

Pandemi Sürecinin Okul Öncesi Dönem Çocuklarının Oyunlarına Etkisi

Effects of the Pandemic Process on Preschool Children's Games

ÖZET

Bu çalışmada; pandemi sürecinin okul öncesi dönem çocuklarının oyunlarına etkisinin incelenmesi amaçlanmıştır. Araştırmada nicel araştırma yöntemlerinden tarama modeli kullanılmıştır. Araştırmanın çalışma grubunu, 2020-2021 eğitim öğretim yılı bahar döneminde, Mersin ili merkez ilçelerinde bulunan iki ilkokula bağlı anasınıfı ve iki bağımsız anaokuluna devam eden toplam 32 okul öncesi dönem çocuğu oluşturmaktadır. Veri toplama aracı olarak "Anket Formu" kullanılmıştır. Araştırmacılar tarafından 26 maddeden oluşan Anket Formu oluşturulmuştur. Anket Formu iki bölümden oluşmaktadır. Araştırmanın verileri çevrimiçi ortamda toplanmıştır. Verilerin analizinde; yüzde dağılımı ve frekans değerlerinin hesaplanması gibi betimsel istatistik kullanılmıştır. Araştırma sonucunda; COVID-19 pandemisinin çocukların oyunlarını büyük ölçüde etkilediği, pandemi sürecinde çocukların zamanlarının çoğunu teknolojik araçlarla geçirdiği, arkadaş edinme oranlarının büyük oranda düştüğü, dış mekanda geçirdikleri zamanın ve oyun sürelerinin önemli ölçüde azaldığı ve çocukların büyük oranda sanal oyunlara yöneldiği sonuçlarına ulaşılmıştır.

Anahtar Kelimeler: Pandemi, Okul Öncesi, Oyun

ABSTRACT


In this study; It is aimed to examine the effect of the pandemic process on the games of preschool children. The screening model, one of the quantitative research methods, was used in the study. The study group of the study consists of 32 preschool children attending two primary schools and two independent kindergartens in the central districts of Mersin in the spring semester of the 2020-2021 academic year. "Survey Form" was used as data collection tool. A Survey Form consisting of 26 items was created by the researchers. Survey Form consists of two parts. In the analysis of data; Descriptive statistics such as percentage distribution and calculation of frequency values were used. In the analysis of data; descriptive statistics such as percentage distribution and calculation of frequency values were used. The research data were collected online. As a result of the research; It has been the COVID-19 pandemic greatly affects children games, it has been concluded that children spend most of their time with technological tools during the pandemic process, the rate of making friends has decreased significantly, time spent outdoors and playtime dropped significantly and children mostly turn to virtual games.


Keywords: Pandemic, Preschool, Game

GİRİŞ

Oyun, çocukluktan yetişkinliğe kadar insana keyif veren bir aktivitedir. Çocuklar oyun ile farklı rollere girerek kendilerini ifade etme fırsatı bulurlar. Çocuk oyun oynayarak kendini özgür hisseder, aile içerisinde ve çevresinde yaşanan olayları gözlemler ve bunları oyununa yansıtır. Bu sayede hem toplumsal rolleri öğrenir, hem de kendini yaşama hazırlar. Çocuk oyun ile bedenini geliştirir, duygularını ifade eder, sosyalleşir ve zihnini aktif bir şekilde kullanır. Okul öncesi dönemde oyun, çocukların bütün gelişim alanlarını etkilediğinden büyük önem taşır.

Oyun, farklı disiplinlerin, erken çocuklukta gelişim kuramlarının araştırma ve çalışma konusu olmuştur (Saracho, 2004). Oyunun, farklı tanımları bulunmaktadır. Oyun, çocuğu mutlu eden, eğlendiren, hayata hazırlanmasına yardım eden bir rehberdir. Serbest ve kendiliğinden gelişen bir eylemdir (Bodrova ve Leong, 2010). Oyun, yaşamın başlangıcından beri varlığını sürdüren, değişerek, gelişerek ilerleyen, ilgi ve ihtiyaçların en doyurucu kaynaklarından biri olarak görülmektedir (Tuğrul, 2010). Aynı zamanda çocukların, dünyayı zihinlerinde anlamlandırmalarını, akranlarıyla etkileşim kurmalarını, duygu ve düşüncelerini ifade edebilmelerini, öz düzenleme becerilerini, bilişsel süreçlerini, sembolik temsil yeteneklerini geliştiren bir araçtır (Naeyc, 1995). Psikanalitik kuram, oyunu ağırlıklı olarak sosyal-duygusal gelişimle bağlantılı olarak açıklamıştır (Barnett, 2013). Piaget, oyunun çocuğun sonraki öğrenmeleri için ön öğrenmeler oluşturmasını desteklediğini ve çocuğun tekrarlar aracılığıyla var olan becerilerini geliştirdiğini ifade etmiştir (Onur ve Güney, 2004). Çağdaş kuramların oyuna ortak bakış açıları çocuğun gelişiminin yansımaları olmasının yanı sıra büyüme, olgunlaşma ve zaman faktörleriyle de değişiklik göstermesidir (Koçyiğit ve Başara Baydilek, 2015).

Vuslat Oğuz Atıcı¹ 

Ayşe Kurtay² 

Hatice Demirel³ 

Merve Koyuncu⁴ 

How to Cite This Article

Oğuz Atıcı, V, Kurtay, A., Demirel, H. & Koyuncu, M. (2023). "Pandemi Sürecinin Okul Öncesi Dönem Çocuklarının Oyunlarına Etkisi", International Academic Social Resources Journal, (e-ISSN: 2636-7637), Vol:8, Issue:49; pp:2671-2677. DOI: <http://dx.doi.org/10.29228/ASRJOURNAL.69621>

Arrival: 23 March 2023

Published: 31 May 2023

Academic Social Resources Journal is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License.

¹ Doç. Dr., Mersin Üniversitesi, Eğitim Fakültesi, Okul Öncesi Eğitimi ABD, Mersin, Türkiye

² Öğr., Mersin Üniversitesi, Eğitim Fakültesi, Okul Öncesi Eğitimi ABD, Mersin, Türkiye

³ Öğr., Mersin Üniversitesi, Eğitim Fakültesi, Okul Öncesi Eğitimi ABD, Mersin, Türkiye

⁴ Öğr., Mersin Üniversitesi, Eğitim Fakültesi, Okul Öncesi Eğitimi ABD, Mersin, Türkiye

Okul öncesi eğitim programlarında oyun, çocukların gelişimsel özellikleri düşünüldüğünde en uygun yöntem olarak eğitimde merkeze alınmaktadır. Okul öncesi dönemdeki çocukların oyun adı altında yapılan etkinliklerde daha başarılı bir öğrenme süreci geçirdikleri ve etkin katılım sağladıkları bilinmektedir (Thomas, Howard ve Miles, 2006). Bu nedenle, çocukların oyuna bakış açıları, zihinlerinde oyunu nasıl anlamlandırdıkları hakkında fikir sahibi olunması eğitim sürecini, programı planlamada yararlı olacak ve çocuklarla ilgili konularda yapılan araştırmalara da ışık tutacaktır. Oyunların kuralları, amaçları ve yapısı çocuğun zihinsel gelişimiyle bağlantılı olarak değişmektedir (Pilten ve Pilten, 2013). Okul öncesi dönemdeki çocukların bir etkinliği oyun olarak görebilmesi için etkinlikte oyuncak bulunması, çocuğun oyuncakla bir etkileşiminin olması, çocuğun süreçte aktif olması, öğretmen ya da ebeveynler tarafından yapılandırılmamış olması, ancak oyuna ihtiyaç duyduklarında eşlik edilmesi gerekmektedir. Çocuklar için bir etkinliğin oyun olarak görülmesinde eğlenceli olması, süreç içerisinde zevk alabilmesi önemli bir ölçüt olarak belirlenmiştir. Çocuklar bazen onlara oyunu anımsatan nesnelere, çizgi filmleri, dikkatlerini çeken herhangi bir durumu da oyun olarak görmektedirler. Ayrıca planlamanın çocuklar tarafından yapılmaması, öğretmenin akademik kaygılarla oyunu biçimlendirmeye çalışması, oyunun sınıf içinde oynanması, matematik, fen, Türkçe gibi etkinlik çeşitlerini içeriğinde barındırması, ödev formatında olması, belli kuralları olması ve karmaşık olması çocukların oyun algılarını olumsuz etkileyebilmektedir. Çocukların oyun seçimlerinde zamana ve mekana dikkat ettikleri, oyunlarını zamana ve mekana göre şekillendirdikleri belirlenmiştir (Koçyiğit ve Başara Baydilek, 2015). Alan-yazında oyun kavramının, içinde bulunduğu kültürden etkilendiği, farklılaştığı ifade edilmiştir (Sutto-Smith 1988, 1997). Oyunla ilişkilendirilen bulguların ekonomik, kültürel ve toplumsal nedenleri bulunmaktadır (Onur ve Güney, 2004).

Dünyayı etkisi altına alan COVID-19 pandemisi, oyunu etkileyen toplumsal nedenlerden biridir. COVID-19 virüsü, SARS-CoV ve MERS-CoV'unda içine bulunduğu betacoronavirus (beta- koronavirüs) ailesi içinde yer alan bir virüs türü olup, 2019 yılında Çin'in Wuhan kentinde ortaya çıkıp kısa zaman içerisinde hızla tüm dünyayı etkisine almış ve durum küresel bir salgın yani "pandemi" olarak ilan edilmiştir (World Health Organization [WHO], 2020). Ülkeler pandemi ile mücadele kapsamında ağır önlemler almışlardır. Bu önlemlerden bazıları okulların kapatılması, ülkeler ve şehirler arası ulaşım kısıtlamaları, sosyal aktivitelerin kısıtlanması ve sokağa çıkma yasaklarıdır. Salgını önleyici bu tedbirler ne yazık ki bireylerin alışkanlıklarını ve yaşam biçimlerini değiştirmiştir. Böylesine büyük değişimler bireylerin psikolojik ve bedensel açıdan sağlıklarını olumsuz etkilemiştir. Maalesef bu süreç sadece yetişkinleri değil çocukları da büyük ölçüde etkilemektedir. COVID-19 gibi salgın hastalıklar, çocukların büyüdüğü ortamları büyük oranda değiştirip zarar verebilir. Günlük rutinlerde, ebeveyn ve arkadaşlık ilişkilerinde ve toplumun genelinde yaşanan sorunlar çocukların iyi olma hallerini ve gelişimlerini olumsuz etkileyebilir. Bunun yanı sıra, pandemi kapsamında alınan önlemler çocuklar ve aileleri üzerinde olumsuz sonuçlar doğurabilir. Özellikle okulların kapatılması ve sokağa çıkma kısıtlamaları çocuklara özellikle sosyal açıdan büyük zararlar vermektedir. Pandeminin çocuklar üzerindeki bir diğer etkisi ise içinde buldukları durumun belirsizliği ve net bilinmemesi nedeniyle yaşanan korku, stres ve endişe duygularındaki artıştır. Pandemi nedeniyle, özellikle gelişmemiş ve gelişmekte olan ülkelerin ekonomileri olumsuz etkilenmiştir. Bu durum, özellikle küçük yaşta çocukların temel ihtiyaçlarının yanında eğitim ihtiyaçlarının karşılanmasındaki güçlükleri beraberinde getirmiştir. Ayrıca, okulların kapatılması ve uzaktan eğitime geçilmesi her çocuğun eğitimden yararlanamamasına neden olmuştur.

Çocukların pandemi algısı üzerine yapılan bir araştırmanın sonuçlarına göre; çocuklar COVID-19'u hastalık olarak tanımlamışlar ve evde kalmalarının sebebinin COVID-19 olduğunu söylemişlerdir. Çocukların evdeki zamanlarını daha çok oyun oynayarak ve etkinlik yaparak geçirdikleri belirtilmiştir. Çocukların pandemi bittiğinde ilk olarak dışarıda oyun oynamak istedikleri görülmüştür (Demir Öztürk, Kuru ve Demir Yılmaz, 2020). Pandemi sürecinde ailelerin evde oyun oynamaya ilişkin görüşlerinin incelendiği bir araştırmanın sonuçlarına göre ise; ebeveynlerin çocuklarıyla en fazla yapılandırılmış oyunlar oynadıkları belirtilmiştir. Açık hava oyunlarının %91 oranında düştüğü belirtilmiştir. Dikkat çeken noktalardan biri ise ailelerin pandemi öncesinde de en az tercih ettikleri türün açık hava oyunları olduğu görülmüştür. Çocukların arkadaşlarıyla oynama oranlarının düştüğü belirtilmiştir. Aynı zamanda sanal oyunlarla zaman geçirme sürelerinin arttığı görülmüştür. Genel olarak çocukların günlük oyun sürelerinin arttığı görülmektedir (Mart ve Kesicioğlu, 2020). COVID-19 pandemi sürecinde bir köyde yaşayan altı yaş çocukların oyun yaşantılarını inceleyen bir çalışmada pandemi sürecinde sürekli olarak açık alanda harekete dayalı oyunlar oynadıkları sonucuna ulaşılmıştır. Pandemi sürecinin olumsuzluklarından etkilenmediklerini resim yoluyla da ifade etmişlerdir. Temel sebebinin köy yerleşim yerlerinde açık alanların kent yerleşimine göre fazla olması olduğu düşünülmektedir (Demirgiran ve Sop, 2021). Okul öncesi dönemdeki çocukların COVID-19 pandemisinde ev karantinası yaşamlarına yönelik yapılan çalışmada; sürecin okul öncesi dönemdeki çocukların rutinlerini olumsuz etkilediği ve günlük yaşam alışkanlıklarında farklılıklara neden olduğu belirlenmiştir (Döğer ve Kılınç, 2021).

Araştırma sonuçlarında da görüldüğü gibi pandemi çocukları birçok açıdan etkilemiş ve rutinlerini değiştirmiştir. Çocuklar tarih boyunca oyun oynayarak yaşamı öğrenmişlerdir. Oynadıkları oyunlar hem hayatlarını etkilemiş hem de hayattan etkilenmiştir. Sadece çocuklar değil yetişkinler de tarih boyunca kendilerini ve hayatlarını oyunlara aktarmışlardır. Bu sayede birçok araştırmacı eski oyunları inceleyerek o dönemim yaşam biçimleri hakkında bilgi sahibi olmuşlardır. Çocuklar, savaş, kıtlık, afet ve salgın gibi olağanüstü durumlarda bile oyun oynamaktan

vazgeçmemiş aksine kendilerini oyun ile ifade etmeye devam etmişlerdir. COVID-19 tüm dünyayı etkileyen bir kriz ve bu kriz çocukları ömür boyu etkileyecek sonuçlar doğurabilir. Bu nedenle hakkında birçok araştırma yapılmış ve yapılmaya devam edilmektedir. Ancak hala pandeminin okul öncesi dönem çocuklarının oyunları üzerine etkileri hakkında yapılmış araştırma sayısı ve içeriği oldukça kısıtlıdır. Bu noktadan hareketle bu çalışmada pandeminin okul öncesi dönem çocuklarının oyunları üzerindeki etkisinin incelenmesi amaçlanmıştır.

YÖNTEM

Araştırmanın Modeli

Pandemi sürecinin okul öncesi dönem çocuklarının oyunlarına etkisinin incelenmesinin amaçlandığı bu çalışmada nicel araştırma yöntemlerinden biri olan tarama modeli kullanılmıştır. Karasar'a (2012) göre tarama modeli, geçmişte var olan veya halen var olmaya devam eden bir durumun, var olduğu haliyle betimlemesini amaçlayan araştırma yaklaşımıdır. Bu nedenle araştırmaya konu olan birey, nesne ya da durum kendi şartları içinde ve olduğu haliyle tanımlanmaya çalışılır. Değişkenleri herhangi bir şekilde değiştirme ya da etkileme gayreti gösterilmez.

Çalışma Grubu

Araştırmanın çalışma grubunu, 2020-2021 eğitim öğretim yılı bahar döneminde, Mersin ili merkez ilçelerinde bulunan iki ilkökula bağlı anasınıfına ve iki bağımsız anaokuluna devam eden toplam 32 okul öncesi dönem çocuğu oluşturmaktadır. Çalışma grubu örnekleme yöntemlerinden, rastlantısal örnekleme yönteminin alt türü olan küme tipi rastgele örnekleme yöntemi kullanılarak belirlenmiştir. Küme örnekleme, tek tek bireylerle değil, tesadüfi yolla seçilen gruplar aracılığı ile yapılan örneklemedir. Seçilmiş kümelerin bütün elemanları benzer özelliklere sahiptirler. Evren çok büyük ve geniş alanlara yayıldığında, küme tipi örnekleme yöntemi oldukça kullanışlıdır. Bazı durumlarda örnekleme seçimlerinde kullanılabilir tek yöntem olarak ortaya çıkmaktadır (Özen ve Gül, 2007).

Tablo 1: Çalışma grubuna ilişkin demografik bilgiler

Demografik Özellikler	Değişkenler	Frekans	%
Cinsiyet	Kız	16	50
	Erkek	16	50
	Toplam	32	100
Yaş	36-48 Ay	3	9,4
	49-59 Ay	5	15,6
	60-68 Ay	24	75
	Toplam	32	100
Ailedeki Çocuk Sayısı	1	2	6,3
	2	18	56,3
	3	6	18,8
	4 ve üzeri	6	18,8
	Toplam	32	100
Yaşanılan Mekan	Apartman Dairesi	22	68,8
	Bahçeli Ev	2	6,3
	Site	7	21,9
	Daire ama köy, çiftlik vb. yerlerde de vakit geçirdik	1	3,1
	Toplam	32	100

Tablo 1' incelendiğinde; çalışma grubunu oluşturan çocukların %50 oranında kız (f=16), %50 oranında erkek (f=16) olduğu, yaş aralığının %75 oranında 60-68 ayda yoğunluk gösterdiği (f=24), %15,6 oranında 49-59 ayda (f= 5), %9,4 oranında ise 36-48 ayda (f=3) çocuklardan oluştuğu görülmektedir. Ailedeki çocuk sayılarına ait yanıtlarda %56,3 oranında 2 çocuğu bulunan aileler olduğu (f=18), %18,8 oranında 3 çocuğu bulunan (6) ve %18,8 oranında 4 ve üzeri sayıda çocuğu bulunan (6) aileler olduğu, %6,3 oranında 1 çocuğu bulunan 2 aile olduğu görülmektedir. Çalışma grubunu oluşturan ailelerin %68,8 oranında apartman dairesinde oturduğu (f=22), %21,9 oranında sitede oturduğu (f=7), bahçeli evde oturanların %6,3 oranında (f=2) ve daire de oturup da köy, çiftlik vb. yerlerde vakit geçirenlerin %3,1 oranında (f= 1) olduğu belirlenmiştir.

Veri Toplama Aracı

Veri toplama aracı olarak "Anket Formu" kullanılmıştır. Anket Formunun oluşturulmasında başlangıç olarak literatür taraması gerçekleştirilmiştir. Anket Formu oluşturulurken, pandemi sürecinin çocukların oyunlarına etkisi gözlemlenmiş, okul öncesi öğretmenlerinin deneyim ve görüşlerinden yararlanılarak bir taslak hazırlanmıştır. Araştırmacılar tarafından hazırlanan taslak amaca uygunluk ve geçerliği sağlaması amacıyla okul öncesi alanında üç uzman ve çocuk gelişimi alanından bir öğretim üyesi tarafından incelenmiştir. Uzman görüşleri alınarak Anket Formuna son hali verilmiştir. Anket Formu 26 maddeden ve iki bölümden oluşmaktadır. Birinci bölümde demografik bilgileri içeren; çocukların cinsiyeti, yaş, ailedeki çocuk sayısı, yaşanılan mekan soruları yer almaktadır. İkinci bölümde ise evin fiziksel alanının çocuğun oyun oynayabilmesi için uygun olup olmadığı, pandemi öncesinde ve pandemi sürecinde çocuğun oyuna ayırdığı zaman, pandemi öncesinde ve pandemi sürecinde çocuğun en çok tercih

ettiği oyun türü, pandemi öncesinde ve pandemi sürecinde çocuğun teknolojik oyunlara ayırdığı zaman, pandemi öncesinde ve pandemi sürecinde çocuğun kendi kendine oynadığı zaman aralığı, pandemi öncesinde ve pandemi sürecinde çocuğun oyun oynamayı tercih ettiği yer, pandemi öncesinde ve pandemi sürecinde çocuğun kiminle oynamayı tercih ettiği, pandemi öncesinde ve pandemi sürecinde ailelerin çocuklarıyla hangi oyunları oynadığı, pandemi öncesinde ve pandemi sürecinde ailelerin çocuklarıyla oyun oynadığı zaman aralığı, pandemi öncesinde ve pandemi sürecinde çocukların kendi kendine keşfettiği oyunların olup olmadığı, pandemi öncesinde ve pandemi sürecinde arkadaş edinip edinmediklerini içeren sorular yer almaktadır. Maddeler birbirinden bağımsızdır.

İşlem

Anket Formu Google Formlar yardımıyla oluşturulup çevrim içi ortama aktarılmıştır. Daha sonra Anket Formu bağlantısı (URL) belirlenen kriterlere uygun olan kişilere öğretmenler aracılığı ile gönderilmiştir. Uygulama öncesinde öğretmenler aracılığı ile ankete katılacak olan veliler bilgilendirilmiştir. Anket Formunun başında çocukların velilerinin onayı alınmıştır. Araştırmanın verileri çevrimiçi ortamda ve iki haftada toplanmıştır.

Verilerin Analizi

Verilerin analizinde betimsel istatistik yöntemleri kullanılmıştır. Google Formlar aracılığıyla elde edilen veriler araştırmacılar tarafından incelenerek Anket Formunda yer alan her bir maddenin yüzde dağılımı ve frekans değerleri hesaplanmıştır. Bu bağlamda elde edilen veriler Microsoft Excel üzerinden grafikleştirilerek yorumlanmıştır.

Araştırmanın Etik İzinleri

Yapılan bu çalışmada “Yükseköğretim Kurumları Bilimsel Araştırma ve Yayın Etiği Yönergesi” kapsamında uyulması belirtilen tüm kurallara uyulmuştur. Yönergenin ikinci bölümü olan “Bilimsel Araştırma ve Yayın Etiğine Aykırı Eylemler” başlığı altında belirtilen eylemlerden hiçbiri gerçekleştirilmemiştir.

Etik Kurul İzin Bilgileri

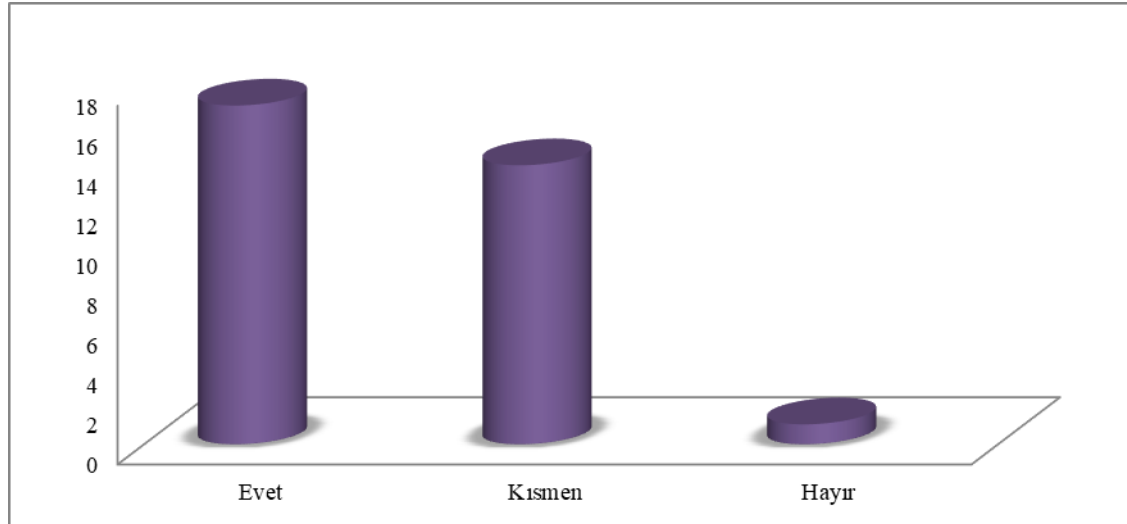
Etik değerlendirmeyi yapan kurul adı: Mersin Üniversitesi Sosyal ve Beşeri Bilimler Etik Kurulu

Etik değerlendirme kararının tarihi: 12.07.2021

Etik değerlendirme belgesi sayı numarası: 55

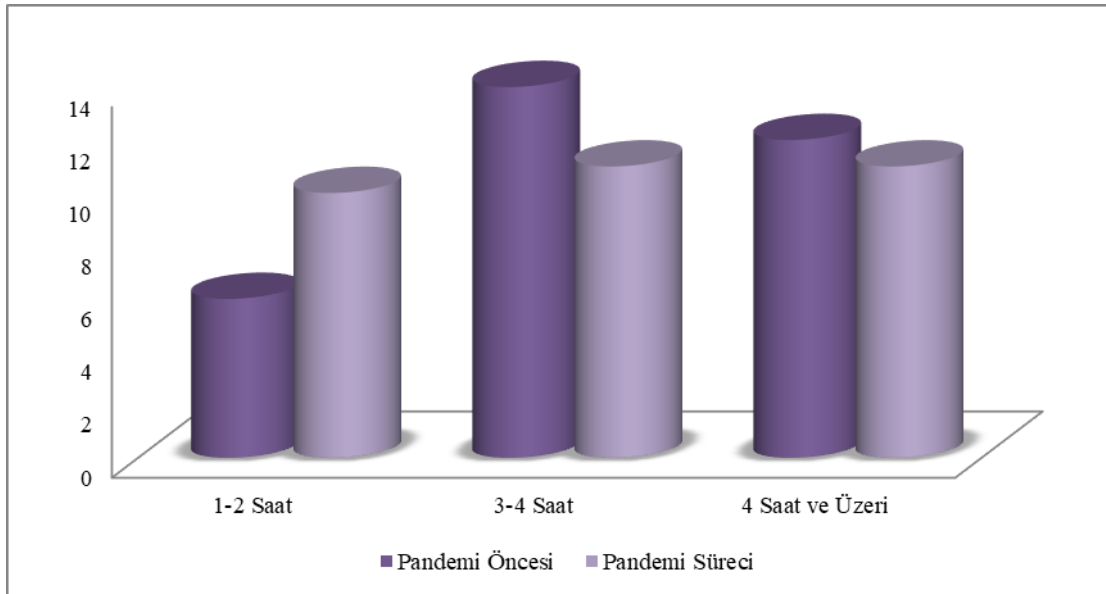
BULGULAR

Pandemi sürecinin okul öncesi dönem çocuklarının oyunlarına etkisinin incelenmesi amacı ile yapılan çalışmanın bulgularına aşağıda yer verilmiştir.



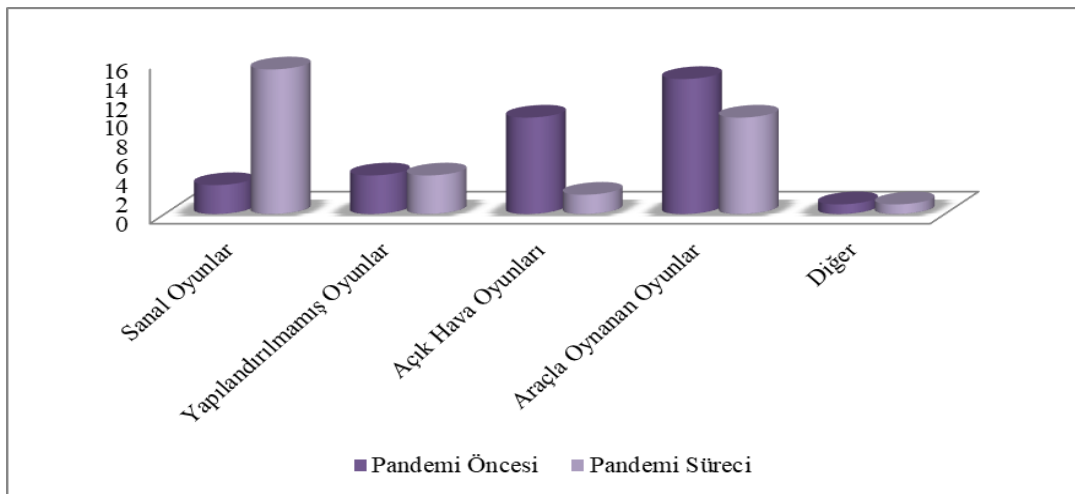
Şekil 1: Yaşanılan evin fiziksel alanının çocuğun oyun oynayabilmesi için uygun olup olmadığına ilişkin ebeveyn görüşlerinin dağılımı

Şekil 1 incelendiğinde, ebeveynlerin evin fiziksel alanının çocuğun oyun oynayabilmesi için uygun olup olmadığı ile ilgili görüşlerinin %53,1 oranında evet (f=17) , %43,8 oranında kısmen (f= 14), %3,1 oranında ise hayır (f=1) olduğu görülmektedir.



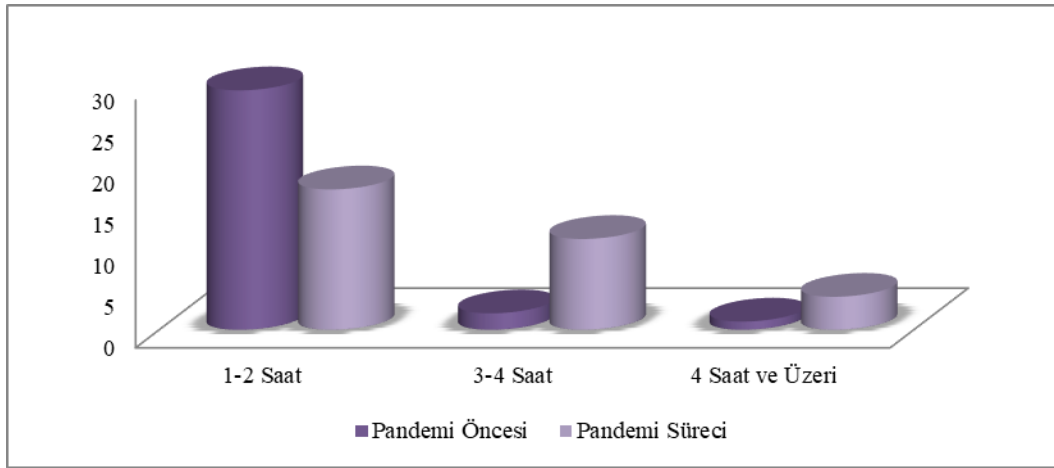
Şekil 2: Pandemi öncesinde ve sürecinde çocuğun oyuna ayırdığı zaman dilimi dağılımları

Şekil 2 incelendiğinde; pandemi sürecinde 1-2 saat oyuna zaman ayıranların ($f=10$) pandemi öncesinde 1-2 saat oyuna zaman ayıranlarına ($f=6$) göre %12,5 oranında yükseldiği; pandemi sürecinde 3-4 saat oyuna zaman ayıranların ($f=11$) pandemi öncesinde 3-4 saat oyuna zaman ayıranlara ($f=14$) göre %9,4 oranında düştüğü; pandemi sürecinde 4 saat ve üzeri oyuna zaman ayıranların ($f=11$) pandemi öncesinde 4 saat ve üzeri oyuna zaman ayıranlara ($f=12$) göre %3,1 oranında düştüğü görülmektedir. Şekil 2'ye göre süre arttıkça pandemi sürecinde çocukların oyuna ayırdıkları zamanın azaldığı söylenebilir.



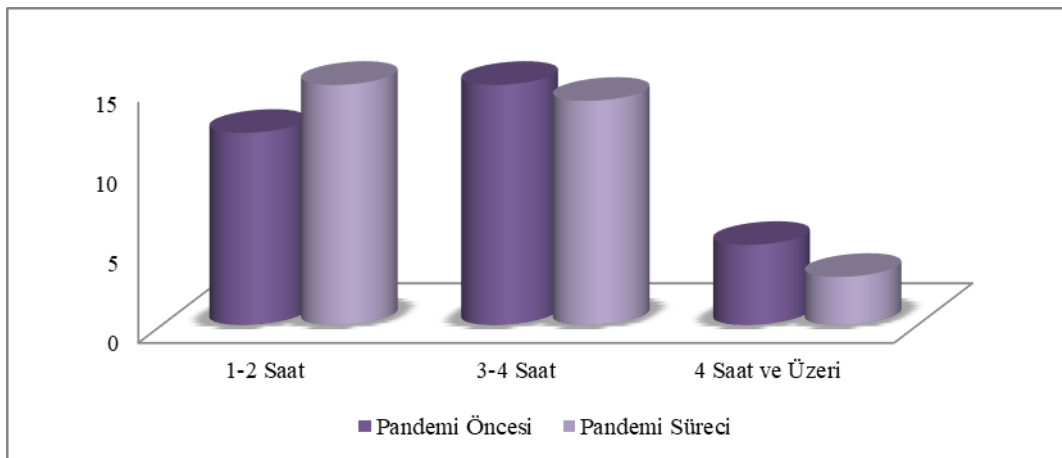
Şekil 3: Pandemi öncesinde ve sürecinde çocuğun en çok tercih ettiği oyun türü dağılımları

Şekil 3 incelendiğinde; pandemi öncesinde sanal oyunlarla oynamayı tercih edenlerin sayısının ($f=3$) pandemi sürecinde ($f=15$) %40,5 oranında yükseldiği görülmektedir. Pandemi öncesinde yapılandırılmamış oyunları tercih edenlerin sayısı ($f=4$) ile pandemi sürecinde yapılandırılmamış oyunları tercih edenlerin sayısının ($f=4$) eşit olduğu belirlenmiştir. Pandemi sürecinde açık hava oyunlarını tercih edenlerin sayısının ($f=2$), pandemi öncesinde açık hava oyunlarını tercih edenlerin sayısına ($f=10$) göre %25,5 oranında düştüğü belirlenmiştir. Pandemi öncesinde araçla oynanan oyunları tercih edenlerin sayısı ($f=14$) pandemi sürecinde ($f=10$) %12,5 oranında düşmüştür. Pandemi öncesinde en çok tercih edilen oyun türlerinden diğer seçeneğini işaretleyen 1 kişi “Abisiyle evde saklambaç” yanıtını eklemiştir. Pandemi sürecinde en çok tercih edilen oyun türlerinden diğer seçeneğini işaretleyen 1 kişi ise “Karışık” yanıtını eklemiştir.



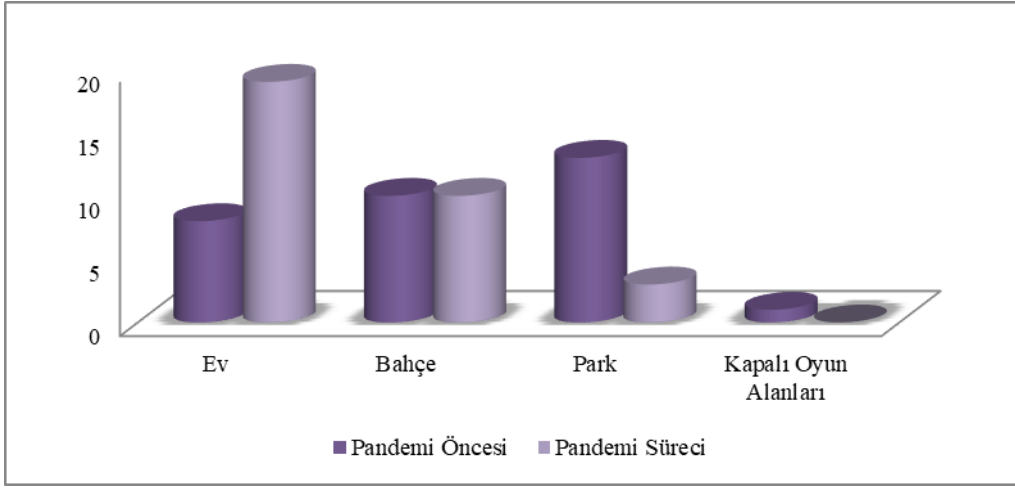
Şekil 4: Pandemi öncesinde ve sürecinde çocuğun teknolojik oyunlara ayırdığı zaman dilimi dağılımları

Şekil 4'te pandemi öncesinde teknolojik oyunlara 1-2 saat zaman dilimi ayıran çocukların sayısının ($f=29$), pandemi sürecinde 1-2 saat oynayanların sayısından ($f=17$) yüksek olduğu görülmektedir. Pandemi sürecinde 3-4 saat zaman ayıranların oranının ($f=11$) ise, pandemi öncesinde 3-4 saat zaman ayıranların oranına ($f=2$) göre yükseldiği dikkat çekmektedir. Pandemi sürecinde çocukların teknolojik oyunlara daha çok yöneldiği yorumu yapılabilir. Benzer şekilde pandemi sürecinde 4 saat ve üzeri zaman dilimi ayıran çocukların sayısının ($f=4$), pandemi öncesine göre ($f=1$) arttığı görülmektedir.



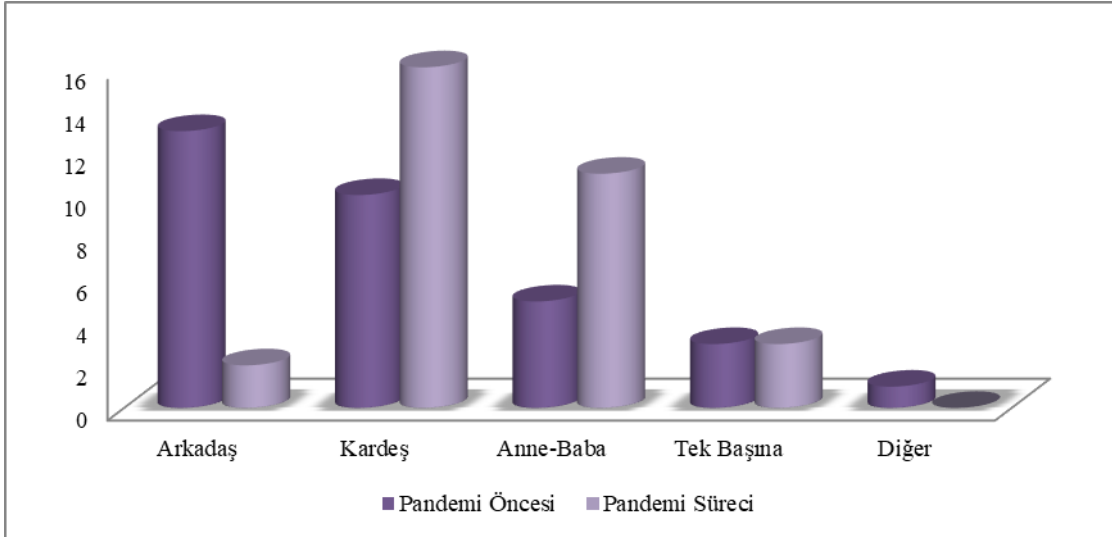
Şekil 5: Pandemi öncesinde ve sürecinde çocuğun kendi kendine oynadığı zaman aralığı dağılımları

Şekil 5 incelendiğinde; pandemi sürecinde çocukların kendi kendine oynadıkları 1-2 saat zaman aralığı ayıranların sayısının ($f=15$) pandemi öncesine ($f=12$) göre %9,4 oranında yükseldiği görülmektedir. Pandemi öncesi çocukların kendi kendine oynamaya 3-4 saat zaman aralığı ayıranların sayısı $f=15$, pandemi sürecinde ise $f=14$ 'tür. Pandemi sürecinde çocuğun kendi kendine 4 saat ve üzeri zaman dilimi ayıranların sayısının ($f=3$) pandemi öncesi sayısından ($f=5$) düşük olduğu dikkat çekmektedir. Buna göre; pandemi sürecinde çocukların daha fazla evde zaman geçirmesi nedeniyle kendi kendine oynadıkları 1-2 saat zaman diliminin arttığı ancak daha fazla sürelerde kendi kendilerine oynamayı tercih etmedikleri bu nedenle daha uzun süreli zaman aralıklarının pandemi sürecinde düştüğü söylenebilir. Ayrıca, pandemi sürecinde ülkemizde belirli saatlerde sokağa çıkma yasağının uygulanması nedeniyle çocuklar dışarıda daha az zaman geçirmişlerdir. Çocuğun sosyal alanının kısıtlı olması nedeniyle de çocuğun evde kendi kendine oyun oynama süresinde artış yaşanmış olabilir.



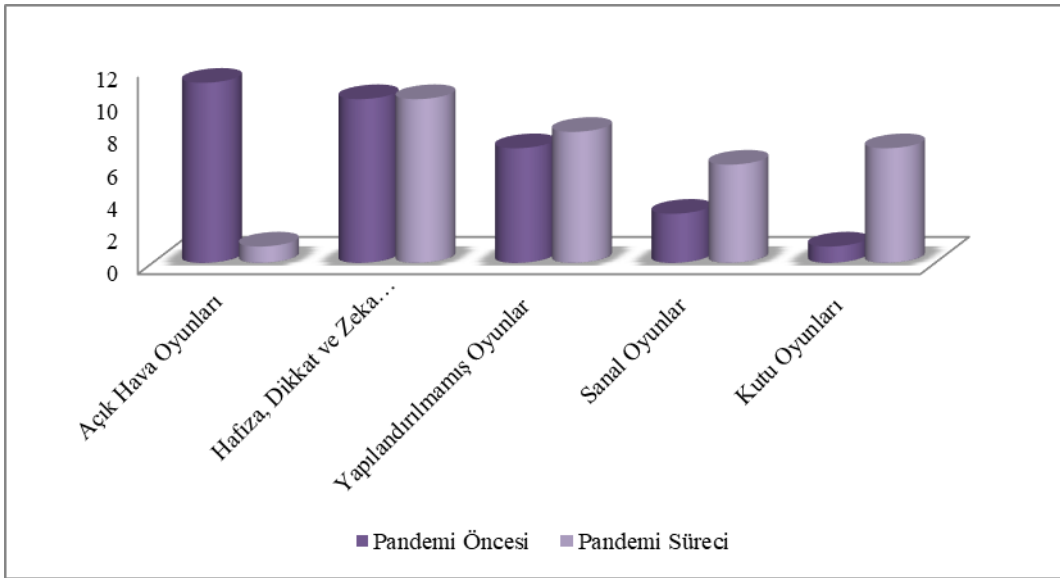
Şekil 6: Pandemi öncesinde ve sürecinde çocuğun oyun oynamayı tercih ettiği yerlerin dağılımı

Şekil 6'da pandemi sürecinde evde oyun oynayan çocukların sayısının %33,9 (f=19), pandemi öncesine göre (f=8) yükseldiği görülmektedir. Ayrıca bahçenin tercih edilme sayısının pandemi öncesinde ve pandemi sürecinde değişiklik göstermediği, 10'ar çocuk olmak üzere %31,3 oranında olduğu belirlenmiştir. Pandemi öncesinde park tercih edenlerin sayısından (f=13) pandemi sürecinde tercih edenlerin sayısının (f=3) düşük olduğu görülmektedir. Pandemi sürecinde uygulanan sokağa çıkma yasağının çocukların tercihlerini etkilediği söylenebilir. Kapalı oyun alanlarını tercih edenlerin sayısı pandemi öncesinde (f=1), pandemi sürecinde (f=0) olarak belirlenmiştir.



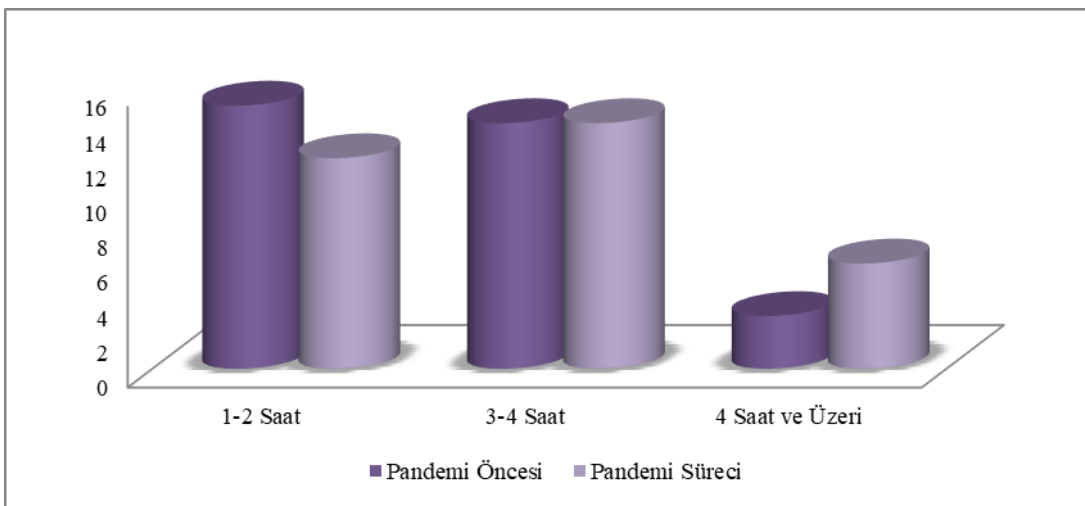
Şekil 7: Pandemi öncesinde ve sürecinde çocukların oyun oynamayı tercih ettikleri kişilerin dağılımı

Şekil 7 incelendiğinde; pandemi öncesinde arkadaşlarıyla oyun oynamayı tercih edenlerin sayısının (f=13), pandemi sürecinde arkadaşlarıyla oyun oynamayı tercih edenlerin sayısından (f=3) yüksek olduğu dikkat çekmektedir. Buna karşın; pandemi sürecinde kardeşini tercih edenlerin sayısının (f=16) pandemi öncesinde kardeşini tercih edenlerin sayısından (f=10) yüksek olduğu belirlenmiştir. Ayrıca; pandemi sürecinde anne babasını tercih edenlerin sayısı (f=11), pandemi öncesi anne babasını tercih edenlerin sayısına göre (f=5) yüksek bulunmuştur. Pandemi öncesinde en çok kimle oyun oynamayı tercih ettiğine dair diğer seçeneğini 1 kişi işaretlemiştir.



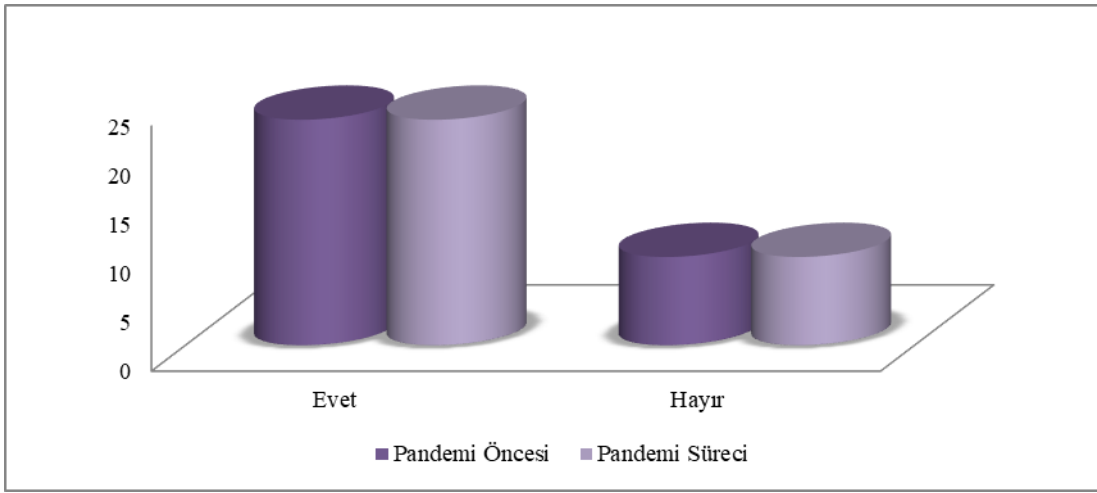
Şekil 8: Pandemi öncesinde ve sürecinde ailelerin çocuklarıyla oynadıkları oyunların dağılımı

Şekil 8 incelendiğinde; Pandemi öncesinde ailelerin çocuklarıyla açık hava oyunlarını oynayanların sayısı ($f=11$), pandemi sürecine göre ($f=1$) daha düşük bulunmuştur. Hafıza, dikkat ve zeka oyunlarını tercih edenlerin sayısında pandemi öncesi ve pandemi sürecinde ($f=10$) bir değişiklik görülmemiştir. Pandemi sürecinde yapılandırılmamış oyunları tercih edenlerin sayısı ($f=8$) pandemi öncesinde yapılandırılmamış oyunları tercih edenlerin sayısına göre ($f=7$) %3,1 oranında yüksek bulunmuştur. Pandemi sürecinde sanal oyunları tercih edenlerin sayısı ($f=6$) pandemi öncesinde sanal oyunları tercih edenlerin sayısına göre ($f=3$) %9,4 oranında yükselmiştir. Pandemi sürecinde çocukların zamanlarının büyük bir kısmını evde geçirmeleri nedeni ile sanal oyunlara daha çok yöneldikleri yorumu yapılabilir. Pandemi sürecinde kutu oyunlarını tercih edenlerin sayısı ($f=7$) pandemi öncesinde kutu oyunlarını tercih edenlerin sayısına göre ($f=1$) %18,8 oranında yüksek bulunmuştur. Araştırmada açık hava oyunlarını pandemi öncesinde tercih edenlerin sayısı pandemi sürecine göre yüksek bulunmuştu. Bu sonuç da kutu oyunlarını tercih edenlerin sayısında artışa neden olmuş olabilir.



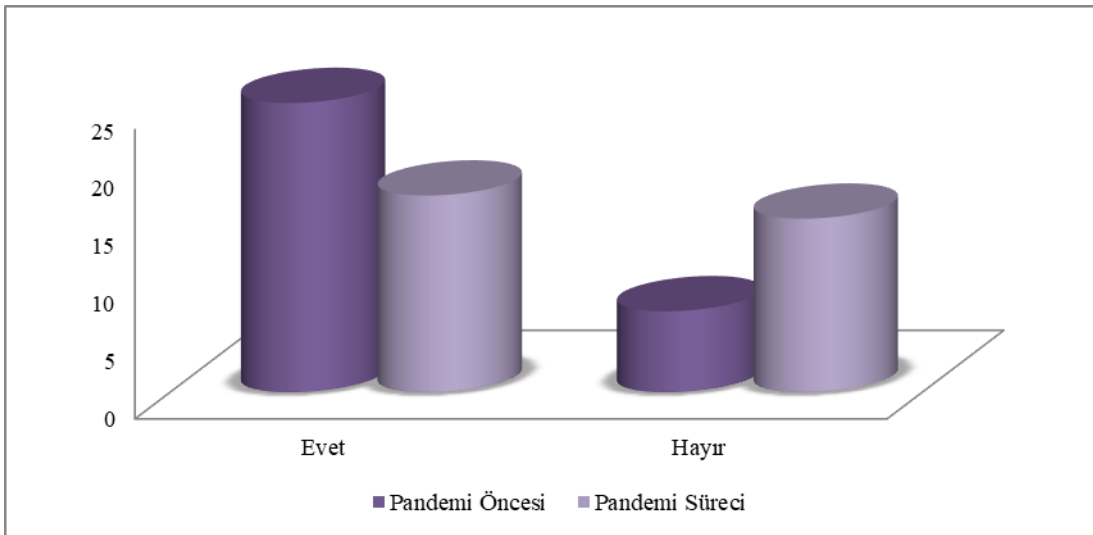
Şekil 9: Pandemi öncesinde ve sürecinde ailelerin çocuklarıyla oyun oynayarak geçirdikleri zaman aralığı dağılımı

Şekil 9 incelendiğinde; pandemi öncesinde ailelerin çocuklarıyla oyun oynayarak geçirdikleri 1-2 saat zaman aralığı dağılımı, pandemi öncesinde ($f=15$) iken, pandemi sürecinde ($f=12$) olarak belirlenmiştir. Pandemi öncesinde 3-4 saat zaman geçirenlerin sayısının ($f=14$), pandemi sürecinde 3-4 saat zaman geçirenlerin sayısına ($f=14$) eşit olduğu görülmüştür. 4 saat ve üzeri zaman geçirenlerin sayısı pandemi sürecinde ($f=6$), pandemi öncesine göre ($f=3$) %9,4 oranında yükselmiştir.



Şekil 10: Pandemi öncesinde ve sürecinde çocukların kendi kendine oyun keşfedip keşfedememe durumlarının dağılımı

Şekil 10'a göre, pandemi öncesinde (f=23) çocuğun ve pandemi sürecinde (f=23) çocuğun kendi kendine oyun keşfettiği belirlenmiştir. Buna göre, çocuğun kendi kendine oyun keşfetmesinin pandemi öncesi ve pandemi sürecinden bağımsız olduğu söylenebilir. Pandemi öncesinde (f=9) ve pandemi sürecinde (f=9), kendi kendine oyun keşfetmeyenlerin oranı %28,1'dir. Pandemiye bağımsız bir şekilde çocuklar kendi kendilerine oyun keşfedebilmektedirler.



Şekil 11: Pandemi öncesinde ve sürecinde çocukların arkadaş edinme dağılımı

Şekil 11 incelendiğinde; pandemi sürecinde arkadaş edinen çocukların sayısı (f=17), pandemi öncesine (f=25) göre düşmüştür. Pandemi sürecinde arkadaş edinmeyenlerin sayısı (f=15), pandemi öncesinde arkadaş edinmeyenlerin sayısına (f=7) göre yüksektir.

SONUÇ, TARTIŞMA VE ÖNERİLER

Pandemi sürecinin okul öncesi dönem çocuklarının oyunlarına etkisinin incelendiği bu araştırmanın sonuçlarına göre; COVID-19 pandemisinin çocukların oyunlarını büyük ölçüde etkilediği saptanmıştır.

Araştırmada, evin fiziksel alanının çocuğun özgürce oyun oynayabilmesi için uygun olduğuna ilişkin görüşlerin en yüksek oranda evet ve yine yüksek oranda kısmen olduğu belirlenmiştir. Çevre çocuğun gelişimine etki eden en önemli faktörlerden birisidir. Çocuğun ilk çevresi de ev ortamı olduğu için evin fiziksel uygunluğu çocuğun gelişimi açısından önemlidir. Pandemi sürecindeki sokağa çıkma kısıtlaması göz önüne alındığında günün büyük çoğunluğunu evde geçiren çocuklar için bu durum çok daha önemli bir hale gelmektedir. Erkan'a (1998) göre 0-8 yaş arası dönemde zihinsel uyarıcıların, ev ortamında sevgi ve güven içerisinde verilmesi çocukların çok yönlü gelişimine temel oluşturur. Bu nedenle özellikle okul öncesi çocuklar için ev ortamının ve uyarıcıların düzenlenmesi çok önemlidir.

1-2 saat zaman dilimini oyuna ayıran çocukların sayısının pandemi sürecinde arttığı, 3-4 saatlik ve 4 saat ve üzeri zaman ayıranların sayısında ise pandemi sürecinde azalma olduğu bulunmuştur. Pandemi öncesinde ve sürecinde çocuğun oyuna ayırdığı zaman dilimi dağılımında süre arttıkça pandemi sürecinde çocukların oyuna ayırdıkları zamanın azaldığı söylenebilir. Bu azalmanın nedeni, sokağa çıkma yasağının çocuğun oyundan aldığı zevki etkilemiş

olması olabilir. Araştırma bulgumuzu destekleyen Yalçınkaya ve Özen'e (2022) göre pandemi sürecinde çocukların evde oyuna ve fiziksel aktiviteye ilgilerinin azaldığı sonucuna ulaşılmıştır.

Pandemi sürecinde, çocukların tercih ettikleri oyun türü dağılımlarından %40,5 oranla en çok artış sanal oyunlarda görülmektedir. Pandemi sürecinde, %25,5 oranda düşen oyun türü ise açık hava oyunlarıdır. Yapılandırılmamış oyunlarda pandemi öncesi ve pandemi sürecinde herhangi bir farklılık görülmemektedir. Pandemi sürecinde araçla oynanan oyunlarda pandemi öncesine göre %12,5 oranında azalma vardır. Yapılan bir araştırmaya göre, 3-5 yaş arası çocukların %36'sının kendisine ait tabletleri bulunmaktadır (European Cooperation in Science and Technology- Cost, 2016). Rideout'a (2011) göre 8 yaş altı çocukların yarısından fazlası elektronik ve mobil aletlere kolayca ulaşmaktadır. Dolayısıyla hem pandemi sürecindeki sokağa çıkma yasağı hem de evde teknolojik araçlara erişimin kolaylığı, çocukların sanal oyunlara daha fazla yönelmesine neden olmuş olabilir. Gürcan, Özhan ve Uslu'ya (2008) göre sanal oyunlara yönelimin artmasının nedenlerinden birinin ebeveynlerin çocuklarını sanal oyunlara yönlendirmeleriyle ilişkili olmasıdır. Özdemir Ürün ve Oğuz Atıcı (2022) tarafından yapılan araştırmaya göre ise, çocukların sanal oyunları oynarken birçok duygu durumu yaşadıkları belirlenmiştir. Bu duygulardan en çok ifade edileni eğlence, mutluluk ve sevgi olmuştur. Çocukların pandemi sürecinde evde geçirdikleri zamanın artmasıyla birlikte kısıtlanan fiziksel ortamları ve sosyalleşmemeleri bazı duyguları tam olarak yaşayamamalarına neden olmuş olabilir. Çocukların sanal oyunlara yaşadıkları eğlence, sevgi ve mutluluk duygularından dolayı yönelindikleri söylenebilir.

Çocukların teknolojik oyunlara ayırdığı zaman dilimi pandemi öncesinde %90,6 oranında 1-2 saat iken pandemi sürecinde teknolojik oyunlara ayrılan zaman dilimi 1-2 saat için azalma göstermiştir. Pandemi öncesinde çocukların en çok vakit geçirdiği yerlerden birisi okuldur. Bu nedenle çocuklar gün içerisinde teknolojik oyunlara 1-2 saat ancak zaman ayırabiliyor olabilir. Elde edilen bir diğer bulguya göre ise, pandemi sürecinde çocukların teknolojik oyunlara ayırdıkları zaman dilimi 3-4 saat ve 4 saat ve üzeri zaman diliminde büyük oranda artmıştır. Birleşmiş Milletler Eğitim ve Kültür Örgütü (UNESCO) verilerine göre, OECD ülkelerinden okulları en uzun süre kapalı tutan ülkeler arasında Türkiye dördüncü sıradadır. Çocukların günün büyük çoğunluğunu evde geçirmeleri ve online eğitim ile kısıtlı ders saatleri eğitim almaları çocukların teknolojik oyunlara ayırdıkları zaman diliminin artmasına neden olmuştur. Ekran başında geçirilen sürede daha az enerji harcama, pasif alıcı olma, düşük kaliteli ve uygunsuz içeriklerle karşılaşma olasılığı söz konusudur. Çocuğun ekran başında uzun süre bulunmanın fiziksel aktivite yetersizliği, sağlıksız ve hazır gıdalara yönelim, gazlı içecek tüketiminde artma, obezite, kas iskelet sistemi rahatsızlıkları ve dikkat sorunlarına neden olduğu bilinmektedir. Elektronik cihazlar ve sanal ortam anlamlandırma yeteneği yeteri kadar gelişmemiş çocukları olumsuz etkileyebilmekte, yetişkinlere göre hazırlanmış medya içerikleri erken çocukluk dönemindeki çocuklar için birçok riski de beraberinde getirmektedir (Arslan ve diğerleri, 2014; Costa, Johnson ve Viner, 2014; Çetintaş ve Turan, 2018; Mustafaoglu, Zirek, Yasacı ve Özdiñler, 2018; Nsaif, 2016; Stephen ve Plowman, 2014; Topçu, 2018). Avrupa Çevrimiçi Çocuklar Projesi Türkiye verileri, çocukların internet kullanım becerilerinin yeterli olmadığını ve çeşitli çevrimiçi risklere maruz kaldıklarını, ebeveynlerin çocuklarını internet risklerinden korumak için yeterli bilgiye sahip olmadıkları, ebeveynlerin çocuklarının internette karşılaştığı riskler hakkında yeterince farkındalıkları olmadığını göstermektedir (Karakuş, Çağıltay, Kaşıkçı, Kurşun ve Ogan, 2014).

Pandemi sürecinde çocukların kendi kendilerine oynadıkları 1-2 saat zaman aralığı ayıranların sayısının pandemi öncesine göre %9,4 oranında yükseldiği görülmüştür. Pandemi sürecindeki sokağa çıkma kısıtlamaları çocuğun daha fazla kendi kendine oyuna 1-2 saat zaman dilimi ayırmasına neden olmuş olabilir. Elde edilen bir diğer bulguya göre ise pandemi sürecinde çocuğun kendi kendine oynadığı zaman aralıklarından 3-4 saat ve 4 saat ve üzeri zaman dilimlerinde düşüş olduğu görülmüştür. Bu duruma, çocukların bu süreçte oyun arkadaşı bulamaması ve teknolojik araçlara erişimin kolay olmasından kaynaklı sanal oyunlara yönelmeyi tercih etmelerinin de etkisi olduğu söylenebilir. Pandemi öncesinde akran ilişkileri olan çocukların pandemi süreciyle birlikte yalnızlaşmaları ve sosyal alanlarının kısıtlanması çocukların kendi kendilerine oynarken sıkılmalarına ve zamanlarını farklı tür oyunlarla geçirmek istemelerine neden olmuş olabilir. Yapılan başka araştırmalarda da akran ilişkilerinin çocukların sosyal, duygusal ve psikolojik gelişimleri açısından etkileyen en önemli etkenlerden biri olduğunu ortaya konmuştur (Cassidy ve Asher, 1992; Chen, Chang, He ve Liu, 2005; Johnson, Ironsmith, Snow ve Poteat, 2000)

Çocukların pandemi sürecinde oyun oynamayı tercih ettikleri yerler arasında en fazla seçilen yerin ev olduğu, bahçe tercihinin pandemi öncesi ve sürecinde değişmediği, park tercihinin ise pandemi öncesinde en fazla tercih edilen yer olduğu ancak pandemi sürecinde büyük oranda azaldığı görülmüştür. Bu durumun başta fiziksel gelişimi ve psikomotor gelişimi doğrudan etkilemesi muhtemeldir. Çünkü evde ne kadar uygun ortam oluşturulsa da çevre ve ev şartlarından dolayı çocuk hareketlerini kısıtlamak zorunda kalabilir. Oyun çocuğun tüm enerjisini boşalttığı, duygularını ifade ettiği terapi niteliğinde bir aktivitedir. Zengin uyarıcı çevre ve özellikle doğal ortamla desteklenmesi gerekir. Genbilim (2003) ve Akkılıç Kansu'ya (2009) göre oyun alanının hazırlanmasında doğal materyallerin kullanımı; çocuğun gelişimine uyumlu olarak sağlıklı gelişmesini, yaratıcılık, keşfetme ve hareket etme ihtiyacını karşılamasını, bütün duyu organlarını oyuna dahil edebilmesini ve bu sayede algı gelişimini, odaklanmasını, kendini ve doğayı fark etmesini ve dinlenmesini sağlamaktadır. COVID-19 pandemi sürecinde,

çalışma grubundaki çocukların yüksek oranda apartman dairesinde oturdukları, bahçeli evde oturan ve köy, çiftlik vb. yerlerde vakit geçirenlerin ise en düşük oranlarda olduğu görülmektedir. Apartman dairesi ve sitelerde yaşayan çocukların çoğunlukta olması ve beraberinde kısıtlamaların olması, ebeveynlerin bulaş riskinden duydukları tedirginlik çocukların günün büyük bir kısmını bazen de günün tamamını evde geçirmelerine neden olmuştur. Bu durumun uzun bir süre devam etmesi çocuklarda bazı gelişimsel aksaklıklara ya da duraklamalara neden olabilir. Bir çocuk için uzun süre evde kalmak strese ve anksiyetenin artmasına sebebiyet verebilir. Ayrıca bu durumun çocuklara yanlış ya da detaylı aktarılması travmalara yol açabilir. Yeasmin ve diğerlerine göre (2020) korku ve endişe sonradan gelişir. Korku ve endişe çocukların dış etkenlere karşı daha savunmasız olmalarına neden olabilmektedir. Okul öncesi dönemdeki çocuklarda çoğunlukla isteksizlik, odaklanmada sorunlar, parmak emme gibi gelişimsel ve ruhsal bozukluklar gözlenebilmektedir (Akoğlu ve Karaaslan, 2020; Imran, Zeshan ve Pervaiz, 2020). Özellikle sosyal-duygusal gelişim, motor gelişim ve aile üyelerinin az olduğu çocuklarda dil gelişiminde gerekli kazanımlara tam anlamıyla ulaşılmasına engel bir faktör olarak ortaya çıkabilir.

Çocukların pandemi sürecinde oyun oynamayı tercih ettikleri kişiler yüksek oranda arkadaşken, pandemi sürecinde en yüksek oranla kardeş olmuştur. Arkadaşı tercih edenlerin sayısında yüksek oranda düşüş görülürken kardeşle ve anne babayla oyun ise daha çok tercih edilmeye başlanmıştır. Pandemi sürecinde arkadaşla oyun oynayanların sayısının belirgin bir şekilde azaldığı görülmüştür. Ebeveyn ve kardeşlerle kurulan oyunların önemi göz ardı edilmemekle birlikte çocukların bu dönemde akranlarıyla kurduğu oyunların önemi büyüktür. Çocuk bu oyunlar esnasında ileri yaşamında karşılaşacağı bireylerle sağlıklı iletişim kurmayı, problemlerine çözüm yolu bulmayı, dostluk ilişkileri kuracağı kişilerde nelere dikkat etmesi gerektiğini kısacası yaşamın önemli bir parçası olan iletişim yöntemlerini deneyimler ve öğrenir. Eckerman, Stein, Rubin ve Ross'a (1982) göre çocuklar için yaşlılarıyla geçirdikleri zaman doğal deneyimler sunmakta ve çocuğun sosyalleşmesine fayda sağlamaktadır. Ayrıca akranlarla geçirilen zaman, çatışma ve problem durumlarında akılcı çözümler üretmek için çocuğa farklı yaşantılar sunarak çocuğun samimi ilişkiler kurmasına, iyi hissetmesine ve bu ilişkiler sayesinde kendini keşfetmesine fırsat vermektedir. Ayrıca diğer eğitim kademelerindeki akran ilişkilerinin de akademik başarıdaki rolü büyüktür. Ladd ve Troop-Gordon'a (2003) göre erken dönemde akranları ile edinilen yaşantılar ile çocukluk döneminin ileriki yıllarında ortaya çıkan yaşantılar arasında bağlantı olduğunu belirten birçok araştırma vardır. Örneğin, erken çocuklukta akranları ile etkin bir şekilde oyunlar kuran çocukların, erken çocukluk ve orta çocukluk döneminde de diğer çocuklara karşı daha duyarlı oldukları gözlemlenmiştir.

Pandemi sürecinde, aile ile oynanan oyunlarda açık hava oyunlarını tercih edenlerin sayısında yüksek oranda azalma, sanal oyunlar, kutu oyunları ve yapılandırılmamış oyunları tercih edenlerin sayısında da artış görülmektedir. Bu durum aile ile geçirilen zamanın niteliği ile ilgili fikir sahibi olunmasını sağlamaktadır. Pandemi süreci uzun bir zaman aralığını kapsadığı için yetişkinler de dahil olmak üzere tüm bireylerde günlük yaşam tarzlarını etkileyici rol oynamıştır. Yetişkinlerin yıllardır devam eden alışkanlıklarını dahi değiştiren bu sürecin çocuklar üzerindeki etkisi de kaçınılmazdır. Teknolojinin geliştiği, evlerin cihazlarla donatıldığı günümüz şartlarında çocukların evde uzun bir zaman dilimi geçirirken aklına gelen ilk aktivitelerden biri olması muhtemeldir. Tükel ve Uzunöz'e (2021) göre Covid-19 pandemisinin ortaya çıkması ile insanların günlük yaşantıları değişmiştir. Sokağa çıkma yasaklarıyla birlikte yalnızlık hissinin bastırılması, bireylerin sosyalleşmesi ve boş zamanlarını değerlendirmeleri dijital oyunlarla sağlanmaya başlamıştır. Oflu, Bükülmez, Elmas, Tahta ve Çeleğin'e (2020) göre pandemi sürecinde dijital oyun oynayan çocukların sayısında büyük oranda artış vardır.

Ailelerin çocuklarıyla oyun oynayarak geçirdikleri zaman aralığı dağılımları dikkate alındığında; pandemi öncesinde 1-2 saat zaman geçirenlerin sayısının pandemi sürecine göre yüksek olduğu görülmektedir. Pandemi öncesi ve pandemi sürecinde çocuklarıyla oyun oynayarak 3-4 saat zaman geçirenlerin sayısında bir değişiklik görülmemiştir. 4 saat ve üzeri zaman geçirenler ise pandemi sürecinde %9,4 oranında yükselmiştir. Günümüzde ebeveynlerin çalışma saatlerinin artması, iş stresi ve yorgunluk çocuklardan uzak kalmasına neden olmaktadır. Pandemi bu dönemde çocukların ebeveynleriyle vakit geçirip duygusal bağlarını güçlendirebilmeleri, birbirlerine daha yakın hissedebilmeleri için bir fırsat yarattığı söylenebilir. Szabo, Richling, Embry, Biglan ve Wilson (2020) tarafından yapılan çalışmada, Covid-19 pandemi sürecinde aile üyeleriyle evde uzun süre vakit geçirmenin aile ilişkilerini olumlu yönde etkileyeceği ifade edilmiştir. Fakat ailelerin iletişim biçimi, yaşam tarzı, ekonomik durumu, çocuklara davranış biçimleri gibi unsurlar farklılık göstereceği için bu durum bazı çocuklar için fayda sağlarken bazı çocuklar için de olumsuz etkinin artarak kalıcılaşmasına ve ruhsal hasarı arttırmaya sebep olabilir. NCTSN (2010) ve Türkiye Psikiyatri Derneği'ne (2020) göre ise çocuklarda ebeveynlere fazla bağlılık, alt ıslatma, parmak emme, yemek yememe gibi davranış bozuklukları oluşabilir. Bu davranış bozuklukları COVID-19 salgını boyunca çocuklarda oluşabilecek olası problemler arasında yer almaktadır.

Çocukların pandemi öncesinde ve pandemi sürecinde kendi kendine keşfettiği oyunların olup olmadığına dair ise yüksek oranda evet yanıtı alınmıştır. Ayrıca pandemi öncesi ve sürecindeki oranlar birbiri ile aynıdır, yani kendi kendine oyun üreten çocukların pandemi döneminde de oyun üretmekten vazgeçmediği görülmektedir. Çocuklar bütün duygu, düşünce ve deneyimlerini kendilerini en rahat ve özgür hissettiği oyunla ifade etmeyi tercih ederler. Bu onların gelişimlerinin ayrılmaz bir parçasıdır. Geçmişten günümüze koşullar, zaman ve ortam değişse de oyun hep

çocukların vazgeçilmez aktivitesi olmuştur. Montessori'ye (1870-1950) göre oyun çocuğun işidir. Froebel (1782-1852), oyunun çocuğun en içten, gerçek ve kendini anlatma biçimi olduğunu ifade etmiştir. Koçyiğit, Tuğluk ve Kök'e (2007) göre oyun yalnızca çocuğun gelişimini etkileyen bir etkinlik değil, ayrıca öğretmenlere ve ailelere çocuğu tanıma ve anlama fırsatı veren bir eylemdir. Çocuklar çoğunlukla içsel çatışma durumlarını, kaygılarını, kızgınlıklarını ve üzüntülerini oyun içerisinde yansıtmakta ve ailede ya da çevrede karşılaştığı sorunları oyuna aktararak duyduğu rahatsızlıkları göstermektedir.

Pandemi öncesine oranla, pandemi sürecinde arkadaş edinmeyen çocukların sayısı belirgin şekilde artış göstermiştir. Arkadaş edinmek, çocuğun ruhsal gelişimini gösteren önemli işaretlerden biridir. Özbucak'a (2011) göre arkadaşlar çocuklar için aile ve dış dünya arasında bir köprü görevi görür. Bu açıdan pandemi sürecinde arkadaş edinme oranlarındaki azalmanın çocukların özellikle sosyal ve duygusal gelişimi başta olmak üzere tüm gelişim alanlarına birtakım olumsuz etkileri olması muhtemeldir. Okul öncesi dönemde çocuğun algıları yüksek düzeyde açıktır ve önemli kazanımlar için kritik bir dönemdir. Gülay ve Akman'a (2009) göre okul öncesi dönem bütün gelişim alanları dahil olmak üzere özellikle sosyal becerilerin kazanılmasında önemli rol oynar. Sosyal beceriler yaşam için önemli bir faktördür. Çocukların akranlarıyla yakın ilişkiler kuramaması arkadaş edinmemesi ve uzun süre evde kalmaya bağlı iletişim becerilerinin yeterli seviyede olmaması, ilkökul ve diğer eğitim kademelerinde de bunun etkilerinin görüleceğinin göstergesidir. Erten'e (2012) göre çocuğun sosyalleşmesi için gerekli ön koşulları kazanabilmesi, toplumsal ve kültürel değerleri, deneyimleri ve gözlemleri sosyalleşme için etkili ve gereklidir. Pandemi sürecinde arkadaş edinme oranındaki belirgin azalmanın sosyalleşme için gerekli deneyimleri, gözlemleri ve toplumsal yaşantıları olumsuz etkilemesi de kaçınılmazdır. Aynı zamanda sosyalleşme için ön şart olan dil kazanımında da çocuğun yeterli iletişime girememesinden dolayı aksamalar olabilir.

Bu araştırma kapsamında ulaşılan bulgulara göre, pandemi sürecinde çocukların zamanlarının çoğunu teknolojik araçlarla geçirdiği, arkadaş edinme oranlarının büyük oranda düştüğü, Yalçinkaya ve Özen (2022) araştırmasına paralel olarak pandemi nedeniyle getirilen kısıtlamaların çocukların dış mekanda geçirdikleri zaman ve oyun sürelerinde önemli ölçüde düşüş yaşandığı, Mart ve Kesicioğlu (2020) araştırmasına paralel olarak çocukların büyük oranda sanal oyunlara yöneldiği sonuçlarına ulaşılmıştır. Bu araştırma sonuçlarının alanda çalışan diğer araştırmacılara kaynak olacağı düşünülmektedir.

Araştırma sonuçlarında da görüldüğü gibi pandemi okul öncesi dönemdeki çocukları tercih ettikleri oyun türleri, oyuna ayırdıkları zaman ve mekan tercihleri, aile ile oyun tercihleri ve süreleri, teknolojik oyun ve araç tercihleri, oyun oynamayı tercih ettikleri kişiler, oyun kurma becerileri ve arkadaş edinme becerileri gibi açılardan etkilemiş ve oyunlarını değiştirmiştir. Bu noktadan hareketle şu önerilerde bulunulabilir:

- ✓ Pandemi durumunda, aileler okul öncesi dönemdeki çocuklarını açık alan, park, bahçe gibi alanlara götürebilir.
- ✓ Ebeveynler ve öğretmenler, çocuğun teknolojik aletler yerine oyuna daha fazla zaman ayırması için ortam hazırlayabilirler.
- ✓ Çocukların sanal ortamlarda aşırı zaman geçirmelerini engellemek ve ev ortamında verimli aktivitelerde bulunmalarını sağlamak amacıyla ailelere çocuklarıyla evde nasıl verimli vakit geçirebileceklerine dair eğitimler verilebilir. Bu süreci üniversiteler, Milli Eğitim Bakanlığı ve diğer eğitim kurumları yönetebilir.
- ✓ Aileler, çocuklarının sanal oyunlara yönelmelerini azaltmak, yaratıcılarını geliştirmek ve açık havada arkadaşlarıyla sosyalleşmelerini sağlamak için aktiviteler yapabilirler.
- ✓ Çocukların arkadaş edinme oranlarında belirgin düşüşün kalıcı olmaması için aileler, okullar, belediyeler çocukların sağlıklı sosyalleşmesi ve arkadaş edinme becerilerini geliştirebilmesi için uygun ortam ve aktiviteleri hazırlayabilirler.
- ✓ Ev ortamında çocukların işittiği kelime sayısı ve çeşidi azalacağı için aileler çocuklarına sık sık kitap okuyabilir, masal ve hikaye anlatabilir, kelime oyunları oynayabilir ve çocukların kitaplarla vakit geçirebilecekleri alanlar yaratabilir.
- ✓ Aileler, çocuklara sorumluluk bilincini kazanmaları ve evde geçirdikleri zamanı değerlendirmeleri açısından yapabilecekleri işlerde sorumluluklar verilebilir.
- ✓ Ebeveynler çocukların teknolojik aletlerde geçirilen ekran süresini çocuğun yaşına uygun şekilde belirleyebilir, çocukların teknolojik aletlerde maruz kaldıkları içerikleri kontrol edebilir ve çocuklar için uygun olmayan içerikleri kısıtlayabilirler.
- ✓ Ebeveynlere ve öğretmenlere üniversiteler, halk eğitim merkezleri ve belediyeler tarafından sosyal medya okuryazarlığı eğitimleri verilebilir.
- ✓ Pandemi durumunda, çocuklar için psikolojik destek programları başlatılabilir. Bu sayede çocukların bu süreci en az hasarla atlatabilecekleri düşünülmektedir.

KAYNAKÇA

- Akkılıç Kansu, N., (2009). *Çocuklar ve doğa*. Ekoloji-Çevre Kirliliği-Yenilenebilir Enerji İnternet Sitesi (<http://www.ekoloji.biz/cevre-dostlari/cocuklar-ve-doga.html>), Erişim Tarihi: 18 Haziran 2021.
- Akoğlu, G. & Karaaslan, B. T. (2020). Covid-19 ve izolasyon sürecinin çocuklar üzerindeki olası psikososyal etkileri. *İzmir Katip Çelebi Üniversitesi Sağlık Bilimleri Fakültesi Dergisi*, 5(2), 99-103.
- Arslan, E., Bütün, P., Doğan, M., Dağ, H., Serdarzade, C. & Arıca, V. (2014). Çocukluk çağında bilgisayar ve internet kullanımı. *İzmir Dr. Behçet Uz Çocuk Hastanesi Dergisi*, 4(3), 195-201.
- Barnett, L. A. (2013). Children's perceptions of their play: scale development and validation. *International Journal of Sociology and Policy*, 23(1), 33-58.
- Bodrova, E. & Leong, D. J. (2010). *Zihin araçları: Erken çocukluk eğitiminde Vygotsky yaklaşımı*. (Çev. Ed. Haktanır, G.). Ankara: Anı Yayıncılık.
- Cassidy, J. & Asher, S. R. (1992). Loneliness and peer relations in young children. *Child Development*, 63(2), 350-365.
- Chen, X., Chang, L., He, Y. & Liu, H. (2005). The peer group as a context: Moderating effects on relations between maternal parenting and social and school adjustment in Chinese children. *Child Development*, 76(2), 417-434.
- Costa, S., Johnson, W. & Viner, R. M. (2014). Early childhood TV viewing and subsequent BMI trajectories to mid-adulthood in the 1970 British Cohort Study. <http://discovery.ucl.ac.uk/1430709/2/TV%20at%205%20%26%20Trajectories%20of%20OW-OB%20-%20ISBNPA2014.pdf>
- Çetintaş, H. B. & Turan, Z. (2018). Through the eyes of early childhood students: Television, tablet computers, internet and smartphones. *Central European Journal of Communication*, 11(1), 56-70.
- Demir Öztürk, E., Kuru, G. & Demir Yılmaz, C. (2020). COVID-19 pandemi günlerinde anneler ne düşünür çocuklar ne ister? Anne ve çocukların pandemi algısı. *Avrasya Sosyal ve Ekonomi Araştırmaları Dergisi*, 7(5), 204-220.
- Demirgıran, Ş. & Sop, A., (2021). Covid-19 pandemi sürecinde bir köyde yaşayan altı yaş çocukların oyun yaşantıları. *Temel Eğitim Araştırmaları Dergisi*, 1(2), 196-208.
- Döğer, S.S. & Kılınç, F.E., (2021). Okul öncesi dönemdeki çocukların kovid-19 pandemisinde ev karantinası yaşamları. *Türkiye Sağlık Araştırmaları Dergisi*, 2(2), 1-14.
- Eckerman, C., Stein, M., Rubin, K. H. & Ross, H. S. (1982). *Peer relationships and social skills in childhood*. Springer Yayınevi, 2011.
- Erkan, S. (1998). Okulöncesi eğitim kurumlarında hizmet içi eğitim, *Milli Eğitim Dergisi*, (138) 22-28.
- Erten, H. (2012). *Okul öncesi eğitime devam eden 5-6 yaş çocuklarının sosyal beceri, akrân ilişkileri ve okula uyum düzeyleri arasındaki ilişkilerin izlenmesi*. Yüksek Lisans Tezi, Pamukkale Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Denizli.
- European Cooperation in Science and Technology-Cost. (2016). *The digital literacy and multimodal practices of young children*. Proceedings of the first Training School of COST Action IS1410, University of Minho, Braga, Portugal. (https://www.researchgate.net/profile/Lucia-Amante-3/publication/311596962_Childhood_digital_culture_and_parental_mediation/links/589b0dac4585158bf6fbd5e1/Childhood-digital-culture-and-parental-mediation.pdf , Erişim Tarihi: 18 Ekim 2022).
- Genbilim, (2003). *Doğa psikolojisi nasıl etkiliyor?*. GENBİLİM Türkiye Bilim Sitesi (<http://www.genbilim.com/content/view/1548/38/> , Erişim Tarihi:10 Haziran 2022).
- Gülay, H. & Akman, B. (2009). *Okul öncesi dönemde sosyal beceriler*, Ankara: Pegem Akademi.
- Gürcan A, Özhan S, & Uslu R. (2008). *Dijital oyunlar ve çocuklar üzerindeki etkileri*. Ankara: Başbakanlık Aile ve Sosyal Araştırmalar Genel Müdürlüğü.
- Imran, N., Zeshan, M. & Pervaiz, Z. (2020). Mental health considerations for children & adolescents in COVID19 Pandemic. *Pakistan Journal of Medical Sciences*, 36 (COVID19-S4). <https://doi.org/10.12669/pjms.36.COVID19-S4.2759>
- Johnson, C., Ironsmith, M., Snow, C. W., & Poteat, M. (2000). Peer acceptance and social adjustment in preschool and kindergarten. *Early Childhood Education Journal*. 27(4), 207-212.

- Karakuş, T., Çağıltay, K., Kaşıkçı, D., Kurşun, E., & Ogan, C. (2014). Türkiye ve Avrupa'daki çocukların internet alışkanlıkları ve güvenli internet kullanımı. *Eğitim ve Bilim*, 39(171).
- Karasar, N. (2012). *Bilimsel araştırma yöntemleri (24. baskı)*. Ankara: Nobel Yayınevi.
- Koçyiğit, S. & Başara Baydilek N. (2015). Okul öncesi dönem çocuklarının oyun algılarının incelenmesi. *Yüzüncü Yıl Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 12(1), 1-26.
- 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.
- Ladd, G. W. & Troop- Gordon, W. (2003). The role of chronic peer difficulties in the development of children's psychological adjustment problems. *Child Development*, 74(5), 1344-1367.
- Mart, M. & Kesicioğlu, O. S. (2020). COVID-19 pandemi sürecinde ailelerin evde oyun oynamaya ilişkin görüşleri. *Turkish Studies*, 15(4), 945-958.
- Montessori, M. (2015). *Emici zihin*. (Çev., Okhan Gündüz). İstanbul: Kaknüs Yayınları.
- Mustafaoğlu, R., Zirek, E., Yasacı, Z. & Özdiñler, A. R. (2018). Dijital teknoloji kullanımının çocukların gelişimi ve sağlığı üzerine olumsuz etkileri. *Addicta: The Turkish Journal on Addictions*, 5(2), 1-21.
- National Association for the Education of Young Children [NAEYC] (1995). <http://www.naeyc.org/> adresinden edinilmiştir.
- Nsaif, W. S. (2016). Effecting of excessive using touchscreens devices to the children and the related with the physically and psychological children illnesses. *International Journal of Computer Science and Mobile Computing IJCSMC*, 5(6), 513-524.
- Oflu, A., Bükülmez, A., Elmas, E., Tahta, E., & Çeleğen, M. (2020). Comparison of screen time and digital gaming habits of Turkish children before and during the coronavirus disease 2019 pandemic. *Turkish Archives of Pediatrics*, 1(56), 22-26.
- Onur, N. Güney (2004). (Ed.). *Türkiye'de çocuk oyunları: Araştırmalar* (s. 68-77). Ankara: Ankara Üniversitesi Çocuk Kültürü Araştırma ve Uygulama Merkezi.
- Özbucak, S. (2011). *Okul öncesinde arkadaşlık*. (<http://www.tavsiyeeidiyorum.com>, Erişim Tarihi: 09 Haziran 2021).
- Özdemir Ürün, B. C. & Oğuz Atıcı V. (2022) Okul öncesi dönem çocuklarının dijital oyunlara ilişkin görüşlerinin incelenmesi, *Pearson Journal of Social Sciences Humanities*, 7(17), 38-54.
- Özen, Y. & Gül, A. (2007). Sosyal ve eğitim bilimleri araştırmalarında evren-örneklem sorunu. *Atatürk Üniversitesi Kazım Karabekir Eğitim Fakültesi Dergisi*, (15), 395-422.
- Pilten, P. & Pilten, G. (2013). Okul çağı çocuklarının oyun kavramına ilişkin algılarının ve oyun tercihlerinin değerlendirilmesi. *Mersin Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, (2), 15-31.
- Rideout, V. J. (2011). Zero to eight children media use in America. A Common Sense Media Research Study.
- Saracho, O. N. (2004). Supporting literacy-related play: Roles for teachers of young children. *Early Childhood Educational Journal*, 31(3), 201-206.
- Smith, P. K. & Vollstedt, R. (1985). On defining play: An empirical study of the relationship between play and various play criteria. *Child Development*, 56, 1042-1050.
- 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.
- Sutton-Smith B. (1988). The domestication of early childhood play. *Play Rights*, 10(3), 270-297.
- Sutton-Smith, B. (1997). *The ambiguity of play*. Cambridge, MA: Harvard University Press.
- Szabo, T. G., Richling, S., Embry, D. D., Biglan, A. & Wilson, K. G. (2020). From helpless to hero: promoting values-based behavior and positive family interaction in the midst of covid19. *Behavior Analysis in Practice*, 1-9.
- Tekin, G. & 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.
- The National Child Traumatic Stress Network (NCTSN) (2010). Age-related reactions to a traumatic event. <https://www.nctsn.org/resources/age-related-reactions-traumatic-event>, Erişim Tarihi: 25 Temmuz 2020.
- Thomas, L., Howard, J. & Miles, G. (2006). The effectiveness of play practice for learning in the early years. *Psychology of Education Review*, 30(1), 52-58.

Topçu, S. (2018). Çocuk ve sanal ortam. *Kocatepe Tıp Dergisi*, 19(1), 27-33.

Tuğrul, B. (2010). *Oyun temelli öğrenme*. İçinde R. Zembat (Ed.), Okul öncesinde özel öğretim yöntemleri (s. 35-76). Ankara: Anı Yayıncılık.

Tunca, E., Kesbiç, K. & Gencer, E., G. (2021). Eğitim izleme raporu 2021: Öğrenciler ve eğitime erişim. Eğitim Reformu Girişimi. <https://www.egitimreformugirisimi.org/egitim-izleme-raporu-2021-ogrenciler-ve-egitime-erisim/>

Tükel, A., & Uzunöz, A. (2021). Covid-19 sürecinde evde oyun etkileşimli baba katılımı. *Kapadokya Eğitim Dergisi*, 1(2).

Türkiye Psikiyatri Derneği (2020). Covid-19 ve çocuklar. <https://www.psikiyatri.org.tr/uploadFiles/2420201236-cocuklarCOVID.pdf>, Erişim Tarihi: 18 Ağustos 2020.

World Health Organization [WHO] (2020). 2019 Novel Coronavirus (2019-nCoV): STRATEGIC PREPAREDNESS AND RESPONSE PLAN. Retrieved from <https://www.who.int/docs/default-source/coronaviruse/srp-04022020.pdf>

Yalçınkaya, G. & Özen, G. (2022). Covid-19 pandemi döneminin okul öncesi çağı çocuklarının oyun oynama eğilimlerine etkisinin incelenmesi, *Gaziantep Üniversitesi Spor Bilimleri Dergisi*, 7,1.

Yeasmin, S., Banik, R., Hossain, S., Hossain, M. N., Mahumud, R., Salma, N., & Hossain, M. M. (2020). Impact of COVID-19 pandemic on the mental health of children in Bangladesh: A cross-sectional study. *Children and Youth Services Review*, 117, 105-277.