

KEŞİF MACERASI OYUNU

İZLEME VE DEĞERLENDİRME RAPORU
2023

ÖRAV 15.
YIL

Kurucu

Garanti BBVA



ÖZET

Çocuğun ruhsal ve duygusal gelişimini güçlendiren bir araç olarak oyunun 21.yy becerilerinin kazandırılmasında ve değerler üzerinde olumlu etkilerinin olduğu, sosyal ve duygusal becerilerin geliştirilmesine katkı getirdiği bilinmektedir. Bu katkıları sayesinde oyun etkinlikleri çocukların, duygusal yönden sağlıklarını korumada ve zor duygularla başa çıkmalarına yardımcı olmada faydası olduğu söylenebilir. Bu çalışmada oyunun sözü edilen olumlu katkılarından yararlanmak üzere bir etkinlik tasarlanmıştır. Tasarlanan etkinlik "tanışma" ve "ana bölüm" olmak üzere iki adet oyundan, ana bölümdeki oyun da dört etapta oluşacak şekilde düzenlenmiştir. Oyun etkinliği için öğrenciler 5-7 ile 8-10 yaşlarından oluşan iki farklı gruba ayrılmıştır. Bu iki grupta oyun etkinliğinin uygulamasında; yaşın gerektirdiği gelişimsel özellikler dikkate alınarak sorulan sorular, kullanılan materyaller ve oyunun zorluk düzeyi düzenlenmiştir. Oyun etkinliği ile %68,4'ü büyük şehir ve şehir merkezlerinde, %10,5'i ilçelerde ve %21,1'i de köylerde olmak üzere 16 farklı ilden ve 22 farklı okuldan (5 tanesi deprem felaketinden etkilenmiş) **1286 öğrenciye ulaşılmış ve 476 velinin katılımı sağlanmıştır**. 54 öğretmen, 1 müdür yardımcısı ve 2 okul müdürünün yürüttüğü etkinlik 32'si ilkokul ve 25'i okul öncesi olmak üzere **57 kez oynanmıştır**. Etkinliği yürüten **öğretmenlerin %73,5'i hiçbir zorluk yaşamadan etkinliği tamamladığını** ifade etmiştir. Öğretmenlerin gözlemlerine göre okulda gerçekleştirilen bu etkinlik sayesinde **öğrencilerin okul arkadaşlarıyla birlikte vakit geçirmekten hoşlandıkları, sınıf çalışmalarında olmaktan mutlu oldukları** görülmüştür. Bu oyun etkinliğinin **hem 21.yy becerileri ve sosyal duygusal yönden gelişime hem de süreçte keyifli vakit geçirilmesine katkı sağladığı ve bu sayede, öğrencilerin okula aidiyet duygularını ve tutum gelişimlerini olumlu yönde desteklediği düşünülmektedir**.

Saygılarımızla
Öğretmen Akademisi Vakfı

GİRİŞ

"Yeryüzünde insana ait her şeyin başlangıcında oyun vardır."

Johan Huizinga

Oyun ve Önemi

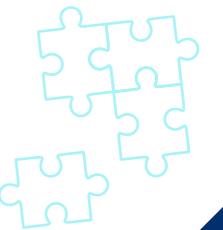
Oyun çocuğun çevresiyle ilişki kurmasını, duyularını dışa vurmasını, deneyim kazanmasını, eğlenmesini, dinlenmesini ve problemlerini çözmesini sağlar. Çocuk için oyun; ruhsal ve duygusal gelişimi güçlendiren bir araçtır. Çocuğun bilişsel, duyuşsal ve psikomotor gelişimi arasında bir bağ kurar (Bayram vd., 1999). Özellikle okul öncesi ve ilkokul düzeyinde gerçekleştirilen çalışmalarda oyunun; 21.yy becerilerinin kazandırılmasında ve değerler üzerinde olumlu etkilerinin olduğu, sosyal ve duygusal becerilerin geliştirilmesine katkı getirdiği kanıtlanmıştır (Apaçık, 2018; Baker, Newton & Garrett, 2007; Samur, 2022).

Oyunun bir diğer önemli işlevi çocuğun korkularıyla baş etmesinde bir "sığınak" olmasıdır (Petrovska, Sivevska & Cackov, 2013).

Oyun etkinlikleri çocuklar için, duygusal yönden sağlıklarını korumada ve zor duygularla başa çıkmalarına yardımcı olmak üzerinde faydası olduğu söylenebilir. Japonya depremi ve tsunaminin ardından yapılan bir araştırmada (Yamaguchi vd., 2013) Katrina Kasırgası yaşayan çocuklar üzerinde yapılan çalışmada (Baker vd., 2007) oyun oynamanın çocukların ruh haline iyi geldiği, rahatlattığı, etkileşimi güçlendirdiği, dikkat toparlamaya olumlu katkı getirdiği bulunmuştur.

Okullarda Oyun İhtiyacı

Mutluluk hormonu olan serotonin artıran en değerli öğretim yöntemlerinden biri olan oyunun (Samur, 2022), çocukların günlük yaşamlarında daha çok yer almasının önemli bir gereklilik olduğu söylenebilir.



ETKİNLİK İÇERİĞİ

Oyun etkinliği "tanışma" ve "ana bölüm" olmak üzere iki adet oyundan, ana bölümdeki oyun da dört etaptan oluşmaktadır. Açılış etkinliği olan tanışma ve kaynaşma oyununda, ısınma etkinliği ile süreç başlamış, merak uyandırma ve ilgiyi odaklamak için dinazorlarla ilgili sorular sorulmuştur. Birinci etaba başlamadan kısa bir bilgilendirme ile öğrenciler ana oyuna hazırlanmıştır. Birinci etapta renklere göre öğrencilerin gruplara ayrılması sağlanmıştır. İkinci etapta grup renklerine göre üçüncü etap için gerekli olan ipucuna ulaşılması hedeflenmiştir. İpuçları toplanırken grupların diğer gruplara yardımcı olabilmesi sağlanarak yardımlaşma ve işbirliği vurgulanmış, rekabet engellenmiştir. İkinci etapta içi kum dolu kaplarda puzzle parçalarının bulunmasının ardından üçüncü etapta parçalar birleştirilerek puzzle tamamlanmıştır. Bu etap sonunda açıklama bulunan bir zarf ve bir anahtara ulaşan öğrenciler 4. etapta ellerindeki anahtarla içinde motive edici bir mesaj ve rozet bulunan sandığı açmışlardır. Son olarak yumurta görselinin içine parmak boyası ile parmak izlerini bırakarak etkinliği tamamlamışlardır. Oyun etkinliği için öğrenciler iki farklı yaş grubuna ayrılmıştır. 5, 6, 7 yaş grubunda 12 parçadan oluşan puzzle; 8, 9, 10 yaş grubunda 30 parçaya çıkarılmış ve puzzle görseli de yaşın getirdiği gelişimsel özelliklere uygun olacak şekilde değiştirilmiştir. Grupların oluşturulmasında küçük yaş grubunda renkli çubuklar kullanılmış, büyük yaş grubunda ise okuma yazma bilmeleri nedeniyle görünmez kalemle renklerin yazıldığı kağıtlar kullanılmıştır. Ayrıca başlangıçta ve süreçte öğrencilere yöneltilen sorular düzeye göre düzenlenmiştir.

Tanışma ve ısınma oyunu



Merak uyandırma sırasında kullanılan dinazor yumurtaları



5, 6, 7 yaş grubunda 1. Etap balonlardaki renkli çubuklar yardımıyla gruplar oluşuyor.



8, 9, 10 yaş grubunda 1. Etap görünmez kalemle renklerin yazıldığı kağıtlar yardımıyla gruplar oluşuyor.



2. Etap, kumun içinden puzzle parçalarının bulunması sırasında

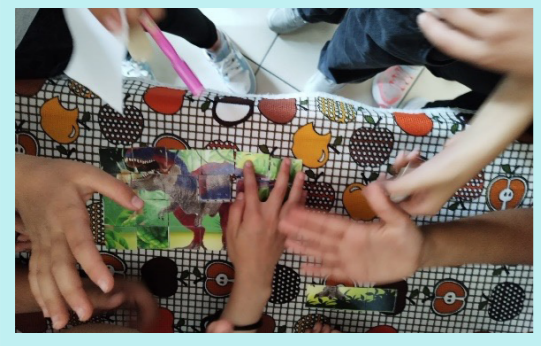


3. Etap, puzzle parçaları birleştiriliyor.





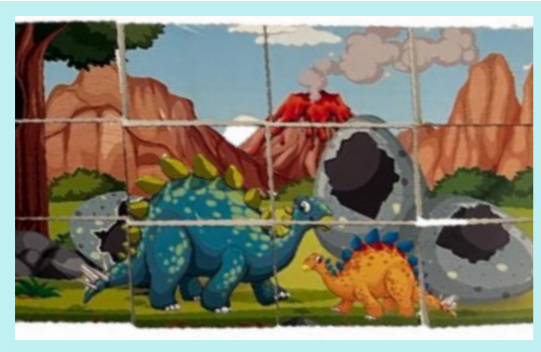
3. Etap, puzzle parçaları birleştiriliyor.



8, 9, 10 yaş grubunda kullanılan puzzle



5, 6, 7 yaş grubunda kullanılan puzzle



Dayanışma, yardımlaşma, sorumluluk almaya dayalı bir süreç...



4. etapta sandıktan çıkan mesaj ve rozet



Parmak boyası ile parmak izi bırakılıyor.

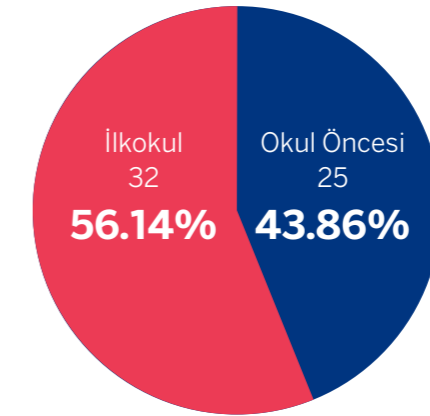


ETKİNLİĞİN DEĞERLENDİRİLMESİ

Keşif Macerası Oyun Etkinliği 2022-2023 eğitim öğretim yılı ikinci dönemi sonunda **16 farklı ilde 22 farklı okulda** yürütüldü. Etkinlik; 54 öğretmen, 1 müdür yardımcısı ve 2 okul müdürü tarafından, 1286 öğrenci ve 476 velinin katılımıyla 57 kez gerçekleştirildi. (Şekil 1). Okul öncesi ve ilkokul öğrencileri için tasarlanan bu oyun etkinliklerinin 25'i (%48,83) okul öncesi öğrencileri ile 35'i (%56,14) de ilkokul öğrencileri ile oynandı (Şekil 2).

57 Oyun			1286 Öğrenci		476 Veli
54 Öğretmen	1 Müdür Yrd.	2 Müdür	633 Kız	643 Erkek	

Şekil 1. Oyun Etkinliği Katılımcı Sayıları



Şekil 2. Sınıf Düzeyi Pasta Grafiği

Oyunların oynandığı okulların bulunduğu iller ve yerleşim birimleri incelendiğinde en çok Adana ilinde (%21) bu oyunun oynandığı, Hatay, Gaziantep ve Batman illerinin de %10'un üzerinde olduğu görülmektedir (Tablo 1). Bu iller arasında 6 Şubat 2023 **deprem felaketinden etkilenen 5 il (Adana, Elâzığ, Gaziantep, Hatay ve Kahramanmaraş)** de bulunmaktadır ve **oyunların %58'i** bu illerde yer alan anaokulu ve ilkokullarda oynanmıştır.

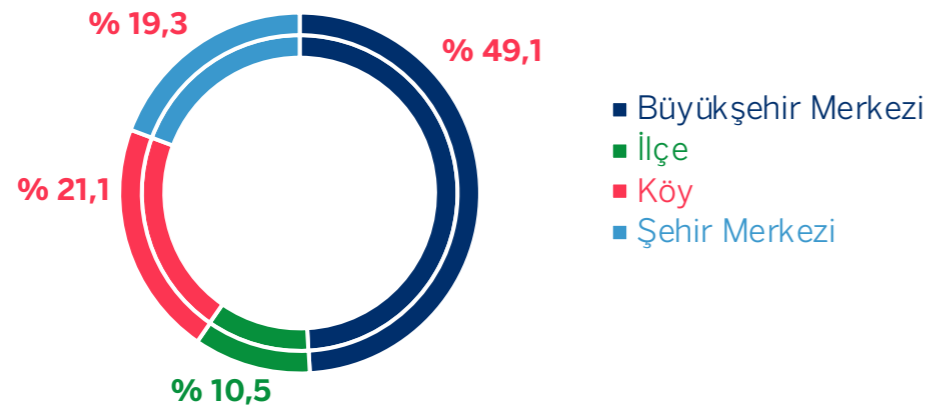


İL	SAYI	YÜZDE
1 Adana	12	21.1
2 Hatay	9	15.8
3 Gaziantep	7	12.3
4 Batman	6	10.5
5 Trabzon	5	8.8
6 Kahramanmaraş	3	5.3
7 Ankara	2	3.5
8 Antalya	2	3.5
9 Bursa	2	3.5
10 Elâzığ	2	3.5
11 İstanbul	2	3.5
12 Erzurum	1	1.8
13 Eskişehir	1	1.8
14 İzmir	1	1.8
15 Kars	1	1.8
16 Zonguldak	1	1.8

*Deprem felaketinden etkilenen iller gri renk ile taranmıştır

Tablo 1. Oyun Etkinliği İl Dağılımı Sıklık ve Yüzdeleri*

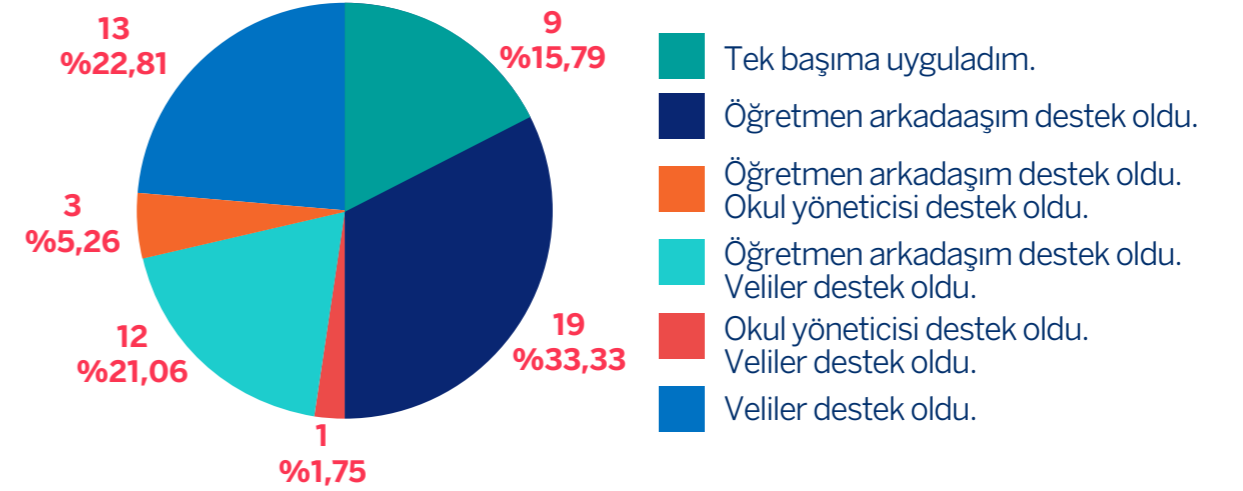
Etkinliğe katılan okulların yerleşim birimleri incelendiğinde, %68,4'ünün büyük şehir ve şehir merkezlerinde, %10,5'inin ilçelerde ve %21,1'inin de köylerde olduğu saptanmıştır (Şekil 3).



Şekil 3. Yerleşim Birimi Pasta Grafiği

Etkinliği sınıflarında gerçekleştiren öğretmenlerden, yaşadıkları deneyimi değerlendirecekleri, etkinlik ile ilgili geri bildirim verebilecekleri ve katılımcı görüşlerini paylaşabilecekleri bir bilgi ve gözlem formu doldurmaları istenmiştir. Bu forma verilen cevaplar üzerinden de "Keşif Macerası Oyun Etkinliği" değerlendirilmiştir.

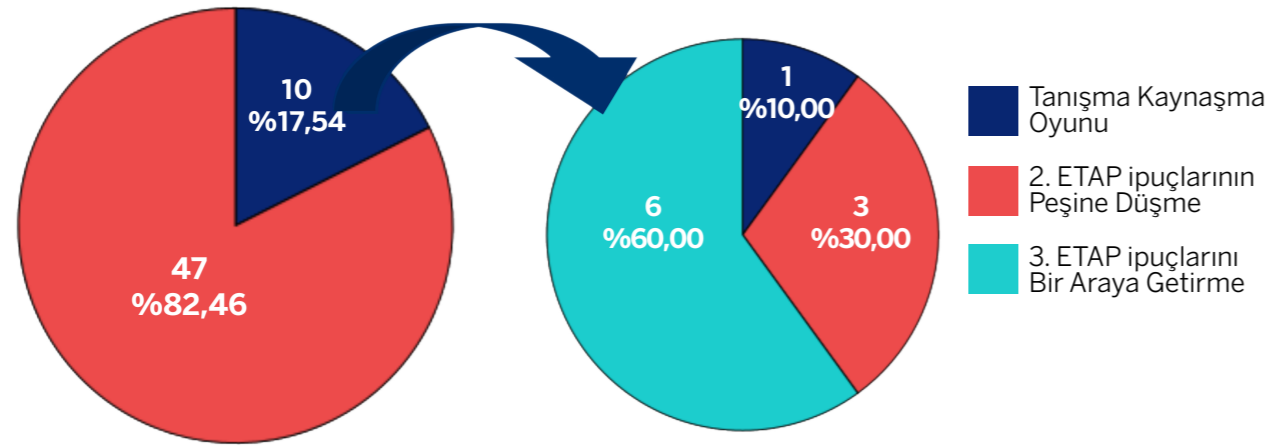
Öğretmenler, velilerin de katılımıyla sınıflarında bu etkinliği gerçekleştirmişlerdir. Bazı öğretmenler sınıfları birleştirerek oyunları birlikte oynatmışlardır. Etkinlikler **en az 6** ve **en çok 46** kişilik öğrenci gruplarıyla yapılmıştır. Her bir sınıfta etkinliğe katılan toplam öğrenci sayısı ortalaması ise **22 – 23 öğrenci** olarak hesaplanmıştır. Veli katılımı incelendiğinde, hiç veli katılımının olmadığı etkinlikler olduğu gibi 44 velinin katıldığı bir etkinlik de olmuştur. Sınıflardaki toplam veli katılımı ise ortalama **8 – 9 veli** düzeyindedir.



Şekil 4. Etkinlik Uygulama Destek Oranları – Pasta Grafiği



Gerçekleştirilen 57 etkinlikten 9'unu öğretmenler bir yönetici, öğretmen, stajyer öğretmen veya veli desteği olmadan gerçekleştirmiş **35 etkinlikte diğer öğretmenler ve/veya okul yöneticisi destek olmuştur**. Ayrıca 28 etkinlikte de veliler, öğretmenlere destek olmuştur (Şekil 4). [Veliler hem oyuna dahil olmuş hem de destek olmuşlardır.] Öğretmenlerden aldıkları bu destekleri kısaca açıklamaları da istenmiştir. Öğretmenler, oyunun hazırlık aşamasında, **oyunun yönetimi, öğrencilerin organizasyonu/yönlendirilmesi, malzemelerin hazırlanması ve getirilip götürülmesi, fotoğraf çekimi** gibi konularda ve bununla birlikte etkinlik içinde de özellikle **yapboz parçalarının birleştirilmesinde** destek aldıklarını ifade etmişlerdir.

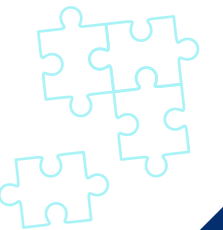


Şekil 5. Zorluk Yaşanan Oyunlar ve Etapları – Pasta Grafiği

Etkinlik; tanışma ve kaynaşma ile ana etkinliğin gerçekleştirildiği 2 adet oyundan ve ana etkinlik oyunu da 4 Etaptan oluşmaktadır. Öğretmenlere gerçekleştirilen oyun etkinliğinde bir zorluk yaşayıp yaşamadıkları sorulmuş ve eğer yaşadıysa da öğretmenlerden, bunun hangi etapta, ne tür bir zorluk olduğunu belirterek ifade etmeleri istenmiştir. Şekil 5'te gösterildiği gibi 57 kez oynanan etkinliğin sadece 10'unda (%17,5) öğretmenler bir zorlukla karşılaştıklarını belirtmişlerdir. Bunların 6'sında 3. Etap: İpuçlarını bir araya getirmede, 3'ünde 2. Etap: İpuçlarının peşine düşmede ve 1'inde de Tanışma ve Kaynaşma Oyununda zorluk yaşadıklarını belirtmişlerdir. Yaşanan zorluklar ve zorlukların yaşandığı grupların özellikleri Tablo 2'de sunulmuştur.

Sınıf Düzeyi	Öğrenci Sayısı	Öğretmen Destek Durumu	ETAP	Zorluk
Okul Öncesi	12	Veli	Tanışma Kaynaşma Oyunu	Velilerin varlığı, öğrencilerin yönergeleri almasını zorlaştırdı.
Okul Öncesi	17	Veli	2. Etap: İpuçlarının Peşine Düşme	Yapbozu bir araya getirirken zorlandılar. Okulu balon, bahçedeki materyaller için bilgilendirme gerekliliği.
Okul Öncesi	23	Veli		İpuçlarını ararlarken nereye saklandıklarını bulma konusunda sıkıntı yaşadılar, bazı çocuklar farklı şeylere odaklandı.
İlkokul	36	Öğretmen ve Veli		Yeterli donanım yoktu gönderilenler yetersizdi ve sınıf seviyesine uygun değildi.
Okul Öncesi	35	Öğretmen ve Veli	3.ETAP: İpuçlarını Bir Araya Getirme	Yapboz parçaları okul öncesi düzeyi için çok küçüktü ve zor bir resimdi. Bu yüzden yapboz parçalarını birleştirmekte zorluk yaşadık.
İlkokul	23	Öğretmen		Öğrenciler yapbozu çözmekte zorlandılar.
İlkokul	20	Öğretmen		Yapboz öğrenciler için zordu.
İlkokul	28	Öğretmen		Yapbozları bir araya getirme küçük olduğu için sıkıntı yaşadılar
İlkokul	27	Okul Yöneticisi ve Veli		Yapboz parçalarını bir araya getirirken kalabalık bir grup olduğu için zorlandılar. Bazıları kenara çekilmek zorunda kaldı. Bu kısımda bir sonraki sefer ne yapmalıyım diye düşündüm.
İlkokul	21	Öğretmen		Öğrenciler yap boz parçalarını bir araya getirmekte zorlandılar.

Tablo 2. Yaşanan Zorluklar ve Grup Özellikleri

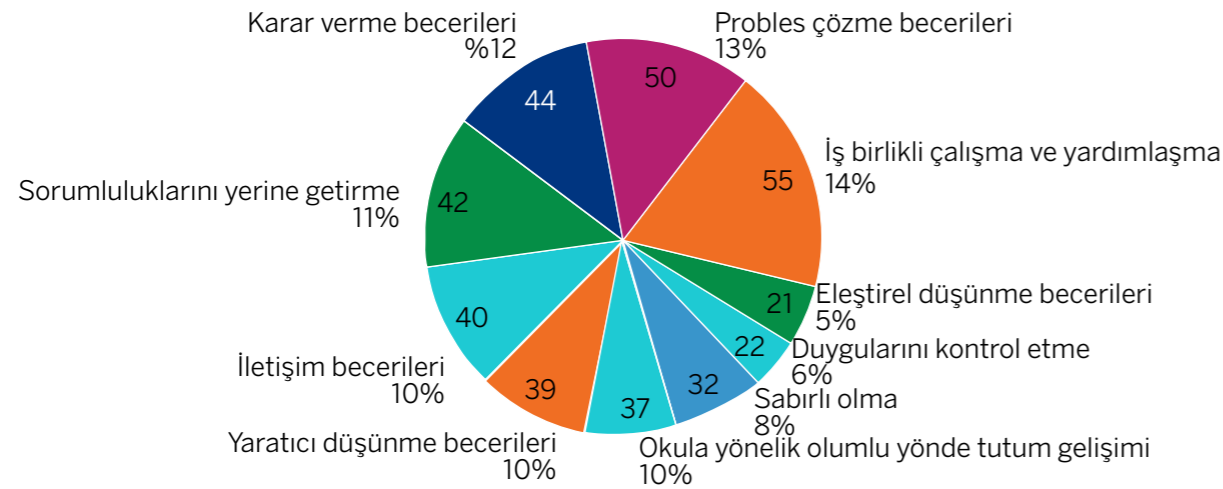




Zorluk yaşanan az sayıdaki bu grupların özellikleri incelendiğinde zorluk yaşanmasıyla ilişkilendirilebilecek bir ortak özelliğe sahip olmadıkları saptanmıştır. Sıklıkla yaşanan sorunun yapboz parçalarını bir araya getirme ve çözmek olduğu görülmektedir (Tablo 2).

Uygulayıcı öğretmenlere, bu oyun etkinliğinin öğrencilerinde ne gibi becerileri olumlu yönde destekleyeceğini düşündükleri de seçenekler verilerek sorulmuştur. Birden fazla işaretleme yapabildikleri bu seçenekler aşağıda sıralanmıştır. Öğretmen cevapları incelendiğinde tüm becerilerin birbirine çok yakın oranlarda işaretlendiği görülmektedir. İş birlikli çalışma ve yardımlaşma, problem çözme becerileri ve karar verme becerileri ilk üç sırada yer almıştır (Şekil 6).

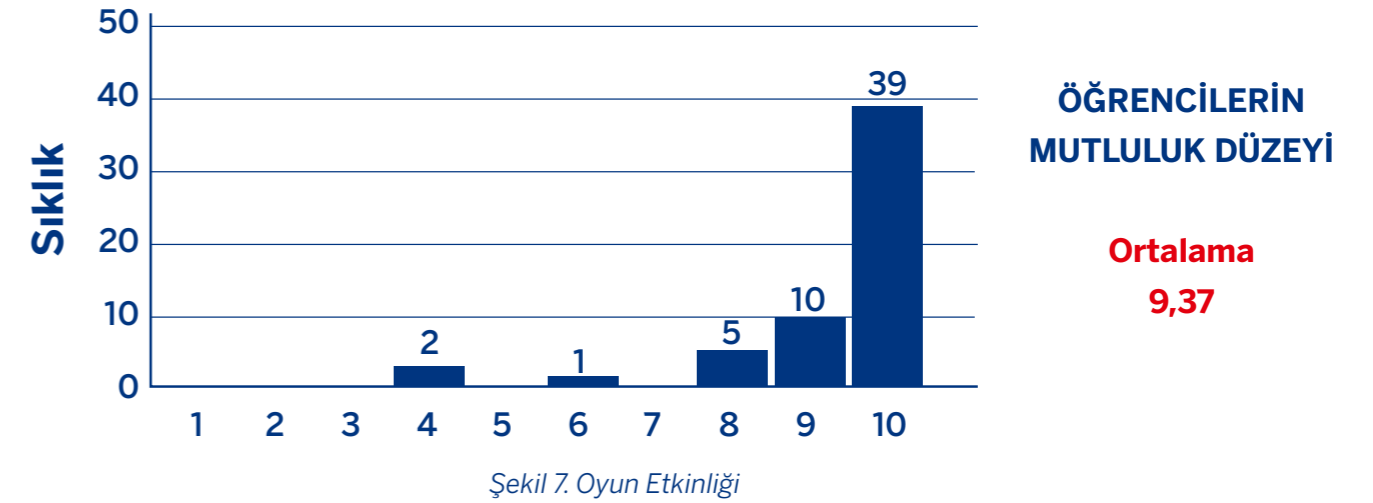
- Okula yönelik olumlu yönde tutum gelişimi - %10
- Problem çözme becerileri - %13
- Yaratıcı düşünme becerileri - %10
- Eleştirel düşünme becerileri - %5
- Karar verme becerileri - %12
- İş birlikli çalışma ve yardımlaşma - %14
- Sabırlı olma - %8
- Sorumluluklarını yerine getirme - %11
- Duygularını kontrol etme - %6
- İletişim becerileri - %10



Şekil 6. Öğrencilerde Desteklenebileceği Düşünülen Özellikler

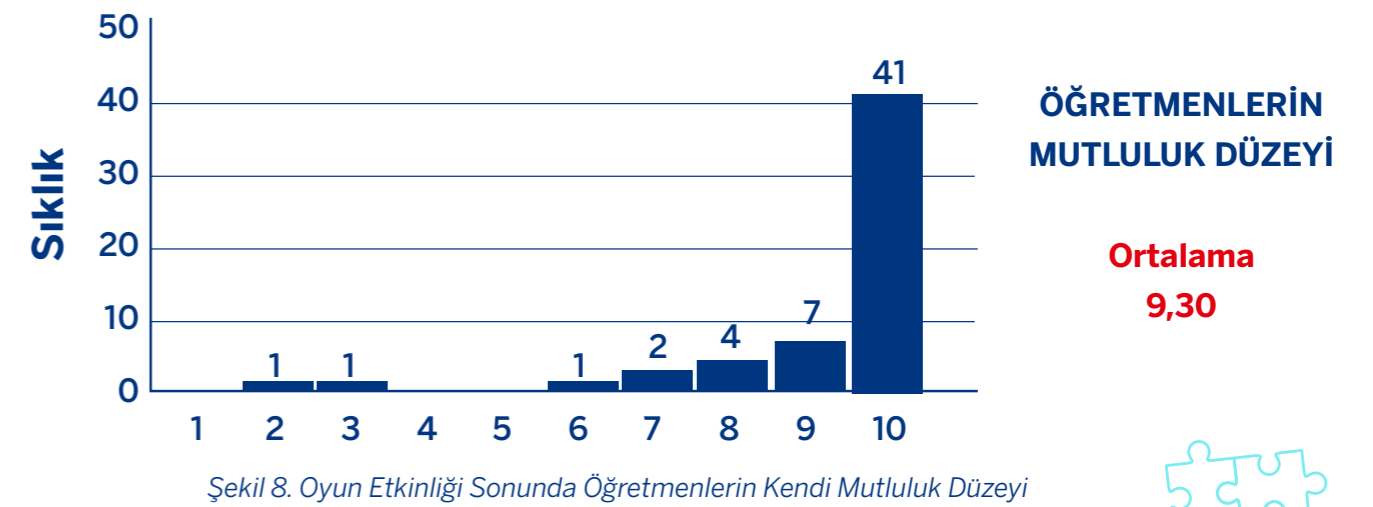
Öğretmenlerden alınan görüşlere göre etkinliğin öğrencilerin 21. yy becerilerinin gelişimine sosyal-duygusal yönden desteklenmelerine katkı sağladığı söylenebilir.

Ayrıca öğretmenlerden oyun etkinliği tamamlandığında öğrencilerini gözlemlemeleri ve mutluluk düzeylerini 10 üzerinden değerlendirmeleri istenmiştir (Şekil 7). Bununla birlikte öğretmenlerden oyun etkinliği sonunda kendi mutluluk düzeylerini de yine 10 üzerinden değerlendirmeleri istenmiştir (Şekil 8).



Şekil 7. Oyun Etkinliği

Sonunda Öğretmenlerin Gözünden Öğrencilerin Mutluluk Düzeyleri



Şekil 8. Oyun Etkinliği Sonunda Öğretmenlerin Kendi Mutluluk Düzeyi





SONUÇ

Öğretmenlerin görüşlerine göre 57 oyundan 54'ünde öğrencilerin mutluluk düzeyi 8 ve üzeri olarak, 39'unda ise öğrencilerin mutluluk düzeyi 10 üzerinden 10 olarak değerlendirilmiştir. Tüm oyunlarda öğrencilerin mutluluk düzeyi ortalaması ise 9,37 olarak hesaplanmıştır. Öğretmenlerin kendi mutluluk düzeyleri değerlendirmelerine bakıldığında ise 57 öğretmenden 52'si kendi mutluluk düzeylerini 8 ve üzeri, bunların 41'i ise 10 üzerinden 10 olarak değerlendirmiştir. Tüm öğretmenlerin mutluluk düzeyi ortalamaları ise 9,30 olarak hesaplanmıştır. Bu sonuçlar oyun etkinliklerinin hem öğrenciler hem de öğretmenler tarafından keyifle tamamlandığını göstermektedir.

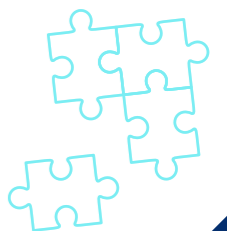
Farklı özelliklere sahip (din, dil, etnik köken, felaket yaşayan, göç etmiş vb.) okulöncesi ve ilkokul kademesindeki çocuklar (5-11 yaş) ile gerçekleştirilen bu oyun etkinliğinde %68,4'ü büyük şehir ve şehir merkezlerinde, %10,5'i ilçelerde ve %21,1'i de köylerde olmak üzere 16 farklı ilden ve 22 okuldan (5 tanesi deprem felaketinden etkilenmiş) **1286 öğrenciye ulaşılmış ve 476 velinin katılımı sağlanmıştır.** 54 öğretmen, 1 müdür yardımcısı ve 2 okul müdürünün yürüttüğü etkinlik 32'si ilkokul ve 25'i okul öncesi olmak üzere **57 kez oynanmıştır.**

Tüm oyun etkinlikleri süresince öğretmenlerin %73,5'i hiçbir zorluk yaşamadan etkinliği tamamladığını ifade etmiştir. Zorluk yaşanan az sayıdaki grupların özellikleri incelendiğinde ise bu grupların zorluk yaşanmasıyla ilişkilendirilebilecek bir ortak özelliğe sahip olmadıkları saptanmıştır.

Uygulayıcı öğretmenlere, bu oyun etkinliğinin öğrencilerinde ne gibi becerileri olumlu yönde destekleyeceğini düşündükleri seçenekler verilerek sorulmuştur. Her bir seçeneğin en az 20 en çok 55 öğretmen tarafından işaretlendiği saptanmıştır. Bu beceriler en çoktan aza şu şekilde sıralanabilir:

- İş birlikli çalışma ve yardımlaşma
- Problem çözme becerileri
- Karar verme becerileri
- Sorumluluklarını yerine getirme
- İletişim becerileri
- Yaratıcı düşünme becerileri
- Okula yönelik olumlu yönde tutum gelişimi
- Sabırlı olma
- Duygularını kontrol etme
- Eleştirel Düşünme becerileri

Bu açıdan etkinliğin 21. yy becerilerinin gelişimine ve sosyal-duygusal yönden öğrencilerin desteklenmesine olumlu katkı sağladığı söylenebilir.





KAYNAKÇA

Öğretmenlere hem öğrencileri hem de kendileri için oyun etkinliği sonunda mutluluk düzeylerini 10 üzerinden nasıl değerlendikleri sorulmuştur. Verilen cevaplar incelendiğinde öğrenci mutluluk düzeyi ortalaması 9,37 ve öğretmen mutluluk düzeyi ortalaması 9,30 olarak hesaplanmıştır. Bu sonuçlara bakıldığında, etkinlik sırasında her iki tarafın da keyifli vakit geçirmelerinin sağlandığı söylenebilir. Öğretmenlerin gözlemlerine göre okulda gerçekleştirilen bu etkinlik sayesinde öğrencilerin okul arkadaşlarıyla birlikte vakit geçirmekten hoşlandıkları, sınıf çalışmalarında olmaktan mutlu oldukları görülmüştür.

Bu etkinlik sonunda yapılan değerlendirme bulgularına göre bu oyun etkinliğinin hem öğrencilerin 21.yy becerilerine ve sosyal-duygusal yönden gelişimine hem de öğrenci ve öğretmenlerin süreçte keyifli vakit geçirmesine katkı sağladığı sonucuna varılabilir. Bu bağlamda, bu ve bunun gibi oyun etkinliklerinin öğrencilerin okula aidiyet duygularının artmasını ve okula yönelik olumlu yönde tutum gelişimini sağlayabileceği düşünülmektedir.

- *Akçay, D. , & Özcebe, H. (2012). Okul Öncesi Eğitim Alan Çocukların ve Ailelerinin Bilgisayar Oyunu Oynama Alışkanlıklarının Değerlendirilmesi. *Journal of the Child / Çocuk Dergisi*, 12 (2), 66–71. <https://proxy.bau.edu.tr:2102/10.5222/j.child.2012.066>
- *Akinlar, A. & Dogan, S. (2017). Investigating Multicultural Education Phenomena in Minority and Public High Schools in Turkey: A multiple case study. *Eurasian Journal of Educational Research*, 17 (71), 1-20. <https://dergipark.org.tr/tr/pub/ejer/issue/42485/511734>
- *Aksoy, P. (2021). Okul öncesi öğretmenlerinin oyun zamanlarında sergiledikleri davranışların öğretmen rolleri ve çocuk katılım modeli bağlamında değerlendirilmesi: Türkiye ve Amerika örneği. *Hacettepe Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 36 (2), 369- 392. doi: 10.16986/HUJE.2020057988
- *Aktas-Arnas, Y. & Saribas, S. (2020). An Investigation of Pre-School Children's and Their Parents' Outdoor Play Experiences = Okul öncesi dönem çocukları ve ebeveynlerinin açık hava oyun deneyimlerinin incelenmesi. *Pegem Journal of Education and Instruction*, 10(2), 373–397.
- Apaçık, G. (2018). 4. Sınıflarda Adil olma ve Sorumluluk Değerlerinin Oyun ve Fiziki Etkinliklerle Kazandırılması. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi. Muğla Sıtkı Koçman Üniversitesi, Muğla.
- Baker, A. J. L., Newton, N. C., & Garrett, C. (2007). The impact of Hurricane Katrina on children's mental health: Findings from a school-based survey. *Journal of Child Psychology and Psychiatry*, 48 (7), 707-715.
- Ekbenli, D. Ekbenli, D. (2018). Oyun temelli ve dijital oyun temelli öğrenme üzerine bir araştırma. Bahçeşehir Üniversitesi Eğitim Teknolojisi Yüksek Lisans Programı Ödevi.
- (2020). Çocuklar için açık alanda oyuna yönelik tutum ölçeği uyarlaması ve
- *Erdem, D. psikometrik özellikleri (Turkish). *Mehmet Akif Ersoy University Journal of Education Faculty*, 53, 59–82. <https://proxy.bau.edu.tr:2102/10.21764/maeuefd.523925>
- *Gülçiçek, T., Tonga, F. E., & Erden, F. T. (2019). Examining Turkish Early Childhood Education Curriculum in Terms of Mainstream Curriculum Models. *Ondokuz Mayıs University Journal of Education*, 38(2), 77–106. <https://proxy.bau.edu.tr:2102/10.7822/omuefd.604939>





Huizinga, J (2022) Homo Ludens. (Çev: Kılıçbay, M. A.) İstanbul: Ayrıntı yayınları (Çeviri yapılan yayın tarihi: 1951).

*İvrendi, A. B. & Işıkoğlu, N. (2008). Erken Çocukluk Döneminde Çocuğu Olan Anne ve Babaların Oyuna Yönelik Görüşlerinin İncelenmesi. *Çağdaş Eğitim Dergisi*, 355, 4–12.

*Karaca, N. H. & Uzun, H. (2020). Okul Öncesi Öğretmenler İçin Erken Çocukluk Riskli Oyun Değerlendirme Aracı- Öğretmen Formunun Geliştirilmesi. *Firat University Journal of Social Sciences / Sosyal Bilimler Dergisi*, 30(2), 247–258. <https://proxy.bau.edu.tr:2102/10.18069/firatsbed.735897>

*Kardeş, S.(2020). Digital Literacy in Early Childhood. *Inonu University Journal of the Faculty of Education (INUJFE)*, 21 (2), 827–839. <https://proxy.bau.edu.tr:2102/10.17679/inuefd.665327>

*Kaya, İ. & Mutlu-Bayraktar, D. (2021). Türkiye’de Yapılan Dijital Ebeveynlik Araştırmalarına Yönelik Bir İçerik Analizi Çalışması. (Turkish). *Inonu University Journal of the Faculty of Education (INUJFE)*, 22 (2), 1046–1082. <https://proxy.bau.edu.tr:2102/10.17679/inuefd.928805>

*Kiraz, A. & Siddik, H. (2018). An Analysis of Science Activities in Pre-School Education Programmes in Northern Cyprus and Turkey. *Tarih Kültür ve Sanat Araştırmaları Dergisi*, 7(3), 18–34. <https://proxy.bau.edu.tr:2102/10.7596/taksad.v7i3.1497>

*Olgan, R. *Olgan, R. & Kahriman-Öztürk, D. (2011). An Investigation in the Playgrounds of Public and Private Preschools in Ankara. *Eğitim ve Bilim Dergisi*, 36 (161), 85–97.

*Olgun-Baytaş, M., & Çelik, A. (2020). Bir Kapı Aralamak: Yerel ve Suriyeli Çocuklarla Yaratıcı Drama. (Turkish). *Yaratıcı Drama Dergisi*, 15 (2), 227–258. <https://proxy.bau.edu.tr:2102/10.21612/yader.2020.024>

*Özer, L. (2021). Oyun dostu okul: Ölçek geliştirme geçerlik güvenilirlik çalışması. Bahçeşehir Üniversitesi Lisansüstü Eğitim Enstitüsü Yüksek Lisans Tezi, İstanbul, 146s

*Özkılıç, R.(2012). Bullying toward Teachers: An Example from Turkey. *Eurasian Journal of Educational Research (EJER)*, 47, 95–112.

Petrovska, S.; Sivevska, D. & Cackov, O. (2013). Role of the game in the development of preschool child. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 92, 880 – 884.

*Samur, Y., & Özkan, Z. (2019). Boşlukları Doldurunuz: Öğrenciler Okulda ... Oynamak İstiyor. *Erzincan University Journal of Education Faculty*, 21 (1), 20–43. <https://proxy.bau.edu.tr:2102/10.17556/erziefd.466699>

Samur, Y. (2022). *Eğitimde Oyun, Oyunlaştırma ve Eğitsel Oyun Tasarımı*. 1. Basım. İstanbul: Altın Kitaplar Yayınevi.

*Sözbilir, F.(2021). Sosyal Medya Kullanımının Dijital Teknolojiye Yönelik Tutum Üzerindeki Etkisi. *Itobiad: Journal of the Human & Social Science Researches*, 10 (4), 3918–3942. <https://proxy.bau.edu.tr:2102/10.15869/itobiad.952517>

*Şişman, E. E., & Gültürk, P. (2011). İlköğretim Okul Bahçelerinin Peyzaj Planlama ve Tasarım İlkeleri Açısından İncelenmesi: Tekirdağ Örneği. *Journal of Tekirdag Agricultural Faculty*, 8 (3), 53–60.

Yamaguchi, S., Miyazaki, Y., & Sakamoto, A. (2013). The effect of playing games on the psychological distress of children following the Great East Japan Earthquake. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 16(2), 123-126.

*Yılmaz, S. (2016). Outdoor Environment and Outdoor Activities in Early Childhood Education. *Mersin University Journal of the Faculty of Education*, 12(1), 423–437. <https://proxy.bau.edu.tr:2102/10.17860/efd.80851>

*Yücekaya, M., Günaydın, A. S., Taşcıoğlu, S., & Demircioğlu, D. (2019). Evaluation of Schoolyards with Ecological Indicators: Kilis Case, Turkey. *Fen Bilimleri Estitüsü Dergisi*, 9(4), 2266–2275. <https://proxy.bau.edu.tr:2102/10.21597/jist.517744>

Zosh; J. M.; Hassinger-Das, B. & Laurie, M. (2022). Learning Through Play and the Development of Holistic Skills Across Childhood, LEGO and DUPLO are trademarks of the LEGO Group. [ET: 16.02.2023] <https://cms.learningthroughplay.com/media/qjndcaea/holistic-skills.pdf>





    /ogretmenakademisivakfi  /orav2008

www.orav.org.tr | www.ekampus.orav.org.tr