www.turkishstudies.net/turkishstudies

Turkish Studies

eISSN: 1308-2140

Research Article / Araştırma Makalesi

INTERNATIONAL
BALKAN
UNIVERSITY
Sponsored by IBU

COVID-19 Pandemi Sürecinde Ailelerin Evde Oyun Oynamaya İlişkin Görüşleri

Parents' Opinion to Play at Home During COVID-19 Pandemic

Mehmet Mart* - Oğuz Serdar Kesicioğlu**

Abstract: Play is the activity that children enjoy like every single human does, and it appears at every step of our lives, and remains lifelong. Play has been existed along with the entity of human-beings, and it starts with birth and continues for lifespan. Play is a response to children's interests and needs and it is a natural activity that provides enjoyment. Play is an important activity for children to prepare them for the next steps of their lives, so that it has to be considered with attention. This important activity gets influenced by significant aspects of societies, and COVID-19 pandemic process led children to face with different situation for their play. Therefore, it is important to determine children's play as they spend their all time with their parents during this time. In this research, parents' opinion to play at home during COVID-19 pandemic process was aimed to determine in detail. The sample group of the research was 1298 parents who have children attending preschool education during 2019-2020 term. As a data collection tool, "A Survey for Opinion to Play at Home" was used. Data of the research was collected via online platforms (social media and emails). The collected data transferred to Microsoft Excel software programme by researchers, and percentage/frequency values were calculated for each item. This research showed that during this pandemic, the initial information source for participating parents was teachers, and children's virtual play in particularly increased.

Structured Abstract: Play has been existed along with the entity of human-beings, and it starts with birth and continues for lifespan. Play is a response to children's interests and needs and it is a natural activity that provides enjoyment (Lifter, Foster-Sanda, Arzamarski, Briesch ve McClure, 2011; Ramazan, Adak Ozdemir ve Ozdemir Beceren, 2012). In general, play is the focuses of children on objects around them in order to explore what to do with it, and in order to use them (Lifter ve diğerleri, 2011). Therefore, play can be either the combination of what children see and experience, or the reflection of their imagination (Koçyiğit, Tuğluk ve Kök, 2007). Besides this, children find a chance to experience the role of adulthood in their play. In this case, the learnt experiences of children in their play is necessary for their future life (Nestor ve Moser, 2018; Santer ve Griffiths, 2007; Warash, Root ve Devito Doris, 2017). Because of pandemic barriers for children to attend schools, it is important to support children's play needs at home environments considering their opportunities in their own contexts. Parallel to this, Roopnarine (2012) stated that children living at difficult social and economic conditions played games or they made up games in accordance with their conditions. As a result of this, it is important to fulfil the needs of children during this pandemic period, so that this will

* Dr. Necmettin Erbakan Üniversitesi, Ahmet Keleşoğlu Eğitim Fakültesi, Okul Öncesi Eğitim ABD
Dr., Necmettin Erbakan University, Ahmet Keleşoğlu Faculty of Education, Early Childhood Education Department
ORCID 0000-0001-5055-9951
dr.mehmetmart@gmail.com

** Doç.Dr. Giresun Üniversitesi Eğitim Fakültesi, Okul Öncesi Eğitim ABD
Assoc. Prof. Dr., Giresun University, Faculty of Education, Early Childhood Education Department
ORCID 0000-0003-1176-1887
kesiciogluserdar@gmail.com

Cite as/ Atıf: Mart, M. & Kesicioğlu, O.S. (2020). Parents' opinion to play at home during COVID-19 pandemic. *Turkish Studies*, 15(4), 945-958. <https://dx.doi.org/10.7827/TurkishStudies.44381>

Received/Geliş: 18 June/Haziran 2020

Checked by plagiarism software

Accepted/Kabul: 27 August/Ağustos 2020

Published/Yayın: 30 August/Ağustos 2020

Copyright © MDE, Turkey

CC BY-NC 4.0

have contribution to children's academic achievement later. As children have to stay at home during this time, it is important to determine what kind of play opportunities they have.

Method: In this research, it is aimed to analyse parental believes to play during COVID-19 pandemic. With this aim, research was designed as a descriptive survey model that provides a data collection, analysis and finding answers for research questions in a determined time (Arseven, 2001; Karasar, 2010). In the sampling for this research, availability sampling method was used to access participant as sharing survey on online platforms (emails and social media), and 1298 parents having a child attending early childhood education participated. As a data collection tool, "A Survey for Opinion to Play at home" was used. This survey contains three demographic questions about children and 19 questions about parental opinions to play at home. During data collection, the survey was converted to google forms, and the URL of this form was shared via email and social media accounts to possible participants. For the participants, there were information about the research, aim, data protection, ethical aspects and contact information of researchers at the beginning of the survey. The collected data was transferred to Microsoft Excel, and percentage/frequency was calculated for each item in the survey. Then, the data were represented as graphics and interpreted by researchers considering the previous literature.

Results: As a result of the research, the participating parents acquired information about children's play from their teachers. Most of the participating parents indicated that the information from teachers of children from early years settings was a guideway for them to play, children's teachers shared activities with parents regularly during pandemic. Such information exhibits the importance of early years setting during difficult times. During the COVID-19 pandemic, parents considered their homes' physical utilities as sufficient, and most of them were accommodating at apartment blocks, and they were considering that their activities were mostly about supporting children's socio-emotional development. In addition to this, the participating parents took their children to nature or sea sides etc. to support children's motor development when there was no curfew for children. During the pandemic, children's preferences to play became more about structured games and virtual games than outdoor activities. Before and during pandemic, children played with their mothers the most, and the participating parents considered themselves adequate to play with their children.

Keywords: Preschool, Covid-19, Play, Child, Parent

Öz: Her bireyin olduğu gibi çocukların da eğlenerek yaptığı etkinlik olan oyun, hayatımız her aşamasında var olup, süreç hayat boyu devam etmektedir. Oyun, insanlığın var olduğu günden beri var olan ve doğum ile başlayarak yaşam boyunca gelişmektedir. Oyun, çocuğun farklı ilgi ve ihtiyaçlarına cevap veren ve çocuğun en çok haz aldığı, en doğal etkinliktir. Oyun genel olarak, çocukların kendi gelişimlerini desteklemek için ortamda var olan nesneler (oyuncaklar gibi) ile neler yapabileceklerine odaklanarak, kullanmasıdır. Oyunlar çocukları ilerleyen yıllardaki hayatlarına hazırlamasından dolayı dikkatle göz önünde bulundurulması, çocukların hayata hazırlanabilmesi için önemlidir. Bu önemli etkinlik, toplumların yaşadığı süreçlerden etkilenmektedir ve COVID-19 pandemi süreci çocukların oyun alışkanlıklarından farklı yaşantılarla yüzleşmelerine sebep olmuştur. Bu yüzden de çocukların evde ailesi ile birlikte zaman geçirdikleri dönemdeki oyun durumlarının tespiti önemlidir. Araştırma için Necmettin Erbakan Üniversitesi Sosyal ve Beşeri Bilimler Bilimsel Araştırma ve Yayın Etik kurulunun 23.07.2020 tarihli toplantısında 76 toplantı sayı ve 2020/61 karar sayısı ile etik kurul onayı alınmıştır. Araştırmada COVID-19 pandemi sürecinde ailelerin evde oyun oynamaya ilişkin düşünceleri ayrıntılı bir şekilde belirlenmesi amaçlanmıştır. Araştırmanın örneklemini 2019-2020 eğitim öğretim yılında çocuğu okul öncesi eğitim kurumuna devam eden 1298 ebeveyn oluşturmaktadır. Veri toplama aracı olarak "Evde Oyun Oynamaya İlişkin Görüş Anketi" kullanılmıştır. Araştırmanın verileri çevrimiçi ortamda toplanmıştır. Elde edilen veriler araştırmacı tarafından Microsoft Excel programına aktarılmış ve anket formunda bulunan her bir madde için yüzde/frekans değerleri hesaplanmıştır. Bu süreçte de ebeveynler için temel bilgi kaynağı öğretmenler olduğu ve özellikle çocukların sanal oyunları oynama sürelerinin arttığı ortaya konmuştur.

Anahtar Kelimeler: Okul Öncesi, Covid-19, Oyun, Çocuk, Ebeveyn,

Giriş

Oyun, insanlık ile birlikte var olup, doğum ile başlayarak yaşam boyunca gelişmektedir. Oyun, çocuğun farklı ilgi ve ihtiyaçlarına cevap verir ve çocuğun en çok haz aldığı, en doğal etkinliktir (Lifter, Foster-Sanda, Arzamarski, Briesch ve McClure, 2011; Ramazan, Adak Ozdemir ve Ozdemir Beceren, 2012). Oyun genel olarak, çocukların kendi gelişimlerini desteklemek için ortamda var olan nesneler (oyuncaklar gibi) ile neler yapabileceklerine odaklanarak, kullanmasıdır (Lifter ve diğerleri, 2011). Bu yüzden, oyun çocukların çevrelerinde gördükleri ile tecrübe ve keşiflerinin yansımaları olabileceği gibi hayal dünyalarının bir ürünü de olabilir (Koçyiğit, Tuğluk ve Kök, 2007). Ayrıca çocuklar oyun aracılığıyla yetişkinlik yaşamına ilişkin deneyimler yaşamaktadır. Bu yüzden de, erken çocukluk döneminde çocukların oyunlar aracılığıyla elde ettikleri öğrenmeler çocukların yaşamlarının ileriki dönemlerinde gereklidir (Nestor ve Moser, 2018; Santer ve Griffiths, 2007; Warash, Root ve Devito Doris, 2017).

Oyunun çocukların gelişim, okula hazırlık ve öz düzenleme becerileri üzerindeki etkileri hem araştırmacılar hem de eğitimciler tarafından kabul edilmektedir (Lifter ve diğerleri, 2011; Ramazan ve diğerleri, 2012). Gelişimsel açıdan ise, oyun çocukların kendi başlarına gelişimsel alanlarını destekleyen (Engdahl, Brodin ve Lindstrand, 2006; Lifter ve diğerleri, 2011) okul öncesi dönemde gelişimsel etkisi olan öncü bir etkinliktir (Duncan ve Tarulli, 2003). Farklı sebeplerden kaynaklanan yetersiz oyun, çocuklar tarafından olumsuz duygusal durum olarak algılanmaktadır (Ramazan ve diğerleri, 2012). Günümüzde teknolojiye bağlı olarak bilgisayar oyunları çocukların en çok sevdikleri oyunlar haline gelmiştir (Kaya ve diğerleri, 2017) ve bu durumda çocuk oyunlarını farklılaştırmıştır. Kalburan ve Ivrendi'nin (2016) çalışmasına göre çocuklar evde zamanlarının çoğunu oyunlar oynayarak ya da televizyon izleyerek geçirdiklerini belirtmiştir. Çocukların evde bilgisayarla geçirdiği zamanın artması üzerinde tartışılan önemli bir konudur (Verenikina, Harris ve Lysaght, 2003). Bunun sebebi, ev ortamlarında çocukların konuşmaları başlatan kişiler olmasından ve yetişkinlerin ise sadece bu gibi durumları devam ettirmesinden kaynaklanıyor olabileceği belirtilmiştir (Santer ve Griffiths, 2007). Bu nedenle de çocuklar çevrelerindeki bireyler ile etkileşim kurmak yerine, teknoloji temelli oyunlara yönelebilmektedirler. Başka bir çalışma da çocukların ya oyun oynama şansına sahip olmadıklarından ya da oyun oynama konusunda yeterli destekleri olmadığından bahsedilmektedir (Engdahl ve diğerleri, 2006). Pierce'e (2000) göre çocukların evdeki oyunlarının arka planında anneler vardır ve çocuklarının oyunlarını, oyuncak seçimlerini, oyun alanı düzenlemelerini, güvenliklerini ve evin farklı alanlarına ulaşmalarının kontrolünü sağlamaktadırlar. Coates ve Pimlott-Wilson'ın (2019) çalışmasına göre, çocuklar yardım ihtiyacı duydukları zaman onların desteklenmesi şeklinde, çocuk merkezli olmayan oyunlarda çocukların öğrenmelerinin yapılandırılması sürecinde yetişkinler temel bir role sahiptir.

Çocukların oyunları da konum ve mekândan bağımsız olarak bulundukları her yerde olabilir çünkü oyun bir zorunluluk ya da başka bir şey değil çocuğun yaşamının bir parçasıdır (Kaya, Karakaş, Paçacı ve Erzeybek, 2017). Hem çocuklukta hem de yetişkinlikte ortaya çıkan oyunlar farklı şekil ve biçimlerde olmaktadır (Ramazan ve diğerleri, 2012) çünkü oyun içsel bir davranış olup hemen ortaya çıkmayan hedefler şeklinde, içsel motivasyonun ürünü olarak değerlendirilir (Santer ve Griffiths, 2007). Bu içsel motivasyon araba sürmek veya at sürmek gibi olabileceği gibi hiçbir yere hareket etmeyen bir biçimde durağan bir durum da olabilir (Duncan ve Tarulli, 2003). Çocuklar oyunlarında sepet, battaniye, oyuncak bebekler gibi nesnelere bazen amaçlarına uygun bazen de farklı amaçlara hizmet edecek şekilde oynayabilirler (Alcock, 2017).

Ramazan ve diğerlerinin (2012) yaptığı çalışmaya göre çocuklar okul ve ev ortamındaki oyunlarını kıyasladıklarında, okulda daha fazla oyun oynadıklarını belirtmişler. Pandemi sürecinden kaynaklı olarak çocukların okula devam edememesinden dolayı, bu oyun ihtiyaçlarının imkanlar dahilinde ev içerisinde karşılanması çocukların gelişimleri için önemlidir. Roopnarine (2012) araştırmasında, çocukların çok zorlu sosyal ve ekonomik durumlarda bile ya oyunlar

oynamışlardır ya da bulundukları durumları farklı şekillerde oyunlaştırarak etkinlikler yapmışlardır. Bu sebepten dolayı, pandemi sürecinin doğru bir şekilde değerlendirilmiş olması çocukların ilerleyen dönemlerdeki okul başarılarına da katkısı olacaktır. Çocukların içinde bulunduğumuz bu süreçte, sürekli evde kalmaları gerektiğinden dolayı, ev ortamlarında nasıl bir oyun seçeneğine sahip olduklarının belirlenmesi önem taşımaktadır. Bu araştırmada, pandemi sürecinde ailelerin evde oyun oynamaya yönelik görüşlerinin incelenmesi amaçlanmıştır.

Yöntem

Araştırmanın Modeli

Araştırmada COVID-19 Pandemi sürecinde ailelerin evde oyun oynamaya ilişkin görüşlerinin ayrıntılı bir şekilde incelenmesi amaçlanmıştır. Bu amaçla araştırma “tarama modeline” uygun olacak şekilde planlanmıştır. Bu araştırma, mevcut durumu sorgulayan betimsel bir araştırmadır. Betimsel tarama modelinde, belli bir zaman kesiti içinde çok sayıda denek ve objeden elde edilen verilerin analizi ile araştırma problemine veya problemlerine cevap aranır (Arseven, 2001; Karasar, 2010).

Evren ve Örneklem

Araştırmanın evrenini 2019-2020 eğitim öğretim yılında çocuğu okul öncesi eğitim kurumuna devam eden ebeveynler oluşturmaktadır. Araştırmanın örneklemini anket formlarının çevrimiçi ortamda paylaşılması yoluyla, kolay ulaşılabilir örnekleme yöntemine göre belirlenen ve araştırmaya katılmaya gönüllü olan 1298 kişi oluşturmuştur.

Verilerin Toplama Aracı

Veri toplama aracı olarak “Evde Oyun Oynamaya İlişkin Görüş Anketi” kullanılmıştır. Anket formunun oluşturulmasında öncelikle literatür taraması gerçekleştirilmiş, taslak maddeler oluşturulmuştur. Taslak maddeler okul öncesi eğitim alanında görev yapan, 1doçent ve 1 doktor öğretim üyesi tarafından incelenmiş ve uzmanların önerileri doğrultusunda gerekli düzenlemeler yapılmıştır. Anket 22 maddeden oluşmaktadır. Anketin ilk üç sorusu ebeveynlerin çocuklarının demografik bilgilerine, diğer 19 soru ise ebeveynlerin evde oyun oynamaya yönelik görüşlerini ölçmeye yönelik sorulardır. Ebeveynler 5,6,7,8,9,15 sorularda birden fazla seçeneği işaretleyebiliyorken, diğer sorularda sadece bir seçeneği işaretleyebilmektedir. Her madde birbirinden bağımsız olarak ayrı ayrı değerlendirilmiştir.

Veri Toplama Süreci

Araştırmanın veriler çevrimiçi ortamda toplanmıştır. Bunun için anket formu Google Formlar yardımıyla çevrimiçi ortama aktarılmış ve daha sonra ankete ulaşım için gerekli olan bağlantı (URL), katılımcılar için belirlenen ölçütlere uygun olan kişilere gönderilmiştir. Hem anketin başında hem de anket bağlantısı ile birlikte, uygulama sürecine ilişkin yönerge sunulmuş ve uygulama sırasında karşılaşılabilecekleri sorular ya da sorunlar için araştırmacı ile iletişime geçebilecekleri belirtilmiştir.

Verilerin Analizi

Elde edilen veriler araştırmacı tarafından Microsoft Excel programına aktarılmış ve anket formunda bulunan her bir madde için yüzde/frekans değerleri hesaplanmıştır. Bu doğrultuda elde edilen değerler öncelikli olarak grafikleştirilmiş sonrasında yorumlanmıştır.

Etik Konular

Araştırmacılar, katılımcıların seçimini belirlediği ölçütler kapsamında bizzat kendi gerçekleştirmiştir. Ölçütleri sağlayan katılımcılara sosyal medya araçları ve e-posta aracılığı ile anketler bireysel olarak gönderilmiştir. Katılımcılara iletilen anketin ilk kısmı, araştırmanın amaç ve kapsamını ve anket yönergelerini içermektedir. Bu kısımda katılımcıların haklarının ve kimliklerinin gizli tutularak korunacağı bilgisi de paylaşılmıştır. Necmettin Erbakan Üniversitesi

Sosyal ve Beşeri Bilimler Bilimsel Araştırma ve Yayın Etik kurulunun 23.07.2020 tarihli toplantısında 76 toplantı sayı ve 2020/61 karar sayısı ile etik kurul onayı verilmiştir.

Bulgular

Bu bölümde, veri toplama araçları ile elektronik ortamda toplanmış olan verilerin, analizi sonucunda elde edilen veriler ortaya konmuştur.

Şekil 1: Ebeveynlerin COVID-19 Pandemi Sürecinde Çocuk Oyunları Hakkında Bilgi Edinme Kaynaklarının Dağılımları

Şekil 1’ incelendiğinde ebeveynlerin COVID-19 pandemi sürecinde çocuk oyunları hakkında bilgi edinme kaynağı olarak en yüksek oranda çocuğun öğretmenini (f=944), en düşük oranda ise bilimsel kitapları (f=211) tercih ettikleri görülmektedir.

Şekil 2: Ebeveynlerin COVID-19 Pandemi Öncesi ve Sonrası Çocuklarıyla Oynadıkları Oyun Türlerinin Dağılımları

Şekil 2’ incelendiğinde ebeveynlerin COVID-19 pandemi öncesi çocuklarıyla oynadıkları yapılandırılmamış oyunların sayısı 807’den pandemi sonrası 843’e %46 oranında yükseldiği, hafıza

dikkat, zeka oyunlarının 662'den 739'a %11.7 oranında yükseldiği, sanal oyunların 445'den 527'e %18.4 oranında yükseldiği, kutu oyunlarının 287'den 336'ya %17.1 oranında yükseldiği, açık hava oyunlarının ise 110'dan 10'a %91 oranında düştüğü görülmektedir.

Şekil 3: COVID-19 Pandemi Öncesi ve Sonrası Çocukların En Çok Oyun Oynadıkları Kişilerin Dağılımı

Şekil 3' incelendiğinde ebeveynlerin COVID-19 pandemi öncesi çocukların oyunlarında anneleriyle oynama sayısının 802'den pandemi sonrası 955'e %19.1 oranında yükseldiği, kardeşleriyle oynama sayılarının 678'den 775'e %11.3 oranında yükseldiği, babalarıyla oynama sayılarının 522'den 655'e %25.4 oranında yükseldiği, büyükanne/büyükbaba ile oynama sayılarının 190'dan 136'ya %28 oranında düştüğü, arkadaşlarıyla oynama sayılarının 622'den 121'e %80.5 oranında düştüğü görülmektedir.

Şekil 4: COVID-19 Pandemi Öncesi ve Sonrası Çocukların Sanal Oyunlarla Zaman Geçirme Sürelerinin Dağılımları

Şekil 4’ incelendiğinde COVID-19 pandemi öncesi çocukların sanal oyunlarla zaman geçirme sürelerinin 0-1 saat 700’den pandemi sonrası 475’e %32.1 oranında düştüğü, 1-2 saat 360’dan 376’ya %4.4 oranında yükseldiği, 2-3 saat 125’den 248’ %98.4 oranında yükseldiği, 3-4 saat 45’den 105’e %133.3 oranında yükseldiği, 4-5 saat 26’dan 57’e %119.2 oranında yükseldiği, 5 saatten fazla 15’den 37’e %146.6 oranında yükseldiği görülmektedir.

Şekil 5: COVID-19 Pandemi Sürecinde Çocukların Sanal Oyunlarda En Çok Kullandığı Araçların Dağılımı

Şekil 5’ incelendiğinde ebeveynlerin COVID-19 pandemi sürecinde çocukların sanal oyunlarda en yüksek oranda telefon (n=678), en düşük oranda ise bilgisayarı (n=60) tercih ettikleri görülmektedir.

Şekil 6: COVID-19 Pandemi Öncesi ve Sonrası Ebeveynlerin Çocuklarıyla Günlük Oyun Oynayarak (Bilgisayar Oyunları Hariç) Geçirdiği Sürelerinin Dağılımları

Şekil 6’ incelendiğinde COVID-19 ebeveynlerin çocuklarıyla günlük oyun oynayarak (bilgisayar oyunları hariç) geçirdiği süre pandemi öncesi 0-1 saat 278’den pandemi sonrası 166’ya %40.2 oranında düştüğü, 1-2 saat 401’den 353’e %11.9 oranında düştüğü, 2-3 saat 294’den 321’e %9.2 oranında yükseldiği, 3-4 saat 144’den 186’ya %29.2 oranında yükseldiği, 4-5 saat 90’dan 134’e %48.9 oranında yükseldiği, 5 saatten fazla 91’den 138’e %51.6 oranında yükseldiği görülmektedir.

Şekil 7: COVID-19 Pandemi Sürecinde Ebeveynlerin Çocuklarıyla Oynadıkları Oyunların Çocuklarının Hangi Gelişim Alanlarını Desteklediğine İlişkin Düşüncelerinin Dağılımları

Şekil 7’ incelendiğinde ebeveynlerin COVID-19 ebeveynler çocuklarıyla oynadıkları oyunların en yüksek oranda çocuğun sosyal-duygusal gelişimini ($f=774$), en düşük oranda ise dil gelişimini ($f=420$) desteklediğini belirttiği görülmektedir.

Şekil 8: Ebeveynlerin COVID-19 Pandemi Sürecinde Çocuklarıyla Birlikte Oyun Oynamakta Kendinizi Yeterli Bulma Durumlarının Dağılımları

Şekil 8’ incelendiğinde COVID-19 pandemi sürecinde çocuklarıyla birlikte oyun oynamakta kendilerini yeterli bulanların (n=675), kendilerini yeterli bulmayanlardan (n=623) daha yüksek olduğu görülmektedir.

Şekil 9: Ebeveynlerin COVID-19 Pandemi Sürecinde Evlerinin Fiziksel Alanının Çocuğun Oyunları İçin Yeterli Bulma Durumlarının Dağılımları

Şekil 9’ incelendiğinde COVID-19 pandemi sürecinde evlerinin fiziksel alanının çocuğun oyunları için yeterli bulan ebeveynlerin (n=816), yeterli bulmayanlardan (n=482) daha yüksek olduğu görülmektedir.

Şekil 10: Ebeveynlerin COVID-19 Pandemi Sürecinde Evlerindeki Oyuncakların Niteliklerine İlişkin Görüşlerinin Dağılımları

Şekil 10’ incelendiğinde COVID-19 pandemi sürecinde evlerindeki oyuncakların yeterli nitelikte olduğunu düşünen ebeveynlerin (n=1000) sayısının, yeterli nitelikte olduğunu düşünmeyen ebeveynlerden daha fazla olduğu görülmektedir.

Şekil 11: Ebeveynlerin COVID-19 Pandemi Sürecinde Çocuklarının Gittiği Okul Öncesi Eğitim Kurumundaki Edindiğiniz Bilgilerin Çocuklarıyla Oyun Oynarken Kendilerine Fayda Sağlama Durumlarının Dağılımları

Şekil 11’incelendiğinde COVID-19 pandemi sürecinde ebeveynlerin büyük bölümünün çocuklarının gittiği okul öncesi eğitim kurumundaki edindiğiniz bilgilerin çocuklarıyla oyun oynarken kendilerine faydalı olduğunu düşündüğü (n=1183), az sayıdaki ebeveynin ise faydalı olmadığını düşündüğü görülmektedir.

Şekil 12: COVID-19 Pandemi Sürecinde Çocuklarının Öğretmenlerinin Ebeveynlerle Evde Yapılacak Etkinlikler Paylaşma Durumlarının Dağılımları

Şekil 12’incelendiğinde COVID-19 pandemi sürecinde ebeveynlerin büyük bölümünün çocuklarının öğretmenlerinin düzenli olarak etkinlik önerisi paylaştığını (n=1243) belirtirken, az sayıdaki ebeveynin ise öğretmenlerin hiçbir etkinlik önerisi paylaşmadığını (n=55) belirttiği görülmektedir.

Şekil 13: Ebeveynlerin COVID-19 Pandemi Sürecinde Kaldıkları Yerlerin Dağılımı

Şekil 13’ incelendiğinde COVID-19 pandemi sürecinde ebeveynlerin en çok apartman dairesinde (n=886), ikinci olarak bahçeli bir evde (n=246), üçüncü olarak da apartman dairesinde oturdukları ancak bu süreç için köy, çiftlik vb. yerde kaldıklarını (n=166) belirttikleri görülmektedir.

Şekil 14: Ebeveynlerin COVID-19 Pandemi Sürecinde Çocuklar İçin Dışarı Çıkma Yasağı Olmayan Günlerde Nasıl Zaman Geçirdiklerine İlişkin Dağılım

Şekil 14’ incelendiğinde COVID-19 pandemi sürecinde ebeveynlerin çocuklarının, çocuklar için dışarı çıkma yasağı olmayan günlerde en çok dışarı çıkıp deniz kenarı vb. yerlerde zaman geçirdikleri (n=397), en az ise dışarı çıkıp bireysel oyun oynadığını (n=182) belirtmişlerdir.

Sonuç ve Tartışma

Araştırma sonuçları incelendiğinde ebeveynlerin COVID-19 pandemi sürecinde çocuk oyunları hakkında bilgi edinme kaynağı olarak en yüksek oranda çocuğun öğretmenini, tercih ettikleri, ebeveynlerin büyük bölümünün çocuklarının gittiği okul öncesi eğitim kurumundaki

edindiğiniz bilgilerin çocuklarıyla oyun oynarken kendilerine faydalı olduğunu düşündüğü, çocuklarının öğretmenlerinin düzenli olarak etkinlik önerisi paylaştığı görülmektedir. Bu bilgiler pandemi sürecinde okul öncesi eğitim kurumlarının önemli bir rol üstlendiğini göstermektedir. Ebeveynlerin ihtiyacı olduğu durumlarda okul ve öğretmene başvurdukları ve çocuklarının pandemi öncesinde devam ettikleri kurumdan edindikleri bilgilerin bu süreçte ailelere yol gösterdiği söylenebilir. COVID-19 pandemi sürecinde ebeveynlerin genel olarak evlerinin fiziksel alanının çocuğun oyunları için yeterli buldukları ve genel olarak apartman dairesinde oturdukları, oynadıkları oyunların en yüksek oranda çocuğun sosyal-duygusal gelişimini desteklediğini düşündükleri görülmektedir. Bu durumun bir sonucu olarak özellikle ebeveynlerin çocukların motor gelişimlerini destekleme için dışarı çıkma yasağı olmayan günlerde çocukları deniz kenarı vb. yerlere götürdükleri söylenebilir. Ramazan vd. (2017) araştırmasına paralel olarak, aileler çocukların yetersiz oyun ortamından kaynaklı olarak gelişimsel olarak olumsuzluklar yaşamamaları için imkanlar dahilinde çocuklara gerekli oyun imkanları sağlanmaya çalışılmıştır.

Ebeveynlerin COVID-19 pandemi öncesi çocuklarıyla oynadıkları yapılandırılmamış oyunların sayısı %46 oranında yükseldiği, hafıza dikkat, zeka oyunlarının %11.7 oranında yükseldiği, sanal oyunların %18.4 oranında yükseldiği, kutu oyunlarının %17.1 oranında yükseldiği, açık hava oyunlarının ise %91 oranında düştüğü görülmektedir. Hem pandemi öncesinde hemde pandemi sonrasında yapılandırılmış oyunlar ve hafıza dikkat, zeka oyunlarının daha fazla tercih edildiği görülmektedir. Ancak çocukları için çok fazla önemi olan açık hava oyunlarının pandemi öncesinde de en az tercih edilen oyun türü olması dikkat çekmektedir. Pandemi sonrası çocukların dışarı çıkamamalarından dolayı açık hava oyunları yerine daha çok yapılandırılmamış oyunlar ve sanal oyunlara yönlendiği olarak da yorumlanabilir. Bu durum da oyunun doğasında olan çocukların hayal dünyasını kullanabileceği oyunlar için fırsat sunulmadığını göstermektedir (Lifter vd., 2011).

Ebeveynlerin COVID-19 pandemi öncesi çocukların oyunlarında anneleriyle oynama sayısının %19.1 oranında yükseldiği, kardeşleriyle oynama %11.3 oranında yükseldiği, babalarıyla oynama sayılarının %25.4 oranında yükseldiği, büyükanne/büyükbaba ile oynama sayılarının %28 oranında düştüğü, arkadaşlarıyla oynama sayılarının %80.5 oranında düştüğü görülmektedir. Hem pandemi öncesinden hem de sonrasında çocukların en fazla oyun oynadıkları kişilerin anneleri daha sonra kardeş ve arkadaşları olduğu görülmektedir. Pandemi süreci ile birlikte çocuklar Engdahl vd.'nin (2006) ifade ettiğinin aksine, aile bireylerinden daha fazla destek almaya başlamışlardır. Çocukların dışarı çıkamamalarından dolayı arkadaşları ve büyükanne/büyükbaba ile oynama oranları azalmıştır. Buradaki azalma daha çok babalarla oyun oynama oranını %25.4 oranında arttırsa da yine de pandemi sonrasında da çocukların en fazla oyun oynadığı kişinin anne olduğu görülmektedir. Bu sonuç, annelerin çocukların oyunlarının arka planında kontrol eden ve düzenleyen rolüne sahip olması (Pierce, 2000) ile paraleldir. Ayrıca COVID-19 pandemi sürecinde çocuklarıyla birlikte oyun oynamakta kendilerini yeterli bulanların sayısı daha yüksekken kendilerini yeterli bulmayanların sayısı da oldukça yüksektir. Bu durum çocuklarıyla oyun oynayan aile bireylerinin bu konuda desteğe ihtiyaç duyduğunu göstermektedir.

COVID-19 pandemi öncesi çocukların sanal oyunlarla zaman geçirme sürelerinin 0-1 saat %32.1 oranında düştüğü, 1-2 saat %4.4 oranında yükseldiği, 2-3 saat %98.4 oranında yükseldiği, 3-4 saat %133.3 oranında yükseldiği, 4-5 saat %119.2 oranında yükseldiği, 5 saatten fazla %146.6 oranında yükseldiği görülmektedir. Burada dikkat çeken noktalardan biri sanal oyunlarla pandemi öncesi 0-1 saat, 1-2 saat zaman geçiren çocukların oranının düşmesi ve pandemi sonrası 2-3 saat, 3-4 saat, 4-5 saat ve 5 saat üzeri zaman geçiren çocukların oranının artmasıdır. Başka bir ifadeyle çocukların pandemi sonrasında zaman sanal oyunlarla zaman geçirme sürelerinin arttığı ve bu açıdan olumsuz bir etki yaptığı söylenebilir. Bu durum, okul döneminde yeterince bu oyunlar için zaman bulamadıkların kaynaklı olabilir, çünkü daha önceki

alanyazın bilgisayar oyunlarını çocukların en çok sevilen oyunları olduğuna dikkat çekmiştir (Kaya vd., 2017). Ayrıca ebeveynler COVID-19 pandemi sürecinde çocukların sanal oyunlarda en yüksek oranda telefonu tercih ettiklerini belirtmişlerdir.

COVID-19 ebeveynlerin çocuklarıyla günlük oyun oynayarak (bilgisayar oyunları hariç) geçirdiği süre pandemi öncesi 0-1 saat %40.2 oranında düştüğü, 1-2 saat %11.9 oranında düştüğü, 2-3 saat %9.2 oranında yükseldiği, 3-4 saat %29.2 oranında yükseldiği, 4-5 saat %48.9 oranında yükseldiği, 5 saatten fazla %51.6 oranında yükseldiği görülmektedir. Pandemi sonrası ebeveynlerin çocuklarıyla 0-1 saat, 1-2 ve 2-3 saat aralığındaki oyun oynama sürelerinin azaldığı, 4-5 saat ve 5 saat üzeri zaman aralığındaki sürelerinin oranının arttığı görülmektedir. Başka bir ifadeyle çocukların pandemi sonrasında günlük oyun oynayarak geçirdiği zamanın süresinin arttığı söylenebilir. Bu da daha önceden var olan çocukların iletişimi başlatan ve ebeveynlerin sadece sürdüren bireyler (Santer ve Griffiths, 2007) olmaktan ziyade pandemi süreci ile birlikte ebeveyn ve çocuk arasındaki işbirlikçi etkileşim ve oyunların arttığını göstermektedir.

Kaynakça

- Alcock, S. J. (2017). Interpersonal fields of play. *Early Child Development and Care*, 187(5–6), 924–934. <http://dx.doi.org/10.1080/03004430.2016.1210134>
- Arseven, A. D. (2001). *Alan araştırma yöntemi*. Gündüz Eğitim Yayıncılık
- Cevher-Kalburan, N. ve Ivrendi, A. (2016). Risky Play and Parenting Styles. *Journal of Child and Family Studies*, 25(2), 355–366. <http://dx.doi.org/10.1007/s10826-015-0236-1>
- Coates, J. K. ve Pimlott-Wilson, H. (2019). Learning while playing: Children's Forest School experiences in the UK. *British Educational Research Journal*, 45(1), 21–40. <http://dx.doi.org/10.1002/berj.3491>
- Duncan, R. M. ve Tarulli, D. (2003). Play as the Leading Activity of the Preschool Period: Insights from Vygotsky, Leont'ev, and Bakhtin. *Early Education and Development*, 14(3), 271–292.
- Engdahl, K., Brodin, J. ve Lindstrand, P. (2006). *Play and Interaction in two Preschool yards*. (J. Brodin ve P. Lindstrand, Ed.) *Interaction in Outdoor Play Environments: Gender, culture and learning* (C. 47). Stockholm: Stockholm Institute of Education. http://www.buv.su.se/polopoly_fs/1.75636.1328875727!/menu/standard/file/TKH_47.pdf adresinden erişildi.
- Karasar, N. (2010). *Bilimsel araştırma yöntemi*. Nobel Yayın Dağıtım
- Kaya, F., Karakaş, L., Paçacı, S. ve Erzeybek, M. S. (2017). Devlet ve Özel Okullarda Öğrenim Gören Çocukların Çocuk Oyunlarına İlişkin Görüşlerinin İncelenmesi. *Atatürk Üniversitesi Kazım Karabekir Eğitim Fakültesi Dergisi*, (34), 19–29.
- Koçyiğit, S., Tuğluk, M. N. ve Kök, M. (2007). Play as Educational Activity in the Child's Development Process [Çocuğun Gelişim Sürecinde Eğitsel Bir Etkinlik Olarak Oyun]. *Journal of Ataturk University Kazım Karabekir Faculty of Education [Atatürk Üniversitesi Kazım Karabekir Eğitim Fakültesi Dergisi]*, (16), 324–342.
- Lifter, K., Foster-Sanda, S., Arzamarski, C., Briesch, J. ve McClure, E. (2011). Overview of play: Its uses and importance in early intervention/early childhood special education. *Infants & Young Children*, 24(3), 225–245.
- Nestor, O. ve Moser, C. S. (2018). The importance of play. *Journal of Occupational Therapy, Schools, and Early Intervention*, 11(3), 247–262.

-
- <http://dx.doi.org/10.1080/19411243.2018.1472861>
- Pierce, D. (2000). Maternal Management of the Home as a Developmental Play Space for Infants and Toddlers. *American Journal of Occupational Therapy*, 54(3), 290–299. <http://dx.doi.org/10.5014/ajot.54.3.290>
- Ramazan, O., Adak Ozdemir, A. ve Ozdemir Beceren, B. (2012). Evaluation of play from private and public pre-school children's point of view. *Procedia: Social and Behavioral Sciences*, 46, 2852–2856.
- Roopnarine, J. L. (2012). What is the state of play? *International Journal of Play*, 1(3), 228–230. <http://dx.doi.org/10.1080/21594937.2012.735452>
- Sammons, P., Sylva, K., Melhuish, E., Siraj-Blatchford, I. ve Taggart, B. (2007). *Influences on Children's Development and Progress in Key Stage 2: Social / behavioural outcomes in Year 5 Effective Pre-school and Primary Education 3-11 Project*. Nottingham. http://www.ioe.ac.uk/Socs_report_Yr_5.pdf adresinden erişildi.
- Santer, J. ve Griffiths, C. (2007). *Free Play in Early Childhood: A literature review*. London: National Children's Bureau. <http://www.playengland.org.uk/media/120426/free-play-in-early-childhood.pdf> adresinden erişildi.
- Verenikina, I., Harris, P. ve Lysaght, P. (2003). Child's play: Computer Games, Theories of Play and Children's Development. *Young Children and Learning Technologies* içinde (C. 34, ss. 99–106). UWS Parramatta, Australia: Australian Computer Society.
- Warash, B. G., Root, A. E. ve Devito Doris, M. (2017). Parents' perceptions of play: a comparative study of spousal perspectives. *Early Child Development and Care*, 187(5–6), 958–966. <http://dx.doi.org/10.1080/03004430.2016.1237511>
-