

Çocuk Oyun Alanlarının İlkokul Öğrencilerinin Gelişimi Üzerine Etkilerinin Araştırılması: Düzce Cumhuriyet İlkokulu Örneği

Investigation of Effects of Children's Playgrounds on the Development of Primary School Students: The Case of Düzce Cumhuriyet Primary School

Mustafa Erten¹, Zeki Demir¹

Öz

Bu çalışmada oyun gruplarının ilkökul çağındaki çocuklar tarafından kullanım süreleri ve çocukların gelişimine olan etkileri Düzce Cumhuriyet İlkokulu öğrencilerinden yapılan örneklemelerle okulun yanında bulunan parkta belirlenmiştir. İlkokul çağındaki çocukların sınıflara göre oyun oynama türleri farklılık göstermekte, grup oyunları oynama süresi fazla olan çocukların derslerinde daha başarılı ve sosyal yanlarının daha iyi geliştiği belirlenmiştir. Ayrıca bireysel oyunları tercih eden çocukların tartışmaya daha meyilli oldukları gözlemlenmiştir. Sonuç olarak çocukların yaşları ilerledikçe parklarda tasarlanan oyun tiplerine bağlı kalmak yerine kendilerinin kurguladıkları oyunları oynamaya başladıkları ve bu nedenle de park alanları tasarlanırken çocukların yaratıcılığına imkân tanıyacak şekilde alanlar ayrılması önerilmektedir.

Anahtar Kelimeler: Çocuk oyun elemanı, Oyun Alanı, oyun tepesi, ilkökul

Abstract

In this study, the use periods of playgroups by primary school children, and their effect on the development of children were determined for the playground in the park next to the Düzce Cumhuriyet Primary School with students sampled from the school. Type of playing of primary school children varies by the class of children, and children who have more time to play group games demonstrate greater success in their courses and social skills. It was also observed that children who prefer individual games are more prone to debating. As a result, as children become older, they start playing the games that they themselves construct instead of playing with the types of plays designed in the parks. Therefore, it is recommended that playgrounds in the park are designed to take into account of children's creativity.

Keywords: Children Play equipment, Play area, Play mound, Primary school

1. Giriş

Oyun, çocukların isteyerek içinde buldukları, belli bir amacı, konusu, kuralı olan veya kuralı olmayan, ancak çocukların fiziksel, duygusal, zihinsel, sosyal olarak tüm gelişim süreçlerini destekleyen ayrıca hayatın bir parçası olan çocukların keyif aldıkları bir süreçtir (Tekkaya, 2001; Yörükoğlu, 2002; Akkühah, 2008). Bozkaya (1992)'ye göre

oyun çocukların içinden gelen bir dürtü ve davranış çokluğu olarak tanımlamaktadır. Oyun çocuğun kendisinin egemen olduğu gerçek dünyasıdır. Oyun çocukların dili ve etkili anlatım yoludur. Çocuklar oyun oynarken hayal yâda gerçek dünyada olabilir ancak işledikleri konular gerçektir. Bühler ve Hetzer (1935)'in yaptığı araştırmaya göre; çocukların oyun oynama süresi iki aylık dönemden okul çağına kadar giderek artmaktadır. Fakat eğitim döneminin başlaması ile bu süre azalmaktadır. Diğer taraftan çocuk büyüdükçe hem oynadığı oyunların çeşitlendiği hem de dış mekân oyunlarının iç mekân oyunlarına tercih edildiği görülmektedir. Oyunlar genel olarak oynadıkları yere göre iç mekân ve dış mekân oyunları, etkileşime göre bireysel, grup, işlev, hayal ve küme oyunları olarak sınıflandırıldığı gibi araç kullanılan ve kullanılmayan oyunlar olarak ta sınıflandırılmaktadır (Sun ve Seyrek, 2006). Çocuklar oyun oynamak için 0-6 yaş arasında ev veya ev çevresindeki yakın alanları tercih ederken, altı yaşından itibaren özgürce oyun oynayabilecekleri çocuk oyun alanlarının bulunduğu park alanlarına doğru yönelim göstermektedirler (Anonim, 2006). Parklar ve çocuk oyun alanları kent sakinlerinin dinlenme ve eğlenme ihtiyaçlarının gidermede en önemli mekanlar olmasına rağmen Türkiye’de özellikle son 70 yıldır süregelen hızlı ve çarpık kentleşme sürecinde bu alanlara yeteri kadar önem verilmediği görülmektedir. (Özgen ve ark., 1994; Yücel ve Yıldızcı, 2006). Çocuk oyun alanları, çocukların oyun oynamasını, bir arada olmasını, sosyalleşmesini, psikolojik ve fiziksel gelişimine katkı sağlamaktadır. Bu alanlar içerisinde farklı oyun donatılarını barındıran ve oyunun amacına yönelik biçimde tasarlanmış mekânlardır (Yücel, 2005). Çocuk oyun alanları, çocukların kendilerini iyi hissetmesini sağlayarak, duygusal algılarını ve iletişim becerilerinin gelişmesine katkıda bulunmaktadır (Shackell ve ark., 2008). Çocuklar bu oyun alanlarında vücudunu kullanmayı, tehlikeleri tanımayı ve bu tehlikeler ile başa çıkmayı öğrenmektedirler. Ayrıca bu ortamlar çocukların çevresi ile olan iş birliğini, dayanışma duygusunun gelişimine, yoğunlaşma yeteneğini ve yaratıcılık gücünü arttırmaktadır (Özgenç ve ark., 1994). Oyun, çocuğun temel gelişimini destekleyen bir etkinlik olmasına rağmen başlangıçta boş zamanı değerlendirme olarak görülmektedir. Oyun Plato, Rousseau, Locke, Montessori ve Dewey gibi düşünürlerin yaklaşımları sonucunda eğitim programlarının temelini oluşturduğu vurgulanarak çocukların öğrenmesinde ve gelişiminde etkili eğitim aracı olarak kabul edilmektedir (Isenberg ve Jalongo, 1997; Pehlivan, 2005). Çocuğun oyun seçiminde cinsiyet, yaş, sosyo ekonomik yapısı, sağlık durumu, iklim, çocuğun gelişim seviyesi, kitle iletişim araçları, oluşturabildikleri arkadaş sayısı, yaşadıkları ortamdaki kültür belirleyici bir etkiye sahiptir. Açık mekânlardaki

çocuk oyun alanları fiziksel aktiviteleri teşvik etmesi yönüyle çocuk sağlığına olumlu yönde etki etmektedir. Çocuklar dış mekânda yer alan çocuk oyun alanları aracılığıyla doğa ile oluşturacakları etkileşimlerin sonucunda doğayı algılama ve anlama bilinçleri gelişmektedir (Dicle, 2011). Seçilen oyun türü, seçilen oyun mekânın ve oyun araçlarının özellikleri çocuğun gelişimini farklı düzeylerde etkilemektedir (Cihangiroğlu, 1994; Bal, 2005).

Oyun alanlarında oynanan oyunlar, çocukların güneş ışığından, temiz havadan yararlanmasını sağlamakla birlikte; oyun yoluyla yapılan hareketler sindirim, solunum, boşaltım işlevlerinin düzenlenmesinde ve terleme yoluyla vücutta bulunan zehirli maddelerin dışarıya atılmasında etkili olmaktadır (Erdem, 2003). Bisiklete binme, ip atlama ve tırmanma gibi daha fazla enerji tüketilen oyunların tekrarlanması çocuklarda kas gelişimini hızlandırmakta ve el, göz ve diğer organlar ile olan koordinasyonunu da artırmaktadır (Uluğ, 2007).

Walder ve Freud gibi Psikoanalitik kuramcılar oyunun çocuğun üzerinde bulunan endişeyi hafifletici bir etkisi olduğunu göstermişlerdir. Ayrıca oyunu gerçek baskıdan, gerilimden, çatışmadan kurtulmanın yanı sıra mutlu olmayı sağlayan aktiviteleri tekrarlama ve yasaklanan duyguların ifade edilebilmesi olarak tanımlamaktadırlar. Çocuklar oyun yoluyla gerçek yaşamlarında ifade edemedikleri durumları yâda başkaları ile paylaşamadıkları olumsuz duygularını oyunlarına sembolik biçimde yansıtarak ifade edebilir (Bektaş, 2004).

Oyun özellikle çocuğun ilgi alanlarının ve yeteneklerinin farkına varmasını sağlamaktadır. Oyun deneme-yanılma ve taklit yöntemiyle çocukların gerçeği bulmasını sağlayarak çocuğun hayata hazır hale gelmesine yardımcı olmaktadır. Çocuklar oyun yoluyla çevresindeki toplumu tanır, farklı sosyal yolları deneme imkânı bulur ve gelecekteki rollerine önceden hazırlanma fırsatı elde eder. Oyun ayrıca çocuğun arkadaşları ile iş birliği yapmasını, sorumluluk almasını ve paylaşmayı öğretmekle birlikte duygudaşlık kurma, arkadaşlarını anlama ve tanıma yeteneklerini geliştirmektedir (Similansky, 1990; Kohler ve Strain, 1993; Uluğ, 2007).

Çocuklar oyun sırasında çevresinde olanları algılama, oyun sırasında oluşan problemleri kendileri çözme imkânı sağlamaktadır. Ayrıca oyun oynayan çocukların oyunda başarıyı yakalamak için belli bir strateji geliştirmeye çalışmaları zihinsel gelişimine katkı sağlamaktadır (Anonim, 2005). Çocuk oyun ile birlikte okul öncesinde ve okul döneminde öğrendiklerini uygulama ve geliştirme imkânı bulmaktadır. Değişik

elemanlarının birbiriyle karşılaştırılması sonucunda düşünme ve fikir üretme yeteneğini uygulayarak geliştirme fırsatı bulabilmektedir (Cihangiroğlu, 1994).

Çocukların birlikte oynadıkları oyunlarda birbirleri ile iletişim içinde olmaları gerekir. Aralarındaki karşılıklı iletişim çocukların kendilerini ifade etme ve arkadaşını anlamak zorunluluğu dilin gelişmesine katkı sağlamaktadır (Anonim, 2005). Oyun çocuğa kendini ifade edebilmesini, yeteneklerini fark edebilmesini, içindeki yaratıcılık potansiyelini kullanabilme imkânı sağlar. Oyun çocuğun sosyal, duygusal, dil, zekâ ve vücut becerilerini geliştirebilmesi için bir araçtır (Dinç, 1993). Bazı çocuk doktorları ve psikologlara göre, dış mekânlardaki oyun alanlarından yoksun olarak sadece kapalı alanlarda oyun oynayan çocuklar fiziksel, zihinsel ve sosyal gelişim özelliklerinin daha az geliştiğini belirtmiştir. Açık oyun alanlarında oyun oynama fırsatı bulan çocukların fiziksel, zihinsel ve sosyal gelişim özelliklerinin daha iyi geliştiği belirtilmiştir. Bu sebeple NSPCC (Çocukları Şiddetten Koruma Ulusal Birliği) yerel yönetimlere çocukların içerisinde güvenli bir şekilde oynayabilecekleri, iyi tasarlanmış parklar oluşturmaları konusunda çağrıda bulunmaktadır (Simonon, 2000).

2. Materyal ve Yöntem

Çalışma Düzce İli Çamlıevler Mahallesiindeki Cumhuriyet İlkokulu yanında bulunan park alanında Cumhuriyet ilkokulunda okuyan öğrenciler ile gerçekleştirilmiştir (Şekil 1).



Şekil 1. Düzce Cumhuriyet İlkokulu yanındaki çocuk parkının konumu

Çalışmanın bu okulda gerçekleştirilme nedeni; Yakınındaki parkın farklı oyun tiplerini oynamaya altyapı ve mekân olarak müsait olmasıdır (Şekil 2).



Şekil 2. Düzce Cumhuriyet İlkokulu yanındaki çocuk parkı ve oyun alanları

Park içerisinde kaydırak, salıncak, tahterevallı, zıp zıp ve salıncığın yer aldığı kum havuzu, yapay bir şelale, basketbol sahası, gazebolar, oturma birimleri, spor aletleri, yürüyüş yolları, geniş çim alanlar yer almaktadır. Çalışma 2017 yılı Mayıs ayı içerisinde gerçekleştirilmiştir. Öğrenciler sınıflar halinde bir ders saati (40 dk) parkta oynamaları için serbest bırakılmıştır. Çocuklar bir ders saati (40 dk) boyunca öğretmenleri tarafından uzaktan gözlemlenerek video ve fotoğraflar ile kayıt altına alınmıştır. Daha sonra video görüntüleri ve fotoğraflardan yararlanarak öğrencilerin oyun tiplerine göre geçirdikleri süreler önceden hazırlanmış olan matbu anket formlarına aktarılmıştır. Çocukların bu süre içerisindeki davranışlarını ölçmek için dört bölümden oluşan anket formu kullanılmıştır. Anketin ilk bölümünde çocuğun ailesinin demografik yapısını ölçen sorular yer almaktadır. Anketin ikinci kısmına çocuğun oynadığı oyun türü ve kullandığı aletlerinin kullanım süresi kaydedilmiştir. Üçüncü bölümde ise çocuğun arkadaşları ile ilişkisi, oyunlar içerisindeki rolü, oyunlara katılımı, oyunlardaki becerisi, oyun içerisindeki durumu hakkında bilgiler ölçülmeye çalışılmıştır. Dördüncü bölümde ise çocukların okuldaki öğrenim başarısına ait bilgiler bulunmaktadır. Anket formunda oyun oynama sürelerini ölçerken beşli likert tipi ölçek kullanılmıştır. 1.00=0 dakika, 2.00=1-10 dakika, 3.00=11-20 dakika, 4.00=21-30 dakika, 5.00=31-40 dakika şeklinde kabul edilerek anket doldurma işlemi gerçekleştirilmiştir. Öğrencilerin derslerdeki başarısını ölçmede beşli likert tipi ölçek kullanılmış ve anket üzerinde 1.00=başarısız, 2.00=düşük seviye, 3.00=orta seviyede, 4.00=iyi seviyede, 5.00=çok iyi seviyede olduğunu göstermektedir. Ayrıca farklı sınıftaki öğrencilerin oyun tipi tercihleri ve öğrencilerin oyun tercihleri ile derslerindeki başarı arasındaki ilişki ANOVA testi ile karşılaştırılmıştır.

3. Bulgular

Katılımcıların yaklaşık %55'i erkek öğrencilerden oluşmaktadır. Ankete en yoğun katılım %36'lık oran ile ikinci sınıf öğrencilerinden oluşmuştur. Öğrencilerin yaklaşık %73'ü orta seviye gelire sahip ve %57'sinin sadece babalarının çalışmaktadır. Öğrencilerin yaklaşık %90'nın anne ve babasının birlikte yaşadıkları belirlenmiştir. Ankete katılan öğrencilerin anne ve babalarının eğitim seviyesinin çoğunlukla üniversite düzeyinde olduğu belirlenmiştir (Çizelge 1).

Çizelge 1. Katılımcıların Özellikleri

Sosyo-Demografik Özellikler	Değişkenler	Oran%
Cinsiyet	Erkek	55,0
	Kız	45,0
Sınıf	1. Sınıf	26,0
	2. Sınıf	36,0
	3.Sınıf	16,0
	4.Sınıf	22,0
Ailenin ekonomik durumu	Düşük	18,2
	Orta	72,7
	Yüksek	9,10
Ailenin çalışma durumu	Her ikisi çalışıyor	37,3
	Baba çalışıyor	57,3
	Anne ev hanımı	5,40
Ailenin durumu	Anne ve Baba birlikte	90,9
	Anne ve baba ayrı	9,10
Annenin eğitim durumu	İlkokul	30,0
	Ortaokul	16,4
	Lise	21,8
	Üniversite	31,8
Babanın eğitim durumu	İlkokul	22,7
	Ortaokul	15,5
	Lise	25,5
	Üniversite	36,3

Farklı sınıflardaki öğrencilerin oyun tipi tercihleri ve oyun gruplarını kullanımları verilmiştir. Analiz sonuçlarına göre; grup oyunlarını oynama süresi, bireysel oyunları oynama süresi ile sınıflar arasında ($P \leq 0,05$) olduğu için istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık bulunmaktadır. İkinci ve dördüncü sınıf öğrencileri birinci sınıf öğrencilerine göre grup oyunlarını daha çok oynadığı görülmektedir. Birinci sınıf öğrencilerinin ikinci sınıf ve dördüncü sınıf öğrencilerine göre daha çok bireysel oyun oynadıkları görülmektedir. Analiz üçüncü sınıf ile ilişki göstermediği için diğer sınıflar ile arasında

fark olup olmadığı söylenememektedir. Bireysel oyunları oynama süresinin en fazla birinci sınıflarda olduğu belirlenmiştir (Çizelge 2).

Çizelge 2. Öğrencilerin Sınıflara Göre Oyun Oynama Sürelerinin Ortalamaları ve Standart Sapmaları

Sorular	Gruplar	Süreler	Standart Sapma
Grup oyunlarını oynama süresi (dakika)	1. Sınıf	3,5357	0,57620
	2. Sınıf	4,4500	0,93233
	3. Sınıf	3,0000	1,28338
	4. Sınıf	4,2500	1,11316
Bireysel oyunları oynama süresi (dakika)	1. Sınıf	3,5357	0,57620
	2. Sınıf	2,4500	0,74936
	3. Sınıf	3,1667	1,09813
	4. Sınıf	2,3750	1,05552
Oyun gruplarını kullanma süresi (dakika)	1. Sınıf	3,5357	0,57620
	2. Sınıf	3,1500	1,54505
	3. Sınıf	2,7778	1,30859
	4. Sınıf	3,5217	1,34400

Öğrencilerin derslerindeki başarıları değerlendirilirken tüm derslerdeki başarı düzeyleri ve karne notları dikkate alınarak değerlendirme yapılmıştır. Analiz sonuçlarına göre; grup oyunlarını oynama süresi ile derslerdeki başarı arasında ($P \leq 0,05$) olduğu için grup oyunları oynama süresi fazla olan çocuğun derslerdeki başarı düzeyinin yüksek olduğu belirlenmiştir (Çizelge 3).

Çizelge 3. Dersteki Başarısına Göre Oyun Oynama Sürelerinin Ortalamaları ve Standart Sapmaları

Sorular	Dersteki Başarısı	Süreler	Standart Sapma
Grup oyunları oynama süresi (dakika)	1.00	2,5000	0,70711
	2.00	2,8750	1,3562
	3.00	3,3846	1,1209
	4.00	4,0323	1,11007
	5.00	4,2927	1,05461
Bireysel oyunları oynama süresi (dakika)	1.00	3,0000	1,41421
	2.00	3,2500	1,28174
	3.00	2,8462	0,80064
	4.00	2,5484	0,67521
	5.00	2,5122	1,00304
Oyun gruplarını kullanma süresi (dakika)	1.00	3,5000	0,70711
	2.00	2,6250	1,30247
	3.00	2,8462	0,89872
	4.00	3,1613	1,26746
	5.00	3,3250	1,55889

Çocukların grup oyunlarını oynama süresine bağlı olarak oyunlardaki yönlendirme ve liderlik özelliği, oyunlarda arkadaşlarına karşı nezaketi, oyunlarda kendisine olan güveni, oyun esnasındaki sorun çözme becerisi, dürüstlüğü, sonuç tahmin etme becerisi, iletişim kurma becerisi, kendini ifade etme yeteneği, bilgiyi kavrama ve saklama becerisi, arkadaşları ile paylaşımı, arkadaşları ile iş birliği yapma özelliği, bekleme ve sabretme özelliği, plan yapma becerisi, karar verme becerilerini olumlu yönde etkilediği belirlenmiştir (Çizelge 4).

Çizelge 4. Düzce Cumhuriyet İlkokulundaki Çocukların Psikososyal Özellikleri ile Oyun Davranışları ve Oyun Gruplarını Kullanımları Arasındaki İlişki

Sorular	Grup oyunlarını oynama süresi (dakika)	Bireysel oyunları oynama süresi (dakika)	Oyun grubunu kullanma süresi (dakika)
Oyunlardaki yönlendirme ve liderlik özelliği	0,587***	-0,266**	0,282**
Oyunlardaki arkadaşlarıyla tartışma durumu	0,144	0,209*	0,229*
Oyunlarda arkadaşlarına karşı nezaketi	0,330***	-0,229*	-0,002
Oyunlarda kendisine olan güveni	0,517***	-0,246*	0,209*
Arkadaşlarına kötü davranış sergileme eğilimi	0,058	0,001	0,102
Oyun esnasındaki sorun çözme becerisi	0,501***	-0,210*	0,237*
Dürüstlüğü	0,391***	-0,242*	0,022
Sonuç tahmin etme becerisi	0,453***	-0,031	0,308**
İletişim kurma becerisi	0,576***	-0,308**	0,224*
Kendini ifade edebilme yeteneği	0,530***	-0,286**	0,158
Bilgiyi kavrama ve saklama becerisi	0,417***	0,182	0,095
Arkadaşları ile paylaşımı	0,613***	-0,372***	0,106
Arkadaşları ile işbirliği yapma özelliği	0,677***	-0,443***	0,179
Bekleme ve sabretme özelliği	0,384***	-0,216*	0,063
Plan yapma becerisi	0,504***	-0,192*	0,248*
Karar verme becerisi	0,495***	-0,140	0,253**

*P<0,05 , **P<0,01, ***P<0,000

Bireysel oyunlarda daha fazla zaman geçiren çocukların arkadaşları ile tartışmaya daha fazla eğilimli oldukları görülmektedir. Oyun gruplarını kullanan çocukların oyunlardaki yönlendirme ve liderlik özelliği, arkadaşları ile tartışma, kendisine olan güveni, sorun çözme becerisi, sonuç tahmin etme becerisi, iletişim kurma becerisi, plan

yapma becerisi, karar verme becerilerini olumlu yönde etkilediği belirlenmiştir. Jansson (2008) oyun alanlarında bulunan donatı elemanlarının kalitesinin önemli olduğunu ve bu kalitenin yalnızca oyun alanlarındaki donatı elemanları bakımından yeterli görülmediği mekân ile donatı elemanı arasındaki uyumun da önemli olduğunu oyun alanlarının ağaçlık bölgelere yakın yerlerde olmasının oyunları zenginleştirdiğini belirtmiştir. Çalışmada belirtildiği gibi çocukların parklarda yalnızca oyun gruplarına değil bunun yanında boş alanlara ihtiyaç duydukları belirtilmektedir. Ayrıca bitkilerin yeteri kadar büyük olması durumunda çocukların saklambaç, dinlenme, atlama, tırmanma, ebeleme gibi oyunlarda kullanıldığını ortaya koymuştur (Acar, 2003). Günümüzde çocuk oyun alanlarının büyük çoğunluğu belirli kriterler doğrultusunda yetişkinler tarafından tasarlanan, kataloglardan seçilen standart malzemelerden ve çoğunluğu tek tip kullanım amacı olan oyun aletlerinden oluşmaktadır (Chamberlin, 1998). Bu oyun alanları genel olarak çocukların adele gelişimine, fiziksel gelişimine yönelik olup yaratıcılığın ya da becerilerin gelişimi göz ardı edilmektedir. Ayrıca tasarlanan bu oyun alanları genel olarak toplu oyunların oynanmasını teşvike yönelik olarak kurgulanmamıştır (Ergen, 2000). Fakat grup oyunlarını tercih eden çocukların sosyal faaliyet ve oyunlarda daha iyi performans gösterdikleri görülmektedir (Similansky ve Shefatya 1990, Farmer-Dougan ve Kaszuba 1999). Darwish ve ark. (2001)'de yapmış olduğu bir araştırmada iletişim becerilerine sahip olan çocukların diğer çocuklara göre daha az saldırgan hareketlerde buldukları, işbirliği, paylaşma ve uzlaşma gibi pozitif tutum ve davranış gösterdikleri sonucuna varılmıştır (Erwin, 2000; Schaefer ve ark, 2004; Bierman, 2005; Denham ve Weisberg, 2005; Özbey, 2009; Akduman, Günindi ve Türkoğlu, 2015). Bir araştırmada taklit oyunları çocukların işbirliği yeteneklerini geliştirmeye katkı sağladıkları belirtilmiştir (Diamond Campbell, ve ark., 2007). Elde edilen sonuçlar sonucunda grup oyunları oynama süresi arttıkça çocukların işbirliği yeteneği arttığı görülmüştür. Yapılan bir başka çalışmada tek başına tekrarlayıcı oyun oynayan çocuklarda öfke ve saldırganlık seviyelerini düzenlemede zorlandıkları ve kimliklerini tam olarak oturtamadıklarını sonucuna varılmıştır (Schwartz, ve ark., 2000). Araştırmada elde edilen sonuçlar yapılan çalışmadaki bireysel oyun oynama süresi ile arkadaşlarıyla tartışma durumu arasında benzerlik göstermektedir. Newton ve Jenvey (2011) yaptıkları çalışmalarında sosyal oyun oynayan çocukların sosyal yeterliliği ile sosyal oyun arasında pozitif ilişki bulmuşlardır. Şimdiki çalışmada da çocukların olumlu sosyopsikolojik özellikleri ile grup oyunlarına eğilimleri arasında olumlu yönde bir ilişki olduğundan yukarıda

belirtilen çalışma sonuçları ile şimdiki çalışmada elde edilen sonuçlar benzerlikler göstermektedir. Rubin ve Coplan (2010)'da akranları arasında sosyal beceriler daha yüksek olan çocukların, kendini ifade edemeyen utangaç çocuklara oranla akranları tarafından daha çok tercih edildikleri gözlemlenmiştir. Kiesner (2002)'i küçük yaşlarda yalnız oyun oynamayı tercih eden çocukların akranları arasında dışlandıklarını ve anksiyete problemleri yaşadıklarını belirtmiştir. Çalışmada elde edilen bulgulara göre bireysel oyunlar yerine arkadaşları ile grup oyunları oynama süresi fazla olan çocukların sosyal özelliklerinde de artış olduğu görülmektedir. Çocukları bireysel oyunlara yönlendiren oyun gruplarından ziyade parklarda gruplar şeklinde oynayabilecekleri oyun grupları ya da yeşil alanlar oluşturulmalıdır.

4. Sonuç ve Öneriler

Öğrencilerin yaşları ilerledikçe grup oyunları oynama eğilimlerinin artış gösterdiği ve grup oyunlarının oynama süresi arttıkça da derslerdeki başarılarının arttığı belirlenmiştir. Bireysel oyunları ise daha çok birinci sınıf öğrencilerinin oynadığı görülürken, sınıf düzeyi ilerledikçe bireysel oyun oynama düzeyinin düştüğü belirlenmiştir. Bu oyun gruplarının yer aldığı alanlar tüm çocukların kaliteli oyun oynamaları için yeterli olmadığı görülmektedir. Oyun gruplarının çevrede yer alan yeşil veya açık alanların üst sınıf çocuklar tarafından kendi oyunlarını kurmaları için tercih edildiği görülmektedir. Çocukların oynaması için ayrılan açık alanların alan için tasarlanan oyun tiplerinin yanında yaratıcılığa bağlı olarak çocukların kendi oyunlarını kurabilmelerine de imkân tanınmalıdır.

Kaynaklar

- Acar, B. 2003. Çocuk oyun alanlarında kullanıcıların bitki tercihlerinin belirlenmesi üzerine bir araştırma: Trabzon kenti örneği. Karadeniz Teknik Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü, Peyzaj Mimarlığı Anabilim Dalı, Trabzon.
- Akduman, G., Günindi, Y., Türkoğlu, D. 2015. Okulöncesi dönem çocukların sosyal beceri düzeyleri ile problem davranışları arasındaki ilişkinin incelenmesi. *Journal of International Social Research*, 8(37): 673-683.
- Akkülâh, A. T. 2008. Oyun alanları güvenlik standartlarının araştırılması ve Nene Hatun parkı örneğinde irdelenmesi. Yüksek Lisans Tezi, Selçuk Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü, Konya.
- Anonim, 2005. Nevşehir 3 No'lu sağlık ocağı internet sitesi.

- www.geocities.com/nevsehir3nolu/oyunlar.htm. (Erişim Tarihi: 05.05.2007).
- Anonim, 2006. Çocuk Oyun ve Spor internet sitesi. <http://www.sporbilim.com/index.php?s=icerik&katid=83&id=144> (Erişim tarihi: 15.10.2018).
- Bal, A. 2005. Zonguldak kenti yeşil alan sistemindeki çocuk oyun alanlarının durumunun peyzaj mimarlığı ilkeleri açısından irdelenmesi. Yüksek Lisans Tezi, Zonguldak Karaelmas Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü, Bartın.
- Bektaş, Y. 2004. İlköğretim çağındaki çocukların çocuk oyun alanlarından beklentilerinin belirlenmesi üzerinde bir araştırma: Ankara-Çankaya örneği. Yüksek Lisans Tezi, Ankara Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü, Ankara.
- Bierman, K.L. 2005. Peer rejection. Devoplopmental process and invertention strategies. The guilford press, USA.
- Bozkaya, J. 1992. Çocuğun oyun mekânları için olanakların araştırılması. Yüksek Lisans Tezi, KTÜ Fen Bilimleri Enstitüsü, Mimarlık Anabilim Dalı, Trabzon.
- Bühler, C., Hetzer, H. 1935. Testing children's development from birth to school age. New York, Farrar&Rinehart.
- Chamberlin, A.O. 1998. Toplu konut alanları ile kent parkları içerisindeki çocuk oyun alanlarının karşılaştırılması. Yüksek Lisans Tezi. İstanbul Teknik Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü, İstanbul.
- Cihangiroğlu, C. 1994. Çocuk oyun alanlarındaki oyun aletlerinde uyulması gereken kriterler üzerine bir araştırma. Yüksek Lisans Tezi, Ankara Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü, Peyzaj Mimarlığı Anabilim Dalı, Ankara.
- Coplan, R.J., Rubin, K.H. 2010. Social withdrawal and shyness in childhood: History, Theories, Definitions, & Assessments. <https://www.researchgate.net/publication/286178832> (Erişim Tarihi: 12.03.2016).
- Darwish, D., Esquivel, G.B., Houtz, J.C., Alfonso, V.C. 2001. Play and social skills in maltreated and non-maltreated preschoolers during peer interactions. Child Abuse and Neglect, 25: 13-31.
- Denham, S. A., Weisberg, R.P. 2005. Social-Emotional Learning in Early Childhood. Chesebrough, E., King, P., Bloom, M., Gullotta, T.P. (Ed.). A Blueprint for the Promotion of Pro-Social Behavior in Early Childhood. p.13-51. Springer-Verlag, New York.

- Diamond, D.M., Campbell, A.M., Park, C.R., Halonen, J., Zoladz, P.R. 2007. The temporal dynamics model of emotional memory processing: A synthesis on the neurobiological basis of stress-induced amnesia, flashback and traumatic memories, and the Yerkes–Dodson law. *Neural Plasticity*. Article ID 60803.
- Dicle, O. 2011. Çocukların açık-yeşil alan kullanım desenlerinin belirlenmesi: Çayyolu örneği. Ankara Üniversitesi Bilimsel Araştırma Projeleri: 09B4347012.
- Dinç, H. 1993. Çocuk oyun işlevi ve öğeleri. Yüksek Lisans Tezi, Yıldız Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü, Mimarlık Fakültesi, Peyzaj Mimarlığı Anabilim Dalı, İstanbul.
- Erdem, Ö. 2003. Okul öncesi eğitim birimlerinde dış mekân tasarım ilkeleri. Yüksek Lisans Tezi, Ankara Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü, Ankara.
- Ergen, S. 2000. Sokakların çocuk oyun alanı olarak kullanılabilirliğine ilişkin bir yöntem denemesi: Süleymaniye örneği. Yüksek Lisans Tezi, İTÜ, Fen Bilimleri Enstitüsü, Şehircilik ve Bölge Planlama, İstanbul.
- Erwin, P. 2000. Friendship in childhood and adolescence (Çocuklukta ve Ergenlikte Arkadaşlık). Çev. Osman Akınbay, Alfa Kitabevi, İstanbul.
- Farmer-Dougan, V., Katszuba, T. 1999. Reliability and validity of play-based observations: Relationship between the play behaviour observation system and standardised measures of cognitive and social skills. *Educational Psychology*, 19 (4): 429-440.
- Isenberg, J. P., Jalongo, R. M. 1997. Creative expression and play in early childhood. Merrill, Prentice Hall, U.S.A.
- Jansson, M. 2008. Children's perspectives on public playgrounds in two Swedish communities. *Children, Youth and Environments*, 18(2): 88-109.
- Kiesner, J. 2002. Depressive symptoms in early adolescence: Their relations with classroom problem behavior and peer status. *Journal of Research on Adolescence*, 12(4): 463-478.
- Kohler, F. W., Strain P. S. 1993. Teaching preschool children to make friends. *Teaching exceptional children*, 25: 41-43.
- Newton, E., Jenvey, V. 2011. Play and theory of mind: Associations with social competence in young children. *Early Child Development and Care*. 181(6): 761-773.

- Özbey, S. 2009. Anaokulu ve anasınıfı davranış ölçeğinin (PKBS-2) geçerlik ve güvenilirlik çalışması ve destekleyici eğitim programının etkisinin incelenmesi. Doktora Tezi, Gazi Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Ankara.
- Özgen, Y, Özgünç, İ. M. 1994. Çocuk Oyun Bahçelerinde Tasarım Sorunları. İstanbul Üniversitesi Orman Fakültesi Dergisi, 44 (1-2): 101-104.
- Pehlivan, P. 2005. Oyun ve öğrenme. Anı Yayıncılık, Ankara.
- Schaefer, M., Korn, S., Smith, P.K., Hunter, S.C., Mora-Merchán, J.A., Singer, M.M., Van der Meulen, K. 2004. Lonely in the crowd: Recollections of bullying. *British Journal of Developmental Psychology*, 22: 379-394.
- Schwartz, D., Dodge, K.A., Bates, J.E. 2000. Friendship as a moderating factor in the pathway between early harsh home environment and later victimization in the peer group. *Developmental Psychology*, 36, 646-662.
- Shackell, A. N., Butler, Doyle, P., Ball, D.J, 2008. Design for play: a guide to creating successful play spaces. The Department for Children, Schools and Families (DCSF) and the Department for Culture, Media and Sport (DCMS).
- Simonon, L. 2000. Permaculture playgrounds. *Playlines*. 8(21).
- Similansky, S. 1990. Sociodramatic play: Its relevance to behavior and achievement in school, in children's play and learning. Klugman, E. and Similansky, S. (Eds.). N.Y. Teacher's College Press, pp. 1842.
- Similansky, S., Shefatya, L. 1990. Facilitating Play. Psychosocial & Educational Publications, Gaithersburg, MD.
- Sun, M., Seyrek, H. 2006. Çocuk ve oyun. Ankara.
- Tekkaya, E. 2001. Tasarlanmış çocuk hakları: Ankara çocuk oyun alanları. *Millî Eğitim Dergisi*, 151, 2537.
- Uluğ, H. 2007. Kuzey Adana'daki çocuk oyun alanlarının bitki seçimi yönünden irdelenmesi. Yüksek Lisans Tezi, Çukurova Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü, Adana.
- Yörükoğlu, A. 2002. Çocuk Ruh Sağlığı. Çocuğun kişilik gelişimi, eğitimi ve ruhsal sorunları. Özgür Yayınları, İstanbul.
- Yücel, G.F. 2005. Çocuk Oyun Alanları Tasarımı. İstanbul Üniversitesi Orman Fakültesi Dergisi, 55(2): 99-110.
- Yücel, G. F., Yıldızcı, A. C. 2006. Kent Parkları İle İlgili Kalite Kriterlerinin Oluşturulması. *İTÜ dergisi/a mimarlık, planlama, tasarım*, 5(2): 220-230.