun da birbirleriyle oynayabilmesi için bazı talimatlar içeren bir oyun oynamak yararlı olabilir (Sevinç, 2004).

Dramatik veya Fantezi Oyun (5 + Yıl)

Dramatik oyun çocuğun en etkileyici aracı olan hayal gücüne odaklanır. Giyinme, taklit ev veya bir restoranda çalıştığınıza inanma gibi her türlü fantastik aktivite bu kategoriye girer. Başkalarıyla sohbet etmek ve işbirliği yapmak gibi, gerçek dünyada gördüklerini taklit eden davranışlar denerler. Bu dönemde dramatik oyun, uygun aksesuarlarla daha kolaydır. Çocuklara rol yapma oyunlarına uygun kostümler, aksesuarlar ve diğer eşyalar verilebilir. Örneğin, doldurulmuş hayvanlar hayallerindeki sınıftaki öğrenci rolünü üstlenebilirken, plastik yemek takımları hayali restoranlarını daha gerçekçi hale getirebilir ve çocuklar hayali oyunlarda çok eğlenirler (Poyraz, 2003).

Rekabetçi Oyun

Rekabetçi oyun, kuralları ve kazananları olan organize etkinliklerden oluşur. Bazı örnekler masa oyunları ve spordur. Çocuklar rekabetçi oyun yoluyla yalnızca takım çalışmasını öğrenmekle kalmaz, aynı zamanda sırayı alma, kurallara uyma ve başarısızlıkla başa çıkma konusunda da deneyim kazanırlar; bunların hepsi toplumda yön bulma konusunda önemli derslerdir. Çok küçük çocuklar dostça rekabete katılabilir ancak rekabetçi oyunlar çoğunlukla ilkokulda oynanır. Bunu teşvik etmek için ailece oyun geceleri düzenlenebilir veya çocuğu spora yönlendirmek çok yararlıdır. Çocuk aktivitelerine alıştıkça dayanıklılığının ve özgüveninin arttığı daha kolay fark edilebilir (Kuşçu, 2014).

Fiziksel Oyun

Fiziksel oyun vücut hareketini içerir ancak mutlaka rekabetçi bir ortamda olması gerekmez. Bazı örnekler etiket oynamak, frizbi fırlatmak, müzik eşliğinde dans etmek ve scooter sürmektir. Fiziksel oyun çocuklarda kaba ve ince motor becerileri geliştirebilir. Aynı zamanda denge, el-göz koordinasyonu, kas gelişimi ve daha pek çok konuda yardımcı olur. Çocukların aktif olmasına izin verilmelidir. Düzenli fiziksel aktivite yoluyla güçlü ve sağlıklı vücutlar oluştururlar (Sevinç, 2004).

2.3. Çocuk Oyunlarının Yararları

Oyun sağlıklı gelişimi ve eleştirel düşünme becerilerini destekleyen en önemli gelişimsel uygulamadır. Çocuklarda hafızayı güçlendirir, çocukların sebep-sonuç ilişkisini anlamalarına yardımcı olur. Özellikle resim çizmeyi veya bir kelimeyi veya sahneyi canlandırmayı içeren oyunlarla yaratıcı beceriler geliştirilebilir. Aynı zamanda çocukların dünyayı ve bu dünyadaki rollerini keşfetmelerine yardımcı olur (Uysal Bayrak vd., 2018, s. 73).

Amerikan Pediatri Akademisi'nin-AAP (2006, s. 407) yaptığı bir araştırmaya göre "Oyun gelişim için gereklidir çünkü çocukların ve gençlerin bilişsel, fiziksel, sosyal ve duygusal refahına katkıda bulunur. Çocuklar oyun yoluyla problem çözme, neden-sonucu, yaratıcı düşünmeyi ve iletişimi ilk elden öğrenirler. Ayrıca ince ve kaba motor becerilerini de geliştirirler."

Küçük çocuklar nesnelere birbirine nasıl uyduğunu oyun yoluyla öğrenmektedirler. Oyun oynamak çocukların duyularını kullanmalarına olanak tanır, keşfetmeyi ve merakı teşvik eder ve bu beceriler entelektüel gelişimin ve bilişsel süreçlerin temelini oluşturur (Alisinanoğlu ve Kesicioğlu, 2010, s. 93).

Oyun aynı zamanda çocuklara rol yapma, yaratma ve hayal etme konusunda ilham veren bir uygulamadır (Gül, 2012). Yaratıcı, açık uçlu oyun, çocukların kavramsallaştırmasına, beyin fırtınası yapmasına ve eleştirel düşünme becerilerini kullanmasına yardımcı olur. Çocukların sosyal ortamlara uyumunda ve farklı bir durum ortaya çıktığında duruma uyum sağlamasında oyun yoluyla problem çözme ve karar verme becerisi gelişir (Batsopoulou, 2017).

Oyun, küçük çocukların dünyayı nasıl anlamlandırdığıdır. Küçük çocukların sosyal durumları yeniden canlandırması ve farklı roller ve bakış açıları üstlenmesi oyun yoluyla olur. Örneğin, çocuklar toplumu anlamak için ebeveynlerinin davranışlarını ve duygularını taklit edebilirler (akşam yemeği pişiriyormuş gibi yaparlarsa veya ev işleri hakkında tartışarlarsa şaşırmanın!) Bu dersler aynı zamanda daha büyük bir benlik duygusuna da katkıda bulunur (Nawangari, 2016, s. 729). Çocuklar oyun oynarken isimleri, fiilleri, nesnelere ne işe yaradığını veya eylem sözcüklerini ve nasıl tanımlanacağını öğrenebilirler. Nesnelere keşfetmeyi ve nasıl hissettiklerini, onları nereye koyabileceğini ve ne kadar büyük ya da küçük olduklarını görmeyi öğrenirler.

Ebeveynler, çocuklarına ihtiyaç duydukları kelimeleri vermede çok önemli bir rol oynarlar (Charles vd., 2017, s. 925).

Fiziksel ve zihinsel sağlığı korumada oyun ve oyun yoluyla hareketliliğin önemi günümüzde daha önemli hale gelmiştir.. Oyun çocuklara diğer bireylerle işbirliğini öğretmekte ve bu sayede çocuğun bilişsel, dil, sosyal, duygusal ve ahlak gelişimine önemli oranda katkı sağlamaktadır (Zekioğlu, Tatar ve Özdemir,2018, s. 109). Oyunlarda oyuncu çocuklar tüm takım adına düşünmektedir ve bu durum aynı zamanda ekip çalışması, takım iş birliği, birlikte hareket etme gibi becerileri de kazandırmaktadır (Savaş ve Gülüm, 2014, s. 183). Oyuncular aynı zamanda sıra bekleme, hakkını arama, başkalarının haklarına saygı duyma, liderlik gibi becerileri de geliştirmektedirler (Goldstein & Lerner, 2016). Bunlara ek olarak oyun sırasında çocuklar fedakarlık ruhunu da geliştirmektedirler. Oyunlar ve oyun oynarken bedenin hareket etmesiyle birlikte egzersizler aynı zamanda çocukların IQ'sunun ve zihinsel yeteneklerinin artmasına da yardımcı olmaktadır (Aktaş Arnas, 2017, s. 19). Fiziksel olarak oyun oynamak; çocukların psiko-motor gelişimlerini destekler ve hem ince hem de kaba motor becerilerinin gelişmesinde fayda sağlar. Oyun, hareketi ve mekansal ilişkilerin anlaşılmasını teşvik ederek, motor planlama becerilerini teşvik eder. Aynı zamanda denge ve el becerisini destekleyerek psiko-motor gelişime fayda sağlar (Duman ve Temel, 2011, s. 279).

Hareketli oyunlar enerji, dayanıklılık, esneklik ve vücut farkındalığı gibi kaba motor becerilerini de desteklemektedir. Fiziksel oyun örnekleri arasında koşma, atlama, yüzme, blok inşa etme, dans etme, bisiklete binme, zıplama ve ağaçlara tırmanma gibi hareketler yer alır (Haktanır, 2011).

Oyun aynı zamanda sosyal gelişim için de önemlidir çünkü çocukların başkalarıyla nasıl etkileşim kuracaklarını öğrenmelerine yardımcı olur. Oyun aracılığıyla çocuklar sosyal beklentiler ve kurallar konusunda bir anlayış geliştirirler ve oyun düşünce ve fikirleri paylaşma, dinleme ve uzlaşma fırsatları sağlar. Aynı zamanda oyun oynamak sosyal becerileri güçlendirdiği gibi çocukların duygusal yönlerini kullanmalarına fırsat oluşturur. Oyun, çocukların duygularını anlamasına ve işlemesine yardımcı olur. Çocuklar duygularını ve yeni kavramları oyun yoluyla işlerler. Örneğin bir çocuk bir oyunu kaybettiğinde üzüntüyü, öfkeyi ve kederi işlemeyi öğrenir. Oynamak aynı

zamanda güven oluşturmaya yardımcı olur ve kimliklerinin ve özgüvenlerinin gelişimini teşvik eder (Koçyiğit, Sezer ve Yılmaz, 2015, s. 287).

Çocuk oyunlarının en önemli avantajları farklı başlıklar halinde sıralanabilir:

Oyun belleği geliştirir

Eğitici oyuncaklar öncelikle hafızayı geliştirmek için tasarlanmıştır. Oyunu tamamlamak, anahtar dizileri ezberlemek veya bir anlatı dizisini takip etmek için çocukların bilgileri hatırlamalarını isteyerek çocukların hafızasını test eder. Ayrıca kurallı oyunlarda çocuklar oyunun kurallarını hafızalarında tutarlar, sıra beklerken hangi oyuncunun oyunun hangi aşamasında kaldığını ya da o zamana kadar kaç puan aldığını hafızalarında tutarlar (Seyrek ve Sun, 1991).

Oyun öğrenmeyi teşvik eder

Teknolojik olarak hızla gelişen dünyada çocuklar erken yaşlardan itibaren ekranlara maruz kalmaktadır. Çocuklar internette oyun oynayarak bilgisayarı kullanmayı ve her yerden bilgisayara erişmeyi öğrenmektedirler (Şimşek, 2007). Ayrıca tekerlemeler, harfler, sayılar ve diğer konuları öğretmek için öğrenme oyunlarında yer alan ve aynı zamanda gençlere nasıl gezineceklerini ve klavye ve fareyi etkili bir şekilde kullanacaklarını öğreten çok sayıda tanınmış çizgi film karakteriyle de çocuklar tanışmaktadırlar. Teknolojinin ötesinde tarih, sanat, arkeoloji, ziraat gibi farklı konuları da öğrenmenin bir yolu olabilir. Onları tarihlerine, kültürlerine, dini değerlerine, mitolojilerine yaklaştıran oyunlar bulunmaktadır ve çocuklar teknolojiden ya da sokaktaki, doğadaki ortamlardan pek çok yeni bilgi öğrenmektedirler (Bekmezci ve Özkan, 2015, s. 81; Zembat, 2013).

Oyun erken çocukluk eğitimi fırsatları sağlar

Temel oyunlar erken çocukluk dönemindeki oyuncuların renkleri tanımayı, boşlukları saymayı öğrenmelerine ve kartları ve parçaları tahtada hareket ettirirken el-göz koordinasyonunu ve el becerilerini geliştirmelerine yardımcı olabilir (Oktay, 1999). Çocuklar oyun oynarken beklemeyi ve kurallara uymayı öğrenirler. Başkalarının hakkına saygı duymayı, duygularını ifade etmeyi, cinsel kimliklerinin farklılıklarını, akranları ile iletişimi başlatma ve sürdürmeyi, farklı bilişsel kavramları dolayısıyla psikomotor, bilişsel, sosyal, duygusal, cinsel ve ahlak gelişimini kapsayan tüm gelişim alanlarında

yaşama uyumu için gerekli olan her türlü öğrenmeyi oyun ortamındayken sağlamış olur (Spinrad vd., 2004, s. 172).

Oyun çocukların zihinlerini harekete geçirir

Oyun sağlıklı gelişimi ve eleştirel düşünme becerilerini destekler. Hafızayı güçlendirir, çocukların sebep-sonuç ilişkisini anlamalarına yardımcı olur. Küçük çocuklar nesnelere birbirine nasıl uyduğunu oyun yoluyla öğrenirler (Ulutaş, 2011). Masa oyunları, daha büyük çocuklar ve gençler için sağlıklı beyin gelişimini teşvik eden basit bir tekniktir. Strateji oyunları beynin ön loblarının gelişimine yardımcı olmak açısından faydalıdır (Tuğrul vd., 2014). Aynı zamanda oyun oynamak çocuklarda beyin gelişimi ile paralel olarak planlama, organize etme ve mükemmel kararlar verme yeteneğini de geliştirmektedir (Oğuz Atıcı vd., 2023, s. 2674).

Oyun sözel yeteneklerini geliştirir

Oyunlar sırasında çocuklar şarkı söyleme, tekerlemelerle de bazı kelimeleri tekrarlamaktadırlar. Oyun sırasında birbirleriyle konuşurlar, oyunun kurallarını tekrarlarlar, sıra beklerken ya da diğer oyuncunun puanını veya oyun kuralını hafızasında tutarken de konuşurlar ve sözel becerileri de gittikçe gelişir. Oyuncuların birden fazla bilgiyi örneğin kimin neyi, nerede yaptığı gibi aynı anda hatırlamasını gerektiren oyunlar, okuduğunu anlamada zorluk yaşayan bir çocuk için de aynı zamanda eğlencelidir ve bunun yanı sıra faydalı da olabilir (Koçyiğit, Sezer ve Yılmaz, 2015, s. 288).

Oyun çocuğun konsantrasyonunu artırır

Oyun oynamak her yaştaki çocuğun görselleştirme, planlama, karar verme, odaklanma, belirli bir nesneye ya da duruma yoğunlaşarak dikkatini sürdürme gibi becerilerini de geliştirmektedir. Sürdürülebilir dikkat, mantıksal düşünme ve görsel odaklanma açısından çocukların dikkat becerilerini en iyi geliştirebilecekleri yol, oyun oynamaktır. Çocuklar oyun oynarken oyun kurallarına ve diğer oyuncuların oynama şekillerine odaklanırlar (Seyrek ve Sun, 1991).

Oyun stratejik düşünceyi geliştirir

Strateji oyunları, oyuncuların problem çözme, analitik düşünme, planlama ve karar verme yeteneklerini geliştirir. Karmaşık senaryolar ve oyun mekanikleri, oyuncuların stratejik düşünme becerilerini kullanmalarını teşvik eder (Tuğrul, 2010, s. 36). Çocuklara yönelik

pek çok eğitici oyun bu şekilde zamanlanır ve puanlanır; bu da çocukları oyunda ilerlemek ve daha yüksek düzeyde başarı elde etmek için stratejik düşünmeye ve doğru mantığı kullanmaya zorlar. Çocukların eğitici oyunları, kalıpların dışında düşünme, hızlı değerlendirme ve her türlü senaryoyu kendi başlarına hallederek problem çözme becerilerini geliştirir (Tekin ve Tortamış Özkaya, 2012, s. 149).

Oyun ellerin ve gözlerin koordinasyonunu geliştirir

Genellikle oyunlar, bulmacalar veya el-göz koordinasyonu gerektiren diğer etkinlikler şeklinde oynanırlar. Koordinasyon oyunları el-göz koordinasyonunun sürdürülmesini sağlar. Çocuklar erken çocukluk döneminde psikomotor becerilerini geliştirirler ve oyunlar oynadıkça koordinasyon yeteneği kazanırlar. Çocuğun zihinsel gelişimi ve üç boyutlu düşünme becerisi kazanması da bu becerilerle ilişkilidir (Koçyiğit, Tuğluk ve Kök, 2007, s. 325). Pek çok oyun, çocukların bir gamepad veya klavye ve mouse ile oynamasını ve aynı zamanda ekrana dikkat etmesini gerektirir. El-göz koordinasyonunun, oyun kontrolünün ve belirli bir işi aynı anda tamamlamaya odaklanmanın geliştirilmesine yardımcı olur (Stephen & Plowman, 2014, s. 331).

Oyun grup olarak birlikte çalışmanın önemini vurgular

Çocuklara takım çalışmasını ve yardımlaşmayı öğreten en iyi tekniklerden biri oyundur. Grup oyunları, özellikle de utangaç ve çekingen çocukları cesaretlendirip özgüvenlerinin gelişmesini sağlar. Ayrıca, grupla oynanan oyunlar çocukların birbirleri ile sağlıklı bir şekilde iletişim kurmayı öğrenmeleri için oldukça etkili bir yöntemdir. Çocukların masa oyunları sıklıkla, şansının bir anda iyiye ya da kötüye doğru nasıl değişebileceği gibi hayata dair meta mesajlar içerir. Ancak çocuklara hiçbir şeyin garanti olmadığını öğretmenin yanı sıra, masa oyunları her yaştan çocuğu işbirliği yapma ve takım oluşturma konusunda eğitmek için çok iyi bir yöntemdir; hayatları boyunca yapmaları gereken bir uygulamadır. Oyun grupları çocuğun doğasında olan oyun oynama etkinliğinin yaşlılarıyla bir arada, sosyal bir ortamda, bilişsel, dilsel, duygusal ve fiziksel becerilerinin geliştirilmesine fırsat sağlayacak şekilde gerçekleşir (Zembar, 2013).

Oyun çocuklara nasıl kaybedebileceğini de öğretir

Hayal kırıklığı toleransı düşük olan ve kaybetmeyi zor bulan bir çocuk, oynarken başlangıçta kurallara uymamasına izin vermek, tolere etmesine ve oyundan keyif almasına yardımcı olabilir. Ancak işler planlandığı gibi gitmediğinde amaç genellikle

çocuklara başa çıkma becerilerini uygulamayı öğretmek ve dayanıklılığı teşvik etmek gerekmektedir (Barnett, 2013, s. 34).

Oyun beceri geliştirme sağlar

Eğitici oyunlar oynamak çocukların çeşitli yeteneklerini geliştirmelerine yardımcı olur. Örneğin gizem ve macera oyunları, gençlerin hedeflerine ulaşmak için düşünmelerini ve strateji geliştirmelerini gerektiren nüanslar sağlar. Çocuklara yönelik İşletme gibi eğitici oyunlar ise yönetim ve finansal becerilerin geliştirilmesine yardımcı olur. Daha önce de söylediğimiz gibi, eğitici oyunların çocukların gelişimine fayda sağlamasının birçok nedeni vardır. Çocuklara öğrenmeden en fazla avantajı sağlamak için bunun modern eğitime olumlu bir şekilde dahil edilmesi gerekir (Bekmezci ve Özkan, 2015, s. 83).

Oyun anında geri bildirim sağlar

Problem çözme oyunları, katılımcıların eylemlerinin sonuçlarını anında görmelerine yardımcı olur. Bu onların neden-sonuç ilişkilerini daha iyi anlamalarına olanak tanır ve biçimlendirici, yapıcı geri bildirim fırsatları sunar (Tuğrul, 2010, s. 37).

Oyun, bilişsel gelişimi destekler

Oyunlara katılım, kuralları hatırlamak, sonuçları hatırlamak ve bilinçli kararlar vermek için mantığı kullanmak gibi bilişsel eylemleri uygulamanızı sağlar. Ayrıca hamleleri önceden planlayarak yaratıcı ve stratejik düşünmeyi de öğrenebilirsiniz, bu da becerilerin daha yüksek oranda elde tutulmasıyla sonuçlanabilir. Çocuklar oyun oynamak yoluyla yeni kavramları öğrenir, eski deneyimleri ile yeni öğrendiği bilgileri harmanlayarak yeni mantıksal yorumlar oluşturabilir ((Seyrek ve Sun, 1991).

Oyun beceri gelişimi sağlar

Birçok farklı sosyal becerinin yanı sıra problem çözme oyunları, el-göz koordinasyonu, mekansal ve motor beceriler gibi fiziksel becerileri geliştirmesine yardımcı olabilir. Bu fiziksel beceriler, çocuğun sadece psikomotor değil aynı zamanda sosyal, dil, ahlak ve bilişsel tüm gelişimsel alanlarında yararlar sağlar (Koçyiğit, Tuğluk ve Kök, 2007, s. 325). Benzer şekilde eğitsel oyunlar, etkileşimli bir şekilde yeni öğrenme amaç ve hedeflerine ulaşmak için kritik öneme sahiptir. Sosyal etkileşim kurma becerisi, sosyal etkileşimi sürdürme becerisi, duygu düzenleme becerisi, değerler ile ilişkili durumlarda toplumsal normlara uygun davranma becerisi gibi pek çok sosyal beceriyi de oyunlar

yoluyla kazanmaktadır. Çocukların eğitimini ve aldıkları beceri ve bilginin kalitesinin yanı sıra beyin odağını, motor becerilerini, hafızayı geliştirmek ve farkındalık yaratmak için oyun temelli öğrenmenin dahil edilmesine izin verilmelidir (Tekin ve Tortamış Özkaya, 2012, s. 151).

2.4. Oyun Çeşitleri

Oyun çocuğun sahip olduğu en önemli ihtiyaçlardan biridir. Çocukların öğrenme yollarından biridir ve aynı zamanda çocukların duygularını yönetmelerine ve hayatlarında meydana gelen üzücü durumlarla başa çıkmalarına da yardımcı olur. Oyun sosyal ilişkiler kurmaya yardımcı olmaktadır ve aynı zamanda oyun çocuklar için rahatlama ve eğlencedir. Çocuklar büyüdükçe birçok farklı oyun türüne katılmaktadırlar. Alanyazın incelendiğinde bazı kaynaklar oyunun altı aşaması olduğunu belirtmektedir (Garandau & Cillessen, 2006; Hartup, 1996; Rubin, Bukowski & Parker, 2006; Stratton & Mullan, 2005). Pellegrini ve diğer araştırmacıların (1985) yaptıkları araştırmaya göre çocuklar beş yaşına gelmeden oyunun basitten karmaşığa olan aşamalarını geçmektedirler. Çocuklar bilişsel, dil, sosyal, duygusal, ahlak ve psikomotor gelişim aşamalarında ustalaştıklarında ve yaşı ilerledikçe rekabetçi oyun, dramatik oyun ve daha fazlası dahil olmak üzere bu kategorilere giren diğer oyun türlerini denemektedirler (Baines, Rubie-Davies & Blatchford, 2009, s. 96). Her çocuk kendi hızında gelişmektedir ve oynamanın doğru ya da yanlış yolu bulunmamaktadır. Oyunun aşamaları doğrusal olarak gerçekleşse de bazı çocuklar diğer akranları ile aynı oyun aşamalarından geçmeyebilir. Bu nedenle her çocuk için oyun çeşidinin ilerlemesi farklıdır (Alexander & Hines, 1994, s. 869).

Günümüzde en yaygın olarak incelenen çocuk oyun türleri fiziksel oyun, yapı-inşa oyunu, dramatik oyun, doğal materyallerle oyun ve kurallı oyun olarak gruplandırılmaktadır. Oyun çeşitleri; karakterine göre, oynandığı yere göre, kullanılan araca göre, hareketlilik derecesine göre, oynanan materyale göre ve yapısına göre oyun çeşitleri olmak üzere altı farklı grupta ele alınabilir (Sevinç, 2004).

2.4.1. Karakterine Göre Oyun Çeşitleri

Karakterine göre oyunlar; fonksiyon oyunları, hayal oyunları, kurallı oyunlar, grup oyunları ve taklit oyunları olmak üzere beş grupta incelenebilir:

Fonksiyon oyunları

Çocuğun ilk hareketleri, bilinçsiz ve kontrolsüz hareketlerdir. Kollarını ve bacaklarını sallar, kıpırdanıp sağa sola döner. Çocuğun bilinçsiz yaptığı bu hareketler, onun ileride yapacağı yürüme, koşma, atlama, tutma gibi doğal ve bilinçli hareketleri yapabilmesi ve organlarını kontrol altına alabilmesi için alıştırma niteliğindedir. Çocuğun bu ilk bilinçsiz ve basit hareketleri onun için oyundur. İşte onun bu ilk hareketlerine, ilk alıştırmalar ve fonksiyon oyunları denir. Bu hareketler, gerçek bir oyun karakteri taşımaz.

Hayal oyunları

Fonksiyon oyunları evresi kısa sürer. Çocuk üç yaşından sonra, hayal gücüne dayanan oyunları oynamaktan hoşlanır. Oyuncakları ile konuşur, onlara canlı muamelesi yapar. Kız çocuklar, bebeklerini uyutur, mama yedirir, yaramazlık yaptığı için kızar. Erkek çocuklar ise sopadan atına biner, polis olup suçluları yakalar, bloklardan yollar, köprüler yapar. Çocuk, bu tür oyunlarla kendini bir başkasının yerine koyar, gizli duygu ve düşüncelerini açığa vurur. Küçüklüğünü ve güçsüzlüğünü bu oyunları oynarken aşar. Çünkü bu oyunlarda güçlü kişi kendisidir. Yaratıcılığın etkisinin büyük olduğu bu oyunlar sayesinde çocuk becerilerini geliştirir. Çocuğun hayal gücü, oyun yoluyla yaratıcı hayal gücüne dönüştürülebilir. Örneğin çocuğa anlatılan masallar dramatize edilebilir. Çeşitli renk, şekil ve ebattaki blok oyuncaklar, bebekler, kumaş parçaları, bitmiş makaralar, boş kutular hayal gücünü geliştirebilecek oyuncaklar olarak kullanılıp, çocuğun yaratıcılığını geliştirmesi sağlanabilir. Oyunağın, aslına tam olarak benzemesi şart değildir. Çocuk, arka arkaya dizilen sandalyeleri tren gibi düşünerek, hayalinde bu trenle istediği yere gidebilir. Tahta blokları üst üste, yan yana dizerek evler, arabalar, köprüler ve yollar oluşturabilir (Kuşçu, 2014).

Kurallı oyunlar

Piaget'e göre kurallı oyunlar iki ya da daha fazla oyuncuyu gerektirir. Kural koymak, diğerlerinin bakış açlarına duyarlı olmayı ve yüksek derecede iş birliğini gerektirir. Hayali oyunlarda olduğu gibi içeriği ve biçimi çocuklar tarafından belirlenen oyunlar değildir. Kurallı oyunlar önceden bir içeriğe ve sıralı bir davranış akışına sahip olan oyunlardır. Kurallar oyuna katılan her oyuncu için geçerlidir (Öztürk, 2010).

Kurallar sadece oyun süresince geçerlidir. Oyundan zevk alma ancak kurallara uyulmasıyla gerçekleşebilir. Bütün bunlara ek olarak yetişkinlerin kuralları çocuklara iyi

açıklaması ve oyun esnasında da hatırlatması, oyunu seçerken de çocuğun gelişim düzeyine uygun seçmesi gerekir (Kolcu, 2014).

Grup oyunları

Çocukların birlikte oynadıkları oyunlara grup oyunları denir. Çocukların grup oyunlarına yönelmeleri 5–6 yaşlarda başlar. Artık oyuncaklarıyla tek başına oynamaktan sıkılan çocuk, evini ve çevresini tanımaya başlar. Komşu ve mahallesinde bulunan yaşlı çocuklarla arkadaşlık kurar. Eğer bu dönemde anne-babalar çeşitli nedenlerle çocuğun bu isteğine karşı çıkıp komşu çocuklarla oynamasına, arkadaşlık kurmasına izin vermez ve evde tek başına oynaması konusunda baskı yaparlarsa çocukta olumsuzluklar görülmeye başlanır. Bu tür yasaklarla büyüyen çocuklar; ileride içe dönük, korkak, bazen de hırçın ya da aşırı yaramaz olurlar. Grup oyunlarının çekirdeğini mahalleler oluşturur. Yaş ve güç açısından üstün çocuklar daima lider durumundadır. Onun kurallarına baş eğilir. Bu, grup oyunlarının yaratmış olduğu bir otoritedir. Grup oyunlarında ilginin dağılmaması için oyunun süresi çok uzun tutulmamalıdır. Erken çocukluk eğitimi kurumlarında grup oyunları, özel oyun salonları, grup oyun odası, spor salonu gibi kapalı alanlarda ya da açık havada oynanabilir (Kolcu, 2014).

Taklit oyunları

Okul öncesi dönem çocuğu çevresinde gördüğü her şeyi taklit etmekten çok hoşlanır. Çocuk, bir kurbağanın sıçramasını, ördeğin yürüyüşünü, bir simitçinin simit diye bağırmasını, bastonuna dayanarak yürüyen bir ihtiyarın yürüyüşünü taklit ederek çevresindekileri tanımaya başlar (Poyraz, 2003).

2.4.2. Oynandığı Yerlere Göre Oyun Çeşitleri

Oynandığı yerlere göre oyunlar; açık hava oyunları ve salon-sınıf oyunları olmak üzere iki grupta incelenebilir:

Açık hava oyunları

Bahçe, kır, orman, sokak gibi açık ve geniş alanlarda oynanan oyunlardır. Açık havada oynanan oyunlarda daha geniş bir alan kullanılır ve doğa ile daha yakın olunur. Çocuklar, kapalı alanlarda oynamaktan zaman zaman sıkılabilirler. Ayrıca iç mekanlarda oynanamayan birçok oyun, açık havada rahatlıkla oynanabilmektedir. Örneğin; top

oyunları, saklambaç, kovalamaca gibi birçok oyun açık havada daha rahat oynanır. Bu nedenle de çocuklar açık havada oyun oynamaktan daha çok zevk alırlar. Açık hava oyunlarının çocuğun sosyal, duygusal, bilişsel ve fiziksel gelişimlerine olumlu etkileri çok fazladır. Çocuk, açık havada atlar, zıplar, koşar. Çim, toprak ve kumla oynayarak doğayı tanır. Açık havada oynanan oyunlar; koşmaca oyunları ve halka oyunlarıdır. Bu oyunların bir kısmı kapalı alanlarda oynanabilir. Ancak bu tür oyunların daha geniş alanlar gerektirdiği düşünülürse açık havada oynanması çocuklara daha büyük haz verecektir. Koşmaca oyunları; açık havada koşarak oynanan oyunlardır. Bu tür oyunlarda çocuklar koşar, kovalar, kaçar, yakalamaya çalışır. Sürekli bir hareketlilik söz konusudur. Saklambaç, köşe kapmaca, kovalamaca, çömel kurtul gibi oyunlar koşmaca oyunlarına örnektir. Halka oyunları; çocukların otururken ya da ayaktaiken halka şeklinde durarak oynadıkları oyunlardır. Bu oyunlar şarkılı ve danslı olabileceği gibi, araç kullanılarak da oynanabilen oyunlardandır. Yağ satarım-bal satarım, bülbül kafeste, kutu kutu pense gibi oyunlar halka oyunlarına örnektir (Kuşçu, 2014).

Salon-Sınıf oyunları

Kurallı ya da kuralsız serbest oyun şeklinde oynanabilirler. Çocuklar bu oyunları oyuncaklarıyla ya da oyuncaksız, serbestçe, tek başına ya da grupça oynayabilirler. Erken çocukluk eğitimi kurumlarında oyun saatinde oynanan kurallı oyunlar üç aşamada uygulanır. Bunlar, ısındırıcı, hareketli ve dinlendirici oyunlardır. Çocukları hareketli ve düzenlemeli oyunlara hazırlamak için oynanan oyunlar ısındırıcı oyunlardır. Basit beden hareketleri, insan-hayvan ya da taşıt taklitleri, parmak oyunları ısındırıcı oyunlara örnektir. Kurallı oyunların bir kısmının kuralları ya da süresi kesin olarak belirlenmiştir ve değiştirilemez. Bu tür oyunlara Yapılandırılmış Oyun denir. Örneğin, satranç ve kart oyunları gibi (Kolcu, 2014).

2.4.3. Kullanılan Araca Göre Oyun Çeşitleri

Kullanılan araca göre oyunlar; araçla yapılan oyunlar, araçsız yapılan oyunlar ve araçta yapılan oyunlar olmak üzere üç farklı grupta incelenebilir:

Araçla yapılan oyunlar

Bir oyun aracı kullanılarak oynanan oyunlardır. Top oyunları, iple oynanan oyunlar, labut devirme, hulahop oyunları ve diğer oyuncularla oynanan oyunlar araçla oynanan oyunlardır (Duman ve Temel, 2011, s. 279).

Araçsız yapılan oyunlar

Hiçbir araç kullanılmadan oynanan oyunlardır. Saklambaç, kovalamaca, kimdir bu, taklit yürüyüşleri, ayak yere basmaz gibi pek çok oyun araçsız oynanan oyunlardır (Bekmezci, H. ve Özkan, 2015, s. 82).

Araçta yapılan oyunlar

Bir oyun aracının üzerinde ya da içinde oynanan oyunlardır. Jimnastik sırası, denge aleti, tahterevalli, salıncak, jimnastik minderi, atlama kasaları ile oynanan oyunlar araçta yapılan oyunlardır (Gül, 2012).

2.4.4. Hareketlilik Derecesine Göre Oyun Çeşitleri

Hareketlilik derece göre oyunlar; ısındırıcı oyunlar, hareketli oyunlar ve dinlendirici oyunlar olmak üzere üç farklı grupta incelenebilir:

Isındırıcı oyunlar

Çocukların bedenlerini daha hareketli oyunlara hazırlamak için oynanan oyunlardır. Oyunlaştırılmış bedensel hareketler, insan, hayvan taklitleri, müzikli veya müziksiz jimnastik hareketleri ısındırıcı oyunlar grubuna dahil edilebilir.

Hareketli oyunlar

Belirli kurallara göre oynanan, oyun saatinde uygulanan ve hareket özelliği ağır basan; halka oyunları, yarışmalı oyunlar, açık hava oyunları, kurallı oyunlar gibi oyunlardır.

Dinlendirici oyunlar

Hareketli oyunlarla yorulmuş olan çocukların dinlendirilmeleri amacıyla oynanan oyunlardır (Koçyiğit, Tuğluk ve Kök, 2007, s. 326).

Çocuklar toplumu anlamak için ebeveynlerinin davranışlarını ve duygularını taklit edebilirler (akşam yemeği pişiriyormuş gibi yaparlarsa veya ev işleri hakkında tartışılırsa şaşırmanın!) Bu dersler aynı zamanda daha büyük bir benlik duygusuna da katkıda bulunur (Nawangari, 2016, s. 729). Çocuklar oyun oynarken isimleri, filleri,

nesnelerin ne işe yaradığını veya eylem sözcüklerini ve nasıl tanımlanacağını öğrenebilirler. Nesnelere keşfetmeyi ve nasıl hissettiklerini, onları nereye koyabileceğinizi ve ne kadar büyük ya da küçük olduklarını görmeyi öğrenirler. Ebeveynler, çocuklarına ihtiyaç duydukları kelimeleri vermede çok önemli bir rol oynarlar (Charles vd., 2017, s. 925).

2.5. Dijital Oyunlar

Dijital oyunlar günümüzde çocuklar ve ergenler arasında yaygınlaşmaktadır. Genel tanımıyla konsol oyunları, bilgisayar oyunları ve mobil aletler aracılığı ile oynanan oyunlar olarak farklı şekillerde karşımıza çıkmaktadır. Çeşitli teknolojik aletler ile oynanabilen dijital oyunlar çevrimiçi veya çevrimdışı olarak oynanmaktadır (Akçay ve Özcebe, 2012).

Özellikle taşınabilir teknolojilerin yaygınlaşması ile beraber dijital oyunların cep telefonu ve tablet gibi araçlar ile oynandığı görülmektedir. Işıkoğlu Erdoğan (2019), internet sitelerini ve elektronik oyuncakları da dijital oyun olarak ele almaktadır. Çocukların oyun algılarının teknolojik gelişmeler ile değişim göstermesi ile beraber dijital oyunların geleneksel oyunlara alternatif olmak yerine geleneksel oyunların yerini alan kendine özgü bir tür oyun olarak görülmektedir.

Dijital ortamda oynanan oyun türlerinin gruplandırılması konusunda araştırmacılar tarafından belirlenmiş ortak bir gruplandırma bulunmamaktadır (Irmak ve Erdoğan, 2016). Erken çocukluk dönemi çocukların en fazla spor ya da araba yarışı, eğitsel oyunlar, giydirme, makyaj, evcilik, savaş, dövüş, yapı, inşa, aksiyon, macera ve zekâ, kelime türündeki oyunları oynadıkları ve bu dönem çocukların %81,52 gibi büyük bir çoğunluğunun dijital oyunlar karşısında vakit geçirdikleri bilinmektedir (Yiğit, 2019).

Özellikle erken çocukluk dönemi gibi kritik dönem olarak adlandırılan bir dönemde dijital oyunların çocuklar üzerinde göz ardı edilmeyecek olumlu ve olumsuz etkileri olduğu bilinmektedir. Dijital oyunların çocuk üzerinde el göz koordinasyonunu geliştirme, dikkati yoğunlaştırma ve problem çözme becerileri üzerinde etkili olduğu görülmektedir (Lin & Hou, 2015, s. 1967). Bunun yanı sıra çocukların yaşlarına uygun yaratıcı oyunlar seçildiği takdirde bu oyunlar aracılığı ile çocukların yaratıcılığını

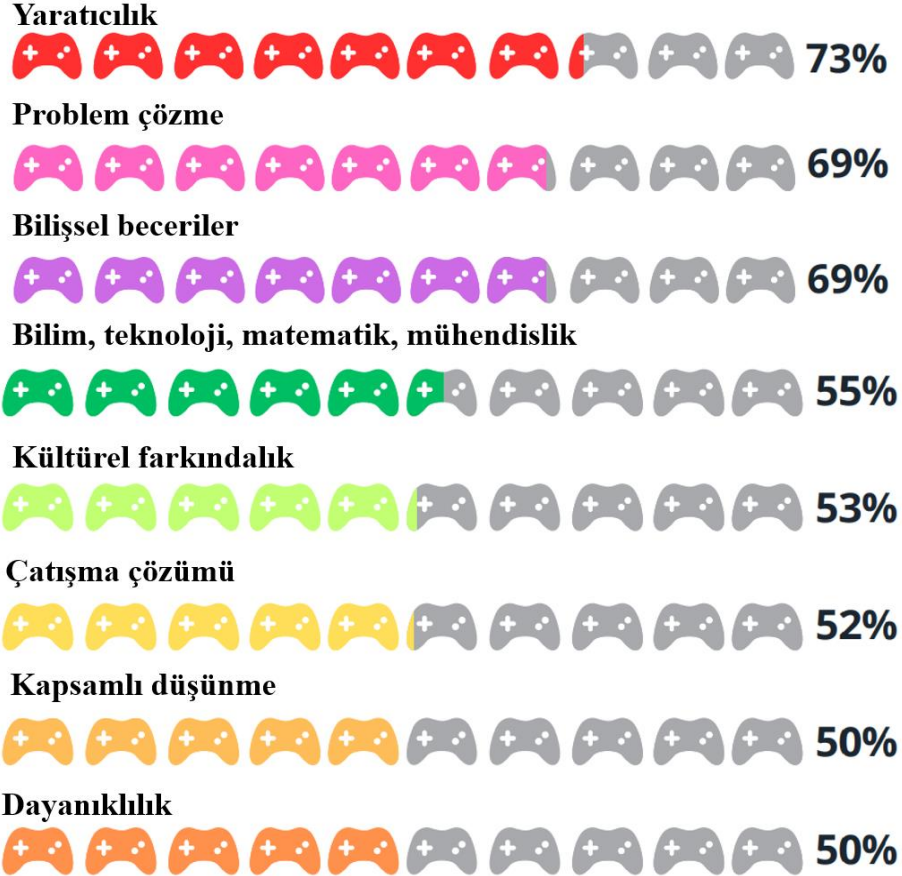
geliştirmeye katkı sağlanabileceği ve kalıcı şekilde öğrenebilecekleri bilinmektedir (Aral ve Doğan Keskin, 2018, s. 317).

İnsanlar dijital oyunları yalnızca eğlence olarak düşünme eğilimindedir. Ancak sektör kapsam ve teknoloji açısından gelişmeye devam ettikçe, video oyunu oynamanın eğlencenin ötesine geçen faydaları konusunda büyüyen bir tartışma vardır. İlk kez, dünya çapında video oyunu endüstrisine hizmet veren ulusal ticaret birlikleri 12 ülkede yaşları 16 yaş ve üstü yaklaşık 13.000 oyuncunun davranışlarını ve ilgi alanlarını incelemek için bir anket yayınlamıştır. Küresel oyuncular, oyun oynamalarının bir numaralı nedeninin "eğlenmek" olduğunu kabul etmektedir, ancak aynı zamanda dijital oyunu oynamanın hayatlarındaki zor zamanları atlatalarına yardımcı olduğunu, günlük zorluklardan sağlıklı çıkış yolları sağladığını ve kendilerini daha mutlu hissetmelerini sağladığını da paylaşmışlardır. Oyuncular ayrıca zihinsel uyarım ve stresten kurtulmak için evrensel olarak dijital oyunlara başvurumaktadırlar. Pek çok kişi, pandemi sırasında arkadaşları ve aileleriyle bağlantıda kalmanın bir yolu olarak dijital oyunlara yönelmişlerdir ve bu eğilimler devam etmektedir (Türkmen ve Özsarı, 2020, s. 56).

Dijital oyun, farklı dijital cihazlarla (bilgisayar, tablet, cep telefonu vb.) oynanan bir oyun türüdür. Günümüzde çocuklar dijital oyunları günlük yaşamlarında hem eğlenmek hem de öğrenmek amacıyla kullanmaktadırlar. Dijital ortamda oynanan oyun, pratik bir hedefi olmayan ve tatmin için, özgür, spontane bir aktivite olarak görülebilir. Dijital oyunun performansına oyun kazanıldığında sevinç ve tatmin duyguları da eşlik eder. Spontane oyunların dışında, çeşitli sosyal, rekabetçi ve spor oyunları gibi, belirli bir başlangıç, ilerleme ve bitişi içeren, kuralları açık, önceden planlanmış, hedefe yönelik etkinliklerden oluşan dijital oyunlar da vardır. Oyunlar çocuk ve yetişkin oyunlarına, rekabetçi ve işbirlikçi oyunlara, geleneksel ve modern oyunlara ve diğer oyun türlerine ayrılabilir (Wang & Chen, 2010, s. 39).

Dijital oyunları kapsayan ve dünya genelinden çocuk ve ergen oyuncuların katıldığı "küresel oyuncu" programı yapılmaktadır. Küresel oyuncu anketi, oyuncuların yarısından fazlasının çevrimiçi olarak diğer insanlarla oyun oynadığını ve üçte birinden fazlasının da diğer insanlarla yüz yüze oyun oynadığını göstermektedir. Tüm küresel oyuncuların neredeyse yarısı, dijital oyunları aracılığıyla iyi bir arkadaş, eş veya önemli bir kişiyle tanıştıklarını söylemektedirler. Alanyazında dijital oyunların arkadaşlar için küresel bir

buluşma yeri, pozitif zihinsel sağlık için bir araç ve yaratıcılık için bir çıkış noktası olarak önemli bir hizmet sunduğunu ortaya koymaktadır (Paiva, 2015, s. 147). Dünya çapında oyuncular, video oyunlarının yaratıcılıklarını, problem çözme, bilişsel ve işbirliği becerilerini geliştirdiğine inanmaktadırlar (Şekil 1).



Şekil 1. Dijital oyun oynayan bireylere oyunların farklı yönlerle kazanımları

Şekil 1’de dijital oyun oynayan bireylerin yaratıcılık, problem çözme, bilişsel beceriler, bilim, teknoloji, mühendislik, matematik, kültürel farkındalık, çatışma çözümü, kapsamlı düşünme ve psikolojik dayanıklılık konusunda dijital oyunlardan yararlanma oranları verilmiştir. Dünyada bir milyarın üzerinde, Türkiye’de 20 milyonu geçen insan dijital oyun oynamaktadır ve insanlar giderek daha küçük yaşlarda (5-6 yaş) oyunla tanışmaktadırlar (Türkiye Dijital Oyunlar Federasyonu Raporu, 2012). Dijital oyunlara bu kadar erken yaşlarda başlanıyor olması elbette akla bunların etkilerini getirmektedir.

Alanyazında dijital oyunların olumlu etkilerini ortaya koyan çalışmaların yanı sıra çeşitli olumsuz etkilerini ortaya koyan çalışmalar da bulunmaktadır. Dijital oyunlar karşısında

çok uzun süre vakit geçiren çocuklarda duruş bozuklukları (Mustafaoğlu vd., 2018), görme bozuklukları (Akçay ve Özcebe, 2012) gibi sağlık sorunlarının ortaya çıkabileceği bilinmektedir. Dijital oyunların sağlık sorunlarının yanı sıra, oynanan oyunların süresine ve türüne bağlı olarak çocuklarda çeşitli davranış bozukluklarına yol açtığı belirlenmiştir (Alp ve Levent, 2020; Hastings vd. 2009, s. 638).

Dijital oyunların hayatımıza girmesi ve yaygınlaşması oyunlarda karşımıza çıkan yeni kelimeleri ve kısaltmaları da beraberinde getirmiştir. Genel olarak çocukların ve ergenlerin, dijital oyun sırasında sık kullandıkları bazı kelimeler Tablo 2’de özetlenmektedir.

Tablo 2. Dijital oyunlarda kullanılan kısaltmalar

AFK	Away from keyboard İngilizce cümlelerin kısaltmasıdır. Klavyeden uzakta anlamında kullanılmaktadır.
GLHF	Good luck have fun İngilizce cümlesinin kısaltmasıdır. İyi şanslar iyi eğlenceler
Newbie	Acemi anlamına gelmektedir. Bu, tecrübesi çok az olan veya oyuna yeni başlayan biri için argo olarak çömez anlamında kullanılır.
RTS	Real time strategy İngilizce cümlelerin kısaltmasıdır. Gerçek zamanlı strateji anlamına gelmektedir.
GTG	Good to go İngilizce cümlesinin kısaltmasıdır. Gitmem lazım anlamında kullanılmaktadır.
PUG	Pick-up group İngilizce cümlesinin kısaltmasıdır. Çevrim içi oyunlarda oyuncular tarafından oluşturulan bir grup anlamına gelmektedir.
OOO	Out of character İngilizce cümlesinin kısaltmasıdır. Bir karakterin başka bir karakteri öldürmek üzere olduğunda kullanılmaktadır.
TLDR	Too long, didn't read İngilizce cümlesinin kısaltmasıdır. Çok uzun olan konuşmaları okumamak anlamına gelmektedir.
IGM	name in-game İngilizce cümlesinin kısaltmasıdır. Oyun içerisinde kullanılan isim anlamına gelmektedir.
BBIAB	Be back in a bit İngilizce cümlesinin kısaltmasıdır. Oyuna geri dönülmesi yavaş kaldığı anlamında bir kısaltmadır.
BEAST	oyuna hakim oyuncu anlamında kullanılmaktadır.
DL	indirmek anlamında download kelimesinin kısaltmasıdır.
FAIL	Başarısızlık anlamında kullanılan kelimedir.
FUBAR	Çok fazla hasar almak anlamından kullanılan kelimedir.

PK	Player Kill İngilizce cümlesinin kısaltmasıdır. Oyuncunun oyunda ki karakterini öldürme anlamından kullanılan kelimedir.
IRL	in real life İngilizce cümlesinin kısaltmasıdır. Gerçek hayatta anlamında kullanılan anlamına gelmektedir.
IDK	I dont know İngilizce cümlesinin kısaltmasıdır. Bilmiyorum anlamında gelmektedir.
FTW	For the Win İngilizce cümlesinin kısaltmasıdır. Kazanmak İçin oyna anlamına gelmektedir.
OWN	owned / to gain ownership İngilizce cümlesinin kısaltmasıdır. Oyunda bir nesneye ya da objeye sahip olmak anlamında kullanılmaktadır.
IAP	in-app purchase İngilizce cümlesinin kısaltmasıdır. Uygulama içi satın alma anlamına gelmektedir.
HF	Have fun İngilizce cümlesinin kısaltmasıdır. İyi eğlenceler anlamına gelmektedir.
WOOT	oyun içerisinde heyecanı göstermek için kullanılmaktadır.
KAMPÇILAR	Avantaj elde etmek için diğer oyunculara saldıran oyuncular
HİLE YAPANLAR	Oyunda avantaj sağlamak için oyunun kodlarıyla oynayan kişiler.
GRIEFERS	Diğer oyuncuları sözlü taciz eden kişilere denilmektedir.
TROLLS	Griefers gibi bunlar da tacizde bulunan diğer insanları hedef alarak forumlarda veya oyunda nefret uyandıran oyunculardır.
SMURF	Yeni bir hesap oluşturarak oyuna yeni bir oyuncu gibi davranan deneyimli oyunculara denilmektedir.
SCRUB	(acemi) oyunda iyi oynamayan ya da nispeten yeni oynayan biri için kullanılmaktadır.
DLC	İndirilebilir içerik anlamına gelmektedir. Çevrimiçi oynanan bir oyun için ek olarak indirilebilir içerik anlamına gelmektedir.
MMOPRG	Massive Multiplayer Online Game İngilizce cümlesinin kısaltmasıdır. Çok oyunculu çevrimiçi oyun anlamına gelmektedir.
RPG	Rol yapma oyunu anlamına gelmektedir Oyuncu oyunda oynamak için bir avatarı kontrol etmektedir.
FTP	Video oyunlarını oynaması ücretsizdir oyuna devam etmek istenilirse Premium üyelik yapılarak devam edilebilmektedir.
SANDBOX	Oyuncuya dolaştığı ve içinde buldukları sanal dünyayı değiştirmesi için daha fazla özgürlük veren oyundur. (Minecraft böyle bir oyunun örneğidir)
GECİKME (LAG)	Bir bilgisayar oyunu beklenenden daha yavaş yanıt verdiğinde kullanılan terimdir.

LEVEL UP	Oyunun bir sonraki aşamasına geçtiğiniz yerdir. Oyunlar içerisinde farklı türde birçok seviye bulunmaktadır.
ALIAS(RUMUZ)	Nick ya da Nickname olarak da kullanılır. Bir bilgisayar, nesne, kişi, grup ya da kullanıcı için alternatif bir isimdir. Çoğunlukla uzun isimlerin yerine ya da kişinin kendine özel bir isim belirlemesi için kullanılır.
B4N	Bye for Now, yani “şimdilik hoşça kalın” anlamına gelir.
BAN (Yasaklama)	Bir kaynağa erişimi kısıtlayan ya da engelleyen kural. Örneğin bir kullanıcının bir sohbet odasına erişimi kurallara uymadığı için ya da bir oyuna erişimi hile yaptığı için yasaklanabilir. Yasaklama sebebi eylemin ciddiyetine göre bu ceza birkaç hafta, ay ya da yıl sürebilmekte, hatta devamlı olabilmektedir.
BRB	Be Right Back (Birazdan Dönerim) tabirinin kısaltmasıdır. Sohbetlerde kısa bir süreliğine bilgisayar başından kalkacağınızı ama bir iki dakikaya döneceğini belirtmek için kullanılmaktadır.
GG	Good Game İngilizce cümlesinin kısaltmasıdır. İyi oyundu anlamına gelir. Diğer oyunculara güzel bir oyun oynandığını belirtmek için kullanılmaktadır.
Nuke	Tüm gücünüzle saldırmak anlamına gelmektedir.
LAN Party	Bilgisayar grubu ya da LAN grubu denilen olay insanların bilgisayarları ile birlikte bir yerde toplanmasıdır. LAN (Yerel ağ bağlantısı) grupları hep birlikte oyun oynamak ya da dosya paylaşmak için yapılır. Çoğu LAN grupları yaklaşık 10 kişi ve bilgisayarlarını içerir fakat bazı şirketler ya da organizasyonlar yüzlerce hatta binlerce kişi ve bilgisayardan oluşan LAN grupları kurabilirler.
Loot (Ganimet)	Çevrimiçi oyunlarda yaratıkların üzerinden düşen eşya ve paralara verilen genel isimdir.
Zone (Bölge)	Bilgisayar oyunlarında bölge, oyundaki alanın belirli bir bölgesini tarif etmek için kullanılır. Mesela bir oyun sınırlarla ayrılmış birçok kasabanın bulunduğu kıtalardan oluşabilir. Bazı oyunlarda bölgeden bölgeye geçerken yükleme vakit alabilir ve bu süreç zoning (bölgeleştirme) olarak adlandırılmaktadır.

Teknolojinin hızla ilerlemesiyle birlikte çocuklar ve ergenler sanal kişilerle dijital oyunlar oynamaktadırlar. Tablo 2’de belirtilen ifadeler, günümüzde dijital oyunlar oynanırken sıklıkla kullanılan bazı kelimeleri ve bu kelimelerin kısaltmalarının ne anlama geldiğini ifade etmektedir. Dolayısıyla Dijital oyunların hayatımıza girmesi ve yaygınlaşması oyunlarda karşımıza çıkan yeni kelimeleri ve kısaltmaları da beraberinde getirmiştir.

3. PROBLEM ÇÖZME BECERİLERİ

3.1. Problem Çözme Becerilerinin Tanımı ve Kapsamı

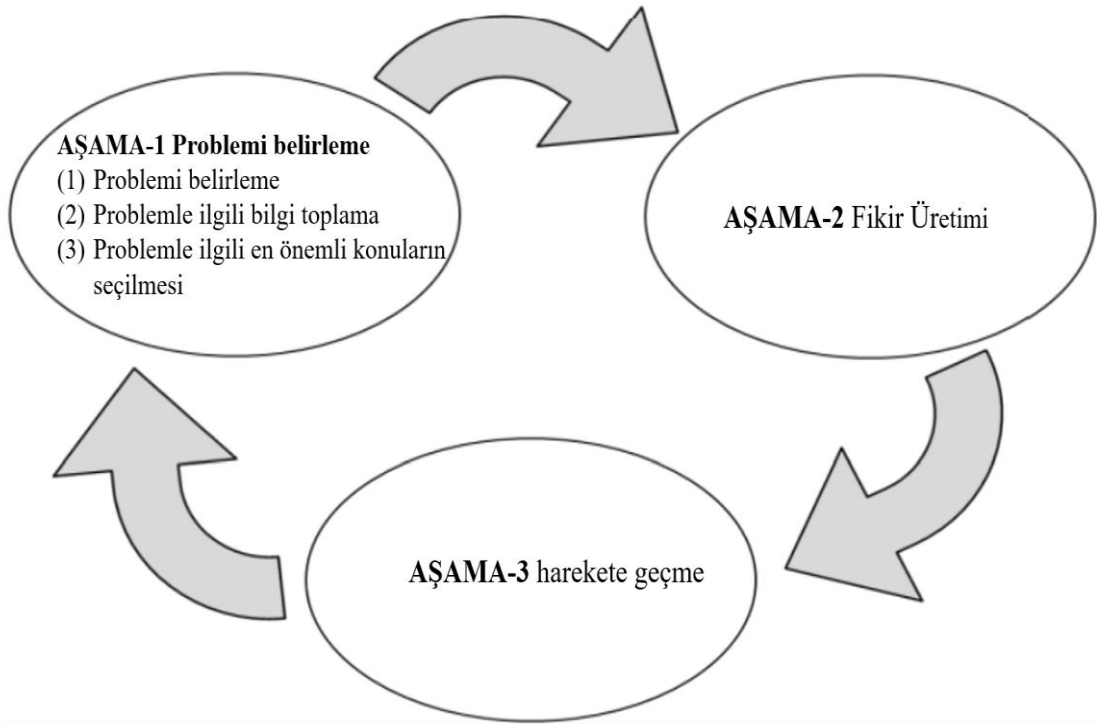
Problemleri çözmek seçim yapmak anlamına gelmektedir. Tipik olarak, etkili problem çözme becerileri "daha mutlu, daha güvenli ve daha bağımsız" bireylerle sonuçlanmaktadır. Çocuklar sorunları kendi başlarına veya grup halinde çözdüklerinde daha dirençli hale gelirler. Bu nedenle çocukluk dönemlerinde problem çözme becerilerinin gelişimi çok önemlidir (Zelazo, Carlson & Kesek, 2008, s. 554).

Çocuklar problem çözme becerilerini farklı oranlarda geliştirirler; yine de çocukların, özellikle aksiliklerle başa çıkmayı veya çatışmaları çözmeyi öğrendikçe, sorunlarla cesaret ve yaratıcılıkla başa çıkmayı öğrenmeleri zorunludur. Üstelik problem çözme, çocukların geliştirebileceği en önemli becerilerden biridir çünkü onları, olgunlaştıkça giderek daha karmaşık hale gelen akademik ve kişilerarası sorunlarla yüzleşmeye hazır olurlar (Terzi, 2003).

Çocukların zorluklara güvenle dayanabilme yeteneği okula hazırlık için kritik bir beceridir. Çoğu durumda çocuklar ebeveynlerinin veya bakıcılarının sorunları çözmesini izleyerek öğrenirler (Treffinger & Isaksen, 2005, s. 342). Çocuklar sorunları çözmeye ne kadar erken başlarsa, olgunlaştıkça daha büyük zorluklarla baş etmeye o kadar hazır olurlar. Problem çözme becerilerini ebeveynler ve öğretmenler tanıtarak çocuklara düşünmeyi, karar vermeyi ve problem çözmeyi öğretebilirler. Çocuklara problem çözümü öğretilirken öncelikle (1) sorunlar tanımlanır, (2) olası çözümler için beyin fırtınası yapılır, (3) uygun çözümleri test edilir ya da tartışılır, (4) sonuçlar analiz edilir, değerlendirilir ve geri bildirimlere göre yeniden problemin nedenlerine odaklanılır (Raver vd., 2011, s. 362).

Ayrıca düşünmedeki kalıpları; bir gerekçeyi askıya alma, bir dizi fikre dikkat etme, fikrin bütününe kabul etme, toplanan fikirlere kendi fikirlerini ekleme ve bunları birleştirmeye çalışmadır (Chant, Moes & Ross, 2009, s. 56). Öğrenciler iyi oluşturulmuş bir iç prosedüre sahip oldukları için daha yeteneklidirler ve bu nedenle uyarlanabilir akıl yürütmeye birlikte farklı ve yakınsak düşünme süreçlerini teşvik edebilirler (Dawkins & Roh, 2016, s. 198).

Ansari ve diğ er arařtırmacılar (2020) öğrencilerin uyarlanabilir akıl yürütme yeteneğini geliřtirmek için yaratıcı problem çö zme modelinin kullanılması ve tümevarımsal, t ümdengelimli ve sezgisel problem çö zme konulu çalıřmalarında; problem çö zmeyi öğrenmenin altı ařamasının bulunduđunu belirtmiřlerdir: 1.ařamada (1) amaç bulma (problem durumunun belirlenmesi); (2) bilgi toplama (sorunlu durumlarla ilgili bilinen ve bilinmeyen tüm gerç eklerin listelenmesi); (3) problem bulma (olası tüm problem ifadelerinin tanımlanması ve ardından ilgili en önemli konuların seçilmesi); 2.ařamada Fikir Üretimi: (1) fikir bulma (problemleri çö zmek için bazı olası fikirler bulma); 3.üncü ařamada. Harekete geçmek: (1) çö züm bulma (sorunları sistematik olarak çö zmek için bulunan çö zümleri ve fikirleri seçmek); ve (2) kabul bulma (sorun çö zümlerini kabul etmeye çalıřmak). Adımlar arasındaki bađlantı Őekil 2'de gösterilmektedir.



Őekil 2. Problem çö zme sürecinde ařamalar

Őekil 2'de problem çö zümünde öncelikle temel problemi belirleyerek probemin gerç ek durumuna iliřkin bilgi toplama, ardından ikinci ařamaya geçilerek problemi çö zebilmek için fikir üretme ve son ařamada problem durumunu çö zmeye yönelik harekete geme ve uygulama ařamaları özetlenmektedir (Ansari, Taufiq, & Saminan, 2020, s. 27).

Problem çözmek; aslında seçim yapmak anlamına gelir. Çocuklar sorunları kendi başlarına veya grup halinde çözdüklerinde farklı problemler karşısında dirençli hale gelirler. Zorluklara yeni bir bakış açısıyla bakmayı öğrenirler. Bu nedenle daha hesaplanmış ve çözümleri önceden belirlenmiş, planlanmış riskler alırlar (Fabes vd., 1999, s. 432).

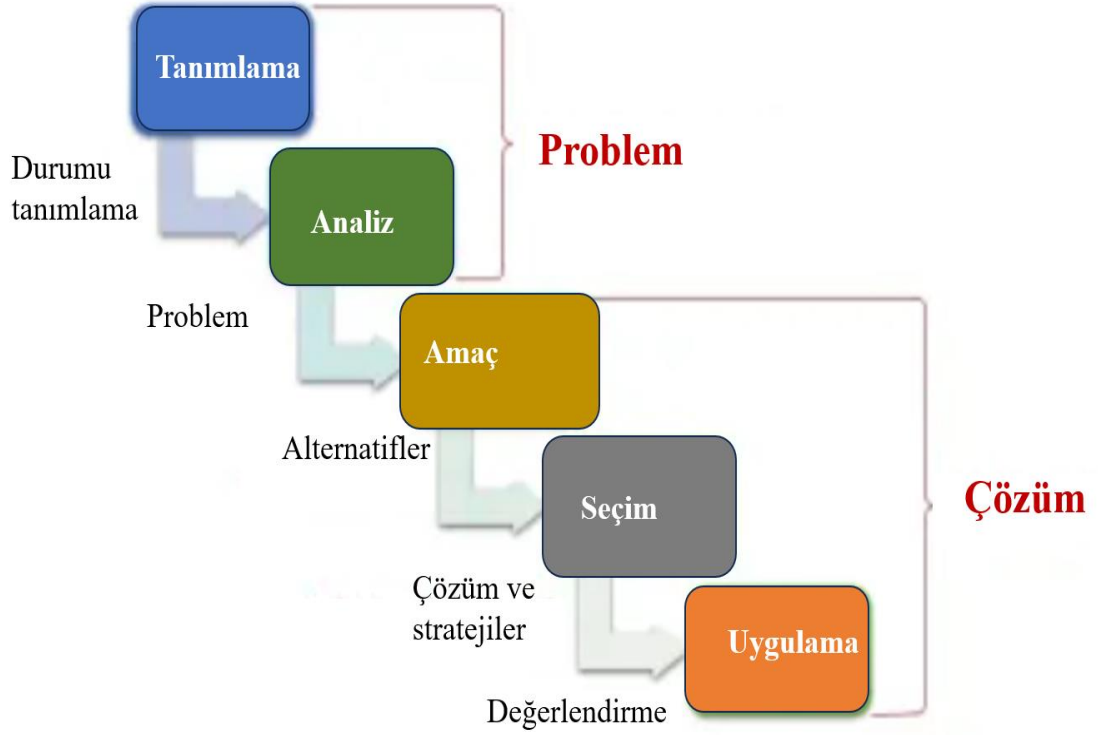
Çocuk gelişiminde problem çözmek önemlidir çünkü kendine güvenen, yetenekli çocuklar genellikle kendine güvenen, yetenekli yetişkinlere dönüşürler. Öğrenciler sürekli olarak problem çözmeye çalışırlarsa daha fazla durumsal ve sosyal farkındalık geliştirebilirler (Ansari, Taufiq & Saminan. 2020, s. 24). Ayrıca zamanı yönetmeyi ve sabrı geliştirmeyi öğrenirler. Öğrenciler olgunlaştıkça karşılaştıkları sorunlar daha karmaşık hale gelir. Kalıcı dostluklar nasıl kurabileceği, topluma adaleti nasıl getirebileceği, yeteneklerine ve ilgilerine en uygun kariyerin hangisi olduğu gibi kendiyile ilişkili problemleri çözmeye ve uygulama becerileri özellikle ilköğretim döneminden itibaren gelişir ve ergenlik döneminin sonunda çoğu zaman bu soruların cevaplarını bulabilir (Cole vd., 1996, s. 518).

Çocuklar problem çözmeye becerilerini geliştirdikçe bağımsız, yaratıcı düşünmeye güvenmeyi öğrenirler, bu da bağımsızlık duygularını geliştirir; bu beceriler çocukları hayata ve gelecekteki kariyerlere hazırlar. Çocuklar düzenli olarak problem çözmeye pratiği yaparlarsa akademik performansları önemli ölçüde artmaktadır (Bierman vd., 2008, s. 821).

3.2. Problem Çözme Basamakları

Problem çözmeye, bireylerin, durumun problemleri doğasını, durumla ilişkilerini veya her ikisini de değiştirmek amacıyla sosyal yaşam durumlarını tanımlama ve bunlara yönelik çözümleri hayata geçirme sürecidir (Oğuz, 2012).

Problem çözmeye becerisine sahip olmak hayati öneme sahiptir. Her bireyin yaşamında farklı problemler ortaya çıkmaktadır ve bunlara hızlı bir şekilde müdahale etmek gerekebilmektedir. Bir probleme hangi çözümün bulunduğu değil, daha ziyade bu çözümün nasıl bulunduğu ve bunun ne kadar zaman alacağı önemlidir. Problem çözmeye becerilerinin erken yaşlardan itibaren geliştirilmesi gerekir (Öğülmüş, 2004).



Şekil 3. Problem çözme basamakları (Joseph & Strain, 2010)

Şekil 3’de problem çözme sürecinde hemen her bireyin yaşadığı aşamalar sıralanmaktadır. Problemin tanımlanması ve belirlenmesi aşamasında birey öncelikle durumu tanımlar, problemin ne olduğu netleştirilir, çözümü için farklı alternatifler bulunup bulunmadığı değerlendirilir, çözüm önerileri ve uyulması planlanan stratejiler belirlenir, en son aşamada ise durum değerlendirilmesi yapılır (Joseph & Strain, 2010).

Problem çözme adımları aşağıdaki gibi sıralanabilir:

Adım 1: Problemi Tanımlama

Bir problemi çözerken öncelikle problemi tanımlamak ve detaylarını anlamlandırmak gerekir. Sorunu bilmeden daha ileri gidilemeyeceği için çözüm bulunacak problemi net bir şekilde anlamak önemlidir. Problem öncelikle tanımlanır ve kesinleştirilir. Karar alma sürecine dahil olan diğer kişiler tarafından anlaşılabilir olduğundan emin olunmalıdır. Ancak farklı insanların bir sorunun ne olduğuna dair farklı bakış açıları vardır ve her bireyin probleme yönelik tutumu farklı olacağından bu durum problem çözme basamaklarını da değiştirebilmektedir (Pehlivan, 2019).

Adım 2: Problemi Analiz Etme

Bir problemi çözenin ikinci adımı problemi analiz etmektir. Problemin doğasını anlamaya ve olası çıkış yollarını bulmaya yardımcı olur. Bu aşamada, neden bir problem olduğu, neden çözülmesi gerektiği, çözümün nasıl bulunacağı, problemin içinde hangi engellerin ve fırsatların bulunduğu, problemin çözülmesi halinde ne gibi etkilere yol açacağı gibi bazı yaratıcı problem çözümleri geliştirilmelidir. Problem ile ilişkili sorular geliştirildikten sonra ve bu problem sorularına yanıtlar atanmalıdır. Sonunda, tüm durumun net bir resmi bulunabilir. Bu, sorunu çözmek için stratejiler hazırlanmasına yardımcı olur (Yalçın, 2020).

3. Adım: Potansiyel Çözümler Geliştirme

Problemi analiz etmeyi bitirdikten sonra, bu probleme yönelik olası çözümler aranmalıdır. Bir probleme birden fazla uygulanabilir çözüm bulmak önemlidir. Çünkü eylemin ne gibi sonuçlar doğuracağı henüz bilinmemektedir. Bu nedenle, sorunu çözmek için mümkün olan tüm alternatifler belirlenmelidir, böylece bunlar karşılaştırılabilir ve en iyisi seçilebilir. Bu konuda potansiyel çözümlerin beklenen sonuçlarının karşılaştırılacağı bir standart belirlemek yararlı olmaktadır. (Yurdakul ve Bütün Ayhan, 2016, s. 29).

Adım 4: Seçenekleri Değerlendirme

Problemin potansiyel çözümlerini listeledikten sonra bir sonraki aşama, seçenekleri analiz etmek ve değerlendirmektir. Bu, soruna en etkili ve uygun çözümün belirlenmesine yardımcı olmaktadır. Seçeneklerin nasıl değerlendirileceği konusunda sosyal destek alınması önerilmektedir. Bazı sorular sormak ve farklı seçeneklerin yanıtlarını karşılaştırmak gerekebilir. Bu sorular “çözüme kolayca ulaşılabilir mi, ne kadar çaba ve kaynak gerekecek; organizasyonel süreçlere ve kültürlere uyuyor mu; çözümün artıları ve eksileri nelerdir; bu çözümün olası sonucu nedir; zamana ve bütçeye uygun mu” gibi sorular olabilir. Her seçeneğin yanıtları hazırlanmalıdır ve karşılaştırılmalıdır ((Yalçın, 2020).

Adım 5: En İyi Seçeneği Seçme

Tüm olası çözümleri değerlendirip liste hazırlandıktan sonra, soruna yönelik kısa bir çözüm listesi oluşmuş olmaktadır. Bu seçenekler arasından en iyi çözümün seçilmesi önemlidir. Problemin çözülerek refaha ulaşmanın hedeflerine en uygun olan ve seçenekleri

değerlendirmek için belirlenen tüm kriterleri karşılayan çözüm seçilmelidir. Bu durumda deneyimler, cesaret ve karar verme becerileri, en mantıklı seçeneğin belirlenmesine yardımcı olur. Ancak, durumla ilgili farklı içgörüler sunacağı için yakın sosyal çevreye danışılabilir. En uygun çözümü seçtikten sonra gerekli geri bildirim ve değerlendirme yapılır ((Pehlivan, 2019).

Adım 6: Çözümü Uygulama

Sorunun çözümü belirlendikten sonra harekete geçme ve problem çözmeye becerilerinin ortaya konulması aşaması gelmektedir. Öncelikle gerekli tüm unsurları içeren detaylı bir çalışma planı hazırlanabilir.

Adım 7: Sonuçları Ölçme

Çözümün uygulanmasıyla tamamen durum düzelmeyebilmektedir. Problemi çözmek için sonuçları ölçmek ve planın iyi olduğundan emin olmak için durum değerlendirmesi yeniden yapılmalıdır. Bu geri bildirim ya da değerlendirme; gelecekteki zorluklara yardımcı olur ve birey için yeni bir problemin çözümünde de bir rehber görevi görür (Dereli, 2008).

3.3. Problem Çözmede Uygulanan Problem Kurma ile Öğrenme

Problemleri çözmeye konusunda desteklenerek büyüme fırsatları bulan çocuklar, özgüvenlerini geliştirirken anlayışlarını da genişletirler. Problem çözmeye becerilerini geliştirirken yönlendiren deneyimli öğretmenlerin bulunduğu güvenli ve kontrollü bir ortam oluşturmak ebeveynlerin ve eğitimcilerin temel sorumluluklarından biridir. İyi okullar çocuk gelişiminde problem çözmenin önemli olduğunu bilir ve çocuk desteklenir. Problem çözmeyi yaratıcılık, iş birliği ve iletişim ile birleştirerek entelektüel araştırmayı ateşleyerek öğrencilerin aktif olarak katılımcı ve problem çözmeye konusunda özgüvenli bireyler olmaları sağlanabilir (Hill vd., 2006, s. 913).

Problem Çözme modeli akıl yürütme yeteneği ile de ilişkilidir (Kristanti vd., 2018, s. 14). Uyarlanabilir akıl yürütme yeteneği, mantıksal kombinasyonlara, sezgiye dayalı yakınsak ve ıraksak düşünmeye dayanmaktadır. Problem çözmeye teorisine göre yakınsak düşünme kalıpları, sakin ve telaşsız, kararlı ve net, çok erken kararlardan kaçınmak, açıklık aramak, gerçeği inşa etmek ve amaçlardan sapmamak ile gösterilmektedir (Mitchell & Walinga, 2017, s. 1872).

Çocukların sosyal, duygusal, bilişsel becerilerinin geliştirilmesinde eğitimciler tarafından problem kurarak bu problemi çocuğun çözmesini sağlamaya yönelik etkinlikler de yapılabilir. Problem kurma etkinlikleri, öğrenmenin daha kalıcı olmasını sağlamak (Cankoy ve Darbaz, 2010, s. 13), eleştirel düşünme becerilerini geliştirmek (Nixon-Ponder, 1995), kaygı ve korkuları azaltmak (Brown ve Walter, 2005), kavram yanılgılarını ortaya çıkarmak (Brown ve Walter, 2005) açısından önemlidir.

Problem kurma ve problem çözme arasında güçlü bir bağ olduğu birçok araştırmacı tarafından ifade edilmiştir (Cai, 1998; Çelik ve Özdemir, 2011; Dickerson, 1999; Ekici, 2016; Gökkurt vd., 2015; Muyo, 2015; Stoyanova & Ellerton, 1996).

Silver ve Cai (1996) 500'den fazla ortaokul öğrencisiyle yaptıkları çalışmada problem çözme ile problem kurma arasında yüksek bir ilişki olduğunu belirtmişlerdir. Problem çözme becerisi yüksek olan öğrencilerin daha fazla matematik problemi kurabildikleri belirlenmiştir. Ellerton (1986), problem çözüme yüksek başarıya ve düşük başarıya sahip sekiz öğrencinin yer aldığı iki grupta yaptığı çalışmada, yüksek başarılı öğrencilerin, düşük başarılı öğrencilere göre daha karmaşık hesaplamalar, daha karmaşık sayı sistemleri ve daha fazla hesaplama kullandıklarını bulmuştur. Christou ve diğer araştırmacılar (2005) problem kurmanın sadece problem çözme ile ilgili olmadığını aynı zamanda genel matematik başarısı ile de ilgili olduğunu belirtmiştir. Kar ve diğer araştırmacılar (2010) matematik öğretmeni adaylarıyla yaptıkları çalışmada katılımcıların problem çözme ve problem kurma becerileri, problem çözme becerileri ve kurulan problem sayısı arasında anlamlı bir ilişki olduğunu bulmuşlardır. Bu nedenle problem kurma ve problem çözme, sayısal etkinliklerinin ayrılmaz bir parçası olarak görülebilir (Hill vd., 2006, s. 913).

3.4. Çocuklarda Problem Çözme Becerilerinin Gelişimi

Problem çözme becerilerinin gelişmesi çocuk gelişiminin önemli bir yönüdür. Hem evde hem de okulda sorunlara nasıl yaklaşılacağını ve problemlerin nasıl çözüleceğini öğrenmek, çocuğun başkalarıyla olan ilişkilerinin kalitesini etkileyebilir. Problem çözme becerilerinin aynı zamanda daha sonraki yaşamda başarının anahtarı olan yaratıcılığı da teşvik etmesi önemli bir gelişim özelliğidir (Erçevik ve Köseoğlu, 2019, s. 493).

Nissly, Barak ve Levin (2005) dört yaştan itibaren çocukların uygun bir eğitimle problem çözücü düşünme biçimini kazanabileceğini belirtmişlerdir. Çocuklarda problem çözme ve problemin tanımlanması, çözüm yollarının bulunması gibi konularda eğitimin verilmesinde anne baba tutumlarının çok önemli olduğunu vurgulayan araştırmalar da bulunmaktadır (Malouff, Thorsteinsson & Schutte, 2005).

Problem çözme becerileri genellikle okul öncesi yıllarda ortaya çıkmaya başlamaktadır. Çoğu durumda çocuklar bu becerileri, çeşitli durumlarla karşılaştıklarında kendi davranışlarını modelleyen ve çözüm üreten yetişkinleri gözlemleyerek kazanmaktadırlar. Bu rol modelleri çocukların eylemlerinin sorunları ve sonuçlarını nasıl etkileyebileceğini anlamalarına yardımcı olur (Eskin, Ertekin ve Demir, 2008, s. 227).

Problem çözmenin en önemli yönlerinden biri, sorunu en erken aşamada tanımlamaktır, böylece daha ciddi bir duruma dönüşmesi önlenir. Örneğin, eğer çocuklar bir oyun arkadaşıyla tartışıyorsa paylaşmanın ve sırayı almanın önemini öğrenmeleri gerekir. Çocukların başkalarıyla sağlıklı ilişkiler geliştirebilmesi için bu tür bilgiler gereklidir. Ayrıca problem çözme, çocukların bilişsel gelişiminde hayati bir rol oynamaktadır. Problem çözme becerilerinin kazanılmasının yaratıcılığı teşvik ettiği çünkü çocukların durumları farklı açılardan görmelerine olanak tanıdığı farklı araştırmalarda vurgulanmaktadır (Çekici ve Güçray, 2012, s. 104).

Her ne kadar problem çözme, çocuğun gelişiminde kritik bir rol oynasa da her problemin aynı türde çözümü gerektirmediği de önemle vurgulanmalıdır. Örneğin çocuklar kırık bir oyuncakla ilgili olarak akademik ödevleri tamamlamak için kullandıkları yaklaşımın aynısını kullanmazlar. Bu nedenle, farklı türde sorunların olduğunu ve her birinin ilişkili bir işlevi veya amacı olduğunu akılda tutmak yararlı olacaktır (Yılmaz, 2012).

Sosyal problemler arkadaşlarla veya kardeşlerle yaşanan çatışmaları ya da ebeveynlerden birinin üzgün olması durumunda nasıl tepki verileceği bir çocuğun çözeceği bir problemi içerebilir (Webster-Stratton, Reid & Hammond, 2001, s. 943). Bu farklı çatışma türlerini anlamak, çocukların hangi tür problem çözme stratejisinin en iyi sonucu vereceğini anlamalarına yardımcı olabilir. Sorunların nasıl çözüleceğini öğrenmek çocuk gelişiminin ayrılmaz bir parçası olsa da bu süreç, özellikle çeşitli engellerin bulunduğu karmaşık durumlarda her zaman kolay değildir. Karmaşık durumlarda daha yavaş bir yaklaşım

uygulanmalıdır. Bu, çocukların farklı seçenekleri keşfetmesine ve problem durumunun artılarını ve eksilerini tartmasına olanak tanır (Warden & Mackinnon, 2003, s. 367).

Başkalarıyla olan farklılıkları çözebilmek, çocukların olumlu ilişkiler kurmasına yardımcı olur. Üstelik problem çözmeye, başarılı bir yetişkine dönüşmenin bir diğer önemli unsuru olan yaratıcılığı teşvik eder. Farklı problem türlerini anlamak, çocukların çözüm bulmalarına yardımcı olur (Uluyurt, 2012).

3.5. Problem Çözme Becerilerinin Kazanılmasında Ebeveynlerin Rolü

Bireylerin problem çözme yeteneklerinin gelişmesini sağlayan beceri ve alışkanlıkların kazanılmasında, ailenin önemli bir faktör olduğu pek çok araştırmada belirtilmektedir ((Cai, 1998; Çelik ve Özdemir, 2011; Dickerson, 1999; Ekici, 2016; Gökkurt vd., 2015; Muyo, 2015; Stoyanova & Ellerton, 1996). Yapılan araştırmalar, aşırı koruyucu, baskıcı ve disiplinli ebeveyn tutumlarının çocuklarda problem çözme becerilerinin gelişmesini engellediğini, demokratik ebeveyn tutumlarının ise çocuklarda problem çözme becerilerini geliştirdiğini göstermiştir (Aktaş Özkafacı, 2012).

Çocuğun yaşı ilerledikçe ana-babalar her ne kadar arka plana çekilip çocuğun kendi sorununa kendi çözümlerini getirmesi gerektiğine karar verseler de ona destek olmak gibi çok önemli bir rolleri bulunmaktadır. Çocukların veya ergenlerin seçtiği çözümlerin doğal sonuçlarıyla karşılaşmalarına fırsat tanınması, olumluların yanında olumsuz sonuçları da görmeleri onları olgunlaştıracak, sorunlara çözüm üretme becerisine sahip, öz güvenli ve yılmaz bireyler olmalarına katkı sağlar (Alegre, 2011).

Çocuk bir problem ile karşılaştığında, problemi çocuk için çözmek yerine; çocuğu cesaretlendirmek gerekmektedir. Çözüm yolu bulması için çocuğu cesaretlendirmelidir ve çocuğu konu hakkında düşünmesi için teşvik etmelidir. Problemi kesinlikle ebeveyn ya da bir yetişkin birey çözmemelidir. Çocuğun problemini sürekli bir ebeveyn ya da bakım veren bireyler çözerse, ileride bu konuda çocuk sıkıntı yaşayacaktır ve çoğu zaman da bu problemlerle baş edemeyecektir. Bu nedenle kendi kendine çözüm bulması için fırsat verilmelidir. Gerektiğinde ebeveyn ya da bir yetişkin bireyin yardıma hazır olduğu belirtilmelidir. Çocuğun yapması için küçük sorumluluklar verilebilir. Çocuğun kendine güveni oluşmuşsa çocuk problemlerle baş ederken daha rahat olur. Bu nedenle ona ev içinde küçük sorumluluklar vererek kendine olan güveni artırmaya çalışmalıdır. Çocuğun

düşüncelerini sormak ve çocuğun kendine göre düşündüğü problemleri onunla birlikte belirlemek gerekmektedir. Fikirlerini özgürce belirtebilen bir çocuk, sorun çözerken kendi kararlarının önemini anlayabilecek ve bu doğrultuda hareket edecektir. Bu nedenle her zaman çocuğun fikirlerini sormalıdır ve neden böyle düşündüğünü anlamaya çalışmalıdır. Farklı konularda kitap okunabilir ya da film izlenebilir. Çocuğa kitapta ya da filmde olan karakterlerle ilgili sorular sorulmalıdır. Örneğin; kitaptaki karakter bir sorunla karşılaşmıştır, ebeveyn de çocuğa “Eğer, sen onun yerinde olsaydın ne yapardın?” diye sorabilir. Böylece ona farklı sorunlar hakkında düşünme fırsatı verilmiş olur. Ayrıca çocuğu bir sorun anında mutlaka dinlemelidir ve onun ihtiyaçlarını, isteklerini anlamaya çalışmalıdır. Ebeveyn, çocuğa onu anladığını belirtmelidir, onun düşüncelerini özetleyerek doğru anlayıp anlamadığını ona göstermelidir. Ebeveyn, çocuğun duygularını isimlendirebilir, durumu daha net- sade bir şekilde ifade edebilir. Bu yaklaşımlar çocukların problem çözme becerilerinin geliştirilmesinde çok yararlı olmaktadır (Aylar ve Aksin, 2011, s. 299; Yılmaz ve Tepeli, 2013, s. 117).

4.DİL GELİŞİMİ

4.1. Dil Gelişiminin Kapsamı

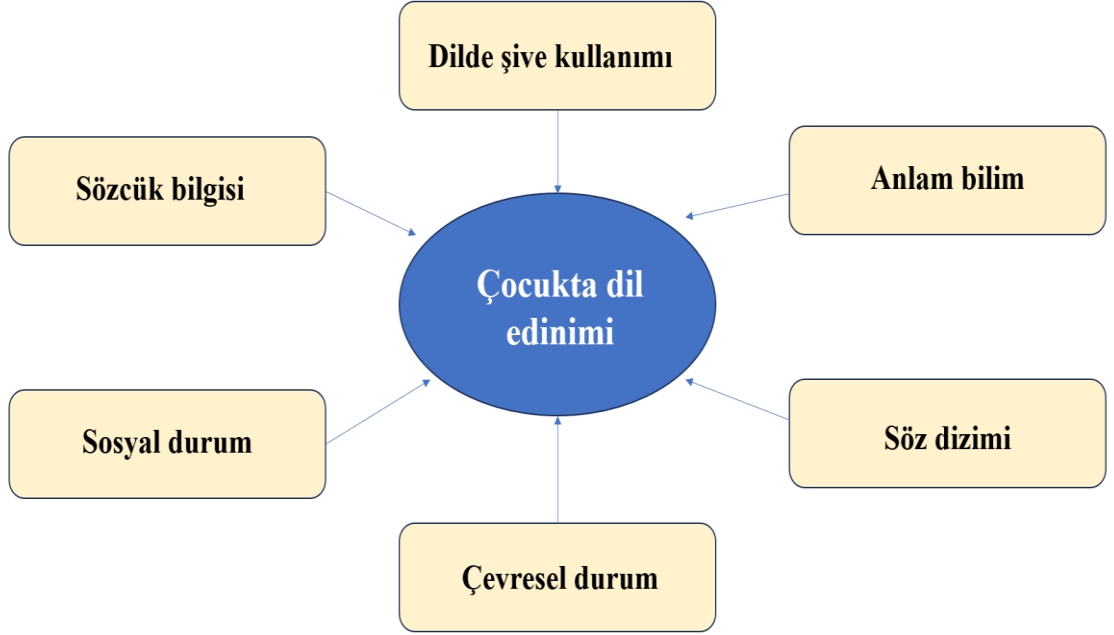
Dil, insanın hayatın hemen her alanında kendini ifade etmesini sağlayan en güçlü göstergelerden biridir ve en önemli iletişim aracıdır (Dowdall vd., 2020, s. 383). İnsanların günlük hayattan okula ve işyerine kadar dili kullanması insan deneyiminde oldukça yaygındır. Her ne kadar günlük etkileşimlerin dili, doğal günlük iletişim sırasında çok fazla zorluk yaşamadan varsayılan olarak öğrenilse de büyük ölçüde hayatın akademik, profesyonel yaşamlarında daha sonra karşılaşılan akademik dil ve bilimsel ortamlar bazı durumlarda bireyler için zorluklar yaratabilmektedir (Roberts vd., 2019, s. 671).

Çocuğun iletişim kurma, duygularını ifade etme ve anlama yeteneği dilin kullanımı ve dilin edinimi ile ilişkilidir. Çocuğun bilişsel gelişimi ile birlikte düşünme yeteneği de desteklenmektedir ve çocuğun aynı zamanda sosyal ilişkileri geliştirmesine ve sürdürmesine yardımcı olur. Dil gelişimi, çocuklarda okula başlarken ve ilerledikçe akademik başarının yanı sıra okuma ve yazma becerilerinin de temelini oluşturur (Fujiki, Brinton & Clarke, 2002, s. 103).

Dil edinimi sosyal ve bilişsel diğer becerileri etkileyerek insanlar arasında farklılıklara sebep olan önemli bir özelliktir. İnsan zihni için dil gelişimi önemlidir ve bilişsel, sosyal, duygusal, ahlak gelişimiyle paralel ilerlemesi bakımından farklı bir süreçtir. Birden fazla dil öğrenmek bireyler, aileler ve tüm toplum için önemli bir değer olarak kabul edilmektedir (Yavuz, 2017, s. 74).

Çocuğun iletişim kurma, duygularını ifade etme ve anlama yeteneğini dilin erken çocuklukta edinilmesi önemli oranda destekler. Ayrıca çocukların düşünme yeteneğini destekler ve ilişkileri geliştirip sürdürmelerine yardımcı olur (Prathanee, Thinkhamrop & Dechongkit, 2007, s. 23). Dil gelişimi, aynı zamanda çocuklarda okula başlarken ve ilerledikçe okuma ve yazma becerilerinin temelini oluşturur. Akranları ve öğretmenleriyle bağlantı kurarken sınıftaki eğitimlerinin her alanında ve yetişkinliğe doğru büyüdükçe yaşamları boyunca çocuklar her yaşta dile ihtiyaç duymaktadırlar. Bu nedenle dil becerilerinin geliştirilmesi, her çocuğun ileriki yaşamlarında hem sosyal bir varlık olarak hem de eğitim sürecindeki gelişimi açısından büyük önem taşımaktadır (Leonard, 2014, s. 38).

Dil gelişimi konuşmaktan daha fazlasıdır. Bir çocuğun anladığı ve iletişim kurduğu tüm farklı yolları içerir; bunların yalnızca bir kısmı konuşulan kelimelerdir. Bir dili etkili bir şekilde anlamak ve kullanmak için çocukların dilin dört temel bileşenine hâkim olmaları gerekir. Öncelikle fonolojide uzmanlaşmaları gerekir: Kelimelerin nasıl ses çıkardığını bilmeleri ve herhangi bir kelimeyi oluşturan ses dizisini üretebilmeleri gerekir. İkincisi, çok sayıda kelimenin anlamları olan anlambilime hâkim olmak gerekir. Üçüncüsü, iyi bir sözdizimine, yani kelimelerin anlaşılır ifadeler ve cümleler oluşturacak şekilde nasıl birleştirilebileceğine ilişkin kurallar bilinmelidir. Son olarak, çocuklar dilin pragmatikine, sosyal geleneklerin kullanımına ve başkalarıyla etkili iletişim kurmayı sağlayan konuşma stratejilerine hâkim olmalıdır. Çocuk için dili kavramanın ve dil ediniminin gelişim aşamaları Şekil 4’de özetlenmiştir.



Şekil 4. Çocuk için dili kavramanın ve dil ediniminin gelişim aşamaları

Kaynak: Wexler, 2004

Şekil 4’de belirtilen diyagramda çocuğun dil ediniminde sözcük bilgisinin, yakın sosyal çevresindekilerin dili kullanımlarının, fiziksel ya da sosyal çevresinin temel özelliklerinin, çocuğun söz dizimi ve anlam bilimine ilişkin çocuğun bilişsel gelişim düzeyinin ve hatta yakın sosyal çevresindekilerin şive veya ağız kullanımının da etkili olduğu belirtilmektedir (Wexler, 2004, s. 239).

Dil gelişimi çocuk gelişiminin önemli bir parçasıdır. Çocuğun iletişim yeteneğini destekler. Aynı zamanda çocuğun duyguları ifade etme ve anlama yeteneğini de destekler. Benzer şekilde çocuğun düşünme yeteneğini destekleyerek ilişkileri geliştirmesine ve sürdürmesine yardımcı olur. Dil gelişimi, çocuklarda okula başlarken ve ilerledikçe okuma ve yazma becerilerinin temelini oluşturur. Akranları ve öğretmenleriyle bağlantı kurarken sınıftaki eğitimlerinin her alanında ve yetişkinliğe doğru büyüdükçe yaşamları boyunca dile ihtiyaç duyulur. Dil becerilerinin geliştirilmesi, her çocuğun ileriki yaşamlarında hem sosyal bir varlık olarak hem de eğitim sürecindeki gelişimi açısından büyük önem taşımaktadır (Dale vd., 2015, s. 107).

Çocuklar çevrelerinde konuşulan dili doğdukları andan itibaren doğal yollarla öğrenmektedirler. Çocukların dil ile ilgili sembolleri öğrenmeleri ve bu sembolleri beyinlerinde depolayıp sınıflandırarak gereksinim duydukları anda kullanabilmeleri dilin bir iletişim ve düşünme aracı olduğunu göstermektedir (Yazıcı ve Temel, 2011, s. 147). Dil hem bir donanım hem de bir edinim sürecidir. Bu sebeple, dil edinimini yalnızca biyolojik bir donanımın ürünü olarak değerlendirmek uygun olmayacaktır. Dilin edinimi süreci, biyolojik temelli olarak belirli evrelerde gerçekleşmektedir. Ancak bu süreçte çocukların bireysel farklılıkları da etkili olmaktadır. Bu noktada çocuklarda dil ediniminin gerçekleşmesinde, çocuğun çevreyle olan etkileşimi ve bilişsel gelişim süreci, taklit veya model alma gibi faktörler etkili olmaktadır. Dil ses, anlam, yapı ve kullanım olarak bir çok sistemden oluşmaktadır. Bu alt sistemlerin her birinin iletişim sürecinde kullanabilmesi dil edinimi olarak ifade edilmektedir (Kara, 2004, s. 295).

4.2. Çocuğun Dil Gelişimi ve Dil Edinimi

Çocuklarda dilin nasıl edinildiğine ilişkin farklı görüşler bulunmaktadır. Bunlardan bir kısmı dilin edinimini ses bilimsel, biçimsel, anlam ve kullanımındaki farklılığa bağlı olarak açıklarken, bir kısmı ise zamanı da dikkate alarak açıklamıştır. Bu sebeple erken dönemde dil edinimini dilin bileşenlerini temel alarak açıklanmak gerekmektedir. Dil sisteminin beş temel alanı bulunmaktadır. Bununla birlikte her alanın dönemsel bazı özellikleri olduğu bilinmektedir. Bu alanlar; ses bilimi (ses bilgisi, fonoloji), anlam bilimi (semantik), söz dizimi (sentaks), biçim birim (morfoloji), edim bilimidir (kullanım bilgisi) (Singleton, 2010).

Ses Bilgisi (Fonoloji) Edinimi

Dil, sembollerin dilin kurallarına bağılı olarak kullanılmasını içeren bir sistemdir. Bu sisteme göre konuşmanın gerçekleşebilmesi için solunum sistemi açısından sağlıklı olma, fonasyon ve artikülasyon koordinasyonunun olması gerekmektedir. Çocuklarda gelişimsel açıdan dil ve konuşma bozukluklarının değerlendirilmesinde ve tanılanmasında ses bilgisel edinim sürecini doğru yorumlamak gerekmektedir. Ses bilgisi, dilde yer alan sesleri tanımak ve seslerin diğer seslerle olan dizimsel ilişkilerine ait kuralları incelemektedir (Topbaş, 2011). Çocuklardaki dilin söyleyiş örüntülerinin kullanımını yorumlamada, dilin en küçük birimi olan seslerin ve bütün dillerde bulunan ses birimlerin, farklı kültürlerle olan benzerliklerinin ve farklılıklarının farkına varmak önemlidir. Ses bilim alanı, birlikte anlamlı parçalar oluşturan seslerin bir araya gelmelerini ve bu sürecin nasıl gerçekleştiğini açıklamaktadır. Bu noktadan hareketle ses bilimi seslerin akustik özellikleri, nasıl oluştuğu, nasıl algılandıkları ve nasıl aktarıldıkları hakkında bilgi vermektedir (Acarlar, 1995).

İnsan gelişiminin önemli bir parçası olan dilsel nitelikler yani dili anlama ve üretme kapasitesi, çocuklarda çok erken yaşlarda gelişmektedir. Ses bilgisi; anlam, söz dizimi ve edim bilgisine göre daha karmaşık bir beceridir ve iki farklı boyutu bulunmaktadır. Bunlar, sesletim ve ses bilgisel yeterliliğidir. *Sesletim yeterliliği*; konuşma organlarının ardışık ve uyumlu olarak çalışması sonucunda konuşma seslerinin doğru söylenmesini ifade etmektedir. Sesletim yeterliliğinin gerçekleşebilmesi için konuşmayı sağlayan motor becerilerde olgunlaşmanın gerçekleşmesi gerekmektedir. *Ses bilgisel yeterlilik*; seslerin dilin kurallarına uygun olarak dizilimini ifade etmektedir. Çocuklarda ses bilgisel becerilerin edinilmesinde iki önemli aşama vardır. Birincisi, seslerin anadildeki anlamsal farklılığının farkına varmak ve ayırt etmektir; ikincisi sesbilgisel farklılıkları kurallara uygun olarak düzenleyebilmek ve kullanabilmektir (Oruç, 2015).

Çocuklarda ses bilgisi edinim süreci pek çok faktörden etkilenmektedir. Dolayısıyla ses bilgisi edinimi süreci de bireysel, dilsel, kültürel veya genetik farklılıkların neden olduğu bir çok durumdan etkilenmektedir (Topbaş, 2011). Bununla birlikte ses bilgisi ediniminde tüm dillerde ortak olan bazı gelişimsel aşamalar bulunmaktadır. Bunlar;

- Seslerin edinimi sırası evrenseldir,

- 13-15 aylık çocukların ilk edindiği seslerin %90 oranında çift dudaksıl patlamalı /b/, çift dudaksıl-genizsi /m/, dişsil-patlamalı /t, d/, artdamaksıl-patlamalı /k/, akıcı-kayıcı /j/, dişsil-genizsi /n/ sesleridir. Çocuklarda bu seslerin gelişim sırası ise; patlamalılar, genizsiler, yarı patlamalılar, akıcılar, sürtünmeliler, tek vuruşlular şeklindedir,
- Çocuklar ilk olarak çift dudak sesleri ile geniş-düz ünlüden oluşan ünsüz-ünlü yapılarını kazanmaktadırlar,
- Çocuklar p gibi patlamalı sesleri, z, s gibi sürtünmeli ve r, l gibi akıcı seslerden önce kazanmaktadırlar (Acarlar, 1995; Topbaş, 2011).

Tipik gelişim gösteren ve tipik gelişim göstermeyen çocukların dil gelişimlerinde görülen kurallara uygun ve tutarlı fonolojik işlemler ile tamamlanma yaşları Tablo 1’de yer almaktadır (Topbaş, 2011). Bu fonolojik işlemlerin, bireysel farklılıklardan etkilenebildiği ve kendi içinde tutarlılık gösterdiği ifade edilmektedir.

Tablo 3. Fonolojik işlem süreçlerinin gelişimi (Topbaş, 2011)

Fonolojik İşlemler/Süreçler		Tanım	Örnek	Tamamlanma Yaşı
Seslerin Değişirme	Yerini	Sözcüğü oluşturan ünsüzlerin ve/veya hecelerin birbirleriyle yer değiştirmesi	/kelebek / - [cɛbɛlɛc]	2;6
Sürtünmelileştirme		Durak sürtünmeli /tʃ, dʒ/ seslerin sürtünmeli /s, z, ʃ, ʒ/ seslere dönüşmesi	/gece/ - /ʒɛzɛ/ /saç/ - [sʌʃ]	2;6
Hece Yitimi		Sözcüğü oluşturan hecelerden birinin söylenmemesi	/ayakkabı/-ayakbı Telefon- tefon	3;0

Önleřtirme	Yumuřak damak /k, c, g, j/ seslerinin önleřtirilmesi Diř yuvası ardı /ř, ʒ, ř, dř/ seslerinin önleřtirilmesi	Kapı – tapı Git-dit Çiçek -sisek Kıř -kıs	3;0
Ünsüz düşmesi	Sözcüğü oluřturan ünsüzlerden birisinin HBSB, HBSİ, HSSİ ve HSSS pozisyonlarında söylenmemesi (Hece bařı sözcük bařı (HBSB); Hece bařı sözcük içi (HBSİ); Hece sonu sözcük içi (HSSİ); Hece sonu sözcük sonu (HSSS))	Kibrit- kirit Kalem-kale	3;6
Benzeřim iřlemleri	Sözcük içindeki ünsüzlerin birbirine benzemesi.	İleriye dönük benzeřim; fotoğraf -foforaf Pembe- pempe Geriye dönük benzeřim; bardak-barkak Masa-sasa	3;6
Duraklařtırma	Sürtünmeli /f, v, s, z, ř, ʒ/ seslerin durak /p, b, t, d/ seslerine dönüşmesi.	Fil-pil Süt-düt	3;6

		Durak srtnmeli / tʃ, dʒ/ durak /t, d/ seslerine dnmesi.	Cam-dam ok-tok	
tmlleme/ tmszleme		Baęlam iinde tml bir sesin tmsz; tmsz bir sesin tml sese dnmesi	Del-tel Kol- gol	3;6
nsz Daralması	beęi	Szck baında ve/veya sonunda nsz kmelerinin sylenmemesi.	Atatrk -atatrk Aurtma- uutma	5;0
Akıcıların Deęitirilmesi		Akıcıların /l, r, j/ birbirleri yerine kullanılması. Akıcı daralmalı /l, r/ seslerin yarı-nl /j/ sese dnmesi. Akıcıların nl sese dnmesi.	Bayrak-bayyak Araba-alaba Gol-goy Dur-duy Burun- bu:un Ayakkabı- a:kkabı	5;6
Artlatırma		nszlerin sesletim yerinde deęil aęız iinde daha arkadan sylenmesi	Mutfak-mugmak	2;6
Damaksıllatırma		Diyuvası /s, z/ seslerinin di ardı /ʃ, ʒ/ seslerine dnmesi	Kas- ka	3;0
Durak Srtnmeliletirme		Srtnmeli /s, z, ʃ, ʒ/ seslerin durak srtnmeli /tʃ, dʒ/ seslere dnmesi	apka- apka Oje-oce	2;6

Akıcıların duraklaştırılması	Akıcı /l, r, j/ seslerinin yerine durak seslerinin kullanılması	Rol-dol Yıl-dıl
Akıcıların sürtünmeliye dönüştürülmesi	Akıcı /l, r, y/ seslerinin yerine sürtünmeli seslerin kullanılması	Defter-deftes Ruj-suj
Ünlü Ekleme	Sözcüklerde ünsüz öbeklerinin ve/veya iki ünsüzün yan yana geldiği durumlarda araya ünlü eklenmesi	Spor-sipor Parmak-parımak
Genizsileştirme	Sürtünmeli /f, v, s, z, ʃ, ʒ/ seslerin üretimi sırasında nazal özellik kazanması	vazo- vʌzʌo
Sistemik tercihi	Tutarlı olarak bir sesin yerine başka bir sesin kullanılması	Kol-tol Kul-tul Kulak-tulak
Gırtlak seslerine dönüştürme	Ünsüz seslerin yerine gırtlak durak /ʔ/ ve /h/ sesinin kullanılması	Şapka- şapʔa Kum-kuh
Ünsüz ekleme	Sözcük başında ya da iki ünsüzün yan yana geldiği durumlarda rastgele ses eklenmesi	Kulak-kullak
Sürtünmelilerin kayıcı yarı-ünlü sese dönüşmesi	Sürtünmeli /f, v, s, z, ʃ, ʒ/ seslerin kayıcı yarı-ünlü /j/ sesine dönüşmesi	Zor-jor Sil-jil

Erken çocukluk döneminde ses bilgisinin gelişimi dört alt döneme ayrılmaktadır. Bunlar; söz öncesi iletişim evresi, sözcük öğrenme evresi, kural öğrenme evresi, sesbilgisel farkındalık ve okuryazarlık evresidir (Topbaş, 2011).

Söz öncesi iletişim evresi (0-12 Ay)

Doğumdan bir yaşa kadar olan süreci kapsayan bu dönemde çocuklar, çevresindeki mesajları alarak iletişimi sağlayan sesler üretebilmektedirler. İlerleyen dönemlerde çocukların sözcük oluşturma süreçlerinin temellerini bu dönemde kazandıkları ses birim becerileri oluşturmaktadır (Bukatko ve Daehler, 2001, s. 302). Bebekler, söz öncesi iletişim döneminde çevresinden duydukları sesleri ayırt edebilmektedirler. Özellikle bu dönemde annelerinin seslerini ayırt ederek onları dinlemekten hoşlanmaktadırlar. “Anneye ait (maternal)” konuşmalar olarak tanımlanan iletişim sürecinde bebeğin dil gelişimi açısından annelerin dikkat etmesi gereken noktalar bulunmaktadır. Dikkat edilmesi gereken noktaları ifade edecek olursak; annenin bebekle konuşurken somut ve basit sözcükler kullanması, ses tonunu alçaltıp yükselterek bebeğin dikkatini çekmesi, tiz, yavaş ve yumuşak bir tonda konuşması şeklindedir. Ayrıca yetişkinin bebekle konuşurken kullandığı sözcüklerdeki basitlik ve tekrarlar, yinelenen seslerin ayırt edilmesini sağlamaktadır (Bee ve Boyd, 2009).

Söz öncesi iletişim evresi kendi içinde beş evreye ayrılmaktadır.

- a. Seslenme evresi (0-2 Ay):** Bu evrede sesler refleksiftir. Hapşırma, öksürme, ağlama gibi doğal sesler bu dönemde daha çok kullanılmaktadır. Yaklaşık iki aya gelindiğinde ise gülme ve “uuu” seslerinin tekrarlarından oluşan agulama eklenmektedir (Bee ve Boyd, 2009). Bebekte doğumdan sonra refleksif olarak görülen ağlama bu dönemde farklı ihtiyaçları ifade edebilmek amacıyla (acıkma, kızgınlık, uyku gibi) çeşitlenmektedir (Machado, 2015).
- b. Gıgılda ve gülme evresi (2-4 Ay):** Bu dönemde sesler bebeklerin ihtiyaçlarının giderilmesine bağlı olarak oluşmakta olup mutluluk ifadesi olarak farklılaşmaktadır. Gülmenin arttığı bu dönemde o,a,u,ı seslerine, g,k sesleri eklenerek ünlü-ünsüz birleşmesinden oluşan sesler türetilmektedir. Bebeklerin çıkardığı bu seslerin agulamayı andırması nedeniyle bu evreye “agulama” evresi de denilmektedir (Berk, 2013).

- c. Genişletme evresi (4-6 Ay):** Çocukların bu evrede ses dağarcıkları arttığı için bu evreye aynı zamanda ses oyunları evresi de denilmektedir. Sıralı tekrarların yapıldığı bu evrede p,b,m sesleri sıklıkla kullanılmaktadır. Ayrıca ba, ma gibi ünlü-ünsüz birleşiminden oluşan tekrarlar bu evrede görülmektedir. Tekrarlı mırıldanmalardan oluşan bu sesler, ses anlam ilişkisi taşımamaktadır. Bu evrenin önemli bir niteliği bu dönemin evrensel olmasıdır. Ayrıca tüm çocuklarda aynı dönemde gerçekleşmesidir. Bu nedenle bu dönemde anatomik olarak olgunlaşmanın gerçekleşmesi önemlidir (Machado, 2015).
- d. Mırıldanma evresi (6-9 Ay):** Bebekler bu aylarda ba, ma seslerinin tekrarlarından oluşan bir heceli sözcükler üretmektedirler. Bu sesler çoğunlukla anlamlı sözcükleri andırmaktadır. Bebekler altı aylıkken çıkardıkları ünlü-ünsüz sıralamalarından oluşan (bababa, mamama) bu sesleri çevreleri gerçek sözcük ifadeleri olarak değerlendirmektedir. Ancak mırıldanma dönemi, çevreye bağlı olmayan evrensel nitelikli bir olgunlaşma evresidir ve toplum dilinden bağımsızdır. Bu nedenle bebeklerin bu sesleri çıkarmaları, çevrelerinden herhangi bir ses duymalarından ve ona tepki vermelerinden kaynaklanmamaktadır. Çocuklar işitme engeline sahip olsalar bile mırıldanma evresini gerçekleştirmektedirler. Ancak bu dönem bebeklerin memnuniyetlerini ifade etmek için sonraki dönemlerde kullanacakları sözcüklerin üretimine zemin hazırlayacaktır (Machado, 2015; Topbaş, 2011). Sekizinci aya gelindiğinde ise bebekler kendi anadillerinin kodlarını çözmeye başlamaktadırlar. Anadillerine ait olmayan sesleri kullanmayı bırakmaktadırlar. Bebekler 7-8 aylık dönemde ardışık ses örüntülerini kullanarak sözcükleri başlatan ve başlatmayan sesleri ayırt edebilmektedirler (Berk, 2013).
- e. Çeşitlendirilmiş mırıldanma evresi (9-12 Ay):** Bu evrede çocuklar farklı ünlü ünsüz birleşimleri kullanarak ses dizilerini çeşitlendirmektedirler. Bu nedenle bu evre çeşitlendirilmiş babıldama olarak da ifade edilmektedir. Yetişkin ses kalıplarına benzeyen hece uzunlukları, vurgular, sesletim süresi de bu dönemin bir başka niteliğidir. Çocuklar 9-10. aya geldiklerinde ise farklı hece birleşimlerini, farklı tonlamalarla birleştirmektedirler. Bu durum onlarda taklit becerilerinin kısa süreli de olsa gelişmeye başladığını göstermektedir (Machado, 2015). Bu evrede, ayrıca karşılıklı sohbeti andıran kontrollü mırıldanmalar da

görülmektedir. Ayrıca anlamlı sözcüklerin kullanılmaya başlanmasıyla, jest ve mimiklerin kelimelerin anlamlarıyla örtüştüğü görülmektedir. Örneğin; çocuk [ba ba] derken, “baba” kelimesini anlatmak istediği çıkarılabilir. Çünkü, çocukların mimikleri de bu dönemde kelimelerin anlamlarını desteklemektedir (Machado, 2015; Topbaş, 2011).

Sözcük öğrenme evresi (1-2 Yaş)

Sözcük öğrenme evresi, dil ediniminin başlangıcı olarak kabul edilmektedir. Başlarda ses ve sözcük ediniminin yavaş olduğu bu dönemde, 12- 15. aylar arasında ses dağarcığında ve sözcük öğrenmede artış olduğu görülmektedir. Çocuklar yaklaşık olarak 16-24 aylar arasında çevrelerindeki nesnelerin farklı isimlere sahip olduklarının farkına varmaya başlamaktadırlar. Sözcük dağarcıkları her gün hızla artan çocukların 18 aylık olduklarında konuşurken kullandıkları sözcük sayısının 50 kelime civarında olduğu bilinmektedir (Bee ve Boyd, 2009). Ayrıca farklı ses birleşimlerinden oluşan tek ya da iki heceli kelimelerin kullanımı da görülmektedir. Örneğin; sessiz-sesli (veee, “ver” anlamında), sesli-sessiz (aaa, “al” anlamında) ya da sessiz-sesli-sessiz-sesli (baba, mama) gibi kullanımlar bulunmaktadır. Örnekte de görüldüğü gibi çocuklarda bu dönemde kurallı ses birleşimleri görülmeyebilir. Bu sebeple sözcüklerin bir kısmının seslendirerek sözcükleri ifade edebilirler ((Machado, 2015).

Kural öğrenme evresi (2-5 Yaş)

Fonemik gelişim evresi olarak da ifade edilen bu evrede, ses örüntülerinin algılanması ve kullanılmasında gelişim görülmektedir. Çocuklar sözcüklerde daha çok vurgulanan heceye odaklanarak, ünlü-ünsüz birleşiminden oluşan en küçük sözcükleri çıkarmaktadırlar. Örnek olarak; portakal kelimesinin yerine “pota” kelimesinin kullanılması verilebilir (Berk, 2013). Ayrıca son ünsüzün atıldığı (anahta- gibi), baştaki ünsüzün atıldığı (-alı gibi) ya da bitişik ünsüzlerde yer değişikliğinin yapıldığı (ha-vu, bayak gibi) sözcük kullanımı da bu dönemde görülmektedir. Bu dönem içerisinde 1,5-4 yaşları arasında seslerin kullanımında artış olduğu bilinmektedir. Çocuklar dört yaşına geldiklerinde kullandıkları kelimelerde hatalar olsa da kelimelerin anlaşılabilirliği artmıştır. Tipik gelişim gösteren çocuklarda, ses birimlerin edinilmesi 0-8 yaşları arasında tamamlanmaktadır. Bu yaştan sonra çocuklar sesleri kurallara uygun olarak kullanmaya başlamaktadırlar (Acarlar, 1995).

Ses bilgisel farkındalık ve okur yazarlık evresi (5 Yaş- Ergenlik)

Çocukların ses örüntülerini birleştirirken kuralların farkında oldukları, sesler arasındaki bağlantıları kavradıkları ve dildeki seslerin nasıl yazıldığını tecrübe ettikleri dönemdir (Bee ve Boyd, 2009). Çocuklar 5-6 yaşları arasında karmaşık heceli uzun kelimeler kullanmaya başlamaktadırlar (Topbaş, 2011). Bu dönemde çocuklar, okumanın öğrenilmesiyle birlikte anadiline özgü ses yapılarını, vurgu ve tonlamalarını aktif olarak gerçekleştirebilirler.

Söz Dizimi (Sentaks) Edinimi

Söz dizimi, cümle içerisinde sözcüklerin anlamlı bir cümle oluşturabilecek şekilde dilin kurallarına uygun olarak dizilmesini ifade etmektedir. Çocuklar 10-12 aylık dönemde buldukları toplumun diline uygun olarak tek sözcüklü cümleler kurabilmektedirler. Bu sözcükler çoğunlukla oyuncaklarının adı, aile üyeleri gibi daha çok isim türünde kelimelerdir. Sözcük dağarcıklarının artmasıyla birlikte fiil ve sıfat türündeki kelimeleri de cümlelerine eklemektedirler (Mochado, 2015).

Çocuklar dil bilgisi kurallarını ilk olarak iki sözcüklü dönemde edinmektedirler. Daha sonra bu cümlelerine bağlaç, edat ve diğer niteleyicilerin eklendiği ve cümlelerinin karmaşıklaşmaya başladığı görülmektedir. Telegrafik konuşma olarak başlayan süreçte, iki yaşına doğru çocukların kelime hazinelerinin de artmasıyla birlikte çocuklar ana dillerinin kurallarını belirli ölçüde yansıtan anlamlı söz dizileri kullanmaya başlamaktadırlar. Örneğin bu dönemde “daha su”, “anne gel” gibi cümle yapıları sıklıkla görülmektedir. Çocuklarda kelime dağarcığının genişlemesine paralel olarak anlam temelli kelimelerin bir araya getirebilme yetisi de gelişmektedir. Dil bilgisi kurallarına uygun, anlamlı sözcük dizimine sahip cümlelerin kullanımında artış olduğu görülmektedir (Ingram, 1989).

Çocuklarda iki yaşından sonra kelime edinimi oldukça hızlıdır. Üç yaşına geldiklerinde ise cümlelerinde, isim, fiil, sıfat, edat ve bağlaç kullanımı görülmektedir. İki yaşının ortalarında kendi adlarını söyleyebilen çocuklar, ben, sen zamirini de bu dönemde kullanmaktadırlar. Üç yaşına geldiklerinde diğer zamirleri de kullanmaya başlamaktadırlar. Ancak bu yaşlarda cümle yapılarında, sözcük diziminde ve ek kullanımında hata yapılma olasılığı çok yüksektir. Örneğin; “Onu ben yaptım.” yerine “ben yaptı onu” şeklinde cümleyi ifade edebilirler (Cole vd., 1996). Çocuklar beş yaş

civarında cümlelerinde edilgen veya olumsuz soru ifadelerine de yer vermektedirler. Beş yaşından sonra yani okul çağında ise söz dizimini tamamıyla kazanmaktadırlar (Mochado, 2015).

Biçim Bilgisinin (Morfoloji) Edinimi

Biçim bilgisi, kelimelerdeki kök veya eklerin dilin kurallarına uygun olarak kullanılmasını ifade etmektedir (Topbaş, 2011). Çocuklarda bir sözcük tek bir biçim birimden oluşabileceği gibi çok sayıda biçim birimden de oluşabilmektedir. Bu sebeple bağımlı ve bağımsız biçim birimler bulunmaktadır (Hoff, 2005). Örneğin; gitmek kelimesinde -git bağımsız bir biçim birimdir. Zaman ekleri, şahıs ekleri, soru ekleri, olumsuz ekler gibi eklerin her biri birer morfemdir. Çocuklarda morfem kullanımının artmasıyla beraber çocukların cümleleri daha çok yetişkin konuşmasına benzemektedir. Vurgu ve tonlamalar da aynı ölçüde çeşitlenmektedir (Cole vd., 1996).

Anlam Bilgisi (Semantik) Edinimi

Anlam bilgisi, sözcüklerin cümle içerisinde doğru ve kurallı kullanımlarını kapsamaktadır. Bu nedenle dili anlam yönüyle ele almaktadır (Charlesworth, 1993). Anlam bilgisinin kazanılması sürecinde deneyimler oldukça önemlidir. Çocuklar, edindiği deneyimler neticesinde bir nesnenin kullanım amacını, işlevini, nedensel bağlantılarını çözebilirler. Bu deneyimlerin artması çocukların olgunlaşma sürecine katkı sağlamakla beraber sözcük dağarcıklarındaki kavramların içeriklerini zenginleştirecektir. Dilin içeriğinin anlamla olan ilişkisi sayesinde çocuklar, sözcüklerin kavramlarla ilişkisini kavrayacak ve kavramların özelliklerini belleklerine kaydedeceklerdir. Bu süreç, çocukların anlam bilgisini edinmesini sağlayacaktır (Machado, 2015).

Çocuklar sözcükleri zihinlerinde sahip oldukları özelliklere göre sınıflamaktadırlar. Bu noktada, kelimelerin en belirgin özellikleri bu sınıflama sürecinde belirleyici rol oynamaktadır. Bu aşamada çocuklar, sözcüklerin benzer nitelikteki başka sözcüklerle olan anlamsal farklılığının bilincinde olmadıkları için genişletmeler yapabilmektedirler (Berk, 2013).

Edim Bilim (Pragmatik) Edinimi

Edim bilim, dilin ediniminde sosyal bağlamın rolünün önemine vurgu yapmaktadır (Lust, 2006). Çocuklar dili etkileşimli olarak sosyal çevre içerisinde edinmektedirler. Bu

sebeple soyut kuralların öğretilmesi yoluyla dilin edinimi gerçekleşmemektedir. Çocuklar içerisinde buldukları sosyal yapıda istek, ihtiyaç ve duygularıyla ilgili mesajlarını iletirken sosyal kuralları öğrenmektedirler. Çocuklarda dilin sosyal kullanımını 18. aydan itibaren görülmeye başlamaktadır. Ancak 9-10. aydan itibaren bebekler iletişimlerinde jest ve mimiklerini kullanmaktadırlar. İki yaşında anneye merkeze alan bir iletişim şekli hakimken, iki yaşından sonra edim bilimin etkisinin arttığı bir iletişim şekli, dört yaşlarında ise dinleyiciye göre şekillenebilen daha sosyalleşmenin etkisinin ön planda olduğu bir iletişim şekli hakimdir (Kara, 2004). Kültürel değişkenlere bağlı olarak nezaket, jest, mimik, konuşmada vurgu, ses tonu gibi durumlar değişmektedir. Çocukların sosyal yönleri arttıkça konuşmalarını sosyal olarak yönlendirmeye başlamaktadırlar (Yavuz, 2017).

Dil öğrenmek büyümenin en karmaşık ve gizemli becerilerinden birisidir. Doğumdan itibaren birkaç yıl içinde çocuklar en az bir dilde ustalaşır, duygu ve isteklerini o dilde ifade etmeye başlarlar ve bu gelişim özelliği aileler ve tüm sosyal çevre tarafından doğal karşılanır. Çocuğun yürüyemeyeceği konusunda endişelenen anne sayısı çocuğun konuşamayacağı konusunda endişelenen anne sayısından çok daha fazladır (Çetintaş ve Yazıcı, 2016, s. 174).

Bazı çocukların erken yaşlarda dili öğrenebilmeleri anne ve babalar tarafından zorlu ancak mutluluk verici olarak karşılanır. Bazı çocukların tek dilde uzmanlaştığı sürede başka bazı çocuklar iki dili öğrenir; bu dilleri farklı kültürel ve sosyal ortamlarda, uygun bir şekilde kullanmaya başlarlar ve ihtiyaçlarını ifade edebilirler. Çocuğun ana dilini geliştirmek, okuma ve yazmanın temelini oluşturarak çocukları iki dilli olmaya hazırlar (Eyüp ve Güler, 2020). Araştırmalar, iki dilli ailelerde büyüyen bebeklerin daha iyi öz kontrol gösterdiklerini (Pearson, 2007, s. 399), iki dil konuşabilmenin okul başarısının önemli bir göstergesi olduğunu (Kearney & Barbour, 2015, s. 159) vurgulamaktadır. İki dilli ve iki dilli bireyler, küresel topluluğa daha fazla şekilde katılma, daha fazla yerden bilgi alma ve diğer kültürlerden insanlar hakkında daha fazla bilgi edinme fırsatına sahip olmaktadır (Özşen vd., 2020: 43).

4.3. Dil Gelişimi ve Oyun Arasındaki İlişki

Dil gelişimi çocuğun oyun oynaması ile çok yakından bağlantılıdır. Çocuğun oyun oynaması, oyun kurgulaması, oyun kurallarına göre sosyal etkileşim kurarak oyun kurallarına uyması, özellikle okul öncesi yıllarda çocuklarda dil gelişimi ile yakından bağlantılıdır (Dickinson vd., 2012). Bir çocuk oyun oynamayı ve oyun oynarken oyuncuları ya da oyun kurallarını tanımayı öğrenmeden çok önce, dilin nasıl çalıştığını anlamak için gerekli becerileri geliştirir. Çocuklar, konuşmanın kalıplara sahip olduğunu ve sembollerin anlam taşıdığını keşfederek dil ve oyun gelişiminin temelini oluştururlar. Sonuç olarak, başarılı dil gelişimi, oyun oynama etkinliklerinin bir parçasıdır (Dowdall vd., 2020, s. 385).

Oyunun çocukların dil gelişimlerine ve kavramları öğrenmelerine katkı sağladığı belirtilmektedir (Yazıcı ve Temel, 2011, s. 148). Fakat çocukların hazır bulunuşlukları göz ardı edilerek, oyun, dinlenme ve boş zamanlarını değerlendirme gibi yaşlılarıyla birlikte etkileşim içinde oldukları etkinliklerinin sınırlandırılması çocukları olumsuz etkileyebilir (Arslan ve Dilci, 2015, s. 48). Çocukların yeterli düzeyde oyun oynamaması dil gelişimlerini olumsuz etkileyebilir. Dil kazanımındaki eksiklikler ise motor, sosyal ve bilişsel alan dâhil tüm gelişim alanlarını etkilemektedir. Ayrıca sayı hissi de dilin aracılığı olmadan içselleştirilemeyebilir. Sayı hissini dil becerileri ile dil becerilerinin de oyun ile ilişkili olduğu söylenebilir. Dolayısıyla, çocukların dil gelişimleri ve sayı hissi becerilerini destekleme adına erken yıllarda oynanan oyunların desteklenmesi büyük önem taşımaktadır (Kara, 2004).

4.4. Dil Gelişimi İçin Çocuğun Desteklenmesi

Çocuğun konuşma ve dil becerilerini teşvik etmenin ve geliştirmenin en iyi yöntemi, çocuğun ilgisini çeken nesnelere, durumlar, bireyler ya da olaylar hakkında birlikte bol bol konuşmaktır. Çocukla etkileşimi ilgi çekici hale getirmeli ve iletişim konusunda teşvik etmesi için çocuğa yanıt vermeye devam edilmelidir. Çocuk kelimeleri kullanmaya başladığında, ebeveyn çocuğun söylediklerini tekrarlayabilir ve üzerine eklemeler yapabilir. Günlük hayatta olup bitenler hakkında çocukla birlikte konuşmak, çocuğun duyduğu kelime sayısını artırmanın çok iyi bir yöntemidir. Çocuklara anlamlı gelen konular hakkında konuşulmalıdır ve konuşma sırasında birçok farklı kelimeyi farklı

bağlamlarda kullanmalıdır. Bunlar çocuğun genel dil gelişimine dili kalıcı şekilde edinmesine önemli oranda yardımcı olabilir (Toppelberg & Shapiro, 2000, s. 143).

Her eğitim etkinliğinde olduğu gibi çocuğun dil öğrenirken motivasyonu da kalıcı şekilde dil edinimi için çok önemli bir faktördür. Bir dil öğrenmek çok eğlenceli olabileceği gibi aynı zamanda önemli bir gereklilik de olabilir. Bu nedenle motivasyondan en iyi şekilde yararlanmak, çocukların dil öğrenimini geliştirmenin iyi bir yoludur. Çocuk öğrenme ortamını eğlenceli ve ilgi çekici hale getiren bir yetişkin tarafından dili öğrenirse daha iyi şekilde dili öğrenmiş olacaktır (Pancsofar & Vernon-Feagans, 2006, s. 571). Dili öğrenme için olumlu ve eğlenceli bir ortam yaratmak çocuk ile etkileşim için de önemli bir faktördür (Ford vd., 2020, s. 246). Çocuk dili zorunluluktan öğrenmek zorundaysa, bu da başarı için güçlü bir motivasyon kaynağı olabilir. Çocuğun yakın çevresindeki diğer tüm çocuklar dilde sosyalleşiyor ve oyun oynuyorsa, çocuk katılma ve dil becerilerini kullanma konusunda çok daha fazla motive olacaktır. Benzer şekilde, günlük oyuncaklar, yiyecekler ve televizyon, öğrenen deneyimlerinin dilde olduğunu gösteriyorsa, öğrenmenin büyük bir fark yaratabilecek içsel bir gerekliliği vardır (Yazıcı ve Temel, 2011, s. 145).

Çocuğun dil ediniminde tipik gelişime ayak uyduramadığı durumlarda pediatrik nörorehabilitasyon uzmanından profesyonel yardım alınmalıdır. Bu durumda çocuklara tam nörolojik rehabilitasyon yardımı sağlanmalıdır (Leonard, 2014, s. 39).

4. SONUÇ

Çocuk gelişiminde oyun oynamak çok önemlidir. Oyun yoluyla çocuklar sosyal yaşamla iletişim kurmaktadır. Oyuncaklar, çocukların kelimeleridir. Çocuk deneyim kazandıkça, çeşitli materyallerle oynadıkça ve etrafındaki insanları izledikçe aynı zamanda problem çözmeyi de öğrenir. Aslında 8 ila 11 ay gibi erken bir dönemde, çocuklar problem çözme becerilerini geliştirmektedirler.

Problem çözme becerileri genellikle okul öncesi yıllarda ortaya çıkmaya başlamaktadır. Çoğu durumda çocukların problem çözme becerileri, çeşitli durumlarla karşılaştıklarında ortaya çıkmaktadır. Çocuk, bir problem durumunda çözüm üreten yetişkinleri gözlemler ve daha sonra problem çözme becerilerini kazanır. Bu rol modelleri çocukların eylemlerinin sorunları ve sonuçlarını nasıl etkileyebileceğini anlamalarına yardımcı olur.

Problem çözmenin en önemli yönlerinden biri, sorunu en erken aşamada tanımlamaktır, böylece daha ciddi bir duruma dönüşmesi önlenir. Çocukların başkalarıyla sağlıklı ilişkiler geliştirebilmesi için bu tür bilgiler gereklidir. Ayrıca problem çözme, çocukların bilişsel gelişiminde hayati bir rol oynamaktadır. Problem çözme hem bilişsel gelişim hem de dil gelişimi için önemli bir beceridir.

Bu çalışmada; çocukların her yaşta oyun oynamalarının önemi; çocukların oyun oynarken problem çözme becerilerinin gelişimi; çocukların oyunlar sırasında dil gelişimlerine olan desteği de dikkate alındığında bu araştırmada çocuk oyunlarının problem çözme becerilerine ve dil gelişimlerine etkisinin detaylı incelemeler yapılmıştır. Bu bilgilerin çocuk gelişimi bilim alanına katkı sağlaması amaçlanmıştır.

KAYNAKLAR

- Acarlar, F. (1995). *Türkçe ediniminde kullanılan fonolojik süreçlerin incelenmesi ve fonolojik bozukluğu olan çocuklardaki süreçlerle karşılaştırılması*. Yayınlanmamış Doktora Tezi. Hacettepe Üniversitesi.
- Akçay, D., ve Özcebe, H. (2012). Okul öncesi eğitim alan çocukların ve ailelerinin bilgisayar oyunu oynama alışkanlıklarının değerlendirilmesi. *Çocuk Dergisi*, 12(2), 66-71. <https://doi.org/10.5222/j.child.2012.066>
- Aktaş Arnas, Y. (2017). Oyun, öğrenme ve deneyimin birleşimi: Çocuk müzeleri. *Yaratıcı Drama Dergisi*, 12(2), 17-30
- Aktaş Özkafacı, A. (2012). Annenin çocuk yetiştirme tutumu ile çocuğun sosyal beceri düzeyi arasındaki ilişkinin incelenmesi. Yüksek lisans tezi, İstanbul Üniversitesi, İstanbul.
- Alegre, A. (2011). Parenting styles and children's emotional intelligence: What do we know? *The Family Journal*, 19, 56-62
- Alexander, G.M., & Hines, M. (1994). Gender labels and play styles: Their relative contributions to children's selection of playmates. *Child Development*, 65, 869-879.
- Alisinanoğlu, F. ve Kesicioğlu, O. S. (2010). Okul öncesi dönem çocuklarının davranış sorunlarının çeşitli değişkenler açısından incelenmesi (Giresun ili örneği). *Kurumsal Eğitim Bilimleri Dergisi*, 3(1), 93-110
- Aliyari, H., Sahraei, H., Daliri, M. R., Minaei-Bidgoli, B., Kazemi, M., Agaei, H., Sahraei, M., Hosseini, S. M. A. S., Hadipour, M. M., Mohammadi, M., and Dehghanimohammadabadi, Z. (2018). The beneficial or harmful effects of computer game stress on cognitive functions of players. *Basic and Clinical Neuroscience*, 9(3), 177-186
- Alp, İ., ve Levent, F. (2020). Dijital dönüşümün öğrencilerin değerleri üzerindeki etkisine ilişkin öğretmen görüşleri. *Turkish Studies*, 15(3), 1611-1633. <https://dx.doi.org/10.29228/TurkishStudies.37035>
- American Academy of Pediatrics (2006). Council on children with disabilities, section on developmental behavioral pediatrics, Bright Futures Steering Committee, Medical Home Initiatives For Children With Special Needs Project Advisory Committee. Identifying infants and young children with developmental disorders in the medical home: An algorithm for developmental surveillance and screening. *Pediatrics*, 118 (1), 405-420.
- Ansari, B. I., Taufiq, & Saminan. (2020). The use of creative problem solving model to develop students' adaptive reasoning ability: Inductive, deductive, and intuitive. *International Journal on Teaching and Learning Mathematics*, 3(1), 23-36.

- Aral, N., ve Dođan Keskin, A. (2018). Examining 0-6 year olds' use of technological devices from parents' points of view. *Addicta*, 5(2), 317-348
- Arslan, A., Dilci, T. (2015). Çocuk oyunlarının çocukların gelişim alanlarına yönelik etkilerinin geçmiş ve günümüz bağlamında incelenmesi (Sivas ili örnekleme). *Fırat Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 28(1), 47-59
- Aylar, F. ve Aksin, A. (2011). Sosyal bilgiler öğretmenliği adaylarının öz-yeterlilik inanç düzeyleri ve problem çözme becerileri üzerine bir araştırma: Amasya Örneđi. *Ahi Evran Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 12(3), 299-313.
- Aypay, A. (2016). Investigating the role of traditional children's games in teaching ten universal values İn Turkey. *Eurasian Journal of Educational Research*, 62, 283-300.
- Baines, E., Rubie-Davies, C., & Blatchford, P. (2009). Improving pupil group work interaction and dialogue in primary classrooms: Results from a year-long intervention study. *Cambridge Journal of Education*, 39, 95-117.
- Barnett, L. A. (2013). Children's perceptions of their play: scale development and validation. *International Journal of Sociology and Policy*, 23(1), 33-58
- Batsopoulou, M. A. (2017). Examining play behaviors of children with internalized emotional disturbances in preschool context: A systematic literature review. Jönköping University, School of Education and Communication
- Bee, H., & Boyd, D. (2009). *Çocuk gelişimi psikolojisi*. Çev. O. Gündüz. Kaktüs Yayınları.
- Bekmezci, H. ve Özkan, H. (2015). Oyun ve Oyuncađın Çocuk Sağlığına Etkisi. *İzmir Dr. Behçet Uz Çocuk Hastanesi Dergisi*, 5(2), 81-87.
- Benenson, J.F., Apostoleris, N.H., & Parnass, J. (1998). The organization of children's same sex peer relationships. In W. Bukowski & A. Cillessen (Eds.). *Sociometry then and now. New directions for child development no.80* (pp. 5-23), Jossey-Bass Publishers: San Francisco
- Berk, L.E. (2013). *Çocuk gelişimi*. Çev. A. Dönmez. İmge Kitabevi.
- Bierman, K. L., Nix, R. L., Greenberg, M. T., Blair, C. ve Domitrovich, C. E. (2008). Executive functions and school readiness intervention: Impact, moderation, and mediation in the Head Start REDI program. *Development and Psychopathology*, 20, 821-843
- Bingham, A. (1998). Çocuklarda problem çözme yeteneklerinin geliştirilmesi. İstanbul: Milli Eğitim Yayınevi
- Brown, S. I., & Walter, M. I. (2005). *The art of problem-posing* (3rd ed.). New York: Psychology Press

- Bukatko, D., & Daehler, W. M. (2001). Cognition: Information processing. *Child development: A thematic approach*. Fourth edition, Houghton Mifflin Company, 302-337.
- Cai, J. (2003). Singaporean students' mathematical thinking in problem-solving and problem-posing: An exploratory study. *International Journal of Mathematical Education in Science and Technology*, 34(5), 719-737.
- Cairns, R.B., Xie, H., & Leung, M-C. (1998). The popularity of friendship and the neglect of social networks: toward a new balance. In W. Bukowski & A. Cillessen (Eds.) *Sociometry then and now. New directions for child development*, no.80 (pp. 25-53), Jossey-Bass Publishers: San Francisco.
- Cankoy, O., & Darbaz, S. (2010). Problem kurma temelli problem çözüme öğretiminin problemi anlama başarısına etkisi. *Hacettepe University Journal of Education*, 38, 11-24
- Chant, R. H., Moes, R., & Ross, M. (2009). Curriculum construction and teacher empowerment: Supporting invitational education with a creative problem solving model. *Journal of Invitational Theory and Practice*, 15, 55-67
- Charles, M. A. G., Abdullah, M. R., Musa, R. M., & Kosni, N. A. (2017). The effectiveness of traditional games intervention program in the improvement of form one school-age children's motor skills related performance components. *Journal of Physical Education and Sport*, 17, 925-930
- Christou, C., Mousoulides, N., Pittalis, M., Pitta-Pantazi, D., & Sriraman, B. (2005). An empirical taxonomy of problem-posing processes. *Zdm*, 37(3), 149-158
- Cole, P. M., Zahn-Waxler, C., Fox, N. A., Usher, B. A. ve Welsh, J. D. (1996). Individual differences in emotion regulation and behavior problems in preschool children. *Journal of Abnormal Psychology*, 105(4), 518- 529
- Connell, J., & Wellborn, J. (1991). Competence, autonomy and relatedness: A motivational analysis of self-system processes. In Gunnar M. R., & Sroufe L. A. (Eds.). *Self-Processes and Development*. Hillsdale, NJ: Erlbaum
- Çavuş, Ş. (2004). Problem çözüme becerisinin temel felsefesi. *Journal of Kazım Karabekir Education Faculty*, 10, 160-171.
- Çekici, F. ve Güçray, S.S. (2012). Sosyal Problem Çözüme Terapisine Dayalı Beceri geliştirme grubunun üniversite öğrencilerinin sosyal problem çözüme becerileri, öfkeyle ilişkili davranış ve düşünceler ile sürekli kaygı düzeylerine etkisi. *Ç.Ü. Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 21(2), 103-128.
- Çelik, A., ve Özdemir, E. Y. (2011). İlköğretim öğrencilerinin orantısal akıl yürütme becerileri ile oran-orantı problemi kurma becerileri arasındaki ilişki. *Pamukkale University Faculty of Education Journal*, 30, 1-11.

- Çetintaş, B.G. ve Yazıcı, Z. (2016). Erken çocukluk döneminde anaokulu ve anasınıflarında iki dilli eğitim uygulamaları ve deneyimleri üzerine öğretmen görüşleri. *Mediterranean Journal of Humanities*, 6(2), 173- 187
<https://doi.org/10.13114/MJH.2016.292>
- Dale, P.S., Tosto, M.G., Hayiou-Thomas, M.E., & Plomin, R. (2015). Why does parental language input style predict child language development? A twin study of gene–environment correlation. *Journal of Communication Disorders*, 2015, 57: 106-117.
- Dawkins, P. C., & Roh, K. H. (2016). Promoting metalinguistic and metamathematical reasoning in proof-oriented mathematics courses: A method and a framework. *International Journal of Research in Undergraduate Education*, 2(2), 197– 222.
- Dereli, E. (2008). Çocuklar için sosyal beceri eğitim programının 6 yaş çocukların sosyal problem çözme becerilerine etkisi. Yayımlanmamış Doktora Tezi, Selçuk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Konya
- Dickerson, V. M. (1999). The impact of problem-posing instruction on the mathematical problem-solving achievement of seventh graders. Unpublished doctoral dissertation. University of Emory, Atlanta
- Dickinson, D.K., Griffith, J., Golinkoff, R.M., & Hirsh-Pasek, K. (2012). How Reading Books Fosters Language Development around the World. *Child Development Research*, 2012, 1-15
- Dodge, K., Coie, J., Pettit, G., & Price, J. (1990). Peer status and aggression in boys' groups: Developmental and contextual analyses. *Child Development*, 61, 1289-1309.
- Dowdall, N., Melendez-Torres, G. J., Murray, L., Gardner, F., Hartford, L., & Cooper, P. J. (2020). Shared Picture Book Reading Interventions for Child Language Development: A Systematic Review and MetaAnalysis. *Child development*, 2020, 91(2): e383–e399.
- Duman, G. ve Temel, Z. F. (2011). Türkiye ve Amerika Birleşik Devletleri'nde anasınıfına devam eden çocukların oyun davranışlarının incelenmesi. *Kırıkkale Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 1(1), 279-298
- Ekici, D. (2016). Ortaokul öğrencilerinin matematiksel problem kurma stratejilerinin incelenmesi. Yüksek lisans tezi. Dokuz Eylül Üniversitesi. İzmir
- Ellerton, N. F. (1986). Children's made-up mathematics problems-a new perspective on talented mathematicians. *Educational Studies*, 17(3), 261–271
- Epstein, J. (1989). The selection of friends: changes across the grades and the different school environments. In T. Berndt & G. Ladd (Eds.). *Peer relationships in child development*. New York: Wiley

- Erçevik, A. ve Köseoğlu, S.A. (2019). Sosyal problem çözme programı'nın çocuk evi sorumluları üzerindeki etkisi. *Toplum ve Sosyal Hizmet*, 30(2), 493-518.
- Eskin, M., Ertekin, K. ve Demir, H. (2008). Efficacy of a problem-solving therapy for depression and suicide potential in adolescents and young adults. *Cognitive Therapy Research*, 32, 227-245.
- Eyüp, B. ve Güler, E. B. (2020). İki dilli Türk çocukların dil tercihleri ve bu tercihlerinin sebepleri: Londra örneği. *Ulakbilge: Sosyal Bilimler Dergisi*, 8(3), 01-24.
- Fabes, R. A., Eisenberg, N., Jones, S., Smith, M., Guthrie, I., Poulin, R., ... ve Friedman, J. (1999). Regulation, emotionality, and preschoolers' socially competent peer interactions. *Child Development*, 70(2), 432- 442
- Ford, A.L., Elmquist, M., Merbler, A.M., Kriese, A., Will, K.K., & McConnell, S.R. (2020). Toward an ecobehavioral model of early language development. *Early Childhood Research Quarterly*, 2020, 50: 246- 258.
- Fujiki, M., Brinton, B., & Clarke, D. (2002). Emotion regulation in children with specific language Impairment. *Language, Speech, and Hearing Services In Schools*, 2002, 33(2): 102–111
- Garandeanu, C. F., & Cillessen, A. H. N. (2006). From indirect aggression to invisible aggression: A conceptual view on bullying and peer group manipulation. *Aggression and Violent Behavior*, 11, 612-625
- Gelişli, Y., Yazıcı, E. (2015). A study into traditional child games played in Konya region in terms of development fields of children. *Procedia-Social and Behavioral Sciences*, 197, 1859-1865
- Goldstein, T. R., & Lerner, M. D. (2016). Dramatic pretend play games uniquely improve emotional control in young children. *Developmental Science*, 21(12603), 1-13
- Goodman, S. H., Gravitt, G., & Kaslow, N. J. (1995). Social problem solving: A moderator of the relation between negative life stress and depression symptoms in children. *Journal of Abnormal Child Psychology*, 23(4), 473–485. <https://doi.org/10.1007/BF01447209>
- Gökkurt, B., Örnek, T., Hayat, F., & Soylu, Y. (2015). Öğrencilerin problem çözme ve problem kurma becerilerinin değerlendirilmesi. *Bartın University Faculty of Education Journal*, 4(2), 751-774
- Göl Güven, M. (2017). Oyun temelli deneyimlerin sınıf ortamı, öğrencilerin davranışları, okul algıları ve çatışma dönüştürme becerilerine etkisi. *Bartın Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 6(3), 1345-1366
- Gül, Ö. (2012). Oyun ve hareket temelli büyük kas beceri eğitim programlarının 4-5 yaş çocukların büyük kas becerilerine etkisinin karşılaştırılması. Doktora Tezi, Selçuk Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Konya

- Haktanır, G. (2011). Okul öncesi eğitime giriş. Ankara: Anı Yayıncılık
- Hartup, W.W. (1996). The company they keep: friendships and their developmental significance. *Child Development*, 67, 1-13
- Hastings, E. C., Karas, T. L., Winsler, A., Way, E., Madigan, A., ve Tyler, S. (2009). Young children's video/computer game use: relations with school performance and behavior. *Issues in Mental Health Nursing*, 30(10), 638-649.
- Hill, A. L., Degnan, K. A., Calkins, S. D. ve Keane, S. P. (2006). Profiles of externalizing behavior problems for boys and girls across preschool: The roles of emotion regulation and inattention. *Developmental Psychology*, 42(5), 913-928
- Horzum, M. B. (2011). Examining the computer game addiction levels of primary school students according to various variables. *Education and Science* 36(159), 56-68.
- Ingram, D. (1989). *First language acquisition: Method, description and explanation*. Cambridge University Press.
- Irmak, A. Y., ve Erdoğan, S. (2016). Ergen ve genç erişkinlerde dijital oyun bağımlılığı: güncel bir bakış. *Türk Psikiyatri Dergisi*, 27(2), 128-137. DOI: 10.5080/u13407
- Işık, C., & Kar, T. (2012). Sınıf öğretmeni adaylarının problem kurma becerileri. *Mehmet Akif Ersoy University Faculty of Education Journal*, 23, 190- 214.
- Işıkoğlu Erdoğan, N. I. (2019). Dijital oyun popüler mi? Ebeveynlerin çocukları için oyun tercihlerinin incelenmesi. *Pamukkale Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 46(46), 1-17. <https://doi.org/10.9779/pauefd.446654>
- Joseph, G. E. ve Strain, P. S. (2010). Teaching young children interpersonal problem-solving skills. *Young Exceptional Children*, 13(3), 28-40. doi:10.1177/1096250610365144
- Kar, T., Özdemir, E., İpek, A. S., & Albayrak, M. (2010). The relation between the problem-posing and problem-solving skills of prospective elementary mathematics teachers. *Procedia-Social and Behavioral Sciences*, 2(2), 1577-1583
- Kara Ş. (2004). Ana dil edinimi ve erken yaşta yabancı dil öğretimi, Uludağ Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi, 2004; XVII (2):295-314.
- Karakaya, K. (2017). A corpus-based and systemic functional analysis of syntactic complexity and nominal modification in academic writing. *Graduate Theses and Dissertations*. 17, 227-239
- Kearney, E. & Barbour, A. (2015). Embracing, contesting ve negotiating new languages: Young children's early socialization into foreign language learning. *Linguistic and Education*, 31, 159- 173 <https://doi.org/10.1016/j.linged.2015.07.005>
- Kneeland, S. (2001). Problem solving (N. Kalaycı, Trans.). Ankara: Gazi Publishing

- Kristanti, F., Ainy, C., Shoffa, S., Khabibah, S., & Amin, S. M. (2018). Developing creative problem-solving-based student worksheets for transformation geometry course. *International Journal on Teaching and Learning* 1(1), 13–23. <https://doi.org/10.18860/ijtlm.v1i1.5581>
- Koçyiğit, S., Sezer, T. ve Yılmaz, E. (2015). 60-72 aylık çocukların sosyal yetkinlik ve duygu düzenleme becerileri ile oyun becerileri arasındaki ilişkinin incelenmesi. *Hasan Ali Yücel Eğitim Fakültesi Dergisi*, 12-1(23), 287-300.
- Koçyiğit, S., Tuğluk, M. & Kök, M. (2007). Çocuğun gelişim sürecinde eğitsel bir etkinlik olarak oyun. *Atatürk Üniversitesi Kazım Karabekir Eğitim Fakültesi Dergisi*, (16), 325-342.
- Kolcu, Ş. (2014). Farklı bilişsel tempodaki çocukların oyun davranışlarının ve akran ilişkilerinin incelenmesi. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Konya: Selçuk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- Kuşçu, Y. (2014). Oyun Davranışlarını Değerlendirme Ölçeği'nin Türkçe'ye uyarlanması ve 36-72 aylık çocukların oyun davranışlarının incelenmesi. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Konya: Selçuk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- Leonard, L. B. (2014). Children with specific language impairment and their contribution to the study of language development. *Journal of child language*, 2014, 41(S1): 38-47.
- Lestari, P. I., Prima, E. (2017). The implementation of traditional games to improve the social emotional early childhood. *Journal of Educational Science and Technology*, 3(3), 178-184
- Lin, Y. H., & Hou, H. T. (2015). Exploring young children's performance on and acceptance of an educational scenario-based digital game for teaching route-planning strategies: a case study. *Interactive Learning Environments*, 24(8), 1967-1980.
- Malouff, J.M., Thorsteinsson, E.B. ve Schutte, N.S. (2005). The efficacy of problem solving therapy in reducing mental and physical health problems: A meta-analysis. *Clinical Psychology Review*, 27(1), 46-57
- Mitchell, I. K., & Walinga, J. (2017). The creative imperative: The role of creativity, creative problem solving and insight as key drivers for sustainability. *Journal of Cleaner Production*, 140, 1872-1884.
- Machado, J. M. (2015). *Early childhood experiences in language arts: Early literacy*. Cengage Learning.
- Mustafaoğlu, R., Zirek, E., Yasacı, Z., ve Özdiñler, A. R. (2018). Dijital teknoloji kullanımının çocukların gelişimi ve sağlığı üzerinde olumsuz etkileri. *Addicta: The Turkish Journal on Addictions*, 5(2), 1-21

- Muyo, M. (2015). Prizren eğitim fakültesi öğrencilerinin matematik okuryazarlığı problemlerini çözme becerilerinin geliştirilmesi. Yüksek lisans tezi. Balıkesir Üniversitesi. Balıkesir
- Nawang Sari, G. (2016). Traditional games intervention effectiveness for children with internet addiction. 2. *Psychology & Humanity Asean Conference: 729-733*
- Nezu, A.M. (2004). Problem solving and behavior therapy revisited. *Behavior Therapy*, 35, 1-33
- Nissly, J.A., Barak, M.E.M. ve Levin, A. (2005). Stress, social support, and workers' intentions to leave their jobs in public child welfare. *Administration in Social Work*, 29(1), 79-100
- Nixon-Ponder, S. (1995). Using problem-posing dialogue: In adult literacy education. *Adult Learning*, 7(2), 10- 12.
- Ogelman, H. G, Erdentuğ, F. G., Aytaç, P., Akdeniz, Ö., Güner, M. ve Eşe, V. (2016). Türkiye ve Kuzey Kıbrıs'ta yaşayan okul öncesi dönem çocuklarının oyun davranışları. *Balıkesir University Journal of Social Sciences Institute*, 19(36), 1-17.
- Oğuz, V., ve Köksal Akyol, A. (2015). Problem Çözme Becerisi Ölçeği (PÇBÖ) geçerlik ve güvenilirlik çalışması. *Çukurova University Journal of Education Faculty*, 44(1), 105-122. <https://doi.org/10.14812/cufej.2015.006>
- Oğuz, V. (2012). Proje yaklaşımının anasınıfına devam eden çocukların problem çözme becerilerine etkisinin incelenmesi. Yayınlanmamış Doktora Tezi, Ankara Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü, Ankara
- Oğuz Atıcı, V, Kurtay, A., Demirel, H. ve Koyuncu, M. (2023). Pandemi sürecinin okul öncesi dönem çocuklarının oyunlarına etkisi. *International Academic Social Resources Journal*, 8(49), 2671-2677. DOI: <http://dx.doi.org/10.29228/ASRJOURNAL.69621>
- Oktay, A. (1999). Yaşamın sihirli yılları: Okul öncesi dönem. İstanbul: Epsilon Yayınları.
- Orhan, E. (2018). Investigation of the relationship between physical activity level, digital game addiction and attention levels of children aged 10-14 [Unpublished master's thesis]. Niğde Ömer Halisdemir University
- Oruç, M. R. (2015). *Gaziantep ilinde yaşayan 5: 0-8: 0 yaş çocuklarda duraklaştırma sesbilgisel işleminin incelenmesi*. Yayınlanmamış Doktora Tezi. Anadolu Üniversitesi.
- Ostler, E. (2011). Teaching adaptive and strategic reasoning through formula derivation: Beyond formal semiotics. *International Journal of Mathematics Science Education*, 4(2), 16-26.

- Öğülmüş, S. (2004). Ben sorun çözebilirim kişilerarası sorun çözme becerileri eğitimi. (2. Baskı). Ankara: Babil Yayıncılık
- Özden Gürbüz, D. (2016). Geleneksel çocuk oyunları ve eğitimsel işlevleri: Emirdağ örneği. *Electronic Turkish Studies*, 11(14): 529-564
- Özer, A., Gürkan, A. C., ve Ramazanoğlu, M. O. (2006). Oyunun çocuk gelişimi üzerine etkileri. *Doğu Anadolu Bölgesi Araştırmaları*, 54-57.
- Özservet Çakırer, Y. (2015). Geleneksel çocuk oyunları için sokak temelli geleneksel oyun alanlarının yeniden keşfi. I. Uluslararası Türk Dünyası Çocuk Oyun ve Oyuncakları Kurultayı, 264-269.
- Özşen, A., Çalışkan, T., Önal, A., Baykal, N., & Tunaboşlu, O. (2020). An overview of bilingualism and bilingual education. *Journal of Language Research (JLR)* 4(1), 41-57
- Öztürk, A. (2010). Okul Öncesi Eğitimde Oyun. Ankara: Eğiten Kitabevi.
- Paiva, D. (2015). Experiencing virtual places: insights on the geographies of sim racing. *Journal of Cultural Geography*, 32 (2), 145–168
- Pancsofar, N., & Vernon-Feagans, L. (2006). Mother and father language input to young children: Contributions to later language development. *Journal of Applied Developmental Psychology*, 2006, 27: 571-587
- Pearson, B. Z. (2007). Social factors in childhood bilingualism in the United States. *Applied Psycholinguistics*, 28(3), 399-410.
- Pehlivan, E.S. (2019). Mobil anaokuluna devam eden çocuklara uygulanan drama destekli problem çözme eğitim programının çocukların problem çözme becerilerine etkisi. Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Gazi Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Ankara
- Pellegrini, A., Huberty, P., & Jones, I. (1995). The effects of recess timing on children's playground and classroom behaviors. *American Educational Research Journal*, 32, 845-864
- Poyraz, H. (2003). Okul öncesi dönemde oyun ve oyuncak (2. Baskı). Ankara: Anı Yayıncılık.
- Prathanee, B., Thinkhamrop, B., & Dechongkit, S. (2007). Factors associated with specific language impairment and later language development during early life: a literature review. *Clinical Pediatrics*, 2007, 46(1): 22- 29.
- Raver, C. C., Li-Grining, C., Bub , K., Jones, S. M., Zhai, F. ve Pressler, E. (2011). CSRP's impact on low-income preschoolers' preacademic skills: self-regulation as a mediating mechanism. *Child Development*, 82(1), 362-378

- Ridgers, N., Stratton, G., & Fairclough, S. (2006). Physical activity levels of children during school playtime. *Sports Medicine*, 36, 359-371.
- Roberts, M. Y., Curtis, P. R., Sone, B. J., & Hampton, L. H. (2019). Association of parent training with child language development: A systematic review and meta-analysis. *JAMA pediatrics*, 2019, 173(7): 671-680.
- Rubin, K., Bukowski, W., & Parker, J. (2006). Peer interactions, relationships, and groups. In W. Damon, R. M. Lerner, & N. Eisenberg (Vol. Eds.), *Handbook of child psychology: Vol. 3, Social, emotional, and personality development* (6th ed., pp. 571-645). New York: Wiley
- Savaş, E., Gülüm, K. (2014). Geleneksel oyunlarla öğretim yöntemi uygulamasının başarı ve kalıcılık üzerine etkisi. *Trakya Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 16(1), 183- 202
- Sevinç, M. (2004). Erken çocukluk gelişimi ve eğitiminde oyun. İstanbul: Morpa Kültür Yayınları.
- Seyrek, H. ve Sun, M. (1991). Çocuk oyunları, okul öncesi eğitimde oyun dersi. İzmir: Mey Yayınları.
- Silver, E. A., & Cai, J. (1996). An analysis of arithmetic problem-posing by middle school. *Journal For Research in Mathematics Education*, 27, 521-539
- Simon, J., & Childers, H. (2006). Principals' perceptions of school recess: Sources of information, benefits, and drawbacks. *Research in the Schools*, 13, 37-46
- Singleton, N.C. (2010). Language assessment and intervention: A developmental approach. language development. *Foundations, processes, and clinical applications*. (Ed. B. B. Shulman & Singleton, N.C.). Sudbury: Jones ve Batlett Publishers.
- Spinrad, T. L., Eisenberg, N., Harris, E., Hanish, L., Fabes, R. A., Kupanoff, K. ve Holmes, J. (2004). The relation of children's everyday nonsocial peer play behavior to their emotionality, regulation, and social functioning. *Developmental Psychology*, 40(1), 67.
- Stephen, C. & Plowman, L. (2014). Digital play. In *sage handbook of play and learning in early childhood*, eds. L. Brooker, m. Blaise and s. Edwards, pp. 330-341. London: Sage
- Stoyanova, E., & Ellerton, N. F. (1996). A framework for research into students' problem-posing in school mathematics technology in mathematics education (pp.518–525). Melbourne: Mathematics Education Research Group of Australasia.
- Stratton, G., & Mullan, E. (2005). The effect of multicolor playground markings on children's physical activity level during recess. *Preventive Medicine*, 41, 828-833.

- Şimşek, N. (2007). Öğrenmeyi öğrenmede alternatif yaklaşımlar, Ankara Asil Yayınları
1. Baskı 3,4,9
- Tahmores, A. H. (2011). Role of play in social skills and intelligence of children. *Procedia- Social and Behavioral Sciences*, 30, 2272-2279
- Tekin, G. ve Tortamış Özkaya, B. (2012). Çocuk ve oyun: Çocukların öğrenmesini anlama ve destekleme. İçinde N. Avcı & M. Toran (Ed.), Okul öncesi eğitime giriş (s. 149). Ankara: Eğiten Kitap
- Telef, B. B. (2016). Investigating the relationship among internet addiction, positive and negative affects, and life satisfaction in Turkish adolescents. *International Journal of Progressive Education*, 12(19), 128-135
- Terzi, S. (2003). Altıncı sınıf öğrencilerinin kişiler arası problem çözme beceri algıları. *Türk Eğitim Bilimleri Dergisi*, 1(2), 1-17
- Topbaş, S. (2011). *Dil ve kavram gelişimi*. Kök Yayıncılık.
- Toppelberg CO, Shapiro T. (2000). Language disorders: A 10-year research update review. *Journal of the American Academy of Child & Adolescent Psychiatry*, 2000;39(2):143-152
- Treffinger, D. J., & Isaksen, S. G. (2005). Creative problem solving: The history, development, and implications for gifted education and talent development. *Gifted Child Quarterly*, 49(4), 342–353
- Tuğrul, B., Özen, B. ve Altınkaynak, Ş., Güneş, G. (2014). Oyunun üç kuşaktaki değişimi. *The Journal of Academic Social Science Studies*, 27, 1-17
- Tuğrul, B. (2010). Oyun temelli öğrenme. İçinde R. Zembat (Ed.), Okul öncesinde özel öğretim yöntemleri (s. 35- 76). Ankara: Anı Yayıncılık.
- Tüfekçiöğlü, U. (2008). Okul öncesi eğitimde oyun ve önemi. U. Tüfekçiöğlü (Ed.), Çocukta Oyun Gelişimi, Beden Eğitimi ve Oyun Öğretimi içinde. (3. Baskı, s. 1-35). Eskişehir: Anadolu Üniversitesi Yayınları.
- Türkmen, M. & Özsarı, A. (2020). Covid-19 salgını ve spor sektörüne etkileri. *International Journal of Sport Culture and Science*, 8(2), 55-67
- Türkoğlü, B. (2018). Selçuklu bilişsel eğitim programının çocukların farklı beceri alanlarına etkisine ilişkin uygulayıcı sınıf öğretmenlerinin görüşleri. *Kastamonu Education Journal*, 26(85), 1653-1666
- Ulutaş, A. (2011). Okul Öncesi Dönemde Drama ve Oyunun Önemi, *Adıyaman Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 4(6), 1-11
- Uluyurt, F. (2012). Bazı değişkenlere göre okul öncesi eğitim kurumlarına devam eden 5-6 yaş grubu çocuklarının akran ilişkileri (Yayınlanmamış yüksek lisans tezi). Selçuk Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Konya

- Uysal Bayrak, H., Özen Altınkaynak, Ş., ve Erginsoy Osmanoglu, D. (2018). Okul öncesi dönemdeki çocukların problem durumunda kullandıkları başa çıkma stratejilerinin incelenmesi. *Sakarya Üniversitesi Journal of Education*, 8(2), 72-82.
- Vukovic, R. K. & Lesaux, N. K. (2013). The relationship between linguistic skills and arithmetic knowledge. *Learning and Individual Differences* 23, 87–91.
- Wang, L. C., & Chen, M. P. (2010). The effects of game strategy and preference-matching on flow experience and programming performance in game-based learning. *Innovations in Education and Teaching International*, 47(1), pp. 39-52
- Warden, D. ve Mackinnon, S. (2003). Prosocial children, bullies and victims: An investigation of their sociometric status, empathy and social problem-solving strategies. *British Journal of Developmental Psychology*, 21(3), 367-385
- Webster, D. (2010). Promoting empathy through a creative reflective teaching strategy: A mixed-method study. *Journal of Nursing Education*, 49(2), 87–94. <https://doi.org/10.3928/01484834-20090918-09>
- Webster-Stratton, C., Reid, J. ve Hammond, M. (2001). Social skills and problemsolving training for children with early-onset conduct problems: Who benefits? *Journal of Child Psychology and Psychiatry*, 42(7), 943-952
- Wentzel, K.R. (1999). Socio-emotional processes and interpersonal relationships: Implications for understanding motivation at school. *Journal of Educational Psychology*, 91(1), 76–97.
- Wexler, K. (2004). Lenneberg's dream: Learning, normal language development and specific language impairment. In *Variation and Universals in Bilingualism* (pp. 239-284). Brill, 2004
- Yalçın, V. (2020). Tasarım odaklı düşünme modeline göre hazırlanan okul öncesi stem etkinliklerinin çocukların yaratıcılık ve problem çözme becerileri üzerine etkisinin incelenmesi. Yayımlanmamış Doktora Tezi, Çukurova Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Adana.
- Yavuz, M. (2017). Çocuklarda dil gelişimi. Ankara: Anı Yayıncılık
- Yazıcı Ü, Temel FZ. (2011). İki dilli ve tek dilli çocuklarda dil gelişimi okuma olgunluğu ilişkisi, *Mehmet Akif Ersoy Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 2011;11(22):145-158.
- Yeates, K. O., Schultz, L. H., & Selman, R. L. (1991). The development of interpersonal negotiation strategies in thought and action: A social-cognitive link to behavioral adjustment and social status. *Merrill-Palmer Quarterly*, 37(3), 369-407.
- Yılmaz, E. ve Tepeli, K. (2013). 60-72 Aylık çocukların sosyal problem çözme becerilerinin duyguları anlama becerileri açısından incelenmesi. *Türkiye Sosyal Araştırmalar Dergisi*, 18, 117-130

- Yılmaz, E. (2012). 60-72 aylık çocukların duyguları anlama becerilerinin sosyal problem çözüme becerilerine etkisinin incelenmesi. Yayınlanmamış yüksek lisans tezi. Selçuk Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Konya
- Yılmaz, E. (2006). Okul öncesi eğitim kurumlarına devam eden 6 yaş çocuklarının sayı ve işlem kavramlarını kazanmalarında müzikli oyun etkinliklerinin kullanılmasının etkisi. Yayınlanmamış yüksek lisans tezi. Çukurova Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Adana.
- Yiğit, N. (2019). Erken çocukluk dönemindeki çocukların dijital oyun oynama alışkanlıklarına ilişkin anne/baba görüş ve uygulamaları. Yüksek Lisans Tezi. Ondokuz Mayıs Üniversitesi. Samsun.
- Yurdakul, Y. ve Bütün Ayhan, A. (2016). Problem solving skills in the pre-school period. E. Atasoy, R. Efe, I. Jazdzewska ve H. Yaldır (Eds.) Current advances in education kitabı içinde (s. 28-40) Sofia: St. Kliment Ohridski University Press. ISBN 978-954-07-4134-5
- Zekioğlu, A., Tatar, A., ve Özdemir, H. (2018). Analysis of sports and social skill relation in a non-sportive group. *Journal of Education and Training Studie*, 6(8),108-115
- Zelazo, P. D., Carlson, S. M. ve Kesek, A. (2008). The development of executive function in childhood. In C. Nelson & M. Luciana (Ed.), *Handbook of developmental cognitive neuroscience* (2nd ed., pp. 553-574). Cambridge, MA: MIT Press