



## Researching of the Plays in the Best-Selling Children's Books During the Covid-19 Pandemic Period

Bedriye Çelik<sup>1,a,\*</sup> Saniye Bencik Kangal<sup>2,b</sup>

<sup>1</sup>Department of Child Development, Vocational School of Health Services, Istanbul Gelisim University, Istanbul, Türkiye

\*Corresponding author

<sup>2</sup>Department of Child Development, Faculty of Health Services, Hacettepe University, Ankara, Türkiye

### Research Article

#### Acknowledgement

# This article was produced from the thesis named "Analysis of Children's Games in Best Selling Children's Picture Books from a Developmental Perspective" defended on 08.06.2021.

#### History

Received: 08/03/2022

Accepted: 08/12/2022

### ABSTRACT

The aim of this study is to evaluate the children's games in the stories in the 100 best-selling children's picture books on online book sales sites during the pandemic period, in terms of the game theories of Piaget, Parten and Smilansky. While the universe of the study consists of picture children's books on all online book sales sites, the sample is the 100 best-selling children's picture books on these sites. The data in the examined books were evaluated with the "Book Review Form", which was created by evaluating the studies in the literature. This form is divided into two as general information and game theories. In the general information part of the form, there is information about the book such as the name of the book, its author, illustrator, publisher, while the game theories part of the game includes the game theories of Piaget, Parten and Smilansky and the subtitles of these theories. The study was analyzed using content analysis, one of the qualitative research methods. The MAXQDA program was used for content analysis. As a result of the study, it was determined that 56 of the 100 best-selling children's books on online book sales sites included children's games. The information obtained was discussed in the context of preschool children's literature and game theories.

**Keywords:** Children's Literature, Children's Picture Books, Children's Play, Game Development.

## Kovid-19 Pandemi Döneminde Çok Satan Çocuk Kitaplarında Yer Alan Oyunların İncelenmesi

### Bilgilendirme

# Bu makale 08.06.2021 tarihinde savunulan "En Çok Satan Resimli Çocuk Kitaplarında Yer Alan Çocuk Oyunlarının Gelişimsel Bakış Açısıyla İncelenmesi" isimli tezden üretilmiştir.

### Süreç

Geliş: 08/03/2022

Kabul: 08/12/2022

### Öz

Bu çalışmanın amacı, pandemi döneminde çevrimiçi satış yapan kitap satış sitelerinde yer alan en çok satan 100 resimli çocuk kitabının içerisindeki öykülerde yer alan çocuk oyunlarının Piaget, Parten ve Smilansky'in oyun kuramları açısından değerlendirilmesidir. Çalışmanın evrenini çevrimiçi satış yapan tüm kitap satış sitelerinde yer alan resimli çocuk kitapları oluştururken örnekleme ise bu sitelerde en çok satan 100 resimli çocuk kitabı oluşturmaktadır. İncelenen kitaplardaki veriler alanyazındaki çalışmalar değerlendirilerek oluşturulan "Kitap İnceleme Formu" ile değerlendirilmiştir. Bu form genel bilgiler ve oyun kuramları olmak üzere ikiye ayrılmıştır. Formun genel bilgiler kısmında kitabın adı, yazarı, resimleyeni, yayınevi gibi kitaba ait bilgiler bulunurken, oyun kuramları kısmında ise Piaget, Parten ve Smilansky'in oyun kuramları ve bu kuramların alt başlıkları bulunmaktadır. Çalışma nitel araştırma yöntemlerinden içerik analizi kullanılarak analiz edilmiştir. İçerik analizi yapılırken MAXQDA programı kullanılmıştır. Çalışma sonucunda çevrimiçi satış yapan kitap satış sitelerinde en çok satan 100 çocuk kitabının 56 tanesinde çocuk oyunlarının yer aldığı saptanmıştır. Elde edilen bilgiler okul öncesi dönem çocuk edebiyatı ve oyun kuramları bağlamında tartışılmıştır.

**Anahtar Kelimeler:** Çocuk Edebiyatı, Resimli Çocuk Kitapları, Çocuk Oyunları, Oyun Gelişimi.

### Copyright



This work is licensed under Creative Commons Attribution 4.0 International License

<sup>a</sup>bedriyecelik54@gmail.com

<sup>b</sup><https://orcid.org/000-0002-1659-120X>

<sup>a</sup>saniyebencik@yahoo.com

<sup>b</sup><https://orcid.org/000-0002-2585-5078>

## Giriş

Erken çocukluk döneminde çocuğun tüm gelişim alanlarının desteklenmesi çok kıymetlidir. Çünkü özellikle 0-6 yaş arası kişilik gelişiminin büyük bir kısmı oluşmaktadır. Çocuk gelişimini desteklemede birçok önemli unsur bulunmaktadır. Bunların başında oyun ve resimli çocuk kitapları gelmektedir.

Resimli çocuk kitaplarında resimler ve kelimeler soyut döneme geçmemiş çocuk uygun şekilde ayarlanmaktadır. Bu sayede resimli çocuk kitapları çocukların soyut düşünme, soyut kavramları anlama, muhakeme etme, eleştirel ve yaratıcı düşünme gibi birçok bilişsel becerisini desteklemektedir (Ateş ve Aktaş, 2020: 727). Bassa'ya göre bilhassa henüz gelişimsel olarak soyut döneme ulaşmamış okul öncesi dönemdekiler, çocuk kitapları içerisinde yer alan resimler sayesinde sözcükleri daha iyi anlamlandırmakta kitaptaki kişi, olay ve durum gibi unsurları daha somut hale getirmektedir (akt., Erdem, Aydos ve Çoban, 2017: 915). Çocuklar sıklıkla resimli çocuk kitaplarında yer alan resimleri günlük yaşam deneyimleri, daha önce görmüş oldukları olay ve nesnelere ilişkilendirir ve kitapla günlük hayatta da görebilecekleri özdeşimler kurmaya çabalarlar. Bu sayede çocuklar onlara resimli çocuk kitapları okunurken sıklıkla kitabın olay örgüsü, karakterleri, durumu gibi birçok unsurla ilgili hayal güçlerini kullanarak yaratıcı yorumlar yapmaktadırlar (Fang, 1996: s). Çocuklara göre iyi bir resimli çocuk kitabını yazılardan çok içerisinde yer alan resimler anlatmaktadır. Okul öncesinde yer alan çocukların okuma yazma bilmediği düşünüldüğünde kitabı resimleriyle anlamaya çalışmaları anlaşılır bir durumdur. Anderson ise çocukların bu görüşüne iyi bir resimli çocuk kitabının kendini resim sanatıyla ifade edebileceğini belirterek katılmaktadır (akt. Şahin, 2014: 1310). Aslında tam da bu sebepten resimli çocuk kitaplarının doğası, okuyucuların için resim ve yazı olmak üzere iki tane birbirinden farklı bilgi türünün işlenmesini ve bu bilgileri bir araya getirip bütünleştirmesini gerektirmektedir. Her iki bilgi sistemi de içeriği ifade ederken aslında her iki türün kendi içerisinde kendine has yanları vardır. Kiefer'e (2008) göre resimli çocuk kitabında yer alan sözcükler, okuyucularına yer alan zaman içerisinde ileriye, geriye dönük bilgileri daha iyi anımsatırken, görüntüler ise mekânsal, görsel uzamsal bilgiyi iletebileceği en iyi şekilde iletmekte, okuyucularında farklı duygu ve durumları açığa çıkartmaktadır. Bu da resimli çocuk kitaplarının okuyucularına okunurken hem yazıları hem resimleri işleme fırsatı yaratır, bu sayede çocuklar her bilgiyi deneyimlemiş olurlar (akt., Martinez ve Harmon, 2012: 327).

Özellikle erken çocukluk döneminde çocuklar onlara okunan kitaplarla özdeşim kurmakta, kitapta geçen olay, durum ve karakterleri günlük hayatta karşılaştıkları durumlara benzetmekte ve bu sayede de kitapların etkileşimini sürdürebilmektedirler (Erdem, Aydos ve Çoban, 2017: 926). Sever'e (2003) göre çocuklar, resimli

çocuk kitaplarındaki kahramanlarla günlük hayatları arasında bir benzerlikler buldukları için kitaptaki durumlardan etkilenir ve o kitaplarla özdeşim kurarlar. Woolley ve Cox (2007) çocukların gelişimsel düzeyine uygun olarak tasarlanmış ve oluşturulmuş kitapların çocukların yaşadıkları olay ve durumlara ilişkin muhakeme etme, akıl yürütme, farklı düşünme becerilerini, eleştirel düşünme becerilerini, akıl yürütme, hem karşısındakinin hem kendinin duygularını anlama ve anlamlandırma becerilerini desteklediğini belirtmişlerdir. Görüldüğü üzere resim ve yazı olmak üzere iki önemli unsurdan oluşan resimli çocuk kitapları çocukların gelişimini destekleme de oldukça önemli bir etmendir. Bunun yanı sıra resimli çocuk kitapları gibi çocukların gelişimini çok boyutlu destekleyen başka önemli bir etmen de oyundur.

Çocuk oyunları, uzun yıllar birçok bilim insanının ilgisini çekmiştir. Birçok gelişim teorisyeni oyunu incelemiş ve hatta bazıları oyunu aşamalara ayırmıştır. Kuramcılarının ilgisini çeken çocuk oyunları hakkında birçok kuramcı görüşlerini belirtmiştir. Bu çalışmada Piaget, Parten ve Smilansky olmak üzere üç kuramcının oyun ile ilgili görüşleri incelenecektir.

Piaget çocuk oyununu incelerken daha çok bilişsel açıdan yaklaşmış ve oyunu asimilasyonun yani dengenin uyumsamaya yani akomodasyona egemen olduğu dengeli bir ilişkinin olmadığı dengesiz bir durum olarak görmüştür (Mellou, 1994: 94). Piaget'e göre oyun tam olarak bilişsel gelişim demektir. Çocuklar oyun aracılığıyla bilişsel gelişimleri için elzem olan bilgileri edinmekte ve becerileri desteklenmektedir (Ahmad ve ark., 2006: 74). Piaget, kendi çocuklarını gözlemleyerek desteklediği bilişsel gelişim teorisinden faydalanarak oyun için üç önemli aşama belirlemiştir. Bunlar; alıştırma/fonksiyonel, sembolik ve kurallı oyundur. Alıştırma/fonksiyonel oyun çocuğun yaşamının yaklaşık olarak ilk 2 yılında ortaya çıkmakta, tekrarlayan amaçlı ve amaçsız hareketlerin oyun olarak değerlendirildiği dönemi içermektedir. Bahsedilen oyun aşaması çocuğun geçirmekte olduğu bütün duyuşsal döneminde görülmekte, çocuk bu oyunlar sayesinde nesnelere manipüle edebilmektedir (Nicolopoulou, çev. 2004: 140). Çocuk yaşamının ilk dönemlerinde gelişigüzel bir şekilde gerçekleştirdiği hareketleri, zaman geçtikçe, keşfettikçe uygun olarak yapmaya başlamaktadır (Takhvar, 1988: 230). Yaklaşık olarak 2 yaş ve üzeri dönemde zamanla çocuğun dil becerilerinin ilerlemesi ve bilişsel becerilerinin gelişimiyle birlikte sembolik oyun becerileri kendini göstermeye başlanmaktadır. Piaget'e göre sembolik oyun oynama becerilerinin doğuştan gelmektedir, bunun yanı sıra çocuk zamanla kendiyi bütünleşmiş sembollerini kullanarak bu becerileri geliştirmektedir. Çocuk sembolik oyun oynama becerilerinin gelişmesiyle hayali oyunların tadına varmaya başlamaktadır. Çocuk bu oyun sayesinde nesnelere nasıl konumlayacağını öğrenmekte farklı durumlar için denemeler yapmaktadır (Nicolopoulou, çev. 2004: 140). Piaget'in belirttiği son oyun dönemi soyut becerilerin

gelişmeye başlaması ile birlikte artış gösteren kurallı oyun evresidir. Bu evrenin yaklaşık olarak 4 yaş gibi ortaya çıktığı düşünülse de olgunlaşması ve işlevselleşmesi 7 yaş ve sonrasını bulmaktadır. Piaget'e göre bu oyunun oynanması için en az iki oyuncu, oyuncuların etkileşimi ve kurallara sadıklıkları olmalı. Piaget bu oyunların çocukların yetişkinlik yaşamlarının deneyimleri olduğunu düşünmektedir. Piaget'e göre kurallı oyunlar sadece kurallı oyunlardan oluşmamakta daha önce tanımladığı fonksiyonel ve sembolik oyunları da içermektedir.

Smilansky de Piaget'nin görüşlerinden yola çıkarak çocuk oyunları üzerinde çalışmıştır. Ancak o Piaget'den farklı olarak alıştırıcı oyun aşaması ile sembolik oyun aşamasının arasına yapı inşa oyun aşamasını eklemiştir. Smilansky'in kuramında oyunun aşamalar şu şekildedir: işlevsel oyun, yapı inşa oyunu, sosyodramatik oyun, kurallı oyun. Smilansky'in ilk tanımladığı tür olan işlevsel oyun, çocuğun en basit ve peş peşe meydana gelen hareketlerinden oluşmaktadır. Bu basit oyunlar çocukların ilk dönemdeki en temel ihtiyacı olan oyun ihtiyacını keşfetmek adına oldukça önemli ve işlevseldir. Çocuk ilk olarak bu dönemde taklitler, yinelenen hareketler, farklı ve yeni keşfettiği birçok hareket dener. Bunun yanı sıra bu zaman diliminde çocuk yeni yeni sözcükleri oluşturmayı ve oluşturduğu sözcükleri kullanmayı dener. Çocuk için yeni olan bu durum çocuğun hem alıcı ve ifade edici dil becerilerini hem de oyun becerileri desteklemektedir (Takhvar ve Smith, 1990: 114). Smilansky'in Piaget'den farklı olarak tanımladığı yapı inşa oyun türü ise çocuğa hayal gücünü kullanarak yaratıcı aktiviteyi ve bu sayede yeni durumlar yaratma, keşfetme sevincini tanıtmaktadır. Çocuk bu oyunda, oyun malzemelerinin birbirinden farklı kullanımlarını keşfeder; çocuk oyun oynarken artık oyunları ile ortaya bir ürün koymaya başlar. Çocuk artık oyununa bir tema belirleyebiliyor, ona uzun süreler odaklanabiliyor ve daha uzun süreler sürdürebiliyor (Takhvar ve Smith, 1990: 115). Smilansky, Piaget'den ilham almasına rağmen farklı olarak 'yapıcı oyun' kategorisini tanımlamıştır. Piaget de bu oyun türü ile ilgili görüşlerini belirtmiştir. Piaget'e göre bloklardan kule inşa etmek gerçek bir oyun değildir, duyuşsal ve motor beceriyi desteklemesine rağmen sembolik, spontane gelişen faaliyetlerdir (Portko, 1985: 3). Smilansky'ye göre sosyodramatik oyun; bir durum ya da olay ile özdeşleşme, bir olay, kişi ya da durumu taklit etme ve tüm bunların dönüşümü içermektedir. Özdeşleşme ise taklit edilecek durumun temelini inşa eder ve özdeşleşmenin yeni bir taklide dönüşmesi öğrenilmiş bir tutumdur. Smilansky'ye göre sosyodramatik oyun çocuğun sembolik oyun yetenekleri arttırmakta ve alıcı ve ifade edici dil gelişimini desteklemek ile birlikte grup içi dramatik oyun ise çocuğun rol yapma deneyimleri içerir. Bunlar okul öncesi dönem çocuklarında, her şeyin onun için olduğunu ifade eden egosantrik(benmerkezci) düşüncenin doğasını azaltmakta ve yavaş yavaş gelişen empati ve akranlarıyla işbirliği gibi sosyal ve prososyal becerilerinin gelişimi için yeni fırsatlar sağlamaktadır. Bilişsel gelişim üzerine çalışan araştırmacılara göre, okul öncesi dönem çocukları dramatik oyunu artık salt oyun olarak görmüyor, bu da

öğrenmede yeni fırsatlar sağlıyor. (Chien, 1995: 30) Kurallı oyun Smilansky'nin son oyun aşamasıdır. Oyun gelişimini inceleyen teorisyenler kurallı oyun aşamasının oyun aşamaları içerisinde çocuğun bilişsel becerilerini en yoğun kullandığı aşama olduğunu belirtmişlerdir. Bu oyunda diğer oyunlardan farklı olarak önceden belirlenmiş kurallar bulunur ve çocuklardan bu kurallara uymaları beklenir. Bu sayede çocuklar gerek ilkokula başladığında gerekse ilerleyen yaşamlarında toplumda kurallara uygun olarak hareket etmenin provasını gerçekleştirirler. Smilansky'i de böyle düşünmüş olmalı ki bu oyunun yetişkinlik yaşamında da devam ettiğini belirtir. Aslında kurallı oyunlar çocukların bir önceki dönemler de oynadığı sembolik oyunların bir bakıma gerçek yaşama dönüşümünü içermektedir (Takhvar ve Smith, 1990: 116).

Piaget ve Smilansky'nin aksine Parten çocuk oyunlarını bilişsel açıdan değil de sosyal açıdan incelemiştir. Parten, çocukların akranlarıyla birlikte yer aldıkları oyunlarını sosyal gelişim açısından incelemek için özellikle dezavantajlı bir grup okul öncesi dönem çocukları üzerinde bir araştırma yürütmüştür (Xu, 2010: 491). Bu araştırma sonunda Parten sosyal olarak oyunu altı gelişimsel aşamaya ayırmıştır. Bunlar, katılımsız oyun, seyirci şeklinde oyun, tek başına oyun, paralel oyun, katılımcı/birlikte oyun ve işbirlikçi/kooperatif oyun şeklindedir. Katılımsız oyunda oynayan bir çocuk oyun oynamıyor gibi gözükabilir, ancak çocuk bu sırada ilgisini çeken şeyleri gözlemlemekle meşguldür. Eğer ilgisini çeken bir durum yok ise bulunduğu odanın içerisinde gezinerek, bir dolaba tırmanarak keşifler yapabilir. Seyirci şeklinde oyunda çocuğun en önemli özelliği gözlem yapmasıdır. Ancak bu gözlemler diğer gözlemlerden farklı olarak oldukça heyecanlı olmaktadır. Çocuk gözlem yaptığı çocukların oyunları hakkında onlarla konuşur, sorular sorar, öneriler verir ancak oyunda aktif bir katılımcı olmaz (Parten, 1933). Üçüncü bir oyun türü ise tek başına oyundur. Tek başına oyunda çocuk, diğer çocuklarla yakın oturmasına rağmen o çocuklardan farklı oyuncaklar kendi oyununu oynar. İlgisi tamamen kendi oyunundadır, başka çocukların oyununa dahil olmadan tamamen kendi oyununu devam ettirir (Parten, 1933: 139). Parten'e göre tek başına oyun, sosyal oyunların en az olgun halidir (Rubin, Maioni, ve Hornung, 1976: 417). Paralel oyun tek başına oyuna benzemekte ancak tek başına oyundan farklı olarak bu oyunda diğer çocuklarla iletişim kurulabilmektedir. Bu oyunda benzer oyuncaklar kullanılabilen ve oyunda yardımlaşma yapılabilmektedir. Bu oyun için bir tarafta legolarıyla uçak yapan diğer tarafta ise legolarıyla gemi yapan bir çocuk düşünülebilir. Oyunda lego alışverişi olabilir ancak kimse birbirinin yaptığı ürüne karışmaz. Paralel oyun grup içerisindeki bağımsız oyunlar olarak ve tek başına oyunun daha sosyal hali olarak düşünülebilir. (Parten, 1933: 143). Diğer iki oyun türü ise kooperatif veya işbirliğine dayalı oyun ve birlikte oyundur. Birlikte oyun, oyun oynayan çocukların ortak bir faaliyet yaptıkları, işbirliğine dayalı oyuna göre kuralların daha esnek olduğu oyunlardır. İşbirliğine dayalı veya kooperatif oyun ise kuralların ve ortak amaçların daha net, grubun bir ya da iki lideri

olduğu, yoğun bilişsel bir çaba ile programlanan grup oyunlarıdır (Parten, 1933: 146).

Çocuk oyunları Piaget, Smilansky ve Parten gibi birçok kuramcının uzun yıllar boyunca ilgisini çekmiş ve üzerinde önemle durulmuştur. Çocuğun gelişimini desteklemek için etkili olan bu etkenin, çocuk gelişimi için önemli bir diğer etken olan resimli çocuk kitapları içerisinde verilmesi çocuk kitabının önemini oldukça arttırmıştır. İlgili literatür araştırmasında ise resimli çocuk kitaplarındaki çocuk oyunlarını inceleyen alan için önemli sayıda araştırmaya rastlanılmamıştır. Bu sebeple araştırmanın amacı çocuk gelişimi için önemli iki unsur olan bu iki durumu ele alarak, pandemi döneminde çevrimiçi olarak en çok satan 100 resimli çocuk kitabında yer alan çocuk oyunlarını Piaget, Parten ve Smilansky'in oyun kuramları baz alınarak gelişimsel bakış açısıyla incelemektir. İnceleme yapılırken:

Pandemi döneminde kitap satış sitelerinde en çok satılan 100 resimli çocuk kitabının içerisinde bulunan çocuk oyunlarının kaç tanesi Piaget'in oyun teorisinde yer alan alıştırmalı oyun aşamasındaki oyunları kapsamaktadır?

Pandemi döneminde kitap satış sitelerinde en çok satılan 100 resimli çocuk kitabının içerisinde bulunan çocuk oyunlarının kaç tanesi Piaget'in oyun teorisinde yer alan sembolik oyun aşamasındaki oyunları kapsamaktadır?

Pandemi döneminde kitap satış sitelerinde en çok satılan 100 resimli çocuk kitabının içerisinde bulunan çocuk oyunlarının kaç tanesi Piaget'in oyun teorisinde yer alan kurallı oyun aşamasındaki oyunları kapsamaktadır?

Pandemi döneminde kitap satış sitelerinde en çok satılan 100 resimli çocuk kitabının içerisinde bulunan çocuk oyunlarının kaç tanesi Smilansky'nin oyun teorisinde yer alan işlevsel oyun aşamasındaki oyunları kapsamaktadır?

Pandemi döneminde kitap satış sitelerinde en çok satılan 100 resimli çocuk kitabının içerisinde bulunan çocuk oyunlarının kaç tanesi Smilansky'nin oyun teorisinde yer alan yapı inşa oyun aşamasındaki oyunları kapsamaktadır?

Pandemi döneminde kitap satış sitelerinde en çok satılan 100 resimli çocuk kitabının içerisinde bulunan çocuk oyunlarının kaç tanesi Smilansky'nin oyun teorisinde yer alan sembolik oyun aşamasındaki oyunları kapsamaktadır?

Pandemi döneminde kitap satış sitelerinde en çok satılan 100 resimli çocuk kitabının içerisinde bulunan çocuk oyunlarının kaç tanesi Smilansky'nin oyun teorisinde yer alan kurallı oyun aşamasındaki oyunları kapsamaktadır?

Pandemi döneminde kitap satış sitelerinde en çok satılan 100 resimli çocuk kitabının içerisinde bulunan çocuk oyunlarının kaç tanesi Parten'in oyun teorisinde yer alan katılımsız oyun aşamasındaki oyunları kapsamaktadır?

Pandemi döneminde kitap satış sitelerinde en çok satılan 100 resimli çocuk kitabının içerisinde bulunan çocuk oyunlarının kaç tanesi Parten'in oyun teorisinde yer

alan seyirci rolündeki oyun aşamasındaki oyunları kapsamaktadır?

Pandemi döneminde kitap satış sitelerinde en çok satılan 100 resimli çocuk kitabının içerisinde bulunan çocuk oyunlarının kaç tanesi Parten'in oyun teorisinde yer alan tek başına oyun aşamasındaki oyunları kapsamaktadır?

Pandemi döneminde kitap satış sitelerinde en çok satılan 100 resimli çocuk kitabının içerisinde bulunan çocuk oyunlarının kaç tanesi Parten'in oyun teorisinde yer alan paralel oyun aşamasındaki oyunları kapsamaktadır?

Pandemi döneminde kitap satış sitelerinde en çok satılan 100 resimli çocuk kitabının içerisinde bulunan çocuk oyunlarının kaç tanesi Parten'in oyun teorisinde yer alan birlikte oyun aşamasındaki oyunları kapsamaktadır?

Pandemi döneminde kitap satış sitelerinde en çok satılan 100 resimli çocuk kitabının içerisinde bulunan çocuk oyunlarının kaç tanesi Parten'in oyun teorisinde yer alan işbirlikçi oyun aşamasındaki oyunları kapsamaktadır?

Sorularına cevap aranmaya çalışılmıştır. Bu çalışmanın sonucunda elde edilen bilgilerin yayınevlerine, yayınevlerinde danışmanlık yapan akademik danışmanlara, alandan çalışan çocuk gelişimi uzmanlarına, ilgili alanda çalışan akademisyenlere, resimli çocuk kitabı yazarlarına yol gösterici olacağı düşünülmektedir.

## Yöntem

Bu bölümde araştırma modeli, çalışma grubu, veri toplama araçları, veri toplama süreci, verilerin analizi ile bilgilere yer verilecektir. Araştırma bir tez çalışmasından uyarlandığı için Hacettepe Üniversitesi Etik Komisyonundan izin alınmıştır.

## Araştırmanın Modeli

Pandemi döneminde kitap satış sitelerinden en çok satan 100 resimli çocuk kitabında yer alan çocuk oyunlarının incelendiği bu araştırmada nitel araştırma yöntemlerinden biri olan ve sıklıkla kullanılan içerik analizi kullanılmıştır.

İçerik analizi genellikle doküman, evrak incelemesi gibi çalışma durumlarında kullanılmaktadır. Çalışmacı içerik analizine başlarken öncelikle çalışmasıyla ilgili kategoriler ve sonrasında bu kategorileri ayıracak kodlar oluşturmaktadır. Çalışmacı incelediği dokümanları kendi oluşturduğu kategori ve kodlara kodlamaktadır. Bu kodlar bir program yardımıyla niceliksel verilere dönüşmektedir (Özdemir, 20210).

Çalışma kapsamında en çok satan 100 resimli çocuk kitabı içerisinde bulunan çocuk oyunları Smilansky, Piaget ve Parten'in oyun gelişimi kuramı ile ilişkilendirilmiş, her çocuk oyunu her kuram ile ayrı ayrı incelenmiştir.

## Araştırmanın Evren ve Örneklemi

Çalışmanın evrenini pandemi döneminde internet üzerinden çevrimiçi satış yapan okul öncesi dönemde yer alan tüm resimli kitapları oluşturmaktadır. Bu çalışmada nitel

çalışmalarda sıklıkla kullanılan amaçlı örneklem kullanılmıştır. Bu örneklem modelinde hedef, çalışmaya başlarken belirlenen bir amaç doğrultusundaki verilerle ilgili ayrıntılı bilgi toplamaktır (Özdemir, 2010). Bu örneklem modelinin çalışmalarda sıklıkla tercih edilmesindeki en etkili unsur, örneklem çalışmaya başlarken belirlenen amaç doğrultusunda incelendiği için örnekleme çok daha ayrıntılı olarak irdeleme şansı sunmasıdır (Güçlü, 2019).

Çalışmanın amacı doğrultusunda pandemi döneminde internet üzerinden kitap satış sitelerindeki 20 Kasım 2020 ile 25 Kasım 2020 tarihleri arasında en çok satan 100 kitap örnekleme alınmıştır. Örneklem oluşturulurken bilim serileri, seri kitaplar, kahramanları çizgi film karakterlerinden oluşan kitaplar ve aktivite kitapları örnekleme dahil edilmemiştir. Belirlenen 100 resimli çocuk kitabı seçilirken tek bir yayınevi tercihinde bulunulmamıştır, 26 tane birbirinden farklı yayınevinde basılan çocuk kitapları incelenmiştir. İncelenen kitapların hitap ettiği yaş grubu çalışmacı tarafından belirlenmiştir. Örneklemde yer alan resimli çocuk kitaplarının 18 tanesi 2 yaş ve üzeri çocuklar için, 44 tanesi 3 yaş ve üzeri çocuklar için, 8 tanesi 4 yaş ve üzeri çocuklar için 25 tanesi 5 yaş ve üzeri çocuklar için ve 5 tanesi 6 yaş ve üzeri çocuklar için gelişimsel olarak uygun olduğu tespit edilmiştir. Araştırmada yer alan 100 resimli çocuk kitabından 56 tanesinde çocuk oyunu bulunduğu görülmüştür.

### Veri Toplama Aracı

Belirlenen kitapları incelemek adına çalışmacı tarafından ilgili alanyazın araştırması yapılmış, bu araştırma doğrultusunda kitapları incelemek için bir "Kitap İnceleme Formu" oluşturulmuştur. Çalışmanın güvenilirliği açısından iki ilgili alan uzmanı ve bir tane yayınevi çalışanından uzman görüşü alınarak forma son şekli verilmiştir. Form kitaba ait özellikleri irdeleyen genel bilgiler ve çocuk oyunlarına ait bilgileri irdeleyen oyun kuramları bölümlerinden oluşmuştur.

Kitap inceleme formunda genel bilgiler bölümünde kitaba ait daha çok fiziki özellikler yer almıştır. Bunlar kitabın adı, yazarı, resimleyeni, sayfa sayısı, yayınevi ve benzeridir.

Oyun kuramları bölümünde ise öncelikli olarak resimli çocuk kitaplarında çocuk oyunlarının varlığı irdelenmiştir. Sonrasında ise içerisinde çocuk oyunları bulunan resimli çocuk kitaplarındaki oyunlar Piaget, Parten ve Smilansky'in oyun kuramlarına göre incelenmiştir. Piaget'nin kuramına göre çocuk oyunları alıştırıcı oyun, sembolik oyun, kurallı oyun; Parten'in kuramına göre çocuk oyunları katılımsız oyun, seyirci rolünde oyun, tek başına oyun, paralel oyun, birlikte oyun ve işbirlikçi oyun; Smilansky'in kuramına göre çocuk oyunları ise işlevsel oyun, yapı inşa oyunları, sosyodramatik oyun, kurallı oyun aşamalarında incelenmiştir.

### Veri Toplama Süreci

Hacettepe Üniversitesi Etik Komisyon başvurusu sonucunda onaylanan "Etik İzin" formu doğrultusunda çalışmaya başlanılmıştır. Pandemi döneminde internet üzerindeki kitap satış sitelerinin 20 Kasım 2020- 25 Kasım 2020 tarihleri arasında en çok satan 100 resimli çocuk kitabı belirlenmiştir. Çalışmacı tarafından ilgili literatür taraması yapılarak oluşturulan kitap inceleme formu ile Aralık 2020- Ocak 2021 tarihleri arasında seçilen kitaplar belli başlı kurallar doğrultusunda incelenip MAXQDA programına kaydedilmiştir.

Belirlenen kitaplar çalışmacı tarafından belirtilen tarihlerde okunarak kitaplarda yer alan çocuk oyunları Piaget, Parten ve Smilansky'in kuramlarına göre gelişimsel bakış açısı ile incelenmiştir.

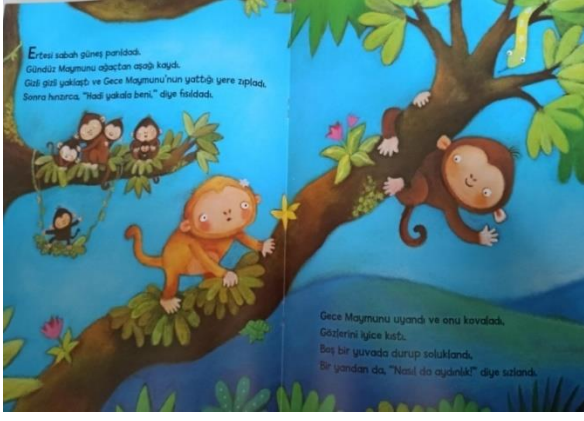
### Veri Analizi

Belirlenen 100 kitap çalışmacı tarafından oluşturulan kitap inceleme formu ile incelenmiştir. Formda belirtilen veriler ise nitel araştırma yöntemlerinden içerik analizi kullanılarak belli kod ve kategorilere kodlanmıştır. Piaget, Smilansky, Parten başlıklarında 3 kategori oluşturulmuş bunlar; Piaget- Alıştırıcı Oyun, Piaget- Sembolik Oyun, Piaget- Kurallı Oyun, Smilansky- İşlevsel Oyun, Smilansky-Yapı İnşa Oyun, Smilansky-Sembolik Oyun, Smilansky-Kurallı Oyun, Parten-Katılımsız Oyun, Parten-Seyirci Rolünde Oyun, Parten-Tek Başına Oyun, Parten- Paralel Oyun, Parten-Birlikte Oyun, Parten-İşbirlikçi Oyun alt kodlarına ayrılmıştır. MAXQDA 2020 programı kullanılarak kodlama ve harita oluşturma işlemleri gerçekleştirilmiştir. Sonrasında programdan elde edilen veriler doğrultusunda çalışmanın bulguları oluşturulmuş ve yorumlanmıştır. Yorumlama kısmında çalışmanın güvenilirliği açısından araştırmacılar iki ayrı incelemede bulunmuş, daha sonra iki inceleme karşılaştırılarak güvenilirlik sağlanmıştır.

### Bulgular

Araştırma kapsamında en çok satan 100 resimli çocuk kitabı incelenmiş, içlerinde yer alan çocuk oyunları Piaget, Smilansky ve Parten'in oyun kuramlarına göre irdelenmiştir. Şekil 1'de (bk. Ekler) görüldüğü üzere her üç teorisyenin kuramlarıyla değerlendirilen oyunlar her kitapta eşit bir şekilde yer almaktadır. Piaget oyun gelişimi kategorisi kendi içerisinde alıştırıcı/fonksiyonel oyun, sembolik oyun ve kurallı oyun olmak üzere 3 alt koda ayrılmıştır. Alıştırıcı/fonksiyonel oyun çocukların 0-2 yaş arasında oynadıkları amaçlı ve amaçsız tekrarlanan hareketleri içeren oyunları kapsamaktadır. İncelenen resimli çocuk kitaplarında Piaget'nin alıştırıcı/fonksiyonel oyun döneminde yer alan 35 çocuk oyunu bulunmaktadır. Alıştırıcı/fonksiyonel oyuna ilişkin örnek şu şekildedir:

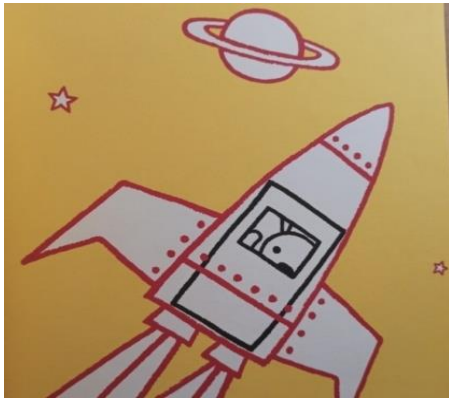
Şekil 2: Piaget Kategorisi Alıştırıcı Oyun Bölümüne Örnek Resimleme



“Sonra hınzırca “Hadi yakala beni,” diye fısıldadı. Gece maymunu uyandı ve onu kovaladı.” (Gece Maymunu Gündüz Maymunu, 2019, 16-17s.) ifadesinde maymunların kendi aralarında kovalamaca oynadıkları belirtilmiştir. Şekil 2 (Donaldson, 2019,16-17 s.)’de kaçan ve kovalayan maymunlar görülmektedir. Kovalamaca yinelenen hareketlerden oluşan alıştırmalı/fonksiyonel bir oyundur. Bu sebeple oyun, Piaget’in oyun gelişimi kuramında alıştırmalı/fonksiyonel oyunlar bölümünde yer almıştır.

Sembolik oyun çocukların daha çok ortalama 2-7 yaş arasında oynamayı tercih ettikleri, bir nesnenin işlevini başka bir nesneye yükleyip sembolik olarak oynanan –miş gibi oyunlardır. İncelenen resimli çocuk kitaplarında Piaget’in oyun gelişimi kuramının sembolik oyunlar bölümünde 22 oyunun yer aldığı bulunmuştur. Sembolik oyunlar bölümüne ilişkin örnek şu şekildedir:

Şekil 3: Piaget Kategorisi Sembolik Oyun Bölümüne Örnek Resimleme



Kitapta karakter bir kutuyu farklı formlara dönüştürerek bir oyun üretmiştir. Şekil 3 (Portis, 2019, 33s.)’te karakter, kutuyu bir uzay mekiğiymiş gibi düşünerek o şekilde oynamaktadır. Karakter kutuya kendi işlevi dışında başka bir işlev yükleyerek oynadığı için sembolik bir oyun oynamaktadır. Bundan dolayı oyun, Piaget’in oyun gelişimi kuramının sembolik oyun bölümünde yer almaktadır.

Kurallı oyunlar genellikle çocuk gelişiminde 7 yaş ve üzeri dönemde çocukların oynadıkları belli kurallarla sınırlandırılmış oyunlardır. İncelenen resimli çocuk

kitaplarında Piaget’in oyun gelişimi kuramının kurallı oyunlar dönemi bölümünde 18 oyun yer almaktadır. Kurallı oyun bölümüne ilişkin örnek şu şekildedir:

Şekil 4: Piaget Kategorisi Kurallı Oyun Bölümüne Örnek Resimleme



“Göz kırpmama oyunu kuralları: 1. Gözlerini en uzun süre kırpmadan tutan kazanır. İlk kırpan kaybeder. 2. Gıdıklamak yasaktır. 3. Sessizce pırt yapmak serbesttir.” (Nunu, 2020, 20s.) ifadesinde bir oyunun sınırlarını çerçevlendiren kurallar belirtilmiştir. Bu bir kurallı oyundur. Şekil 4 (Korçak, 2020, 20s.)’te karakter aynaya karşısında kurallı oyun oynamaktadır. Bundan dolayı incelenen resimli çocuk kitaplarında Piaget’in oyun gelişimi kuramında kurallı oyun bölümünde yer almıştır.

Smilansky’nin oyun gelişimi kuramına göre oyun işlevsel oyun, yapı inşa oyunları, sembolik oyunları ve kurallı oyunlar olmak üzere 4 bölüme ayrılmıştır. İşlevsel oyunlar birbiri ardına yinelenen, amaçlı ya da amaçsız hareketleri içeren oyunları kapsamaktadır. İncelenen resimli çocuk kitaplarında yer alan çocuk oyunlarında Smilansky’in oyun gelişimi kuramından işlevsel oyun bölümünde 32 oyun yer almaktadır. İşlevsel oyuna ilişkin örnek şu şekildedir:

Şekil 5: Smilansky Kategorisi İşlevsel Oyun Bölümüne Örnek Resimleme



"Ela koşmaya ve kendi etrafında dönmeye bayılıyormuş. Etrafta koşuyor ve zıplıyormuş." (Ben Yapmadım, 2020, 9s.) ifadesinde Ela karakterinin koştuğu ve etrafında döndüğü belirtilmiştir. Yukarıda belirtilen hareketler çocuklar için bir oyun işlevi görmektedir. Şekil 5 (Barnard, 2020, 9s.)'te bu bulgu desteklenmiştir. Bundan dolayı kitapla belirtilen oyun, Smilansky'nin oyun gelişimi kuramının işlevsel oyun bölümünde yer almıştır.

Yapı inşa oyunları çocukların bir bütün oluşturmak adına parçaları birleştirdiği, ortaya bir ürün çıkarttıkları oyunlardır. İncelenen resimli çocuk kitaplarında yer alan çocuk oyunlarında Smilansky'in oyun gelişimi kuramından yapı inşa oyunları bölümünde 12 oyun yer almaktadır. Yapı inşa oyunlarına ilişkin örnek şu şekildedir:

Şekil 6: Smilansky Kategorisi Yapı İnşa Oyunu Bölümüne Örnek Resimleme



Şekil 6 (Doerrfeld, 2020, 3-4s.)'da karakterin minik tahta parçalarını birleştirerek bir yapı oluşturduğu görülmektedir. Bundan dolayı incelenen kitapta yer alan oyun, Smilansky oyun gelişimi kuramının yapı inşa oyunu bölümünde yer almıştır.

Sembolik oyunlar bir nesneye başka bir nesnenin işlevi yüklenerek oyunlaştırılmasıyla oluşur. Bu oyunlara –miş gibi oyunlar ya da hayali oyunlarda denir. İncelenen resimli çocuk kitaplarında yer alan çocuk oyunda Smilansky'nin oyun gelişimi kuramından sembolik oyunlar bölümünde 20 oyun yer almaktadır. Sembolik oyuna ilişkin örnek şu şekildedir:

Şekil 7: Smilansky Kategorisi Sembolik Oyun Bölümüne Örnek Resimleme



"İşte birazdan hazırız yeni oyuna, battaniye dönüşüyor derme çatma bir sala, biz de gemisi fırtınada batan..." (Babamın Battanitesi, 2020, 18-19s) ifadelerinde karakterlerin battaniyeye salın işlevini yükledikleri anlaşılmaktadır. Şekil 7 (Şahinkanat, 2020, 18-19s.)'de karakterler battaniye ile salmış gibi oynadıkları resmedildiği için oyun sembolik oyun olarak değerlendirilmiştir. Bundan dolayı resmedilen oyun, Smilansky oyun gelişimi kuramından sembolik oyun bölümünde yer almıştır.

Kurallı oyunlar belli sınırlarla çerçevelenen, belli bir amacı olan, kuralları önceden netleştirilmiş oyunlardır. İncelenen resimli çocuk kitaplarında yer alan çocuk oyunlarında Smilansky'nin oyun gelişimi kuramından kurallı oyunlar bölümünde 18 oyun yer almaktadır. Kurallı oyun bölümüne ilişkin örnek şu şekildedir:

Şekil 8: Smilansky Kategorisi Kurallı Oyun Bölümüne Örnek Resimleme



Şekil 8 (Would, 2020, 14s.)'de körebe oynayan karakterler resmedilmiştir. Körebe oyununda ebe olan kişinin gözleri bağlı olmalı, ebenin sobelediği kişi yeni ebe olmalıdır. Bu, oyunun önceden belirlenmiş kurallardır. Bundan dolayı oyun, Smilansky'nin oyun gelişimi kuramının kurallı oyun bölümünde yer almaktadır.

Parten kategorisi katılımsız/uğraşsız, seyirci rolünde, tek başına, paralel, katılımcı/birlikte, kooperatif/işbirlikçi oyun olmak üzere 6 bölüme ayrılmıştır. Katılımsız/uğraşsız ve seyirci rolünde oyunlar genellikle 0-2 yaş arasında çocukların oynadığı oyunlardır. Çalışma kapsamında incelenen resimli çocuk kitaplarında yer alan çocuk oyunlarında katılımsız/ uğraşsız ve seyirci rolünde oyun yer almadığı için bu bölümlerde herhangi kodlama yapılmamıştır.

Tek başına oyun 2-3 yaş arası çocukların tek başlarına oynadıkları oyunları kapsamaktadır. İncelenen resimli çocuk kitaplarında yer alan çocuk oyunlarında Parten'in oyun kuramına göre tek başına oyun bölümünde 27 oyun bulunmaktadır. Tek başına oyun bölümüne ilişkin örnek şu şekildedir:

Şekil 9: Parten Kategorisi Tek Başına Oyun Bölümüne Örnek Resimleme



Şekil 9 (Starling, 2019, 6s.)’da Tirtik karakterinin çeşitli oyuncaklarla tek başına oynadığı resmedilmiştir. Bu tek başına bir oyundur. Bundan dolayı oyun, Parten oyun kuramında tek başına oyun bölümünde yer almıştır.

Paralel oyun yan yana oturmasına rağmen birbiri ile iletişime geçmeyen, dışarıdan bakıldığında birlikte oynadıkları görünen 3-4 yaş arası çocuk oyunlarını kapsamaktadır. İncelenen resimli çocuk kitaplarında yer alan çocuk oyunlarından Parten’in oyun kuramına göre 15 oyun paralel oyun bölümünde yer almaktadır. Paralel oyun bölümüne ilişkin örnek şu şekildedir:

Şekil 10: Parten Kategorisi Paralel Oyun Bölümüne Örnek Resimleme

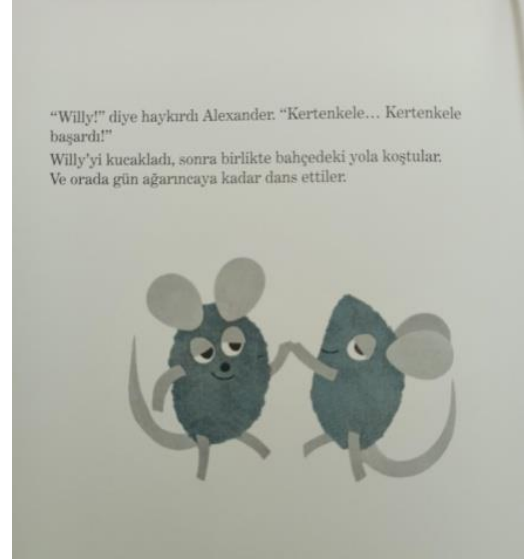


Şekil 10 (Mattioli, 2020, 39s.)’da karakter ve arkadaşı birlikte sallanırlar. Ancak iki arkadaş sallanırken bir etkileşimde bulunmamaktadır. Bu sebeple oyun paralel bir oyundur. Bundan dolayı oyun, Parten’in oyun kuramından paralel oyun bölümünde yer almıştır.

Katılımcı/birlikte oyun çocukların birlikte oynadıkları ancak oynadıkları oyunların belli kurallar doğrultusunda

sınırlanmadığı oyun türüdür. İncelenen resimli çocuk kitaplarında yer alan çocuk oyunda Parten’in oyun kuramında katılımcı/birlikte oyun bölümünde 18 oyun yer almaktadır. Katılımcı/birlikte oyun bölümüne ilişkin örnek şu şekildedir:

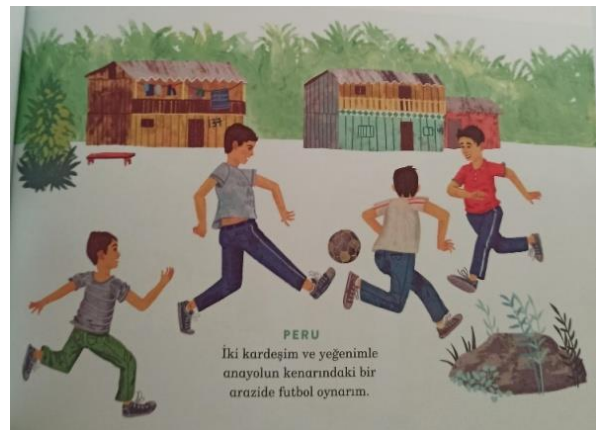
Şekil 11: Parten Kategorisi Katılımcı/Birlikte Oyun Bölümüne Örnek Resimleme



“Ve orada gün ağaruncaya kadar dans ettiler.” (Alexander ve Oyuncak Fare, 2019,32s.) ifadesinde karakterlerin birlikte dans ettiği belirtilmiştir. Şekil 11 (Lionni, 2019, 32s.)’de dans eden fareler resmedilmiştir. Fareler birlikte dans etmektedir ve dansların da herhangi bir kural yoktur. Bundan dolayı oyun, Parten’in oyun kuramından katılımcı/birlikte oyun bölümünde yer almıştır.

Kooperatif/işbirlikçi oyunlar çocukların belli bir amaç kapsamında bir araya geldikleri belli kuralları 4 yaş ve üzeri çocukların oynadıkları olan oyunlardır. İncelenen resimli çocuk kitaplarında yer alan çocuk oyunlarında Parten’in oyun kuramından kooperatif/işbirlikçi oyun bölümünde 14 oyun yer almaktadır. Kooperatif/işbirlikçi oyuna ilişkin örnek şu şekildedir:

Şekil 12: Parten Kategorisi Kooperatif/işbirlikçi Oyun Bölümüne Örnek Resimleme





"İki kardeşim ve yeğenimle anayolun kenarındaki bir arazide futbol oynarım." (İşte Benim Bir Günüm, 2020, 31s.) ifadesinde karakterlerin futbol oynadığı belirtilmiştir. Şekil 12 (Lamothe, 2020, 31s.)'de de futbol oynayan çocuklar resmedilmiştir. Futbol belli kurallar kapsamında oluşturulmuş hem bir grup oyunu hem bir spordur. Futbol bir oyun olarak kooperatif/işbirlikçi oyundur. Bundan dolayı oyun, Parten'in oyun kuramından kooperatif/işbirlikçi oyun bölümünde yer almıştır.

## Sonuç

Bu araştırmada Covid 19 pandemi döneminde en çok satan 100 resimli çocuk kitabının içerisinde yer alan çocuk oyunları Piaget, Smilansky ve Parten'in oyun kuramlarını temel alarak gelişimsel bakış açısıyla incelenmiştir. Araştırma kapsamında kitaplarda yer alan çocuk oyunları Piaget'nin kuramı kapsamında alıştırıcı/fonksiyonel, sembolik ve kurallı olmak üzere 3 bölümde; Smilansky'nin kuramı kapsamında işlevsel, yapı inşa, sembolik, kurallı oyunlar olmak üzere 4 bölümde; Parten'in kuramı kapsamında katılımsız, seyirci rolünde, tek başına, paralel, katılımcı/birlikte ve kooperatif/işbirlikçi oyun olmak üzere 6 bölümde incelenmiştir. Çünkü oyun çocukların yetişkinlik yaşamlarının bir provasını yaptıkları herhangi bir kuralı ya da amacı olsun olmasın çocuğun gelişim alanlarını destekleyen bir araçtır (Pehlivan, 2016: 3282). Bunun yanı sıra yine oyun kadar önemli olup çocuğun desteklenmesi adına oldukça işlevsel bir araç olan resimli çocuk kitapları da çocukların gelişiminde büyük bir etki alanına sahiptir. Bundan dolayı resimli çocuk kitapları ve çocuk oyunlarının birlikte incelenmesi uygun görülmüştür. Bu sebeple çocuk kitapları incelenirken kitaplarının içerisinde yer alan öykülerde geçen çocuk oyunları de incelenmiş, bu öykülerin ne kadar bu faydayı barındırıyor saptanmak istemiştir.

İncelenen 100 resimli çocuk kitabının 56 tanesinde çocuk oyunları yer almakta, 24 tanesinde oyun kelimesi geçmektedir. İçerisinde çocuk oyunu bulunmayan kitaplarda da oyun kelimesi geçtiği görülmüştür. Resimli çocuk kitabı seçiminde kitabın seslendiği çocuk yaş grubunun saptanması oldukça mühim bir konudur. Bu doğrultuda Çiftçi (2013)' ye göre çocuk edebiyatındaki çocuğa görelilik kavramı, yani incelenen kitabın çocuğun gelişimsel dönemine uygun olup olmaması kitap seçiminde oldukça önemli bir konudur. Bu doğrultuda kitapların üzerinde yer alan kitabın hangi yaşa uygun olduğunu belirten ibare incelenmiştir. İncelenen çocuk kitaplarının yalnızca 13 tanesinin üzerinde hangi yaş grubuna uygun olduğunu belirten ibare olduğu görülmüştür. Pekdoğan (2017) ilgili konu ile alakalı 3-6 yaş arası çocukları olan ebeveynlerle, ebeveynlerin çocuklarına kitap seçimi yaparken dikkat ettiği iç yapı kriterlerini incelediğinde, ebeveynlerin en fazla kitabın çocuğun yaşına uygun olup olmaması kriterini önemsediklerini görmüştür. Bu çalışma doğrultusunda ebeveynlerin kitap seçimi adına kitabın ait olduğu yaş grubunu önemsedikleri görüldüğünde bu araştırma kapsamında bulunan 13 sayısı yetersizdir. Çalışmacı

kitapları çocukların gelişimsel olarak yaş gruplarını baz aldığına 2 yaş ve üzeri, 3 yaş ve üzeri, 4 yaş ve üzeri, 5 yaş ve üzeri, 6 yaş ve üzeri olarak ayırmıştır. İncelenen çocuk kitapları arasında en sık 3 yaş ve üzeri çocuklar için uygunluğu olan kitapların (n:44) yer aldığı bulunmuştur.

Araştırma kapsamında incelenen resimli çocuk kitaplarında yer alan çocuk oyunları her kuramcının kategorisinde eşit olarak kodlanmıştır [(Piaget(n:56), Parten(n:56), Smilansky(56)].

Piaget kategorisi,

Alıştırıcı/fonksiyonel (n:35),

Sembolik (n:22) ve

Kurallı oyunlar (n:18) olmak üzere 3 bölüme ayrılmıştır.

Oyunlarda en fazla görülen aşama alıştırıcı/fonksiyonel(n:35) olarak isimlendirilen 0-2 yaş arası dönemi yer alan amaçlı ya da amaçsız yinelenen hareketlerden oluşan bölümdür.

Smilansky kategorisi,

İşlevsel oyun (n:32),

Yapı inşa oyunları (n:12),

Sembolik oyunlar (n:20) ve

Kurallı oyunlar (n:18) olmak üzere 4 bölüme ayrılmıştır.

Smilansky'in oyun kuramına göre kitaplar incelendiğinde en çok rastlanan oyun türü işlevsel oyun(n:32) olmuştur. Bu oyunlar, Piaget'nin alıştırıcı/fonksiyonel oyunları gibi amaçlı amaçsız yinelenen hareketlerden oluşan oyun türüdür. Kitaplarda yer alan oyunlar incelendiğinde bulunan sonuca göre işlevsel oyun(n:32) ve alıştırıcı/fonksiyonel(n:35) oyunun sayıları birbirine oldukça yakın çıkmıştır. Bu durum araştırmanın güvenilirliğini arttırmaktadır. Bunun yanı sıra Toran ve Dilek (2017)'in resimli çocuk kitaplarındaki yer alan çocuk oyunlarını inceledikleri çalışmalarında en çok görülen oyun döneminin Piaget'nin alıştırıcı/fonksiyonel dönem olması araştırmanın sonucuna paralellik göstermektedir. Erken çocukluk dönemdeki çocuklar için koşmak, zıplamak, bir nesneyi fırlatmak gibi hareketli oyunlar işlevsel oyun olarak değerlendirildiği ve uzun süre devam ettikleri için bu gibi oyunlardan oluşan işlevsel oyunların Piaget alıştırıcı/fonksiyonel, Smilansky'nin işlevsel oyun kategorisinde en çok oynanan oyun olarak çıkması şaşırtıcı olmamıştır. Ogelman ve ark. (2019) yapmış oldukları çalışmalarında 5 yaşındaki çocukların ebeveynleriyle en çok hangi oyunları oynamayı sevdiğini saptamaya çalışmıştır. Araştırmanın bulgularına göre hem kız hem de erkek çocuklarının anne ve babalarıyla Piaget'in alıştırıcı fonksiyonel, Smilansky'in işlevsel oyunlarının kapsadığı hareketli oyunları oynamayı diğer diğer oyunlara nazaran daha çok tercih ettikleri görülmüştür. Gmitrova ve ark. (2009) erken çocuklukta çocukların en çok hangi oyunları tercih

ettiklerini araştırmak istemişlerdir. Araştırma sonuçlarına göre çocukların en kurlsız oyun oynamayı tercih ettikleri, bu kurlsız oyunların içerisinde ise en sık –miş gibi oyunları oynadıkları belirtilmiştir. İncelenen resimli çocuk kitaplarının hitap ettikleri kitle ve Gmitrova ve ark. (2009) araştırmasındaki kitlenin, yaş grupları benzer olduğundan dolayı araştırmada Piaget ve Smilansky'nin en çok kodlanan ikinci alt kodu sembolik oyun evresi olması birbirini destekleyici niteliktedir. Stevenson bu durumu çocuklardan mantıksal davranmalarının beklenilmemesi gerektiği ve bunun yanı sıra sembolik oyunların çocuklara çekici geldiği, hayatın sıkıcılığından bir kaçış gibi olduğunu düşündüğünü belirtmiştir (Saracho, 2010: 950). Bu sebeple her iki kuramcının ikinci en çok kodlanan oyun evresinin sembolik oyunlar olması da bilgiyle desteklenebilmektedir.

Parten kategorisi

Katılımsız/uğraşsız oyun(n:0),

Seyirci rolünde oyun(n:0),

Tek başına oyun(n:27),

Paralel oyun(n:15),

Katılımcı/birlikte oyun(n:18),

Kooperatif/iş birlikte(n:14) oyun olmak üzere 6 bölüme ayrılmıştır.

Parten'in oyun kuramına göre incelemede en fazla görülen oyun tek başına oyundur(n:27). Katılımsız/uğraşsız, seyirci rolündeki oyun türüne kitaplarda yer alan oyunları incelendiğinde ulaşılamamıştır. Bu durumun sebebinin örnekleme yer alan kitapların yaş grubunun 3-6 yaş arasında yer alan çocuk kitapları olmasından kaynaklandığı düşünülmektedir. Kırman (2019) resimli çocuk kitaplarında yer alan çocuk oyun öğelerini incelediği çalışmasında kitaplardaki oyun Parten, Sherratt ve Peter'in kuramlarını baz alarak sınıflandırmıştır. Çalışmada kitaplarda en sık yer alan oyun türünün birlikte oyun olduğunu saptamıştır. Bu farklılığın sebebinin her iki çalışmada yer alan farklı örneklemlerden kaynaklandığı düşünülmektedir. Bu araştırmanın örnekleme grubu okul öncesi dönem çocuklarına hitap eden resimli çocuk kitaplardan oluştuğu için özellikle 3 yaş öncesinde çocukların akranlarıyla gelişimsel anlamda birlikte oyun oynamaları güç olduğundan, bu araştırmanın kodlama kısmında en çok kodlanan oyun türünün tek başına oyun olduğu düşünülmektedir.

Sonuç olarak Covid 19 döneminde en çok satan 100 resimli çocuk kitaplarında yer alan çocuk oyunları gelişimsel olarak incelendiğinde kitaplarda yer alan çocuk oyunları Piaget'nin oyun kuramı evrelerinden en çok alıştırmalı/fonksiyonel oyun döneminde, Smilansky'nin oyun kuramı evrelerinden en çok işlevsel oyun

döneminde, Parten'nin oyun kuramı evrelerinden en çok tek başına oyun döneminde yer aldığı saptanmıştır.

Çocuk kitaplarının, çocukların üzerinde iyi ve kötü her anlamda etki gücü oldukça fazladır. Bu sebeple çocuğun en önemli işi olan oyunun, çocuk kitaplarında yer alması çocuğu kitaba yakınlaştıracak, çocuğun kitaptan gördüğü oyunu oynaması, gelişiminin desteklemesi açısından önemli bir rol oynayacaktır. Alan yazında resimli çocuk kitaplarının çocukların gelişimsel düzeylerine uygunluğunu inceleyen yeterli sayıda çalışmaya yer verilmediği görüldüğünden araştırma kapsamında en çok satan resimli çocuk kitaplarında yer alan çocuk oyunları incelenmiştir. Bu çalışma doğrultusunda kitap yayınevlerine, çocuk kitabı yazarlarına, alanda çalışan akademisyenlere şu öneriler verilebilir:

1 ) Oyunun çocukların gelişimi üzerinde iyileştirici bir etkisi vardır. Çocuklar özellikle erken çocukluk döneminde sevdikleri karakterleri kendileriyle özdeşleştirirler. Bu sebeple resimli çocuk kitaplarında yer alan karakterlerin daha çok oyun oynadığı öyküler arttırılabilir.

2 ) Resimli çocuk kitaplarında yer alan çocuk oyunları incelendiğinde diğer oyunlara nazaran kurallı oyunlar daha az tercih edilmiştir. Bu kitaplar çocuklara günlük hayatı anlatan ve bunların prova edilmesini sağlayan değerli kaynaklardır. Çocuklar ortalama 7 yaş civarı kurallı oyunlar oynamaya başlamaktadır. Bu döneme başlamadan kitaplar aracılığıyla bu dönemi tanımaları önemlidir. Bundan dolayı resimli çocuk kitaplarında kurallı oyun sayıları arttırılabilir.

3 ) Resimli çocuk kitapları hitap edecekleri yaşlardaki çocukların gelişimsel dönem özellikleri temel alınarak hazırlanmalıdır. Bundan dolayı resimli çocuk kitapları bir çocuk gelişimi uzmanının danışmanlık sürecinden geçmeli, hitap edilen kitlenin gelişimsel özellikleri baz alınarak hazırlanmalıdır.

4 ) Yapı inşa oyunları çocukların başta motor becerileri, hayal gücü ve yaratıcılık becerileri olmak üzere birçok gelişimsel alana katkı sağlamaktadır. Yapılan inceleme sonucunda yapı inşa oyunlarının kendi kategorisinde diğer oyun türleri arasında daha az yer aldığı görülmüştür. Bu sebeple legolar, tahta bloklar, küpler, yapbozlar vb. materyaller ile oynanan yapı inşa oyunlarına resimli çocuk kitaplarında daha çok yer verilebileceği düşünülmektedir.

5 ) Özellikle Covid 19 gibi olağan dışı bir dönemde insanların alışkanlıkları eskiye göre farklılaşmaya başlamıştır. Bu dönemde pandemi sebebiyle yüz yüze olan alışverişler yerini internet üzerinden yapılan alışverişlere bırakmıştır. İnsanların bu dönemlerde kitabevlerine gidip kitapları inceleme gibi fırsatları olmadığı için özellikle bu gibi hassas dönemlerde, basılan kitapların niteliği konusunda yayınevlerinin çok daha hassas çalışması gerektiği düşünülmektedir.

Sadece pandemi gibi olağanüstü dönemleri düşünmeyip, oturduğu bölgede kitabevine gitme şansı olmayan çocuklar da göz önünde bulundurularak internet üzerinden satış yapan kitap satış sitelerinin her kitap için en az 2 sayfasının resmini siteye eklenmesi gerektiği düşünülmektedir.

### Extended Abstract

This research aims to examine the children's games in the best-selling face picture books on the internet sales sites during the COVID-19 period from a developmental point of view. While evaluating the books from a developmental perspective, the game theories of Piaget, Parten, and Smilansky were taken as the basis.

The content analysis method, one of the qualitative research methods, was used in this research, which aims to examine the children's games in the content of the selection of the most popular Turkish books and 100 children's picture books translated into Turkish in the book sales sites that sell them over the internet, according to the game development theories of Piaget, Parten, and Smilansky. The researcher created a "Book Review Form" as a data collection tool" after conducting a literature search. Expert opinion was received from three people, field experts, and a publishing house employee for the book review form created. The book review form consists of two parts: "general information, games, and children's books." One of the qualitative research methods was content analysis to analyze the data obtained from the book review form. The researcher created categories and codes to use the content analysis method. The MAXQDA 2020 program was used while analyzing the data. Then the findings were defined and interpreted. To ensure reliability in the interpretation part, the researchers made separate analyses, and then the two analyses were compared, and reliability was ensured.

It was found that 56 of the 100 children's picture books included in the study featured children's games. When the children's games in the 56 children's picture books are examined according to the game theory of all three theorists, 35 games are in the exercise/functional play stage, 22 games in the symbolic play stage, and 18 games in the rule play stage; from Smilansky's game stages, 32 games are in the functional game stage, 12 games in the building construction game stage, 20 games in the symbolic game stage, and 18 games in the rule game stage; among the game stages of Parten, there are 27 games in the stand-alone game stage, 15 games in the parallel game stage, 18 games in the cooperative/cooperative game stage. Parten's solo play and spectator phases of play could not be noticed in the plays in the books.

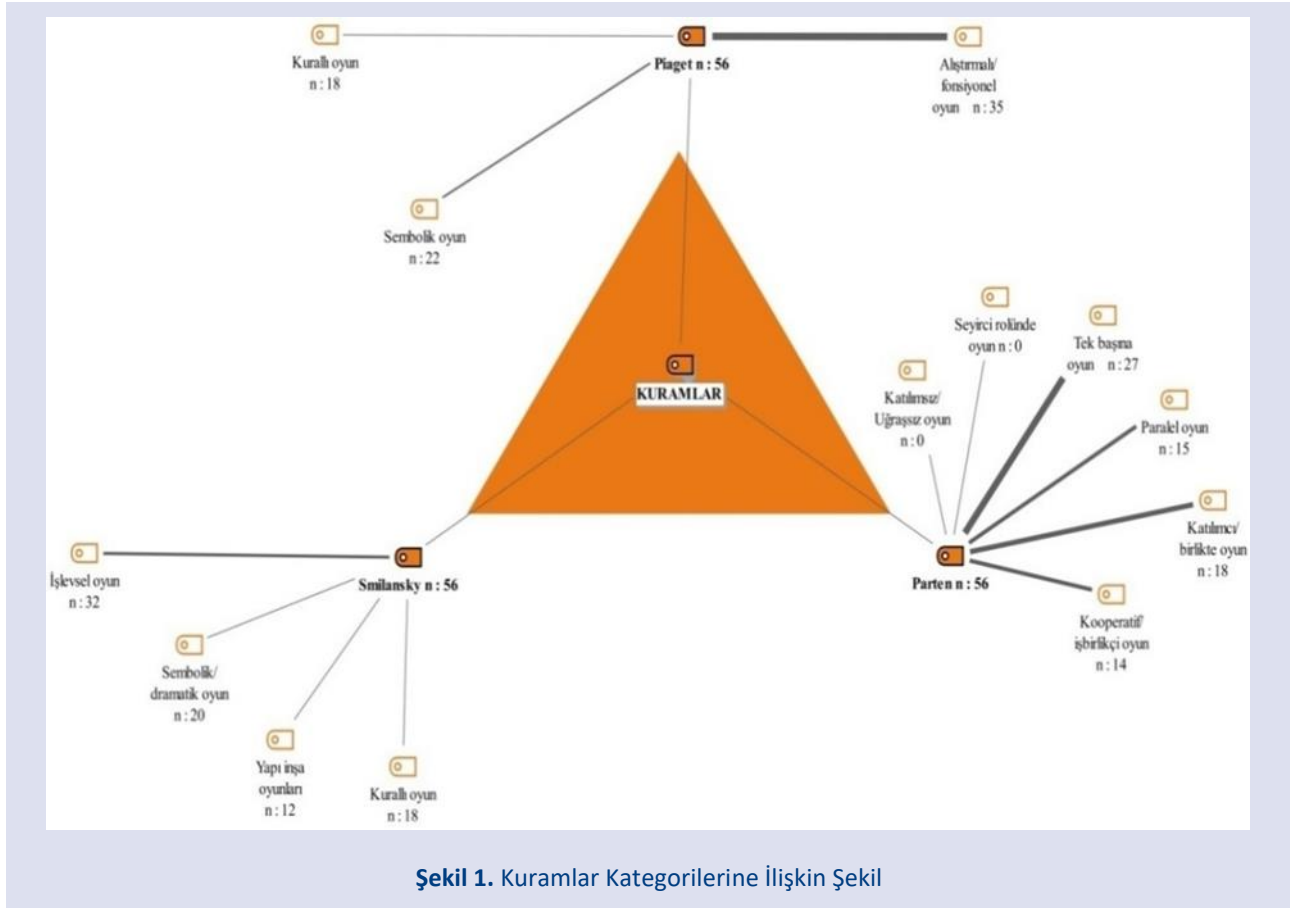
It has been seen that the children's games in the illustrated children's books examined are equally included in each theorist's category (Piaget (n: 56), Parten (n: 56), and Smilansky (56)). They are games consisting of repetitive movements for the 0–2 age period called functional (n: 35). According to Smilansky's game stages,

the books are examined, the most common game stage is available to the game (n: 32). Available games are also exercises or plays in Piaget's game theory. It consists of games primarily of functional and repetitive movements, such as functional games. The fact that the coding numbers of the available game (n: 32) and the exercise/functional (n: 35) games are close to each other increases the reliability of the research. Toran and Dilek illustrate both of these findings. It is parallel to the result of processing the most practical/functional stage in their study, in which they examined the children's games in children's books according to Piaget's game theory. (Toran and Dilek, 2017).

According to Parten's game theory, the most common part of the analysis is the game itself (n: 27). Unattended play and play in the role of spectator were not found in the children's games in the book. Since the plays in the roles of unattended and spectator were primarily encountered in infancy, it was an expected finding that they were not encountered in the plays in the book. Kirman (2019) used the theories of Parten, Sherratt, and Peter while classifying games in his research in which he examined the game elements in children's picture books. The most popular type of game was the game together. The reason for this difference is thought to be the sample difference. Since the sample group of the research is the books that appeal to pre-school children, it is thought that the most coded type of game in coding is the game alone, especially since it is difficult for children before the age of 3 to play games with their peers in a developmental sense.

As a result, when the children's games in the 100 best-selling children's picture books in the COVID-19 period are examined developmentally, the children's games in the books are mainly in the practical/functional game period from Piaget's game theory stages, and the most functional game period from Smilansky's game theory stages. It has been determined that Parten's game theory phases mostly take place in the solitary play period.

## Ekler



Şekil 1. Kuramlar Kategorilerine İlişkin Şekil

## Kaynakça

- Ahmad, S., Ch, A. H., Batool, A., Sittar, K., ve Malik, M. (2006). Play and Cognitive Development: Formal Operational Perspective of Piaget's Theory. *Journal of Education and Practice*, 7(28), 72-79. <https://eric.ed.gov/?id=EJ1118552> adresinden erişilmiştir.
- Ateş, S., ve Aktaş, N. (2020). Duygu Durumlarının Farklılaştığı Resimli Çocuk Kitaplarına Yönelik Okuyucu Tepkilerinin İncelenmesi. *Ahi Evran Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 6(3): 726-745. doi.org/10.31592/aeusbed.742584.
- Bergen D. (2014). Theoretical Perspectives On Play And Learning. Brooker, E., Blaise, M., ve Edwards, S. (Eds.). *Sage Handbook Of Play And Learning In Early Childhood*. London: Sage.
- Bilir Ş., Dönmez B., (1995). *Hastanede Oyun-Yaş Gruplarına Göre Hastanede Yatan Çocuklar, Çocuk ve Hastane*. Ankara: Sim Matbaacılık.
- Chien, M. Y. G. (1995). *Thematic Fantasy Play Training With Preschool Children* (Doctoral Dissertation). Proquest Dissertations and Theses veritabanından ulaşılmıştır (Yayın No: 9611657).
- Çiftçi, F. (2013). Çocuk Edebiyatında Yaş Gruplarına Göre Kitaplar Ve Özellikleri. *Anemon Muş Alparslan Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 1(1); 125-137. <https://dergipark.org.tr/en/pub/anemon/issue/1835/22367> adresinden erişilmiştir.
- Erdem, A. Ü., Aydos, E. H., ve Çoban, A. (2017). Resimli Çocuk Kitaplarında Yer Alan Olumsuz Duygular Ve Karakterlerin Kullandığı Baş Etme Stratejileri. *Abant İzzet Baysal Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 17(2): 914-931. doi.org/10.17240/aibuefd.2017.17.30227-326606.
- Fang, Z. (1996). Illustrations, Text, And The Child Reader: What Are Pictures In Children's Story Books For?. *Reading Horizons: A Journal of Literacy and Language Arts*, 37(2); 3. [https://scholarworks.wmich.edu/reading\\_horizons/vol37/iss2/3/](https://scholarworks.wmich.edu/reading_horizons/vol37/iss2/3/) adresinden erişilmiştir.
- Frost, J. L. (2010). *A History Of Children's Play And Play Environments: Toward A Contemporary Child-Saving Movement*. [e- kitap sürümü].
- Gmitrova, V., Podhajecká, M., and Gmitrov, J. (2009). Children's Play Preferences: Implications For The Preschool Education. *Early Child Development And Care*, 179(3); 339-351. <https://doi.org/10.1080/03004430601101883>.
- Güçlü İ. Bölüm 4; Örneklemeler. Sosyal Bilimlerde Nitel Araştırma Yöntemleri. (ss. 90) Ankara: Nobel Yayınları.
- Jones, M. (2001). *Oyun ve Çocuk*. (A. Çayır Çev.). İstanbul: Kaknüs Yayıncılık.
- Kırman, A. (2019). *Çocuk Kitaplarında Oyun Ve Oyuncak Kavramının İncelenmesi* [Basılmamış Doktora Tezi]. Ankara; Hacettepe Üniversitesi. <http://www.openaccess.hacettepe.edu.tr:8080/xmlui/handle/11655/7536> adresinden erişilmiştir.
- Martinez, M., ve Harmon, J. M. (2012). Picture/Text Relationships: An Investigation Of Literary Elements In Picture Books. *Literacy Research And Instruction*, 51(4); 323-343. <https://doi.org/10.1080/19388071.2012.695856>.

- Mellou, E. (1994). Play Theories: A Contemporary Review. *Early Child Development And Care*, 102(1); 91-100. doi:10.17759/chp.2020160307.
- Nicolopoulou, A. (2004). Oyun, Bilişsel Gelişim Ve Toplumsal Dünya: Piaget, Vygotsky Ve Sonrası. *Ankara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Fakültesi Dergisi*, 37(2); 137-169. https://doi.org/10.1501/Egifak\_0000000100.
- Ogelman, H. G., Aytaç, P., Erol, A., Erdentuğ, F. G., Yolaç, Ö. A., ve Özbilenler, M. G. (2019). Anne-Baba Ve Çocuk Görüşleri Doğrultusunda Oyun. *International Anatolia Academic Online Journal Social Sciences Journal*, 5(2); 65-87. https://dergipark.org.tr/en/pub/iaaoj/issue/43033/510530 adresinden erişilmiştir.
- Özdemir, M. (2010). Nitel Veri Analizi: Sosyal Bilimlerde Yöntembilim Sorunsalı Üzerine Bir Çalışma. *Eskişehir Osmangazi Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 11(1); 323-343. https://dergipark.org.tr/en/pub/ogusbd/issue/10997/131612 adresinden erişilmiştir.
- Parten, M. B. (1933). Social Play Among Preschool Children. *The Journal Of Abnormal And Social Psychology*, 28(2); 136-147. https://doi.org/10.1037/h0073939.
- Pehlivan, H. (2016). The Role Of Play On Development And Learning. *Journal Of Human Sciences*, 13(2); 3280-3292. https://core.ac.uk/download/pdf/268073494.pdf adresinden erişilmiştir.
- Pekdoğan, S. (2017). 3-6 Yaş Çocuğa Sahip Ebeveynlerin Resimli Çocuk Kitabı Seçimi Ölçütlerinin İncelenmesi. *Ekev Akademi Dergisi*, (71);315-326. http://www.ekevakademi.org/Makaleler/1419922183\_16%20Serpil%20PEKDOGAN.pdf adresinden erişilmiştir.
- Portko, S. (1985). *A Study Of Play Behavior In Elementary School Children (Pretend Play, Cognitive Aspects)*. [Doctoral Dissertation]. Proquest Dissertations and Theses veritabanından ulaşılmıştır (Yayın No: 8504908.).
- Rubin, K. H., Maioni, T. L., ve Hornung, M. (1976). Free Play Behaviors İn Middle-And Lower-Class Preschoolers: Parten And Piaget Revisited. *Child Development*, 47(2): 414-419.
- Saracho, O. N. (2010). Children's Play İn The Visual Arts And Literature. *Early Child Development And Care*, 180(7); 947-956. https://doi.org/10.1080/03004430802556356.
- Seven, S. (2016). *Oyunun Tarihiçesi*. Ogelman, G. H.(Ed.). Yaşamın İlk Yıllarında Oyun: Oyuna Çok Yönlü Bir Bakış. Ankara: Pegem Akademi.
- Sever, S. (2003). *Çocuk ve Edebiyat*. Ankara: Kök.
- Şahin, G. (2014). Okul Öncesi Dönem Çocuk Kitaplarında Görsel Bir Uyarı Olarak Resim. *International Periodical For The Languages, Literature And History Of Turkish Orturkic*, 9(3); 1309-1324. http://dSPACE.balikesir.edu.tr/xmlui/handle/20.500.12462/4295 adresinden erişilmiştir.
- Takhvar, M. (1988). Play And Theories Of Play: A Review Of The Literature. *Early Child Development And Care*, 39(1); 221-244. https://doi.org/10.1080/0300443880390117.
- Takhvar, M., ve Smith, P. K. (1990). A Review And Critique Of Smilansky's Classification Scheme And The "Nestedhierarchy" Of Play Categories. *Journal Of Research İn Childhood Education*, 4(2); 112-122.
- Toran, M., ve Dilek, A. (2017). Çocuklar Ve Kitaplar: Piaget'nin Oyun Kuramına Göre Bir Değerlendirme. *Yaşadıkça Eğitim Dergisi*, 31(1): 41-54. https://acikerisim.iku.edu.tr/handle/11413/5473 adresinden erişilmiştir.
- Woolley, J. D., & Cox, V. (2007). Development Of Beliefs About Storybook Reality. *Developmental Science*, 10(5), 681-693. https://doi.org/10.1111/j.1467-7687.2007.00612.x.
- Xu, Y. (2010). Children's Social Play Sequence: Parten's Classic Theory Revisited. *Early Child Development and Care*, 180(4); 489-498. https://doi.org/10.1080/03004430802090430.