

## Okul Öncesi Eğitim Programlarında Çocuk Oyunları Üzerine Çalışmalar

Esra Bayram<sup>1</sup>

### Özet

Çocukların isteyerek katıldığı koşullara ve şartlara bakılmaksızın fiziksel, motor, duyuşal, zihinsel ve dil gelişimine katkısı olan vazgeçemediğı, kuralları içinde öğrendiğı temel uğraşdır oyun. Çocuk ile oyun iç içe bir kavramdır. Çocukların hayatında her zaman oyunun bir önceliğı var olmuş olup çocuklara yeni deneyimler ve roller kazandırmaya, bulunduğı alanı anlamaya ve uyum sağlamasına devam etmiştir. Son yıllarda ülkeler okullarda Beden Eğitimi ve Spor dersine büyük önem vermekte bu yönde program geliştirmek için hizmet içi eğitim programları geliştirmektedirler. Özellikle okul öncesi eğitim programlarında çocuklar için yeni oyun kavramları mevcut eğitim müfredatını geliştirmeye ve birleştirmeye yönelik yenilikler ortaya konmaktadır. Durum böyle olunca alan yazında birçok bilimsel araştırmaya da konu olarak gelişim söz konusudur.

Her yeni eğitim programı beraberinde oryantasyon süreciyle birlikte zorluklar yaratmaktadır. Ancak bu programlar eğitimciler tarafından hissedilerek uygulamaya konulursa programların başarısı beraberinde katlanarak artacaktır. Başarı indeksi çocukların gelecek nesillere daha iyi hazırlanmaları için de büyük bir fırsat eşitliğı sağlayacaktır. Ayrıca çocukları psikolojik, fizyolojik ve psikomotor gelişimsel olarak desteklediğı için daha sağlıklı bireylerin yetişmesini sağlayacaktır.

### GİRİŞ

Tarihi çok geçmişe dayanan oyun, her dönemde mühim gereklilik olarak görülmüştür ve bu çağda geliştirilen aletlerle oynanmaya başlanmıştır. Her yaşta, oyundaki oyuncaklar yaşın özellikleri tarafından etkilenir ve içinde yaşadığı kültürün bir örneğini temsil eder. (Sevim ve Gönül, 2012).

1 Gençlik ve Spor Bakanlığı, esrabayraam@hotmail.com, ORCID ID: 0009-0005-3225-3509

Tarım toplumunun kültürden sanayiye, bilgi ve dijital kültüre, toplumun hayatında kullandığı araçlarda ve yaş ilerlemesinin hızında değişiklikler olduğu sürece, çocuk oyunlarının kapsamı, oyun türü, oyuncakları ve amaçlarında önemli değişimler gözlemleniyor. Bugün, dijital kültürün etkisi altında, geleneksel oyunlarda oynanan oyuncaklar dijital aletlerle değiştiriliyor (Artar, Onur ve Çelen, 2002; Yavuzer, 1993; Javazer, 2003).

Oyunlar çocukların gelişiminde büyük önem arz eder. (GÖZÜM & KANDIR, 2020).Çocuklar çevrelerini oyun oynayarak, yeni davranışları öğrenerek güvenli bir şekilde keşfederler. Oyunda öğrendiği şeyleri adaptasyon becerilerini geliştirmek için kullanırlar. Çocuklar zor yerine getirilebilen görevlerde rol almak ve kendilerini hayata hazırlamak için oynarlar. (Pellegrini,Dupusis ve Smith,2007).

Oyun, çocuğun fiziksel, motor, duygusal, zihinsel ve dilsel gelişimine faydalıdır. Erken yaşta soruşturma oyunları zihnin gelişimine katkıda bulunur. Oyunla, soyut kavramlar somutlaşıp, çocuğun rahat hissetmesine, stres ve endişeden kurtulmasına olanak sağlar. (Inci, 2017).

Oyun, çocukların mucit potansiyellerini kullanabileceği, kabiliyetlerini keşfedebileceği, kendilerini ifade edebileceği ve yetişkinlere gelişimsel niteliklerine dair belirtiler verebileceği araçtır. Çocukların kendi kendini yenilemek yöntemi ve ihtisas alanıdır. Oyun, çocuğun gelişiminin kendisidir, teşvikçisidir (Tuğrul, 2014).

Çocukların biyolojik gelişimini destekleyebilecek bir süre boyunca hareket etmeleri, özellikle de en hızlı gelişme dönemleri olan erken çocukluk ve çocukluk dönemleri için bir gelişim koşuludur oyun. Spor faaliyetleri yoluyla çocukların akademik gelişimini desteklemek ve bunları uygulamak için eğitim programları, Fiziksel Eğitim ve Spor Öğretmenlerinin yerinin tartışılmaz bir gerçeğidir. Olimpiyat sporcularının hayatlarına baktığımızda, bunların çoğunun hayat hikayelerinde onları keşfeden bir Fiziksel Eğitim ve Spor Öğretmeni var. Sekiz yıllık zorunlu eğitim sisteminde, oyun tabanlı eğitim programlarının uygulanması, özellikle de çocuk bahçelerinde, Olimpiyatlarda başarılı olmayı hayal eden sporcuların sayısını artırmada önemli bir rol oynayacak. Özellikle Olimpiyat sporcularının başarılarını hem görsel hem de okul içi sunumlarla çocukların hayatının merkezine sokmak, ülkenin atletik havuzunun gelecekte büyük bir artışına yol açacaktır (Alaeddinoğlu ve Kishali, 2022).

## 1.OKUL ÖNCESİ EĞİTİMDE UYGULANAN OYUN ETKİNLİKLERİNİN İNCELENMESİ

Okul öncesi dönem, çocukların en hızlı fiziksel, zihinsel, dilsel ve sosyoduygusal gelişimi olan yılları kapsıyor. (MEB, 2016). İlk altı yıl bu dönemde çocukların gelişiminde ciddi önem taşıyor. Bu dönemde, çocukların gelişimi, teşvikçiler açısından zengin bir eğitim ortamı desteklenmektedir. (Bodrova & Leong, 2007).

Okul öncesi eğitim kurumları, Milli Eğitim Bakanlığı'nın Okul Öncesi Eğitim Programı çerçevesinde eğitim ortamlarını düzenler. Milli Eğitim Bakanlığı'nın genel hedefleri doğrultusunda, çocukların zihinlerinin, bedenlerinin ve duygularının gelişmesini sağlamak, onları ilkokula hazırlamak, doğru ve güzel Türkçe konuşmalarına olanak sağlamak ve dezavantajlı çocuklar için ortak bir eğitim programı oluşturmak amaçlıdır. (MEB, 2013 ).

Erken çocuklukta, oyun çocuklar için önemli ihtiyaçlarından biridir. Çocuklar oyun ve deneyimlerle öğrenir, kendilerini, dünyayı keşfederler ve gerçek hayattan farklı yerde olurlar. Bu nedenle, okul öncesi dönemde tasarlanan aktivitelerin geneli oyun ve eğlence içermelidir. (Duman, 2015). Çocuk hayallerini oyun ortamına yansıtır, yeni yaşam rollerini üstlenmek istediği durumları yaratır. (Piaget, 1962).

Oyun sürecinin çocukların bilişsel yeteneklerini, ilgi alanlarını, sosyal becerilerini içine alan bir süreci vardır. Öğretmenler ve ebeveynler, çocukların gelişimini en üst düzeyde desteklemek için oyunu etkili bir şekilde kullanabilirler. (Piaget, 1962; Saracho, 1999). İyi planlanmış oyunlar çocuklar için bir eğitim fonksiyonu ve çocukların gelişimi üzerinde olumlu bir etkiye sahiptir. (Moore, Goltsman&Lacofano,1987).

### 1.1. OKUL ÖNCESİ ÇOCUKLARIN DİJİTAL OYUN OYNAMA SÜRELERİNE GÖRE OYUN EĞİLİMİ İLE KONSANTRASYON DÜZEYLERİNİN İNCELENMESİ

Günümüzde, okul öncesi çocukların oyun tercihleri geleneksel oyunlardan dijital oyunlara gittikçe arttı (Sapsağlam, 2018). Ayrıca ebeveynlerin dijital teknolojinin nasıl kullandığına ilişkin olarak çocukların dijital oyunlara yönlendirildiğini söyleyebiliriz (Tuğrul, Ertürk, Özen ve Güneş, 2014). Hem dijital çağın evrimi hem de dijital oyunların ortaya çıkmasından bugüne kadar olan çocukların ihtiyaçları, çocukların dijital kültürün doğal bir durumu olarak dijital oyuna yöneldiğini savunuyor.

Günümüzün çocukları dijital yerliler olarak tanımlanıyor, dijital cihazlarla büyümüşler, internetin ürünü, dijital oyunlar ve dijital çağın ürünleri, ve onları bu dünyanın en önemli tüketicileri olarak görüyorlar. (Prensky,2001).

Okul öncesi okullardaki eğitim programları çocuklar için bir oyun şartı olarak iç ve dış oyunlar içerir. (Goldstein, 2011). Erken çocukluk eğitiminde görevli öğretmenlerin, çocuğun oyun ihtiyacını bildikleri ve zihinsel, dilsel, sosyal, duygusal ve motor gelişim alanlarını desteklemek için oyunun öneminin farkındadırlar (Aksoy ve Aksoy, 2018; Hazar ve Altun, 2018); Ulutaş Avcu, 2015; Adak Özdemir ve Ramazan, 2014).

Okul öncesi öğretmenlerin çocukların gelişimini desteklemek için tasarlanmış oyun ortamları sağlamaları bekleniyor. (Milli Eğitim Bakanlığı [MEB], 2013). Ancak, çocuklara sunulan oyun ortamına katılmak için çocukların yüksek bir oyun eğilimi olması gerekir. Öğretmenlerin çocukların oyun ihtiyaçlarını iç ve dış oyunlarla karşılamaları bekleniyorken, ebeveynlerin evde oynadıkları dijital oyunlarda çocukları yönlendirmeleri gerekiyor (Plowman, Stevenson, Stephen ve McPake, 2012).

Palaiologou (2014) çocukların evde dijital cihazlar kullanarak oyunlar oynadıklarını ve öğrenmeye başladıklarını belirtti. Bu bağlamda, çocukların öğrenme sürecinde dijital oyunların yönlendirilmesi sorumluluğu büyük oranda ebeveynlere aittir.

Toran, Ulusoy, Aydın, Deveci ve Akbulut (2016)'ye göre, ebeveynlerin çocuklarının oynadığı dijital oyunlarla ilgili görüşlerini incelediği zaman, anne-babaların dijital oyunu ve içeriği hakkında yeterince bilgisi olmadığını ve dijital oyunun etkisini tam olarak ölçemeyeceğini bulmuştur.

Budak (2017) ebeveynlerin dijital oyunların olumlu ve olumsuz yönlerini bildiklerini ortaya koydu. Ebeveynlere göre, dijital oyunların olumlu yönü, eğitici ve yaratıcılık teşvik eden eğlenceli bir ortam sunmaktır. Ebeveynler dijital oyunların sağlığa, sosyalleşmeye ve zihinsel sorunlara olumsuz bir açıdan yol açabileceğinden endişe duydular.

## 1.2.ÇEVİRİMİÇİ UZAKTAN OKUL ÖNCESİ EĞİTİMDE OYUN ETKİNLİKLERİ

Ebeveynlerin, öğretmenlerin ve çocukların çevrimiçi kumar eğitiminde oynamaları gereken çok farklı roller vardır. Ailenin rolü, çocuğun çevresini ve ortamını uzaktan eğitim için hazırlamak, çocuğu eğitim sürecinde desteklemek, öğretmenlerin rolü ise etkinlik planlamak, rehberlik sağlamak ve ebeveynlerin katılımını sağlamaktır. Çocuğun en önemli rolü, ebeveynin desteğiyle eğitime katılmasıdır. Çocuğun rolünü aktif olarak yerine getirme

yeteneđi, öğretmen ile anne ve babanın rollerini tamamen yerine getirmelerine bađlıdır. Çocuđa bu eğitimde kullanılan teknolojik araçların sađlanması ve kullanması, çevre kurulması ve çocuđun ilgisini çeken oyun faaliyetleri, ortamları, materyalleri sađlanması konusunda çocuk desteklenmediđi zaman, uzaktan öğrenime katılmak istemeyecek ve katılmaya istekli olmayacaktır. (Akkas Baysal, Ocak, & Ocak, 2020).

Çevrimiçi uzaktan öğrenme, web araçları kullanılarak sanal dünyadaki eğitici süreçtir. Uzaktan eğitimde öğretmenler ve öğrenciler, herhangi bir fiziksel temas olmadan İnternet, bilgisayarlar ve ekranlar aracılığıyla birbirleriyle iletişim kurabilirler. (Tatminingsih & Oktarianingsih, 2021).

Tüm dünyayı etkileyen Covid-19 salgını, eğitimde yeni modelleri ve ihtiyaçları ortaya çıkardı. Bu modellerden biri, özellikle yetişkin eğitiminde ve çeşitli nedenlerden ötürü standart eğitimlere katılamayan bireylerin eğitiminde, epidemiden önce uzaktan eğitim modeliydi. Uzaktan öğrenme, çocukların bilgi ve iletişim teknolojileri aracılığıyla, zaman ve uzaydan ayrı, birbirleriyle ve öğretmenlerle iletişim kurma ve etkileşim halinde oldukları öğrenme süreci olarak tanımlanmaktadır (Gürer, 2020). Erken çocukluk eğitiminde uzaktan öğrenme modelinin en büyük faydası, çocukları fiziksel alandan bağımsız olarak ortak bir etkinlik ve amaç için bir araya getirebilmesidir.

Covid-19 salgını nedeniyle uzaktan eğitim veren Türkiye’deki bazı okul öncesi öğretmenler, pandeminin okul önceliđi eğitimi üzerinde birçok farklı yönden olumsuz bir etkiye sahip olduğunu, diđerleri ise öğrenci-öğrenci etkileşiminin artışı ve bakıcıların eğitim sürecine katılımını vurguladılar (Yıldırım, 2021).

Öğretmen çocukların ebeveynleriyle birlikte evde öğrenme sürecine katılma fırsatını takdir etmelidir. Öğretmenin oyun etkinliklerinin tasarlanmasında ebeveynlerin oyun etkinliklerinde dođru yöntemleri ve pratik adımları öğrenme ve oyun etkinliklerini okul dışında planlama ve uygulama fırsatı sađlayacak. Kendilerini işbirliđi içinde hisseden ebeveynler, oyun yetiştirmenin sonuçlarını ve olumsuz etkileri gözlemek ve öğretmeni bilgilendirmek için daha istekli olacaklardır. Oyun sırasında ortaya çıkabilecek zorluklar ve tehlikeler ebeveynler tarafından bunları önleyerek en aza indirebilir. Ebeveynleriyle birlikte oyun materyalleri hazırlayan çocukların oyun olayına daha fazla hazırlık, ilgi ve istekli olmaları, oyunun çocuđun doğasındaki önemi hakkında daha iyi bir anlayış, çocuklarının oyunlarına ve sunduđu çevre kalitesine daha fazla saygı duymaları kaçınılmazdır. Online oyun faaliyetlerini gerçekleştirmek yeterli deđildir. Planlanan oyun etkinliđi de çevrimdişı ortamlara adapte edilebilmeli veya çocukların ebeveynleri

tarafından etkinlik sırasında eşlik edilebilmesi için uzantılar olmalıdır. Oyun faaliyetleri aile içinde daha fazla iletişim ve etkileşim için harika bir fırsat, ebeveynlerin çocuklarıyla etkili bir şekilde vakit geçirebilmeleri, öğrenmenin kalıcı ve ilginç olabilmesi için (Kaya ve Bağcı, 2022).

### **1.3.OKUL ÖNCESİ ÖĞRETMENİ ADAYLARININ OYUN TEMELLİ ÖĞRENMEYE BAKIŞ AÇILARI VE UYGULAMAYA YANSIMALARI**

Oyun tabanlı öğrenme, araştırma, çalışma, gözlem,deneye dayalı açık, esnek ve yaratıcı bir süreçtir. Bu süreç öğretmenlerden daha çok bir çocuk tarafından yönlendirilir (Tuğrul, 2014). Aynı zamanda münakaşa, drama, deney, seyahat yöntemleri ve tekniklerini de içerir. Bu süreçte, çocuğun kendisi ya da arkadaşları ya da öğretmenleri tarafından başlatılan bir sorunu çözmek için etkili bir çaba göstermesi gerekir. Oyun tabanlı öğrenmede, çocuklar yapısal olmayan serbest oyun ortamlarında ve belirli başarılar için planlanmış yarı yapılandırılmış oyunlarda öğrenme fırsatı bulabilirler. Ancak unutulmamalıdır ki, çocuklar öğrenmeyi gerçekleştirirken, yetişkinlerin yönlendirdiği aktivitelerden daha etkili şekilde kendi kendine karar verme faaliyetlerine katılırlar (Kieff ve Casbergue, 2000, Elkind, 2007; akt. Tuğrul, 2014, Gömert Özata, 2015).

Ülkemizde, oyun, çocukların gelişiminin tüm alanlarını destekleme amaçlı olan okul öncesi eğitim sürecinde önemli bir rol oynamaktadır, ayrıca çocuklar için ortak bir yetiştirme ortamı yaratmak, onları ilkokula hazırlamak amaçlıdır. Ulusal Eğitim Bakanlığı tarafından 2013 yılında başlatılan Okul Öncesi Eğitim Programının temel özelliklerinden biri de oyuna dayalı olmasıdır. Programda öngörülen gelişmeler ve göstergeler göz önüne alındığında, oyunun hem bir olay hem de bir yöntem olarak kullanılması tavsiye edilir (Karahüseyinoglu, 2008). Ayrıca, okul öncesi eğitimin ayrılmaz bir parçası olarak oyun yoluyla öğrenmenin önemini de vurguluyor. (MEB, 2013). Ancak, dünyadaki oyun tabanlı eğitim programlarıyla karşılaştırıldığında, okul öncesi eğitim programını bu bağlamda göz önünde bulundurmamak doğru değildir. Oyun tabanlı eğitim programları, çocukların başarılarını yaşlarına göre değil, onların bireysel ihtiyaçları ve çıkarları temelinde belirlenen oyunla ilgili kriterler çerçevesinde değerlendirilmektedir. Ayrıca felsefi temelerde farklılıklar gösteriyorlar (Çakırcı, 2017).

### **SONUÇ VE DEĞERLENDİRME**

Okul öncesi eğitim programlarının, çocukların gelişimlerine büyük katkılar sunduğunu gösteren yüzlerce bilimsel çalışma bulunmaktadır. Bilimin var olduğu günden beri eğitim müfredatları her zaman kümülatif olarak gelişim

göstermiştir. Her bilim dalında olduğu gibi gelişim ve öğrenme de çok yönlü bilimsel bir gelişmeyle tamamlanarak ortaya yeni ekoller koymuştur. Her öğrenme ve öğretme yaklaşımı öğrenmenin çok yönlülüğünden bahsetmiş ve öğrenmede öğrenenin yerini, öğretenin bilgi düzeyini ve çevre olan ilişkisini özel olarak betimlemiştir. Öğrenme ve öğretme ortamlarının yapısal durumunu anlamak için birden çok programın varlığını ispat etmeye çalışmış ve bunu bir bütünlük olarak sunmuşlardır (Alaeddinoğlu, 2020).

Okul öncesi eğitim programlarında çocuk oyunları oldukça önemli bir role sahiptir. Bu oyunlar, çocukların fiziksel, zihinsel, duygusal ve sosyal gelişimlerini destekler. İşte okul öncesi eğitim programlarında çocuk oyunları üzerine bir değerlendirme:

### 1. **Fiziksel Gelişim:**

- Oyunlar, çocukların motor becerilerini geliştirmelerine yardımcı olur. Koordinasyon, denge, kuvvet ve esneklik gibi fiziksel yetenekler, çocuk oyunları aracılığıyla güçlendirilir.

### 2. **Zihinsel Gelişim:**

- Oyunlar, çocukların düşünme becerilerini, problem çözme yeteneklerini ve yaratıcılıklarını geliştirmelerine katkıda bulunur. Oyunlar aracılığıyla çocuklar, hayal güçlerini kullanarak farklı senaryoları deneyimler.

### 3. **Duygusal Gelişim:**

- Oyunlar, çocukların duygusal farkındalıklarını artırabilir. Arkadaşlık, paylaşma, empati gibi sosyal becerilerin gelişimini destekler. Oyunlar aracılığıyla çocuklar duygularını ifade etmeyi öğrenirler.

### 4. **Sosyal Beceriler:**

- Grup oyunları ve etkileşimli oyunlar, çocukların sosyal becerilerini geliştirmelerine yardımcı olur. İşbirliği yapma, takım çalışması, iletişim kurma gibi beceriler oyunlar sayesinde pekiştirilir.

### 5. **Dil Gelişimi:**

- Oyunlar, çocukların dil becerilerini artırır. Hikaye anlatma, rol yapma, şarkı söyleme gibi aktiviteler çocukların kelime dağarcığını genişletir ve iletişim becerilerini güçlendirir.

### 6. **Problem Çözme Yetenekleri:**

- Oyunlar, çocuklara problem çözme becerileri kazandırır. Oyunlar sırasında karşılaşılan sorunlar, çocukların farklı çözüm yollarını düşünmelerine ve uygulamalarına olanak tanır.

### 7. Öz-Düzenleme Becerileri:

- Oyunlar, çocuklara kurallara uyma, sırayla bekleyebilme gibi öz-düzenleme becerilerini öğretir. Bu, çocukların disiplin ve sorumluluk duygularını geliştirmelerine katkıda bulunur.

### 8. Öğrenmeye İlgii Artırma:

- Eğlenceli ve ilgi çekici oyunlar, çocukların öğrenmeye olan ilgilerini artırabilir. Bu da okul öncesi eğitim programlarındaki öğrenme deneyimlerini daha etkili hale getirebilir.

Okul öncesi eğitimde çocuk oyunları, çocukların bilişsel, duygusal ve sosyal gelişimine katkıda bulunan değerli araçlardır. Programların oyun tabanlı ve çocuk merkezli olması, çocukların öğrenme sürecini daha etkili ve keyifli hale getirebilir. Bu oyunlar, çocukların ilgi alanlarına uygun olarak tasarlandığında en iyi sonuçları verir (OpenAI, 2023).



## KAYNAKÇA

- Adak Özdemir, A. & Ramazan, O. (2014). Okul Öncesi Öğretmenlerinin Oyuna İlişkin Görüşleri. *Eğitim ve Öğretim Araştırmaları Dergisi*, 3(4), 298- 308.
- Akkaş Baysal, E., Ocak, G., & Ocak, İ. J. (2020). Covid-19 Salgını Sürecinde Okul Öncesi Çocuklarının Eba ve Diğer Uzaktan Eğitim Faaliyetlerine İlişkin Ebeveyn Görüşleri. *Uluslararası Sosyal Bilimler Eğitimi Dergisi*, 6(2), 185-214.
- Aksoy, A.B. & Aksoy, M. (2018). Blok Oyunlarına İlişkin Okul Öncesi Öğretmenlerinin Görüşleri. *Kırıkkale Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 8(2), 397-414.
- Alaeddinoğlu, V., & Kishalı, N. F. (2022) 19. *Vabran-Cezayir Akdeniz Oyunları ve Türkiye'nin Sporda Başarısı Üzerine Bir Değerlendirme. Sporda Araştırma ve Değerlendirmeler*, 1.
- Annetta, L.A. (2008). Video Games İn Education: Why They Should Be Used And How They Are Being Used. *Theory Into Practice*, 47(3), 229-239.
- Alaeddinoğlu, V., (2020). The Attitudes of University Students' Regarding Physical Education and Sports Lesson, *Ambient Sience*, 7/ (Spç), 165-169
- Aral, N. & Doğan Keskin, A. (2018). Ebeveyn Bakış Açısıyla 0-6 Yaş Döneminde Teknolojik Alet Kullanımının İncelenmesi. *Addicta: The Turkish Journal On Addiction*, 5, 317-348.
- Artar, M., Onur, B., & Çelen, N. (2002). Çocuk Oyunlarında Üç Kuşakta Görülen Değişimler. *Çocuk Forumu*, 5(1), 35-39.
- Binark, M. (2009). "Türkiye'de Yeni Bir Yaratıcı Endüstri: Oyun Stüdyoları ve Dijital Oyunlarda Değer Zincirinin Üretilmesi". *Dijital Oyun Rehberi: Oyun Tasarımı, Türler Ve Oyuncu*. (M. Binark, G. B. Sütçü, & I. B. Fidaner. Yayına Hazırlayan) İstanbul: Kalkedon Yayınları.
- Bluemke, M., Friedrich, M. & Zumbach, J. (2010) The İnfluence Of Violent And Nonviolent Computer Games On İmplicit Measures Of Aggressiveness. *Aggress Behav.*, 36(1), 1-13.
- Bodrova, E., & Leong, D. (2007). *Tools Of The Mind: The Vygotskian Approach To Early Childhood Education*. (2nd Ed). Columbus, OH: Merrill/Prentice Hill.
- Budak, O. (2017). Dijital Çocuk Oyunlarına Çocuk Gelişimi ve Okul Öncesi Öğretmenlerinin Ve Annelerin Bakış Açısı. *Uluslararası Eğitim Bilimleri Dergisi*, 13(4), 158-172.
- Cordes, C. & Miller, E. (2000). *Fool's Gold: A Critical Look At Computers İn Childhood*. Maryland, MD: Alliance For Childhood.
- Cömert Özata, S. (2015). *Okul Öncesi Eğitimde Oyun Temelli Duyu Eğitimi*. Ankara: Nobel Yayınevi.

- Çakırer, B., H. (2017). Öğrenme Serüveninde Bilgiler Âlemine Oyun ile Seyahat: Oyun Temelli Eğitim Programları. *Erken Çocukluk Eğitimi Mozaığı*. (387). Ankara: Nobel Yayınevi.
- Druin, A. (2002). The Role Of Children İn The Design Of New Technology. *Behaviour & Information Technology*, 21(1), 1-25.
- Duman, G. (2015). *Okul Öncesi Eğitimde Beden Eğitimi ve Oyun*. Ankara: Eğiten.
- Elkind, D. (2007). *Oyunun Gücü: Doğal Olarak Neyin Geldiğini Öğrenmek*. Da Capo Yaşam Boyu Kitaplar.
- Erbil Kaya, Ö. M., Kimzan, İ., Yalçın, V., & Avar, G. (2017). Okul Öncesi Öğretmeni Adaylarının Oyun Temelli Öğrenmeye Bakış Açıları ve Uygulamaya Yansımaları. *Journal Of Social Sciences/Sosyal Bilimler Dergisi*, (27).
- Esin, Ö. K., & Duman, G. (2023). Okul Öncesi Eğitimde Uygulanan Oyun Etkinliklerinin İncelenmesi. *Turkish Journal Of Primary Education*, 8(1), 1-13.
- Gee, J.P. (2003). *What Video Games Have To Teach Us About Learning And Literacy*. New York: Palgrave Macmillian.
- Gentile, D.A., Swing, E.L., Lim, C.G. & Khoo, A. (2012). Video Game Playing, Attention Problems, And İmpulsiveness: Evidence Of Bidirectional Causality. *Psychol Pop Media Cult*, 1(1), 62-70.
- Goldstein, J. (2011). *Technology And Play. The Oxford Handbook Of The Development Of Play*. Oxford: Oxford University Press.
- Gözüm, A.İ.C. & Kandır, A. (2020). Okul Öncesi Çocukların Dijital Oyun Oynama Sürelerine Göre Oyun Eğilimi İle Konsantrasyon Düzeylerinin İncelenmesi, 82-100.
- Gürer, M. D. (2020). Açık Ve Uzaktan Öğrenmenin Temelleri. In E. Tekinarslan & M. D. Gürer (Eds.), *Açık Ve Uzaktan Öğrenme* (Vol. 3. Baskı, Pp. 5). Ankara: Pegem Akademi.
- Hazar, Z. & Altun, M. (2018). Eğitsel Oyunlara Yönelik Öğretmen Görüşleri Ve Yeterliliklerinin İncelenmesi. *CBÜ Beden Eğitimi Ve Spor Bilimleri Dergisi*, 13(1), 52-72.
- Karahüseyinoğlu, M. F., (2008). Geleneksel Türk Spor Kamoyunun Profiline Belirlenmesi, *Phsica Education and Sports*, 3/2, 66-74
- Kaya, İ. & Bağcı, S. (2022). Çevrimiçi Uzaktan Okul Öncesi Eğitimde Oyun Etkinlikleri.
- Kieff, J. E., & Casbergue, R. M. (2000). Playful Learning And Teaching: Integrating Play İnto Preschool And Primary Programs. (*No Title*).
- Kuşay, Y. & Akbayır, Z. (2015). Dijital Oyunlar İle Tüketime Yolculuk: Öğrenme Yaklaşımı Açısından Çocuk Kullanıcılara Yönelik Bir Araştırma. *Akdeniz İletişim Dergisi*, 23, 135-154.
- MEB. (2013). *Okul Öncesi Eğitim Programı*. Ankara: MEB.

- Milli Eğitim Bakanlığı (2013). *Okul Öncesi Eğitim Programı*. Ankara: MEB.
- Milli Eğitim Bakanlığı (2016). *Okul Öncesi Eğitim Programı*. Ankara: MEB. Ta-  
lim Terbiye Müdürlüğü.
- Moore, R., Goltsman, S.M. & Lacofoano, D., S.(1987). *Play For All Guidelines: Planning, Design And Management Of Outdoor Play Setting For All Child-  
ren*. Berkeley: CA, Mig Communication.
- Palaiologou, I. (2014). Children Under Five And Digital Technologies: Imp-  
lications For Early Years Pedagogy. *European Early Childhood Education  
Research Journal*, 24, 1-20.
- Pellegrini, A.D., Dupuis, D.N. & Smith, P.K. (2007). Play İn Evolution And  
Development. *Developmental Review*, 27(2), 261- 276.
- Piaget, J. (1962). *Play, Dreams, And İmitation İn Childhood*. New York: Norton.
- Plowman, L., Stephen. C., & Mcpake, J. (2010). Supporting Young Children's  
Learning With Technology At Home And İn Preschool. *Research Papers  
İn Education* 25(1) 93-113.
- Prensky, M. (2001). Digital Natives, Digital İmmigrants. *On The Horizon*, 9(5),  
1-6.
- Sapsağlam, Ö. (2018). Okul Öncesi Dönem Çocuklarının Değişen Oyun Ter-  
cihleri. *Journal Of Kırşehir Education Faculty*, 19(1), 1122-1135.
- Saracho, O.N. (1999). A Factor Analysis Of Pre-School Children's Play Strate-  
gies And Cognitive Style. *Educational Psychology*, 19(2), 165-180.
- Sevim, C., & Gönül, E. (2012). Development Of Toys İn Historical Process  
And Ceramic Toys.
- Steinkuehler, C. (2010). Video Games And Digital Literacies. *Journal Of Ado-  
lescent & Adult Literacy*, 54(1), 61-63.
- Toran, M., Ulusoy, Z., Aydın, B., Deveci, T. & Akbulut, A. (2016). Çocukların  
Dijital Oyun Kullanımına İlişkin Annelerin Görüşlerinin Değerlendiril-  
mesi. *Kastamonu Eğitim Dergisi*, 24(5) , 2263-2278.
- Tuğrul, B. (2014). Oyun Temelli Öğrenme. *Okul Öncesinde Özel Öğretim Yön-  
temleri*. (177). Ankara: Anı Yayıncılık.
- Tuğrul, B., Ertürk, G., Özen, Ş. & Güneş, G. (2014). Oyunun Üç Kuşaktaki  
Değişimi. *The Journal Of Academic Social Science Studies*, 27, 1-16.
- Ulutaş Avcu, A. (2015). Examination Of The Opinions Of Preschool Teach-  
ers Regarding Game Activities. *Uluslararası Sosyal Araştırmalar Dergisi*,  
8(41), 1052-1058.
- Wack, E. & Tantleff-Dunn S. (2009). Relationships Between Electronic Game  
Play, Obesity, And Psychosocial Functioning İn Young Men. *Cyberpsychol  
Behav*, 12(2), 241-4.
- Yavuzer, H. (1993). *Ana Baba Ve Çocuk*. (7. Baskı). İstanbul: Remzi.

Yavuzer, H. (2003). *Doğal Harika Bir Tedavi Oyun: Evde Ve Okulda Mutlu Çocuk Yetiştirmenin Temelleri*. (4. Baskı). İstanbul: Çocuk Ve Aile Kitapları.

Yıldırım, Bekir. (2021). Preschool Education İn Turkey During The Covid-19 Pandemic: A Phenomenological Study. *Early Childhood Educati*

<https://chat.openai.com/c/708d6fc6-e817-46db-8382-7bc888dca7fa>