



[Araştırma Makalesi] **Atıf/Citation:** İneç, Z.F. (2022). Kültürü sayısal bir ağa dönüştürmek: Türkiye geleneksel çocuk oyunlarını dijital atlası örneği, *Iğdır Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, (30): s. 252-269. **Gönderim Tarihi:**14.02.2022 **Kabul ve Yayın Tarihi:** 07.05.2022-31.05.2022 **DOI:** 10.54600/igdirsosbilder.1073068

**Yazar/Author**

Zekeriya Fatih İNEÇ\*

**Makale Adı/Article Name**

Kültürü Sayısal Bir Ağa Dönüştürmek: Türkiye Geleneksel Çocuk Oyunları  
Dijital Atlası Örneği\*\*

*Transforming Culture into a Digital Network: The Example of a Digital Atlas of  
Traditional Children's Games in Turkey*

**Öz**

Bu çalışmada, okul öncesi eğitimi öğretmen adaylarının araştırma becerileriyle Türkiye'deki geleneksel çocuk oyunlarını tespit etmeleri ve bu çerçevede Okul Öncesi ve Sosyal Bilimler dersleri için kültür aktarımı yapabilen ulusal çocuk oyunları dijital atlası oluşturmaları amaçlanmıştır. Bunun için ADDIE öğretim tasarımı modeline göre geliştirilen Seyyah (İneç, 2012) adlı web haritalama uygulaması Hızlı Prototipleme öğretim tasarımı modeli (HPÖTM) baz alınarak değiştirilmiş ve çoklu ortam öğelerinin yapılandırılabilirdiği ve paylaşılabildiği geo-medya tabanlı dijital bir Türkiye atlasına dönüştürülmüştür. HPÖTM'ye göre ilk aşamada çalışmanın ihtiyaç ile içerik analizleri yapılmış, ikinci aşamada elde edilen bulgular üzerinden oluşturulan algoritma ile prototip tasarım oluşturulmuştur. Sonraki aşamada prototipin çalışma durumu sınanmıştır. HPÖTM'nin son aşamasında ise çalışma için bir eylem araştırması yürütülmüştür. 2019-2020 akademik yılının bahar döneminde gerçekleştirilen araştırmanın çalışma grubunu maksimum çeşitlilik örnekleme ile belirlenen elli sekiz okul öncesi eğitimi lisans öğrencisi oluşturmuştur. Öğrenciler araştırma becerisiyle elde ettikleri verileri, yaratıcı drama yöntemiyle kurgulayarak çoklu ortama dönüştürmüş ve bunları Seyyah'a yüklemiştir. Şehirlere göre gerçekleştirilen yüklemeler çalışmanın verisi olarak değerlendirilerek betimsel ve içerik analizi ile incelenmiştir. Bulgular, geleneksel çocuk oyunlarının çoğunlukla; sosyal ve duygusal gelişim alanına hitap ettiğini, arkadaş çevresinden ve Doğu Anadolu Bölgesinden derlendiğini, altı kişi ile doğal nesnelere, gündüz ve açık alanlarda oynandığını göstermektedir. Bu sonuçlar doğrultusunda bazı önerilerde bulunulmuştur.

**Anahtar Kelimeler:** Geleneksel çocuk oyunları, kültür aktarımı, okul öncesi, sosyal bilgiler eğitimi

**ABSTRACT**

This study aimed to enable pre-school teacher candidates to identify traditional children's games in Turkey with their research skills. The study sought to create a national digital atlas of children's games that can transfer culture for social studies and Turkish education lessons in this framework. In this context, the web mapping application named Seyyah (İneç, 2012), developed according to the ADDIE instructional design model was modified following the Rapid Prototyping Instructional Design Model (tRPidm). Seyyah was transformed into a geo-media-based digital atlas of Turkey, where multimedia elements can be configured and shared. Following tRPidm, content analyses were conducted in the first stage, and a prototype design was created with the algorithm created on the findings obtained in the second stage. In the next step, the working condition of the prototype was tested. In the final stage of tRPidm, action research was conducted for the study. The study was carried out in the spring semester of the 2019-2020 academic year, and fifty-eight pre-school undergraduate students selected according to the maximum variation sampling participated in the study. The students transformed the data they obtained with their research skills into multimedia by constructing them with the creative drama method and uploaded the content to the Seyyah. The uploads made according to the cities were evaluated, and the data was subjected to descriptive and content analysis. Findings showed that traditional children's games mainly address social and emotional development. The games were mostly compiled from students' peers and the Eastern Anatolia Region, and the games were played with six people with natural objects, during the daytime and in open areas. Some implications were provided based on the study findings.

**Keywords:** Traditional children's games, culture transfer, preschool education, social studies education

\* Doç. Dr., Erzincan Binali Yıldırım Üniversitesi, Eğitim Fakültesi, Temel Eğitim Bölümü, fatihinec@erzincan.edu.tr ORCID: 0000-0002-2391-605X

\*\* Bu araştırma, Erzincan Binali Yıldırım Üniversitesi İnsan Araştırmaları Etik Kurulu'nun 30/03/2020 tarihli ve 03/07 protokol nolu kararı doğrultusunda alınan ETİK KURUL İZİNİ ile yürütülmüştür.

## 1. Giriş

Kültür kavramını inceleyen çalışmalarda genelde toplumsal özelliklerin ele alındığı, içeriğin ise değişen koşullara göre güncellendiği görülmektedir. Soyut ve somut boyutlarıyla zamanla kaybolan ya da özünü koruyarak mevcut şartlara uyarlanan kültür, bir taraftan da kendini aktarmaya çalışmaktadır. Bunun için sosyal çevreden ve öğretim programlarından destek alan kültür, toplumsal kuramların bir bütünü olarak görülürken, toplumsal sosyal değerlerin tamamını da kapsamaktadır (Çeçen, 1996: 11). Bu bağlamda ele alınan toplumsal sosyal değerlerden biri de çocuk oyunlarıdır. Kültürel bir miras ögesi olduğu ifade edilen çocuk oyunları toplumların binlerce yıllık birikimini taşımakta ve yansıtmaktadır (Bay, 2019; Yıldırım vd., 2020). Kültür, bu yönü sayesinde kollektif hafızanın bir temsilcisi olarak toplumların hayata bakış açılarını da yansıtmaktadır (Sümbüllü ve Altınışık, 2016).

Çocuk oyunları, Türk kültür tarihi açısından önemli bir yere sahip olup, Kaşgarlı Mahmud'un Divan-ı Lügat'it Türk adlı eseri ile Dede Korkud hikayelerinde sıkça işlenmektedir. Özellikle Türkistan coğrafyasında oynandığı bilinen bu oyunlarda Türklerin sosyolojik açıdan izlerini sürmek mümkündür (Sallabaş, 2020). Fakat binlerce yıldır aktarılan bu kültürel miras öğeleri teknolojiden olumsuz etkilenmektedir. Özellikle bir değişken olarak televizyon hem münferit hem de toplumsal açıdan çocuk oyunlarının tabiatını değiştirmektedir (Türkan Bağlı, 2004). Özellikle dijital dünyanın önde gelen araçlarından televizyon ve internet üzerinden bazı karakterler çocukları etkilemek için popüler formlara dönüştürülmektedir. Bu duruma özellikle ulus kültür öğeleri ile sonradan oluşturulan karakterleri örnek vermek mümkündür. Maşa ve Ayı (Maşa i Medved) örneği üzerinden bir Rus masalına ait hayali kahramanların popüler kültürel formlarına dönüşümü buna güzel bir örnektir. Amerikan menşeli animasyonların büyük bir kısmı ise senaristlerin yaratıcılıkları ile tasarladıkları karakterlerin popüler kültür öğelerine dönüştürülmesiyle oluşturulmaktadır. Böylece farklı bir ulus topluma ait kültürel ya da hayali öğelerin diğer bir kültürü etkilemeye ya da baskı altına almaya çalıştığı gözlemlenmektedir. Bu konuda TRT Çocuk adlı televizyon kanalında -bir müddet önce- gerçekleştirilen çalışmalarda ulus kültüre ait öğelerin popüler kültür formlarına dönüştürüldüğü görülmektedir. Özellikle Dede Korkud, Kel Oğlan ve Nasreddin Hoca gibi hikayelerdeki kültürel öğelerin özünü koruduğu ve zamana uyarlanarak çeşitli platformlar aracılığıyla çocuklara aktarıldığı anlaşılmaktadır. Fakat bir sektör haline gelen popüler kültür aktarımı iletişim araçlarıyla sınırlandırılmamakta; oyuncak, tekstil ve dijital araçlar üzerinden de gerçekleşmektedir. Böylece kodlama eğitimlerinden, video yayım sitelerine kadar bir çok platform üzerinden ulus kültür öğelerinin baskılandığı anlaşılmaktadır (İneç, 2021). Dolayısıyla dijital dünya kültür aktarımında yeni ve çeşitli imkanlar sunarken, ulus kimliğe sahip devletler de bu süreci yönetebilmektedir. Ayrıca popülerleştirilen bu öğeler, geleneksel çocuk oyunlarının aktarımında önemli rol üstlenebilmektedir. Dede Korkud, Kel Oğlan ve Nasreddin Hoca gibi animasyon filmlerdeki kültürel öğeler geleneksel çocuk oyunlarının popüler hale gelmesini sağlayarak kültür aktarımını ve bu oyunların gelenekselliğini devam ettirebileceği düşünülmektedir.

Çalışma bu doğrultuda okul öncesi öğretmen adaylarının araştırma becerileriyle kültür aktarımı yapabilmeleri için dijital bir envanter oluşturmalarını sağlamaktadır. Geleneksel çocuk oyunlarının farklı teknolojilerle kayıt altına alınmasının zorunluluk olarak görülmesi (Gökşen, 2014) nedeniyle geomeya adı verilen ve çoklu ortam öğelerinin kullanıldığı bir coğrafi bilgi sistemleri (İneç, 2017) uygulamasının kullanıldığı bu çalışmada, araştırmacı tarafından

geliştirilen Seyyah (İneç, 2012) adlı uygulama dijital kültür ağı olarak kullanılmıştır. Çalışmanın amacı doğrultusunda cevap aranan alt problemler şu şekildedir:

Tespit edilen geleneksel çocuk oyunlarının;

- Gelişim alanlarına dağılımı nasıldır?
- Derlenme kaynağına ilişkin bulgular nasıldır?
- Oynandığı yöreye ilişkin bulgular nasıldır?
- Oyuncu sayısına ilişkin bulgular nasıldır?
- Kullanılan materyallere ilişkin bulgular nasıldır?
- Oynanma zamanına ilişkin bulgular nasıldır?
- Oynandığı mekâna ilişkin bulgular nasıldır?

### 1.1. Çalışmanın Amacı

Bu çalışmada, okul öncesi eğitimi lisans öğrencilerinin araştırma becerilerini kullanarak Türkiye’de oynanan ya da unutulmaya yüz tutan çocuk oyunlarını tespit etmeleri ve bunları Okul Öncesi ve Sosyal Bilgiler Eğitimi dersleri için kültür aktarımı yapabilen ulusal bir dijital çocuk oyunları atlasına dönüştürmeleri amaçlanmıştır. Bu çerçevede dijital atlas olarak İneç (2012) tarafından geliştirilen Seyyah adlı web haritalama uygulaması kullanılmıştır. HPÖTM ile çeşitli değişiklikler yapılarak Seyyah çalışmaya uygun hale getirilmiştir.

### 1.2. Çalışmanın Önemi

Çalışmayı önemli kılan bazı özellikler bulunmaktadır. Bunlardan ilki çalışmanın Türkiye’de oynanan ya da unutilan geleneksel çocuk oyunlarının tespiti ile bunları ders içi dışı aktivitelerle kültür aktarımına hazırlamasıdır. Ayrıca kültürün ele alınan boyutlarının dijitalleştirilerek sanal bir ağda sunulmasıyla çalışma diğer araştırmalardan farklılaşabilmektedir.

Çalışmanın diğer önemli bir boyutu ise okul öncesi eğitimi lisans öğrencilerinin araştırma becerilerini kullanmalarını ve gerçek hayata yansıtılmalarını sağlamasıdır. Çalışma kapsamında öğrencilerin bu beceri sayesinde diğer becerilere de başvurduğu görülmektedir. Araştırma becerisinin değerlendirildiği çalışmalar incelendiğinde genelde öngörülen becerilerin çeşitli değişkenler açısından öğrencilere kazandırılma ve yansıtılma durumunun incelendiği (Ecevit ve Kaptan, 2021; İneç, 2021; Haryatı, vd., 2020; Gyuris, 2019; Çelikkaya, Yıldırım ve Kürümlüoğlu, 2019; Gümüş vd., 2019; Öğreten, 2017; Kurudayıoğlu ve Çetin, 2015; Hayırsever ve Kısakürek, 2014; Mutluer, 2013; Çelik vd., 2013; Meerah ve Arsad, 2010; Yazıcı, 2006, Ferri ve Wilches, 2005) bununla birlikte araştırma becerisinin doğrudan araştırıldığı çalışmaların da (Kurşun, 2013; McCurdy, Zegwaard ve Dalgety, 2013; Meerah ve Arsad, 2010) sınırlı sayıda gerçekleştirildiği görülmektedir. Çalışma bu bağlamda doğrudan araştırma becerisinin kullanımına odaklanması nedeniyle önemlidir. Bununla birlikte araştırma becerisiyle kültür aktarımının gerçekleştirileceği bir platforma ait verilerin derlenmesi çalışmanın en önemli özelliği olarak görülmekte ve bu durum çalışmayı diğer araştırmalardan ayırmaktadır.

## 2. Yöntem

### 2.1. Araştırma Modeli

Çalışmada katılımcı öğrencilerin uygulayıcı olarak yeni bilgiler, beceriler ve deneyimler kazanarak eleştirel bir bakış açısı kazabilmesi için bir eylem çalışması yürütülmüştür. Berg (2001)

tarafından eylem araştırması türlerinden biri olarak sınıflandırılan, özgürleştirici, geliştirici ve eleştirici eylem araştırması olarak tasarlanan çalışmada katılımcı öğrenciler eylemlerine eleştirel bir gözle bakmaya çalıştığından daha deneyimli ve yetkin hale gelmekte böylece de ürünlerini geliştirebilmektedir (Yıldırım ve Şimşek: 334-335). Bu nedenle katılımcı öğrenciler süreç içerisinde araştırma becerileriyle elde ettikleri verileri, diğer verilerle eleştirel bir gözle kıyaslayarak geliştirmekte ve en iyi ürünü ortaya çıkarmaktadır. Böylece katılımcıların eylemleri bir taraftan orijinal ürünlere dönüşürken eleştirel bakış açısıyla da olağanüstü bir gelişim sağlanmaktadır. Bu durumu süreç odaklı olarak ifade etmek gerekirse katılımcı öğrenciler, araştırma becerisiyle ulaştıkları geleneksel çocuk oyunlarını diğer katılımcıların ulaştığı verilerle kıyaslamakta ve araştırmacının yapılandırıcı desteğiyle süreci eleştirel bir gözle değerlendirmektedir. Neticede ise sürekli gelişim gösteren eylemler ile bunun sonucu olarak mükemmelleşen ürünler ortaya çıkmaktadır.

## 2.2. Çalışma Grubu

Çalışmada katılımcı okul öncesi eğitimi öğrencilerinin süreç içerisinde eylemlerini ve deneyimlerini eleştirel bir gözle geliştirmeleri amaçlandığından bu katılımcıların çeşitliliğini en üst düzeye taşımak gerekmektedir. Bu nedenle çalışma grubu belirlenirken amaçlı örnekleme yöntemlerinden maksimum çeşitlilik örneklemesinden yararlanılmıştır. Böylece çalışma grubunun sayıca az olması ancak bireylerin araştırma becerileriyle ulaşacakları verinin zenginleşmesi hedeflenmiştir. Dolayısıyla çalışma grubu, evreni genellemekten ziyade ulaşılan veriyi benzerlik, farklılık ve ortaklık durumlarını kolaylıkla değerlendirebilecek bir yapıya dönüştürmüştür.

Ayrıca çalışma grubunun araştırma becerisiyle ulaştığı verilerin çeşitlilik alanlarını sürece yansıtmaları da sağlanmıştır (Yıldırım ve Şimşek: 136-137). Bu çerçevede okul öncesi eğitimi anabilim dalında öğrenim gören 58 lisans öğrencisine ulaşılmıştır (Tablo 1).

Kodu	Cinsiyet	Kodu	Cinsiyet	Kodu	Cinsiyet	Kodu	Cinsiyet
O1	Kadın	O16	Kadın	O31	Kadın	O46	Kadın
O2	Kadın	O17	Kadın	O32	Kadın	O47	Kadın
O3	Kadın	O18	Kadın	O33	Erkek	O48	Kadın
O4	Kadın	O19	Kadın	O34	Erkek	O49	Kadın
O5	Kadın	O20	Kadın	O35	Kadın	O50	Kadın
O6	Kadın	O21	Erkek	O36	Kadın	O51	Erkek
O7	Kadın	O22	Kadın	O37	Kadın	O52	Kadın
O8	Erkek	O23	Kadın	O38	Kadın	O53	Erkek
O9	Kadın	O24	Kadın	O39	Kadın	O54	Kadın
O10	Kadın	O25	Kadın	O40	Kadın	O55	Kadın
O11	Erkek	O26	Kadın	O41	Kadın	O56	Kadın
O12	Kadın	O27	Kadın	O42	Erkek	O57	Kadın
O13	Erkek	O28	Kadın	O43	Kadın	O58	Erkek
O14	Kadın	O29	Erkek	O44	Kadın		
O15	Kadın	O30	Kadın	O45	Kadın		

Tablo 1. Katılımcılar

### 2.3. Veri Toplama Araçları

Çalışmada katılımcı öğrencilerin araştırma becerisiyle ulaştıkları veriler Seyyah'ın (İneç, 2012) veri tabanında ve oluşturulan çevirim içi bilgi formlarında saklanmıştır. Ardından bu veriler Microsoft Excel'e aktarılmıştır. Değerlendirmeye alınan yedi sütundaki veriler kodlanarak kişisel verilerle ilişkilendirilmiş ve toplamda dokuz sütunluk bir veri seti ortaya çıkarılmıştır. Seyyah, çevirim içi bir ağ sistemi olduğundan atlas üzerinde kaydedilen veriler Seyyah'ın veri tabanına, çevrim içi bilgi formları ile farklı lokasyonlardan kaydedilen anlık veriler ise bulut teknolojisinde depolanmıştır.

### 2.4. Veri Toplama Süreci

Çalışma, 2019 – 2020 yılı akademik yılında gerçekleştirilmiştir. Öncelikle Seyyah (İneç, 2012), HPÖTM ile iki ayda çoklu bir ortam ağına ve atlasına dönüştürülmüştür. Ardından 2020 yılı Nisan, Mayıs ve Haziran aylarında okul öncesi eğitimi öğrencileri araştırma becerileriyle veriye ulaşmaya çalışmıştır. Öğrenciler örgün eğitimde olduğundan veri topladıkları bölgelerle iletişimlerini genelde telefon ve ses – görüntü iletimini sağlayan uygulamalar üzerinden gerçekleştirmiştir. Esasında öncelikle geleneksel çocuk oyunlarının varlığını tespit eden öğrenciler ardından anlık görüntülü iletişim araçlarıyla bu oyunların nasıl oynandığını algılamaya çalışmıştır.

Tespit edilen geleneksel çocuk oyunları öğrenciler tarafından yaratıcı drama yöntemiyle kurgulanarak canlandırılmış ve video kayıtları alınmıştır. Ardından araştırmacı tarafından verilen kullanıcı adı ve şifrelerle Seyyah'a erişerek bu oyun videolarını ait oldukları şehirlere yüklemişlerdir. Esasında kayıt altına alınan videolar YouTube'a API'ler (İneç, 2020: 247-288) aracılığıyla ilişkilendirilerek, Seyyah ise bunların çoklu medya gösterimini Türkiye Cumhuriyeti'nin idari taksimatına göre yapmıştır.

### 2.5. Veri Analizi

Çalışmada veri analizi iki aşamada gerçekleştirilmiştir. Bu bağlamda öncelikle Seyyah'ın veri tabanında depolanan veriler betimsel, çevirim içi bilgi formlarıyla bulut depolamada saklanan veriler ise hem betimsel hem de içerik analiziyle incelenmiştir. Bulut depolamadaki veri setinde gelişim alanları, derlenme kaynağı, oynanma zamanları, kişi sayıları ve oynanma mekanları betimsel, kullanılan materyaller ise içerik analiziyle incelenmiştir. Elde edilen temalar doğrultusunda Seyyah'ın veri tabanında yapılandırılan veriler ile çoklu ortam verileri kıyaslanmış ve verilerin birbirini teyit ettiği görülmüştür. Bu sınıma, eylem araştırması esnasında katılımcı öğrenciler tarafından eleştirel bir bakış açısıyla sürekli tekrar edildiği gibi, Miles ve Huberman (1994) güvenilirlik formülüyle de teyit edilmiştir. Böylece veri setlerinin güvenilirliği anlamlılık ve uyumluluk boyutlarıyla değerlendirilmiş ve betimsel analiz sonucunun %99, içerik analizinin ise %97 oranında güvenilir olduğu anlaşılmıştır. Bu değerler oldukça güvenilir olarak kabul edilmektedir (Miles ve Huberman, 1994: 64).

### 2.6. Materyal

Çalışmada Seyyah (İneç, 2012) adlı bir coğrafi bilgi sistemleri uygulaması kullanılmıştır. Seyyah, kendine ait algoritması ve koordinat sistemi sayesinde veri tabanında depolanan verileri dinamik arayüzüyle kullanıcılara sunan bir web haritalama sistemidir. Seyyah'ın çeşitli araştırmalar için

sürümü yükseltilecek kullanışlılığı ve fonksiyonları da artırılmıştır (İneç, 2021). Bu çalışma için Seyyah HPÖTM ile çalışmaya uyarlanmıştır. HPÖTM, Tripp ve Bichelmeyer (1990) tarafından bir öğretim programı tasarımının ötesinde kısa süreli derslerin öğretim tasarımı için geliştirdikleri bir modeldir. Bu sayede küçük uygulamaların geliştirildiği bilinmekle birlikte (İneç, 2021) uyarlama ve entegrasyon süreçleri de bu çalışmada olduğu gibi yapılabilmektedir. HPÖTM'nin ilk aşamasında diğer öğretim tasarımı modellerinin çoğunda yapıldığı gibi ihtiyaç ve içerik analizleri gerçekleştirilmekte ve elde edilen bulgular doğrultusunda öğretim hedefleri belirlenmektedir. Ardından ikinci aşamaya geçilmekte ve hedefleri gerçekleştirecek prototipin tasarımı yapılmaktadır. Üçüncü aşamada prototip çeşitli testlerden geçirilmekte ve böylece son aşamaya ulaşılmaktadır. Hedef kitleye uygulanmasıyla HPÖTM'nin öğretim tasarımı süreci son bulmaktadır (Ocak, 2011: 85-84). Bu aşamalara göre geliştirme aşamaları şu şekildedir:

### 2.6.1. İhtiyaç ve İçerik Analizi

HPÖTM'nin ilk aşamasında çalışmanın ihtiyaç analizi yapılarak araştırma becerisi ve kültür aktarımı hususunda yaşadıkları güçlükler tespit edilmiştir. Özellikle çeşitli şehirlerden ve bölgelerden gelen öğrencilerin oluşturduğu demografik farklılık araştırma becerisiyle derlenen geleneksel Türk çocuk oyunlarının bir web platformu üzerinden paylaşımını gerekli kılmıştır. Bu gereklilik diğer kullanıcılarla uzmanların bu oyunlara ulaşımını ve aktarımını kolaylaştırmaktadır.

İhtiyaç analizinin ardından ise içerik analizi yapılmıştır. Bu aşamada Okul Öncesi ve Sosyal Bilgiler derslerinin kültür aktarımı görevi nedeniyle bu anabilim dallarına ait lisans programları incelenmiştir. Okul Öncesi Eğitimi Lisans programında “Erken Çocukluk Eğitiminde Geleneksel Çocuk Oyunları” adı verilen seçmeli bir dersin olduğu, Sosyal bilgiler lisans programında ise “Sosyal Bilgiler Öğretimde Yerel - Çocuk Oyunları” adlı seçmeli bir alan eğitimi dersinin varlığı tespit edilmiştir.

Türkiye Yüksek Öğretim Kurumu (YÖK) tarafından Okul Öncesi öğretmenliği lisans programında yer alan Erken Çocukluk Eğitiminde Geleneksel Çocuk Oyunları dersi tanıtımı, *Halk biliminde geleneksel çocuk oyunları, bu oyunların eğitimsel, kültürel değeri, unutulmuş veya unutulmaya yüz tutmuş Türk kültüründeki çocuk oyunlarını hatırlama ve yeni nesillere aktarma; bu oyunların tanımı, önemi, kuralları, yetişkinlerle ve gruplarla oynanan geleneksel çocuk oyunları; geleneksel oyunlarının çocukların gelişim alanlarına etkisi; bu oyunları planlama ve uygulama* şeklinde; sosyal bilgiler öğretmenliği lisans programında yer alan Sosyal Bilgiler Öğretimde Yerel - Çocuk Oyunları dersi ise, “*Milli ve yerel oyunların ve çocuk oyunlarının (aşık, çelik çomak vb. yerel ve diğer oyunlar) teorik bilgisi; bu oyunların sosyal bilgiler dersinde nasıl kullanılacağına ilişkin bilgisi; uygulamalı örnekleri*” olarak ifade edildiğinden, bir kültür ögesi olan geleneksel çocuk oyunlarının doğrudan aktarımını yapabilecek bir çoklu ortam ihtiyacının olduğu görülmüştür. Ancak bu içeriğin oluşturulmasında Okul Öncesi Eğitimi lisans programında yer alan “Erken Çocukluk Eğitiminde Geleneksel Çocuk Oyunları” dersi içerik hazırlamak için uygun görülmüştür.

İçerik analizi neticesinde araştırma becerisiyle geleneksel Türk çocuk oyunlarını derleme sürecinin okul öncesi eğitimi anabilim dalında öğrenim gören öğrencilerle gerçekleştirilmesine karar verilmiştir. Bu çerçevede derlenen oyunların teorik bilgi ile uygulamalı örneklere yer verilmesi planlanmıştır.

### 2.6.2. Tasarım & Prototip Geliştirme

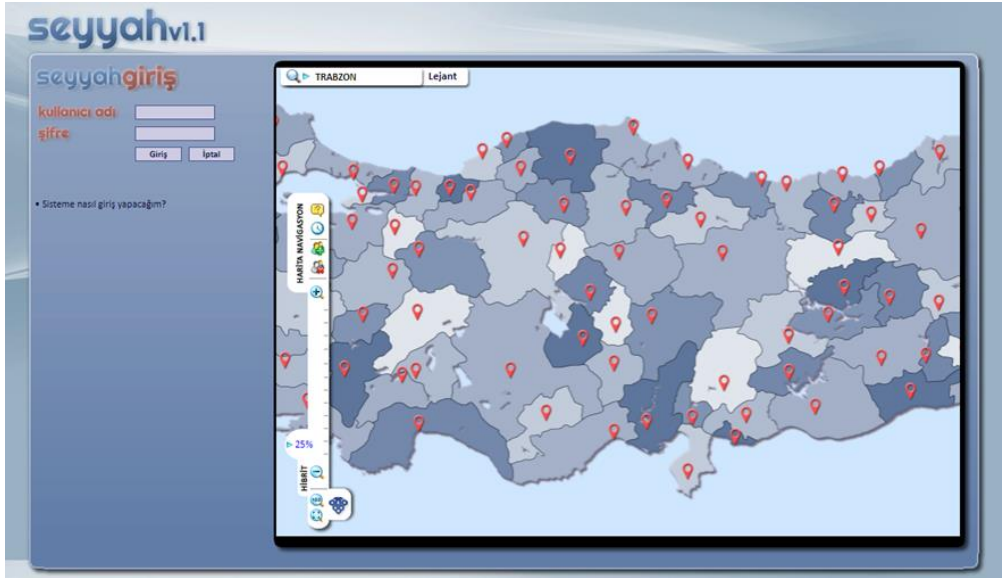
Bu aşamada ihtiyaç ve içerik analizinden elde edilen bulgular doğrultusunda bir prototip tasarımı yapılmış ve prototipin pilot uygulamaları gerçekleştirilmiştir. Söz konusu prototip, Seyyah (İneç, 2012) adlı coğrafi bilgi sistemleri uygulamasının çalışmaya uyarlanmasıyla oluşturulmuştur. Bunun için Seyyah için içerik analizinden elde edilen bulgular doğrultusunda dijital bir Türkiye haritası hazırlanmış ve lokasyonlar veri tabanına işlenmiştir. Ancak Seyyah'ın yazı ve grafik tabanlı veri tabanı ile temel kodlarında çeşitli değişiklikler yapılarak çoklu ortam öğelerini aktarılabilir hale getirilmiştir. Seyyah böylece bir geomeya uygulamasına dönüştürülmüştür.

### 2.6.3. Prototip Sınama

Seyyah'ın prototipinin kararlı çalışma durumu çeşitli tarayıcılarda ve işletim sistemlerinde sınanmış ve kararlı çalıştığı tespit edilmiştir. Bu bağlamda Seyyah'a ait prototip, Microsoft Edge ve Internet Explorer, Opera, Chrome ve Safari gibi tarayıcılar ile Windows 7, Windows 10, Windows 11, Fedora CoreOS, Ubuntu gibi işletim sistemlerinde denenmiştir. Denemelerde lokasyonların bir kısmına ait koordinatların veri tabanına yanlış aktarıldığı görülmüş ve bunlar düzeltilerek Seyyah tekrar denenmiştir. Neticede sistemin kararlı sürümü ortaya çıkarılmıştır.

### 2.6.4. Uygulama & Kontrol

Prototipin kullanımı aşamasında kararlı çalıştığı tespit edilen Seyyah'ın bu aşamada çeşitli kullanıcılar tarafından değerlendirilmesi ve kararlı çalışma durumunun denetlenmesi sağlanmıştır. Altı okul öncesi eğitimi lisans öğrencisi tarafından Seyyah'ın boş veri tabanına çoklu ortam verileri girilmiş ve bu verilerin tarayıcılar tarafından sorunsuz gösterildiği tespit edilmiştir. Böylece Seyyah'ın son prototipi v1.1 sürümü kabul edilmiştir (Görsel 1, Görsel 2).



Görsel 1. Seyyah v1.1. Türkiye Geleneksel Çocuk Oyunları Dijital Atlası (1)



Görsel 2. Seyyah v1.1. Türkiye Geleneksel Çocuk Oyunları Dijital Atlası (2)

### 3. Bulgular

Araştırmanın genel amacı doğrultusunda aşağıdaki bulgulara ulaşılmıştır:

Tespit edilen geleneksel çocuk oyunlarının gelişim alanlarına dağılımına ilişkin bulgular Tablo 2'de verilmiştir.

Gelişim alanı	Oyunlar	f
1 Sosyal ve duygusal gelişim alanı	O1, O3, O4, O5, O6, O7, O8, O9, O10, O13, O14, O15, O16, O17, O18, O19, O20, O21, O22, O23, O25, O26, O27, O28, O29, O30, O31, O32, O33, O34, O35, O36, O37, O38, O39, O40, O41, O42, O43, O44, O45, O46, O47, O48, O49, O50, O51, O52, O53, O54, O55, O56, O57, O58	54
2 Motor gelişim alanı	O1, O3, O4, O6, O7, O8, O9, O10, O11, O12, O13, O14, O15, O16, O17, O19, O20, O22, O23, O24, O25, O26, O28, O29, O30, O31, O32, O34, O35, O36, O37, O38, O40, O41, O42, O43, O44, O46, O48, O51, O52, O53, O54, O55, O56, O57, O58	47
3 Bilişsel gelişim alanı	O1, O2, O3, O4, O5, O6, O7, O9, O10, O12, O13, O18, O19, O20, O21, O22, O23, O25, O27, O28, O33, O42, O43, O44, O45, O46, O47, O49, O50, O54, O57, O58	32
4 Dil gelişim alanı	O4, O5, O13, O18, O19, O20, O21, O27, O30, O32, O40, O41, O44, O47, O48, O49, O50, O52, O58	19
5 Özbakım gelişim alanı	-	0

Tablo 2. Geleneksel çocuk oyunlarının gelişim alanlarına göre dağılımı

Tablo 2 incelendiğinde tespit edilen geleneksel çocuk oyunlarının sırasıyla sosyal ve duygusal ( $f=54$ ), motor gelişim ( $f=47$ ), bilişsel gelişim ( $f=32$ ) ve dil gelişim ( $f=19$ ) alanlarını desteklediği görülmektedir. Ancak özbakım gelişim alanını destekleyen herhangi bir geleneksel çocuk oyunu tespit edilememiştir. Bu oyunların büyük bir kısmının ise tek bir gelişim alanına değil birden fazla gelişim alanına hitap ettiği anlaşılmaktadır.



Bilişsel gelişim alanını destekleyen oyunlardan bazıları: Çarşıya Gittim (Erzincan Merkez), Kırmızı Beyaz (Bingöl Solhan), Çivi Oyunu (Ağrı Diyadin), Yumruk Baba oyunu (Tunceli Hozat), Çömçe Gelin (Şanlıurfa Merkez), El Ayak Üstünde (Erzurum Karaçoban), Burik (Malatya Merkez), Abuzittin Efendi (Diyarbakır Hazro), Kim Söylerse (Muş Malazgirt)'tir.

Sosyal ve duygusal gelişim alanını destekleyen oyunlardan bir kısmı şu şekilde tespit edilmiştir: El Ele (Diyarbakır Merkez), Odun Topu (Hakkâri Merkez), Dalduruç (Van Erciş), Aşşık Oyunu (Erzurum Tortum), Posta (İzmit Merkez), Ayşe Teyze (Bingöl Solhan), Zıp Zıp Ebe (Van Merkez), Köse Oyunu (Ağrı Merkez), Koz Oyunu (Erzincan Merkez), Teyyare (İstanbul Merkez), Bız Bız (Malatya Merkez).

Motor gelişim alanını destekleyen oyunlardan bazıları şu şekildedir: Birdir Bir (Şanlıurfa Merkez), Terlik oyunu (Bingöl Genç), Hasta Leylek (Erzincan Tercan), Koyun koyuna karşı (Hakkâri Merkez), Atabat (Van Erciş), Ebe beni kurda verme (Erzurum Merkez), Cımcım (Diyarbakır Kocaköy), Arabistan Buğdayları (Bingöl Merkez).

Dil gelişim alanını destekleyen oyunlardan bir kısmı şunlardır: Yattı Kalktı (Bingöl Merkez), Çöm Çöm Çömelek (Malatya Merkez), Müngüz Müngüz (Bingöl Merkez), El Ele (Diyarbakır), Misket (Tekirdağ Merkez), Şeker Atmaca (Van Merkez).

Tespit edilen geleneksel çocuk oyunlarının derlenme kaynağına ilişkin bulgular Tablo 3'te verilmiştir.

Derlenme Kaynağı	Oyunlar	f
1 Arkadaş çevresi	O1, O8, O18, O19, O23, O28, O29, O32, O34, O40, O42, O47, O49, O50, O51, O54, O56	17
2 Abi - abla	09, O12, O13, O17, O21, O31, O38, O39, O41, O46, O57	11
3 Baba	O4, O5, O10, O26, O36, O43, O45, O48, O52, O53	10
4 Anneanne, babaanne	O2, O6, O20, O22, O30	5
5 Dedeler	O7, O15, O27, O37, O55	5
6 Enişte, amca, dayı	O11, O14, O16, O25, O35	5
7 Teyze, yenge, hala	O3, O44, O58	3
8 Anne	O24, O33	2

**Tablo 3.** Geleneksel çocuk oyunlarının derlenme kaynaklarına göre dağılımı

Tablo 3 incelendiğinde tespit edilen geleneksel çocuk oyunlarının derlenme kaynağının sırasıyla arkadaş çevresi ( $f=17$ ), abi – abla ( $f=11$ ), baba ( $f=10$ ), anneanne – babaanne ( $f=5$ ), dedeler ( $f=5$ ), enişte – amca- dayı ( $f=5$ ), teyze – yenge- hala ( $f=3$ ), anne ( $f=2$ ) olduğu anlaşılmaktadır. Derlenme kaynakları incelendiğinde oyunların çoğunlukla arkadaş çevresinden, sonrasında ise abi – abla ve babalardan derlendiği görülmektedir. Bu durum kültürün aktarımında arkadaşların daha büyük rol oynadığı anlamına gelebilir. Kültür aktarımında abi ve ablalarla birlikte babaların annelere göre daha etkin olduğu da düşünülebilir.

Tespit edilen geleneksel çocuk oyunlarının oynandığı yöreye ilişkin bulgular Tablo 4'te verilmiştir.

Coğrafi bölge	Şehir	İlçe	Oyunlar	f
1	Van	Merkez	O1, O21, O23, O42, O45, O53, O58	11 44

Doğu Anadolu	Erzincan	Erciş	O9, O14, O31, O35	5	
		Merkez	O2, O36, O54		
		Tercan	O24, O46		
	Bingöl	Solhan	O3, O19, O25	8	
		Genç	O6		
		Merkez	O18, O40, O49		
		Kiğı	O28		
	Erzurum	Karaçoban	O4, O26	7	
		Merkez	O16, O32, O38, O56		
		Tortum	O10		
	Hakkâri	Merkez	O8, O29, O34, O51	4	
	Ağrı	Diyadin	O12	3	
		Merkez	O30, O52		
	Bitlis	Merkez	O13	1	
Malatya	Merkez	O22, O44, O57	3		
Tunceli	Hozat	O47	1		
Muş	Malazgirt	O50	1		
2 Güneydoğu	Diyarbakır	Merkez	O5, O7, O43, O48	8	10
		Kocaköy	O15, O37, O55		
		Hazro	O27		
	Şanlıurfa	Merkez	O11, O33	2	
3 Marmara	İzmit	Merkez	O17	1	
	Tekirdağ	Merkez	O20	1	
	İstanbul	Merkez	O41	1	
4 Ege	İzmir	Merkez	O39	1	1

**Tablo 4.** Geleneksel çocuk oyunlarının oynandığı yöreye göre dağılımı

Tablo 4 incelendiğinde tespit edilen geleneksel oyunların çoğunlukla Doğu Anadolu Bölgesi'nde ( $f=44$ ), ardından ise Güney Doğu Anadolu Bölgesi ( $f=10$ ), Marmara ( $f=3$ ) ve Ege Bölgesi'nde ( $f=1$ ) olduğu görülmektedir. Bu durum, verilerin derlendiği üniversitenin bölgeselleşmesiyle açıklanabilir.

Doğu Anadolu bölgesinde oynanan oyunlardan bir kısmı şunlardır: Aylık Oyunu (Erzincan Merkez), Güvercin Taklası (Van Merkez), Odun Sürüklemeye (Hakkâri Merkez), Yattı Kalktı (Bingöl), Lapa Düşürme (Bingöl Solhan).

Güneydoğu Anadolu Bölgesinde oynanan oyunların bir bölümü ise şu şekildedir: Yasaklı Dere (Diyarbakır Merkez), GOG (Diyarbakır Kocaköy), Çömçe Gelin (Şanlıurfa).

Marmara Bölgesinde oynanan oyunlar: Posta (İzmit Merkez), Misket (Tekirdağ Merkez), Teyyare (İstanbul) olarak tespit edilmiştir.

Ege'de oynanan oyun ise: Dansa Davet (İzmir Merkez).

Tespit edilen geleneksel çocuk oyunlarının oyuncu sayısına ilişkin bulgular Tablo 5'te verilmiştir.

Oyuncu Sayısı	Oyunlar	f	
1	6	O2, O4, O7, O15, O16, O18, O21, O23, O24, O27, O37, O46, O49, O55, O57	15
2	2	O1, O8, O12, O19, O20, O25, O43, O45, O48, O58	10
3	5	O3, O9, O14, O17, O28, O34, O38, O47, O56	9
4	3	O11, O29, O36, O44, O51	5
5	4	O31, O35, O41, O52, O54	5
6	8	O5, O26, O42, O50, O53	5
7	10	O6, O13, O30, O39	4
8	7	O22, O33	2
9	12	O10, O40	2
10	11	O32	1

**Tablo 5.** Geleneksel çocuk oyunlarının oyuncu sayısına göre dağılımı

Tablo 5 incelendiğinde geleneksel çocuk oyunlarının oyuncu sayısının çoğunlukla altı olduğu ( $f=15$ ) ve bunu iki ( $f=10$ ), beş ( $f=9$ ), üç ( $f=5$ ), dört ( $f=5$ ), sekiz ( $f=5$ ), on ( $f=4$ ), yedi ( $f=2$ ), 12 ( $f=2$ ), ve 11 ( $f=1$ ) oyunculu oyunların takip ettiği olduğu görülmektedir.

Altı kişiyle oynanan oyunlardan bazıları: Çarşıya Gittim (Erzincan Merkez), Kolunu Kolla (Erzurum Merkez), Çelik Çubuk (Erzincan Tercan), Bız Bız (Malatya Merkez) şeklindedir.

İki kişiyle oynanan oyunların bir bölümü: Mirav (Van Merkez), Odun Topu (Hakkâri Merkez), Çivi oyunu (Ağrı Diyadin), Ayşe Teyze (Bingöl Solhan), Yasaklı Dere (Diyarbakır Merkez) olarak tespit edilmiştir.

Beş kişiyle oynanan oyunların bir kısmı: Çayırılık oyunu (Erzurum Merkez), Pazartesi Salı oyunu (Erzurum), Yumruk Baba (Tunceli Hozat), Koşmaca (Hakkâri) olarak belirlenmiştir.

Üç kişiyle oynanan oyunlardan bazıları şunlardır: Birdirbir (Şanlıurfa Merkez), Koyun Koyuna Karşı (Hakkâri Merkez), Koz Oyunu (Erzincan Merkez).

Dört kişiyle oynanan oyunlardan bir bölümü şu şekildedir: Atabat (Van Erciş), Kavanoz (Van Erciş).

Sekiz kişiyle oynanan oyunlardan birkaçı ise şunlardır: Aylık (Van), Kim Söylerse (Muş Malazgirt).

On kişiyle oynanan oyunların bir kısmı ise şunlardır: Terlik Oyunu (Bingöl Genç), Köse Oyunu (Ağrı Merkez).

Fazla kişiyle oynanan oyunların genellikle Doğu Anadolu Bölgesinde yoğunlaştığı anlaşılabılır.

Tespit edilen geleneksel çocuk oyununda kullanılan materyallere ilişkin bulgular Tablo 6'da verilmiştir.

Materyal	Oyunlar	<i>f</i>	
1 Doğal nesnelere	Tebeşir/kömür	O17, O43	2
	Çamur	O20	1
	Sopa	O1, O7, O8, O9, O14, O15, O29, O31, O34, O44, O46, O52, O55	13
	Ot	O30, O38	2
	Boya	O20	1
	Aşık	O10	1
	Tahta zemin	O45	1
	Odun	O51	1
2 Yok	-	O2, O3, O5, O16, O18, O19, O21, O24, O26, O27, O32, O39, O40, O41, O47, O48, O49, O50, O53	19
3 Eşya	Öteberi	O30, O57, O58	3
	Kavanoz	O35	1
	Tabak	O58	1
	Poşet	O33	1
	Saklamalık eşya	O37	1
	Ayakkabı	O38	1
	Terlik	O6, O28	2
	Kova	O42	1
	Bandaj	O13	1
	Çivi	O12	1
4 Yuvarlak nesnelere	İp	O4, O29	2
	Merdiven	O56	1
	Ceviz	O1, O36	2
	Taş	O7, O8, O13, O14, O23, O25, O45, O57	8
5 Aksesuar	Bez top	O8	1
	Top	O42, O54	2
5 Aksesuar	Yüzük	O4	1
	Mendil	O11, O22, O34	3
	Kukla	O33	1

**Tablo 6.** Geleneksel çocuk oyunlarında kullanılan materyallerin dağılımı

Tablo 6 incelendiğinde geleneksel çocuk oyunlarında en fazla sopa, taş/kömür ve ot gibi doğal nesnelere ( $f=22$ ) kullanıldığı görülmektedir. Bununla birlikte öteberi, kavanoz, tabak ve poşet gibi eşyaların olduğu eşyalar ( $f=16$ ) ile ceviz, taş ve top gibi yuvarlak nesnelere ( $f=13$ ) ve yüzük, mendil ve kukla gibi aksesuarların ( $f=5$ ) kullanıldığı anlaşılmaktadır. Ancak oyunların bir kısmında herhangi bir materyal kullanılmamaktadır ( $f=19$ ).

Doğal nesnelere oynanan oyunlardan bir kısmı şunlardır: Dalduruç – sopa (Van Erciş), Çayırılık Oyunu – ot (Erzurum).

Eşyalarla oynanan oyunlardan bazıları şu şekildedir: Kavanoz – kavanoz (Van Erciş), Şeker Atmaca – öteberi (Van Merkez).

Yuvarlak nesnelere oynanan oyunların bir bölümü şunlardır: Mirav - ceviz (Van Merkez), Odun topu – bezden top (Hakkâri Merkez).

Aksesuarların kullanıldığı bazı geleneksel oyunlarımızın bir kısmı ise şunlardır: Çiçöz - yüzük (Erzurum Karaçoban), Burik – mendil (Malatya Merkez).

Tespit edilen geleneksel çocuk oyunlarının oynanma zamanına ilişkin bulgular Tablo 7’de verilmiştir.

Oynanma zamanı	Oyunlar	<i>f</i>
1 Gündüz	O3, O5, O6, O7, O8, O9, O10, O11, O13, O14, O15, O16, O17, O18, O19, O21, O22, O23, O24, O25, O27, O28, O29, O31, O31, O33, O34, O35, O38, O40, O41, O42, O43, O44, O46, O48, O49, O51, O52, O53, O55, O56, O57	43
2 Her zaman	O2, O4, O26, O36, O45, O50, O54, O58	8
3 Yaz	O20, O38, O56	3
4 Özel günler	O1, O39	2
5 İlkbahar	O12, O56	2
6 Nevruz	O30	1
7 Akşam	O37	1
8 Kış	O47	1

**Tablo 7.** Geleneksel çocuk oyunlarının oynanma zamanına göre dağılımı

Tablo 7 incelendiğinde tespit edilen geleneksel çocuk oyunlarının çoğunlukla gündüz ( $f=43$ ) oynandığı, bununla birlikte bazı oyunların her zaman ( $f=8$ ), yazın ( $f=3$ ), özel günlerde ( $f=2$ ), ilkbaharda ( $f=2$ ), nevruzda ( $f=1$ ), akşam vaktinde ( $f=1$ ), kış döneminde ( $f=1$ ) oynandığı görülmektedir.

Gündüz oynanan oyunların bir kısmı: El ele (Diyarbakır Merkez), Aşık Oyunu (Erzurum Tortum).

Özel günlerde oynanan oyunların bir kısmı: Mirav (Van Merkez), Dansa Davet (İzmir Merkez).

Nevruzda oynanan oyunumuz ise şudur: Köse Oyunu (Ağrı).

Tespit edilen geleneksel çocuk oyunlarının oynandığı mekâna ilişkin bulgular Tablo 8’de verilmiştir.

Oynandığı mekân	Mekanlar	Oyunlar	<i>f</i>
1 Açık alanlar	Her yer	O2, O3, O4, O5, O6, O7, O8, O9, O10, O11, O18, O19, O20, O21, O22, O24, O26, O27, O28, O29, O30, O31, O32, O33, O35, O36, O40, O41, O42, O44, O45, O46, O47, O48, O49, O50, O51, O54, O57, O58	40
		O1, O13, O14, O15, O16, O17, O23, O25, O34, O43, O52, O53	12
		O12, O13, O37, O38, O39, O55	6
		O56	1
2 Kapalı ve açık alanlar	Her yer	O4, O26, O27, O47	4
	Merdiven	O56	1

**Tablo 8.** Geleneksel çocuk oyunlarının oynandığı mekanlara göre dağılımı

Tablo 8’e göre tespit edilen oyunların çok büyük bir kısmı açık alanlarda ( $f=59$ ), az bir kısmı ise kapalı ortamlarda ( $f=5$ ) oynanmaktadır.

Açık alanlarda oynanan oyunların bir kısmı şunlardır: Çarşıya gittim (Erzincan Merkez), Kırmızı Beyaz (Bingöl Solhan).

Kapalı ve açık alanlarda oynanan oyunların bir bölümü ise şu şekildedir: El ayak üstünde (Erzurum Karaçoban), Yumruk Baba (Tunceli Hozat).Prototipin

#### 4. Tartışma ve Sonuç

Bu çalışmada okul öncesi eğitimi öğretmen adayları araştırma becerileriyle Türkiye’de oynanan geleneksel çocuk oyunlarını farklı kaynaklardan tespit ederek kültür aktarımı yapabilen ulusal bir çocuk oyunları atlası oluşturmuştur. Bu atlas dijital bir platform olup, geo-medya teknolojisi ürünüdür. Aynı zamanda Türkiye’de kültür aktarım görevi olan Türkçe ve Sosyal Bilgiler dersinde kullanılmaya hazır bu platform sayesinde geleneksel çocuk oyunlarının yaşatılması ve aktarılması sağlanmıştır. Toplamda elli sekiz öğretmen adayının katıldığı araştırmada elde edilen sonuçlar ve ilgili literatür üzerinden tartışma durumu ise şu şekildedir:

Çalışma kapsamında tespit edilen geleneksel çocuk oyunları çoğunlukla sosyal ve duygusal gelişim alanına hitap etmektedir. Bu gelişim alanını özellikle motor gelişim alanı ardından bilişsel ve dil gelişim alanı takip etmektedir. Özbakım gelişim alanına yönelik ise oyunların herhangi bir özellik göstermediği anlaşılmaktadır. Oyunların büyük bir kısmı tek bir gelişim alanından ziyade farklı gelişim alanlarına birlikte hitap etmektedir. Elde edilen bu sonuç literatürdeki benzer çalışmaların gelişim alanlarını farklı şekillerde ele alması nedeniyle doğrudan desteklenememekte ya da tartışılmamaktadır. Ancak Özden Gürbüz (2016)’nın benzer gelişim alanları üzerinden gerçekleştirdiği çalışmasında Emirdağ yöresi geleneksel çocuk oyunlarını gelişim alanlarına göre tasnif etmiş ancak bunları kategorilendirmemiştir. Gökşen (2014), Gaziantep bölgesindeki geleneksel çocuk oyunlarını kayıt altına almış ancak gelişim alanlarına göre tasnifini yapmamıştır. Turan vd. (2020), öğretmen görüşleri üzerinden geleneksel çocuk oyunlarının değerlendirmesini yapmış ve bu oyunların çocukların gelişimlerine çok yönlü etkilerinin olduğunu tespit etmiştir. Aliyeva Esen (2008), Ahıska Türklerinin oynadığı geleneksel çocuk oyunlarını sosyal ve fiziksel; Toksoy (2010) geleneksel çocuk oyunlarını çok boyutlu; Sümbüllü ve Altınışık (2016) ise geleneksel çocuk oyunlarının duyuşsal ve bilişsel alanlardaki işlevlerini değerler eğitimi açısından incelemiştir. Dolayısıyla literatürdeki benzer çalışmaların sonuçları çalışmanın bu sonucuyla benzerlik göstermektedir.

Öğretmen adayları tarafından tespit edilen geleneksel çocuk oyunlarının derlenme kaynağını öncelikle arkadaş çevresi oluşturmuştur. Bu sonucu abi -abla, baba, büyükanneler, dedeler, enişte-amca-dayı, teyze-yenge-hala ve son olarak da anneler takip etmektedir. Bu sonuç geleneksel çocuk oyunları açısından sosyal çevrenin kültür aktarımında en ön planda olduğunu ortaya koymakta ancak literatürde bunu destekleyen bir sonuç bulunmamaktadır. Ayrıca kültür aktarımında babalar annelerden daha büyük rol oynamaktadır. Elde edilen bu sonuç Başal (2007) ve Karaca (2016) tarafından gerçekleştirilen çalışmanın sonuçlarıyla benzerlik göstermektedir.

Türkiye’nin farklı coğrafi bölgelerinden tespit edilen geleneksel çocuk oyunları çoğunlukla Doğu Anadolu bölgesinden derlenmiştir. Bu sonucu Güneydoğu Anadolu, Marmara ve Ege Bölgesi takip etmektedir. Elde edilen bu sonuç öğretmen adaylarının üniversite tercihlerinde coğrafi uzaklığın etkili olduğunu göstermektedir. Gerçekleştirilen benzer araştırmalar genelde belli bir

coğrafi bölgeyi temel almaktadır (Başal, 2007; Aliyeva Esen, 2008; Gökşen, 2014; Özden Gürbüz; 2016).

Tespit edilen geleneksel çocuk oyunlarının oyuncu sayısı olarak en fazla altı olduğu, ardından iki, beş, üç, dört ve sekiz gibi oyuncu sayılarının geldiği görülmektedir. Bu nedenle altı kişilik oyunlar daha fazla tercih edilmektedir. Benzer veriler çeşitli çalışmalarda da yer almaktadır (Onur ve Güney, 2002; Başal, 2007; Aliyeva Esen, 2008; Gökşen, 2014; Özden Gürbüz; 2016; Karaca, 2016; Akay, 2017).

Kullanılan materyallere göre yapılan değerlendirmelerde geleneksel çocuk oyunları çoğunlukla doğal nesnelere oynanmakta, ardından ise herhangi bir materyal tercih edilmemektedir. Eşya ile özellikle yuvarlak nesnelere ve aksesuarlarla da oyunlar oynanmaktadır. Elde edilen bu sonuç benzer araştırmalarla paralellik göstermekte (Onur ve Güney, 2002; Başal, 2007; Aliyeva Esen, 2008; Toksoy, 2010; Gökşen, 2014; Özden Gürbüz; 2016; Akay, 2017) ancak Turan vd. (2020) tarafından gerçekleştirilen çalışmada ise öğretmen görüşleri üzerinden materyal sıkıntısı yaşandığı anlaşılmaktadır. Bu çalışmada geleneksel çocuk oyunlarında kullanıldığı tespit edilen materyallerin kolay ulaşılabilir malzemeler olduğu düşünülmekte ancak büyükşehirlerde ya da okul alanları içerisinde ulaşılabilirliğin zor olması nedeniyle sonuçların paralel olmadığı anlaşılmaktadır.

Tespit edilen geleneksel çocuk oyunlarının oynanma zamanı çoğunlukla gündüzdür. Özel günlere, bahara, nevrusa, akşama ve kışa dönük oyunlar ise oldukça azdır. Bu sonucu destekleyecek herhangi bir araştırma sonucu bulunmamaktadır.

Öğretmen adaylarının tespit ettiği geleneksel çocuk oyunlarının neredeyse tamamı açık alanlarda oynanmaktadır. Bunlardan oyun oynamaya müsait olan her türlü mekanlar ardından ise düzlükler ve bahçeler tercih edilmektedir. Oyunların bir kısmı ise hem kapalı hem de açık alanlarda oynanmaktadır. Diğer araştırmalarda tespit edilen ya da konu edinilen geleneksel çocuk oyunları da benzer sonuçlara sahiptir (Onur ve Güney, 2002; Başal, 2007; Aliyeva Esen, 2008; Gökşen, 2014; Özden Gürbüz; 2016; Karaca, 2016; Akay, 2017).

Elde edilen bu sonuçlar, çalışmanın kültür aktarımı yapan dersler için bir kılavuzluk yapabileceğini göstermektedir. Ayrıca geleneksel çocuk oyunlarının dijitalleşmesiyle kültürel öğelerimiz sayısal bir ağa dönüşmüştür.

## 5. Öneriler

- Ulus kültür varlığının ve bilincinin oluşturulmaya çalışıldığı ülkelerde akademik çalışmalar gerçekleştirilmeli ve envanterler oluşturulmalıdır.
- Kültür aktarımı hususunda benzer çalışmalar gerçekleştirilmeli ve desteklenmelidir. Ayrıca küreselleşmeyi destekleyen teknolojinin tüm enstrümanlarından yararlanılmalıdır.
- Benzer çalışmaların milli eğitim politikaları çerçevesinde değerlendirilmesi ve kültür aktarımı ile bir bilinç oluşturulması için gereken düzenlemeler ve teşvikler yapılmalıdır.

## Kaynakça

- Akay, R. (2017). Geleneksel çocuk oyunlarının çocuk gelişimine katkıları üzerine bir araştırma. *Social Sciences Studies Journal (SSSJJournal)*. 3(10).1385-1393.
- Aliyeva Esen, M. (2008). Geleneksel çocuk oyunlarının eğitimsel değeri ve unutulmaya yüz tutmuş ahıska oyunları. *Bursa Uludağ Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*. XXI(2), 357-367.
- Başal, H. A. (2007). Geçmiş yıllarda Türkiye’de çocuklar tarafından oynanan çocuk oyunları. *Bursa Uludağ Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*. XX (2), 243-266.
- Bay, D. N. (2018). Okul öncesi eğitimde bir kültür aktarımı: Millî oyunlar. *E-Uluslararası Eğitim Araştırmaları Dergisi*. 9(2). 82-104.
- Berg, B.L. (2001). *Qualitative research methods for the social sciences*. Boston: Allin ve Bacon. 15-35.
- Çeçen, A. (1996). *Kültür ve politika*. Ankara: Gündoğan Yayınları.
- Çelik, A., Öztürk, A. A., Akar Vural, R., ve Baysan, S. (2013). 8. sınıf öğrencilerinin Türkiye’de çağdaşlaşmaya yönelik adımlar konusundaki görüşlerinin tarihsel düşünme becerisi açısından değerlendirilmesi. *International Journal of Human Sciences*, 10(2), 420-442.
- Çelikkaya, T., Yıldırım, T. ve Kürümlüoğlu, M. (2019). Öğrenciler ve sosyal bilgiler öğretmenlerinin programdaki becerilere ilişkin beceri hiyerarşileri, gerekçeleri ve önerileri. *MANAS Journal of Social Studies*. 8(1). 111-132
- Ecevit, T., ve Kaptan, F. (2021). 21. Yüzyıl becerilerinin kazandırılmasına yönelik tasarlanan argümantasyon destekli araştırma sorgulamaya dayalı öğretim modelinin betimlenmesi. *Hacettepe Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*. 36(2), 470-488. DOI: 10.16986/HUJE.2019056328
- Ferri, M. MN. Ve Wilches, J. U. (2005). Evaluating research skills development in a colombian undergraduate foreign language teaching program. *Íkala, revista de lenguaje y cultura*. 10(16).95-125.
- Gökşen, C. (2014). Oyunların çocukların gelişimine katkıları ve Gaziantep çocuk oyunları. *Atatürk Üniversitesi Türkiyat Araştırmaları Enstitüsü Dergisi [TAED]*. 52. 229-259.
- Gümüş, N., Akyol, C., Avcı, G. ve Dikicigil, Ö. (2019). Sosyal bilgiler dersi öğretim programındaki becerilerin 7. sınıf sosyal bilgiler ders kitabında yer alan etkinlikler kapsamında incelenmesi. *Jass Studies- The Journal of Academic Social Science Studies*. 77, 219-229.
- Gyuris, E. (2018). Evaluating the effectiveness of postgraduate research skills training and its alignment with the research skill development framework. *Journal of University Teaching & Learning Practice*. 15(4), 2018.
- Haryati, S., Sukarno, S., Siswanto, S., Gumilar, S., ve Muhlisin, A. (2020) Investigating existence of research skills in pre-service science teachers’ lesson plan document. *Journal for the Education of Gifted Young Scientists*. 8(1), 183-196. DOI: <http://dx.doi.org/10.17478/jegys.630703>



- Hayırsever, F. ve Kısakürek, M. A. (2014). Sosyal bilgiler ders kitabının, ilköğretim programında kazandırılması hedeflenen beceriler açısından değerlendirilmesi. *Uluslararası Eğitim Programları ve Öğretim Çalışmaları Dergisi (IJOCIS)*. 4(8).23-42.
- İneç, Z. F. (2012). *Sosyal bilgiler eğitiminde internet tabanlı CBS uygulaması*. (Yayınlanmamış yüksek lisans tezi). Erzincan Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü. Erzincan, Türkiye.
- İneç, Z. F. (2017). *Sosyal bilgiler dersinde geo-medya destekli otantik öğrenme ortamının öğrenmeye etkisi*. (Yayınlanmamış doktora tezi). Erzincan Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü. Erzincan, Türkiye.
- İneç, Z. F. (2020). Öğrenme öğretme süreçleri için API örnekleri: statik ve dinamik harita oluşturma. İ. Kozikoğlu (Ed.). *Eğitimde Güncel Yaklaşımlar* içinde (ss. 247-288). Ankara: Pegem Akademi.
- İneç, Z. F. (2021). The development process of a coding game engine for culture transfer in social sciences education: SIGUN. *Shanlax International Journal of Education*. 9(2). 102-107. DOI: 10.34293/education.v9i2.3628
- İneç, Z. F. (2021). Developing a geo-game application for global connections in social studies teaching: Gezgin case. *Romanian Review of Geographical Education*. 10(1), 36-55. DOI: 10.24193/RRGE120213
- Karaca, M. (2016). Çocukların kültürel gelişiminde oyun faktörü Çankırı yöresinde oynanan çocuk oyunları. *Millî Folklor*. 28(109). 241-256.
- Kurşun, A. (2013). *Hayat bilgisi dersi programının araştırma becerilerine ulaşabilirliğinin öğretmen görüşlerine göre değerlendirilmesi (nitel bir araştırma)*. (Yayınlanmamış yüksek lisans tezi). Afyon Kocatepe Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Afyon.
- Kurudayıoğlu, M. ve Çetin, Ö. (2015). Temel beceriler ve Türkçe öğretimi. *Ana Dili Eğitimi Dergisi*. 3(3), 1-19.
- McCurdy, S. M., Zegwaard, K. E. ve Dalgety, J. (2013). Evaluating the development of science research skills in work-integrated learning through the use of workplace science tools. *Asia-Pacific Journal of Cooperative Education*. 14(4), 233-249.
- Meerah, T.S.M. ve Arsad, N. M. (2010). Developing research skills at secondary school. *Procedia Social and Behavioral Sciences*. 9, 512-516.
- Miles, M.B. ve Huberman, A.M. (1994). *Qualitative data analysis: an expanded sourcebook* (2nd ed.). Kaliforniya: SAGE Yayınları.
- Mutluer, C. (2013). Sosyal bilgiler programlarında yer alan beceriler hakkında sosyal bilgiler öğretmen görüşleri (İzmir menemen örneği). *Turkish Studies*. 8(7). 355-362.
- Ocak, M.A. (2011). Öğretim tasarımı modelleri. M. A. Ocak (Ed.). *Öğretim tasarımı. Kuramlar, modeller ve uygulamalar* içinde (ss. 29-273). Ankara: Anı Publishing.
- Öğreten, A. (2017). *Sosyal bilgiler dersi öğretim programındaki temel becerileri kazandırmada ilköğretim dördüncü sınıf sosyal bilgiler ders kitabı içeriğinin yeterliliğine ilişkin öğretmen görüşleri*. (Yayınlanmamış yüksek lisans tezi). Ordu Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Ordu.
- Onur, B. ve Güney, N. (2002). *Türkiye'de çocuk oyunları: derlemeler*. Ankara: Ankara Üniversitesi Yayınevi.

- Özden Gürbüz, D. (2016). Geleneksel çocuk oyunları ve eğitimsel işlevleri: Emirdağ örneği. *Turkish Studies*. 11(14). 529-564.
- Sallabaş, M. E. (2020). Halk biliminin işlevleri bağlamında geleneksel çocuk oyunları: RTÜK çocuk oyunları. *Millî Folklor*. 32(16)126, 99-109.
- Sümbüllü, Y. Z. ve Altınışik, M. E. (2016). Geleneksel çocuk oyunlarının değerler eğitimi açısından önemi. *ETÜ, Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi (ETUSBED)*. 1(2). 73-85.
- Toksoy, A. C. (2010). Yarışma niteliği taşıyan geleneksel çocuk oyunları. *Online Thematic Journal of Turkic Studies*. 2(1). 205-220.
- Tripp, S. ve Bichelmeyer, B. (1990). Rapid prototyping: an alternative instructional design strategy. *Educational Technology Research and Development*, 38(1), 31-44.
- Turan, B. N., Gözler, A., Turan, M. B., İncetürkmen, M. ve Meydani, A. (2020). Geleneksel çocuk oyunlarına yönelik öğretmen görüşleri. *Gaziantep Üniversitesi Spor Bilimleri Dergisi*. 5(3), 231-241.
- Türkan Bağlı, M. (2004). Televizyon ilintili çocuk oyunları üzerine bir araştırma. Onur B. ve Güney, N. (Ed.). *Türkiye’de çocuk oyunları: araştırmalar içinde* (ss.95-101). Ankara: Kök Yayınları & Ankara Üniversitesi Çocuk Kültürü araştırma ve Uygulama Merkezi.
- Yazıcı, K. (2006). Sosyal bilgiler ve okuma becerileri. *GÜ, Gazi Eğitim Fakültesi Dergisi (GUJGEF)*. 26(1). 273-283.
- Yıldırım, A. ve Şimşek, H. (2013). *Sosyal bilimlerde nitel araştırma yöntemleri*. Ankara: Seçkin Yayınevi.
- Yıldırım, M., Günaydın, E. ve Saka, A. (2020). Balkanlardan Anadolu’ya taşınan kültürel miras (çocuk oyunları): Tekkeköy örneği. *19 Mayıs Sosyal Bilimler Dergisi*. 1(3). 205-224.

### **Etik Kurul İzin Bilgisi**

Bu araştırma, Erzincan Binali Yıldırım Üniversitesi İnsan Araştırmaları Etik Kurulu'nun 30/03/2020 tarihli ve 03/07 protokol nolu kararı doğrultusunda yürütülmüştür.

### **Çatışma beyanı**

Makalenin yazarı, bu çalışma ile ilgili taraf olabilecek herhangi bir kişi ya da finansal ilişkisi bulunmadığını dolayısıyla herhangi bir çıkar çatışmasının olmadığını beyan eder.