



T.C

AKSARAY ÜNİVERSİTESİ

SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ

BEDEN EĞİTİMİ VE SPOR ANABİLİM DALI

**OKUL ÖNCESİ EĞİTİM KURUMLARINDA OYNATILAN FİZİKSEL
ETKİNLİĞE DAYALI OYUNLARIN PSİKOMOTOR GELİŞİMİ ÜZERİNE
ETKİSİ**

YÜKSEK LİSANS TEZİ

BEGÜM KARAMAN

DANIŞMAN

DOÇ. DR. EMİN SÜEL

AKSARAY 2019



T.C
AKSARAY ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ
BEDEN EĞİTİMİ VE SPOR ANABİLİM DALI

OKUL ÖNCESİ EĞİTİM KURUMLARINDA OYNATILAN FİZİKSEL
ETKİNLİĞE DAYALI OYUNLARIN PSİKOMOTOR GELİŞİMİ ÜZERİNE
ETKİSİ

YÜKSEK LİSANS TEZİ

BEGÜM KARAMAN

DANIŞMAN
DOÇ. DR. EMİN SÜEL

AKSARAY 2019

TELİF HAKKI VE TEZ FOTOKOPİ İZİN FORMU

Bu tezin tüm hakları saklıdır. Kaynak göstermek koşuluyla tezin teslim tarihinden itibaren(....) ay sonra tezden fotokopi çekilebilir.

YAZARIN

Adı : Begüm
Soyadı : KARAMAN
Bölümü : Beden Eğitimi ve Spor
İmza :
Teslim tarihi :

TEZİN

Türkçe Adı : Okul Öncesi Eğitim Kurumlarında Oynatılan Fiziksel Etkinliğe Dayalı Oyunların Psikomotor Gelişimi Üzerine Etkisi

İngilizce Adı : The Effect of Physical Activity-Based Games on Psychomotor Development in Preschool Education Institutions

ETİK İLKELERE UYGUNLUK BEYANI

Tez yazma sürecinde bilimsel ve etik ilkelere uyduğumu, yararlandığım tüm kaynakları kaynak gösterme ilkelerine uygun olarak kaynakçada belirttiğimi ve bu bölümler dışındaki tüm ifadelerin şahsıma ait olduğunu beyan ederim.



Begüm KARAMAN
İmza

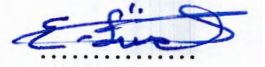
T.C.
AKSARAY ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ
JÜRİ ONAY SAYFASI

Begüm KARAMAN tarafından hazırlanan “OKUL ÖNCESİ EĞİTİM KURUMLARINDA OYNATILAN FİZİKSEL ETKİNLİĞE DAYALI OYUNLARIN PSİKOMOTOR GELİŞİMİ ÜZERİNE ETKİSİ” başlıklı tez çalışması aşağıdaki jüri tarafından oy birliği / oy çokluğu ile Aksaray Üniversitesi Beden Eğitimi ve Spor Anabilim Dalı’nda Yüksek Lisans / Doktora tezi olarak kabul edilmiştir.

Danışman: Doç. Dr. Emin SÜEL

Sporcu Sağlığı ve Antrenman Bilimleri Anabilim Dalı
Aksaray Üniversitesi

İMZA



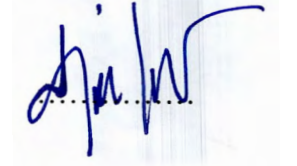
Üye: Doç. Dr. Mustafa KARAHAN

Sporcu Sağlığı ve Antrenman Bilimleri Anabilim Dalı
Aksaray Üniversitesi



Üye: Prof. Dr. Rüçhan İRİ

Hareket ve Antrenman Anabilim Dalı
Niğde Ömer Halisdemir Üniversitesi



Tez Savunma Tarihi:10/06/2019

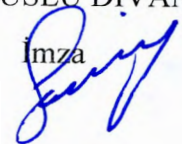
Sosyal Bilimler Enstitüsü Yönetim Kurulu’nun 19/07/2019 tarih ve 2019/29-12 sayılı kararı ile onaylanmıştır.

Öğrencinin
Begüm KARAMAN

İmza

Sosyal Bilimler Enstitüsü Müdürü
Doç. Dr. Sevilay USLU DİVANOĞLU

İmza



TEŞEKKÜR SAYFASI

Araştırma konumun seçiminde, planlanmasında ve yürütülmesinde yardımını ve bilgi birikimini esirgemeyen danışmanım Sayın Doç. Dr. Emin SÜEL’e teşekkür ederim.

Öğrenim hayatım boyunca bana bir basamak koyan tüm öğretmenlerime, bilgi birikimi ve yorumlarıyla ışık tutan, üzerimde çok büyük emeği olan kıymetli antrenörüm Ali ERBENLİOĞLU’na teşekkür ederim.

Nene Hatun Anaokulu Müdürlüğü ve tüm çalışanlarına, çalışmaya katılan öğrencilere ve Acıgöl İlçe Milli Eğitim Müdürlüğü’ne destekleri için teşekkür ederim.

Hayatım boyunca fedakârlık gösteren ve sevgisini hissettiren annem Figen KENDİGELEN’e, canım dedem Demir KENDİGELEN’e ve tüm aileme, beni her konuda destekleyen ve güç veren hayat arkadaşım Kadir KARAMAN’a, varlığıyla yüzümüzü güldüren tez konumun mimari canım oğlum Egemen’e sonsuz teşekkürler.

Begüm KARAMAN

Nevşehir 2019

AKSARAY ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ

OKUL ÖNCESİ EĞİTİM KURUMLARINDA OYNATILAN FİZİKSEL
ETKİNLİĞE DAYALI OYUNLARIN PSİKOMOTOR GELİŞİMİ
ÜZERİNE ETKİSİ

Yüksek Lisans Tezi

Begüm KARAMAN, Aksaray- 2019

ÖZET

Bu çalışmanın amacı, okul öncesi eğitim kurumlarında oynatılan fiziksel etkinliğe dayalı oyunların psikomotor gelişimi üzerine etkisini incelemektir. Bu çalışmanın evreni, okul öncesi eğitim kurumlarına devam eden tüm 3-6 yaş arası erkek ve kız çocuklarıdır. Çalışmanın örneklemini ise 2018-2019 eğitim öğretim yılı içerisinde Nevşehir ili Acıgöl ilçesinde bulunan Nene Hatun Anaokuluna kayıtlı, Beden Eğitimi derslerine katılmasında bir engeli bulunmayan ve okula düzenli devam eden 41 öğrenci oluşturmaktadır. 8 haftalık oyunların, psikomotor gelişim farklılıklarının incelendiği bu çalışmada kontrol gruplu ve ön test – son test desenli deneysel yöntem uygulanmıştır. İstatistik testlerde ilk olarak dataların, parametrik testlerin ön koşullarını sağlayıp sağlamadığına Skewness ve Kurtosis (çarpıklık basıklık) değerlerine bakılarak, -1.0 +1.0 aralığında yer aldığından verilerin normal dağıldığı gözlemlenmiştir. Veriler normal dağılım gösterdiğinden verilere istatistiki analiz olarak iki grup arasındaki farkı bulmak için Bağımsız Örneklem t-testi kullanılmıştır. Ön test ve son test analizleri için Bağımlı Örneklem t-testi kullanılmıştır. Elde edilen bulgular %95 güven aralığında %5 anlamlılık (0.05) düzeyinde değerlendirilmiştir. Sonuç olarak oynanan oyunlar sonucunda deney grubu lehine dikey sıçrama, uzun atlama, dinamik ve statik denge, sürat, tenis topu fırlatma testi, pençe kuvveti ve çeviklik testlerinde anlamlı farklılıklar ortaya çıkmıştır.

Bilim Kodu:

Anahtar Kelimeler: Okul Öncesi, Psikomotor Gelişim, Oyun.

Sayfa Adedi: 68

Danışman: Doç. Dr. Emin SÜEL

AKSARAY UNIVERSITY
GRADUATE SCHOOL OF INSTITUTE OF SOCIAL SCIENCES
THE EFFECT OF PYHŞICAL ACTİVİTY BASED GAMES ON
PSYCHOMOTOR DEVELOPMENT İN PRESCHOL EDUCATION
İNSTITÜTİONS

Master Thesis

Begüm KARAMAN, AKSARAY-2019

ABSTRACT

The purpose of this study is to investigate; the effect of physical activity-based games on psychomotor development in preschool education institutions. The universe of this study consists of boys and girls aged 3 to 6 who attend preschool education institutions. The sample of the study consisted of 41 students who were enrolled in Nene Hatun Kindergarten in the town of Acıgöl in the province of Nevşehir during the academic year 2018-2019 and who did not have a disability to attend physical education classes and attend school regularly. In this study, psychomotor developmental differences of 8-week games were examined, and the experimental group was applied with pretest and post-test. In the statistical tests, it was observed that the data were normally distributed as the data were in the range of -1.0 +1.0, based on the Skewness and Kurtosis (skewness) values. Since the data were distributed normally, Independent Sample t-test was used to find the difference between the two groups as statistical analysis. Dependent Sample t-test was used for pre-test and post-test analyzes. The findings were evaluated at the 5% significance level (0.05) in the 95% confidence interval. As a result of the games played, there were significant differences in vertical jump, long jump, dynamic and static balance, velocity, tennis ball ejection test, paw force and agility tests.

Science Code:

Key Words: Preschool, Psychomotor Development, Play.

Page Number:68

Supervisor: Assoc. Prof. Dr. Emin SÜE

İÇİNDEKİLER

TEŞEKKÜR SAYFASI.....	vii
ÖZET	viii
ABSTRACT	ix
İÇİNDEKİLER.....	ix
GRAFİKLER LİSTESİ	xiv
TABLolar LİSTESİ	xv
SİMGELER VE KISALTMALAR.....	xvi
BÖLÜM I	1
GİRİŞ.....	1
1.1.Araştırmanın Önemi	2
1.2. Araştırmanın Amacı.....	3
1.3. Problem Cümlesi	3
1.3.1. Alt Problemler.....	3
1.4. Hipotezler	4
1.5. Araştırmanın Varsayımları	4
1.6. Araştırmanın Sınırlılıkları.....	5
BÖLÜM II	6
GENEL BİLGİLER	6
2.1. Oyun Kuramı	6
2.1.1. Oyunun Tarihçesi	8
2.1.2. Oyunun Özellikleri	9
2.1.3. Oyunun Önemi.....	10
2.1.4. Oyun Kuramı	12
2.1.4.1. Klasik Oyun Kuramları	13
2.1.4.2. Modern Oyun Kuramları	14
2.1.5. Oyunun Sınıflandırılması	15
2.1.6. Oyunun Çocuğun Gelişimine Etkisi.....	16

2.1.6.1. Oyunun Çocuğun Bedensel Gelişimine Etkisi	16
2.1.6.2. Oyunun Sosyal Gelişime Etkisi	16
2.1.6.3. Oyunun Zihinsel Gelişime Etkisi	17
2.1.6.4. Oyunun Duygusal Gelişime Etkisi	17
2.1.6.5. Oyunun Çocuğun Dil Gelişimine Etkisi	18
2.2. Gelişim Kavramı.....	18
2.2.1. Gelişim Evreleri	19
2.2.1.1. Duyuşsal Gelişim	20
2.2.1.2. Bilişsel Gelişim	21
2.2.1.3. Psikomotor Gelişim	21
2.2.1.3.1. Psikomotor Gelişim ile İlgili Temel Kavramlar.....	23
2.2.1.3.1.1. Dikkat	24
2.2.1.3.1.2. Kuvvet.....	24
2.2.1.3.1.3. Denge	24
2.2.1.3.1.4. Esneklik (Hareket Genişliği)	25
2.2.1.3.1.5. Form (Hareket Şekli)	25
2.2.1.3.1.6. Tepki Hızı (Reaksiyon).....	25
2.2.1.3.1.7. Performans	25
2.2.1.3.1.8. Motor Beceri	26
BÖLÜM III	27
GEREÇ VE YÖNTEM	27
3.1. Araştırma Deseni	27
3.2. Araştırmanın Evreni	27
3.3. Araştırma Grubu	27
3.4. Araştırma Tekniği ve Protokol.....	27
3.5. Veri Toplama Araçları.....	28
3.5.1. Durarak Uzun Atlama Testi	28
3.5.2. Dikey Sıçrama Testi.....	28
3.5.3. Otur-Uzan Esneklik Testi.....	29
3.5.4. Tenis Topu Fırlatma Testi.....	30
3.5.5. Pençe Kuvveti Testi.....	30
3.5.6. Sürat Koşusu Testi.....	31

3.5.7. Çeviklik Testi.....	32
3.5.8. Statik Denge Testi.....	33
3.6. Verilerin Değerlendirilmesi ve Analizi	33
BÖLÜM IV.....	34
BULGULAR	34
4.1. Katılımcıların Demografik Özellikleri.....	34
4.1.1. Katılımcıların Genel Özellikleri.....	34
4.2. Hipotez 1: Gruplar Arasında Dikey Sıçrama Değer Düzeylerinin Karşılaştırılması	35
4.3. Hipotez 2: Gruplar Arasında Otur Uzan Testi Düzeylerinin Karşılaştırılması	36
4.4. Hipotez 3: Gruplar Arasında Uzun Atlama Testi Düzeylerinin Karşılaştırılması	37
4.5. Hipotez 4: Gruplar Arasında Katılımcıların Sürat Değerlerinin Karşılaştırılması	38
4.6. Hipotez 5: Gruplar Arasında Statik Denge Değerlerinin Karşılaştırılması	39
4.7. Hipotez 6: Gruplar Arasında Tenis Topu Fırlatma Testi Düzeylerinin Karşılaştırılması	40
4.8. Hipotez 7: Gruplar Arasında Pençe Kuvveti Düzeylerinin Karşılaştırılması ..	41
4.9. Hipotez 8: Gruplar Arasında Çeviklik Düzeylerinin Karşılaştırılması	42
BÖLÜM V	43
TARTIŞMA, SONUÇ VE ÖNERİLER.....	43
5.1. Tartışma ve Sonuç	43
5.1.1. Hipotez 1: Gruplar Arasında Dikey Sıçrama Değer Düzeylerinin Karşılaştırılması	43
5.1.2. Hipotez 2: Gruplar Arasında Otur Uzan Testi Düzeylerinin Karşılaştırılması	44
5.1.3. Hipotez 3: Gruplar Arasında Uzun Atlama Testi Düzeylerinin Karşılaştırılması	44
5.1.4. Hipotez 4: Gruplar Arasında Katılımcılar Sürat Değerlerinin Karşılaştırılması	45
5.1.5. Hipotez 5: Gruplar Arasında Statik Denge Değerlerinin Karşılaştırılması ..	45

5.1.6. Hipotez 6: Gruplar Arasında Tenis Topu Fırlatma Testi Düzeylerinin Karşılaştırılması	46
5.1.7. Hipotez 7: Gruplar Arasında Pençe Kuvveti Düzeylerinin Karşılaştırılması	47
5.1.8. Hipotez 8: Gruplar Arasında Çeviklik Düzeylerinin Karşılaştırılması	47
5.2. Öneriler	48
KAYNAKÇA.....	49
EKLER	62
ÖZGEÇMİŞ	68



GRAFİKLER LİSTESİ

Grafik 4.1: Katılımcıların Grup Dağılımları	34
Grafik 4.2: Grupların Ön-Son Test Dikey Sıçrama Değerleri.....	35
Grafik 4.3: Grupların Ön-Son Test Otur Uzan Testi Değerleri.....	36
Grafik 4.4: Grupların Uzun Atlama Testi Değerleri Düzeyleri.....	37
Grafik 4.5: Grupların Ön-Son Test Sürat Değerleri	38
Grafik 4.6: Grupların Ön-Son Test Statik Denge Değerleri.....	39
Grafik 4.7: Grupların Ön-Son Test Tenis Topu Fırlatma Değerleri.....	40
Grafik 4.8: Grupların Ön-Son Test Pençe Kuvveti Değerleri	47
Grafik 4.9: Grupların Ön-Son Test Çeviklik Değerleri.....	42

TABLÖLAR LİSTESİ

Tablo 4.1: Grupların Dikey Sıçrama Değerlerinin Karşılaştırmaları	35
Tablo 4.2: Grupların Otur Uzan Değerlerinin Karşılaştırmaları	36
Tablo 4.3: Grupların Uzun Atlama Değerlerinin Karşılaştırmaları.....	37
Tablo 4.4: Grupların Sürat Değerlerinin Karşılaştırmaları.....	38
Tablo 4.5: Grupların Statik Denge Değerlerinin Karşılaştırmaları	39
Tablo 4.6: Grupların Tenis Topu Değerlerinin Karşılaştırmaları.....	40
Tablo 4.7: Grupların Pençe Kuvveti Değerlerinin Karşılaştırmaları.....	41
Tablo 4.8: Grupların Çeviklik Değerlerinin Karşılaştırmaları	42

SİMGELER VE KISALTMALAR

Çev.	:	Çeviren
AÜ	:	Aksaray Üniversitesi
TDK	:	Türk Dil Kurumu
ark.	:	Arkadaşları

BÖLÜM I

GİRİŞ

Okul öncesi eğitim, insan yaşamının temelini oluşturur (Çoban ve Nacar, 2006). Benjamin S. Bloom bir eserinde, her çocuğun zeka gelişiminin %50'sinin 0-4 yaş arasına, %30'unun 4-8 yaş arasına, %20'sinin de 8-18 yaşlar arasına rastladığından bahsetmiştir. Çocuklarda zeka gelişiminin en mühim ve en fazla dikkat edilmesi gereken alanına sahip dönemi okul öncesi dönemidir (Öztürk, 2001).

Okul öncesi süreçte zihinsel gelişime ekbütün gelişim taraflarını uyaran, duyularıyla duygularını olgunlaştıran faaliyet oyundur (Öztürk, 2001).

Oyun, çocuğun arzulayarak ve severek eylem gerçekleştirdiği, fiziksel, zihinsel ve sosyal yaşamın bir parçası olan, kurallı veya kuralsız belli bir amaç doğrultusunda eylem göstermesidir (Aral, Gürsoy ve Köksal 2001).

Çocuk oyunla öğrenir. Oyun çocuğun konuşma, anlama, fikir gibi birçok yeteneğini geliştirir. Toplumsal kuralları ve değerleri öğrenmesini sağlayarak sosyalleşir (Haktanır, 2010). Çocukların oyunda yaptığı ve gösterdiği davranışlar, dünyayı daha yakından tanımalarını ve birbirleriyle iletişim kurmalarını sağlar. Oyun sayesinde güven, başarı, sevgi, işbirliği gibi kavramları kazanılır ve geliştirilir. Hayat olayları hakkında deneyim kazanırlar (Mengütay, 2005).

Oyun; fiziksel ve zihinsel yetenekleri geliştirici, hayata zevk veren dil ve sosyalleşme becerisini geliştiren etkinlikler bütünüdür. Çocuğun gerçek hayatıdır (Gül, 2012). Oyun oynarken çocuklar karar verme, seçme, cesaret, doğru-yanlış öğrenme gibi kazanımlar kazanırlar (Güven, 2006).

Oyun; çocukların motor gelişimleri ve bedenlerini aktif olarak kullanmalarını, beden farklılıklarının gelişimini sağlamaktadır. Özellikle hareket gerektiren oyunlar, çocukların motor gelişimine katkıda bulunmaktadır (Demiral, 2010). Yapılan hareketlerdeki başarı,

oyunlardaki etkin roller, çocuğun kendisine olan güvenini artırır. İyi planlanmış uygulamalarla, spordaki disiplin, bilinçli hareket uygulamaları verimliliği artırabilir (Sevim, 2007).

Oyun, çocukta birtakım gelişimler sağlar. Oyun sayesinde belli kurallara uyma, ortaklık, oyuncuğunu paylaşma, arkadaşlarının fikirlerine saygı gösterme ve sorumluluk sahibi birey olmasına katkı sağlar. Bu duygular ve kazanımlar sonucunda oyundaki becerilerini tekrarlarca yapması ve neticede pozitif sonuçlar doğurması olumlu benlik duygusu gelişimini sağlar (Kılıçoğlu, 2006).

Değişik oyun formlarıyla çocuklara bazı yetenekler ve belli kazanımlar kazandırılır. Eğitsel oyunlar sadece oyun olarak bakılmaz çünkü oyun oynanırken bireylerin tüm becerilerini kullanmasına olanak verir, kişilerin motorik becerilerinin maksimal seviyelere çıkarmasına yardım eder ve anlık durum düzeylerini de gösterir (Aracı, 2001).

Okul öncesi dönemde hareket eğitimi, hareket etmeyi öğrenmek ve hareket yoluyla öğrenmesi sonucu ortaya çıkmaktadır (Tepe, 2018).

Temel hareket süreci, hayatın ikinci ve yedinci seneleri içerisindeki zamanı içine alır. Esas yeteneklerin kullanıldığı süreçtir. Temel yetenekler ise denge, koşma, atlama, sıçrama, sekme, yakalama, fırlatma, topa ayakla vurma gibi hareketlerdir. Çocuk hareket becerisini oyun içerisinde geliştirir ve bunları çeşitli şekillerde birleştirerek yeni beceriler ortaya koyar (Muratlı, 2007).

Temel hareket gelişimini tamamlayan çocuklar, özel yeteneklerinin gelişmesini sağlar ve özel yetenekleri ile ömürleri boyunca dans, oyun ve rekreasyonel ortamlarda hareketlerini eyleme dönüştürmek için hazır hale gelir (Özer 2005).

Bu araştırmada okul öncesi eğitim kurumlarında oynatılan oyunların psikomotor gelişimine etkisi araştırılacaktır. Ebeveynlerin ve öğretmenlerin hangi oyunların hangi gelişim alanı üzerinde etkili olduğunu bilmeleri çocuğa yardım sürecini kolaylaştıracak ve çocukların becerilerini daha üst seviyeye çıkarabilecektir.

1.1. Araştırmanın Önemi

Bu araştırma ile literatürde yeteri kadar yer verilmediği düşünülen okul öncesi eğitim kurumlarında oynatılan fiziksel etkinliğe dayalı oyunların psikomotor gelişimi üzerine etkisinin irdelenmesi ve belki de ilerleyen yaşlar ile ilgili yönlendirmeler yapılabilmesi

adına önemli görülmektedir. Bu doğrultuda okulöncesi eğitim kurumlarında oynatılan fiziksel etkinliğe dayalı oyunların psikomotor gelişimi üzerine etkisinin irdelenmesi çocukların psikomotor gelişimini izlememiz açısından son derece önemlidir.

1.2. Araştırmanın Amacı

Bu araştırmada okul öncesi eğitim kurumlarında oynatılan fiziksel etkinliğe dayalı oyunların psikomotor gelişimi üzerine etkisini incelemek amaçlanmaktadır.

1.3. Problem Cümlesi

Bu çalışmada problem cümlesi: “8 hafta boyunca okul öncesi eğitim kurumlarında oynatılan fiziksel etkinliğe dayalı oyunların psikomotor gelişimi üzerine etkisi var mıdır?” şeklinde oluşturulmuştur.

1.3.1. Alt Problemler

1. Okul öncesi eğitim kurumlarında oynatılan fiziksel etkinliğe dayalı oyunlar, deney ve kontrol gruplarının dikey sıçrama değerlerinde anlamlı bir farklılık oluşturur mu?
2. Okul öncesi eğitim kurumlarında oynatılan fiziksel etkinliğe dayalı oyunlar, deney ve kontrol gruplarının otur-uzan değerlerinde anlamlı bir farklılık oluşturur mu?
3. Okul öncesi eğitim kurumlarında oynatılan fiziksel etkinliğe dayalı oyunlar, deney ve kontrol gruplarının uzun atlama değerlerinde anlamlı bir farklılık oluşturur mu?
4. Okul öncesi eğitim kurumlarında oynatılan fiziksel etkinliğe dayalı oyunlar, deney ve kontrol gruplarının sürat değerlerinde anlamlı bir farklılık oluşturur mu?
5. Okul öncesi eğitim kurumlarında oynatılan fiziksel etkinliğe dayalı oyunlar, deney ve kontrol gruplarının static denge değerlerinde anlamlı bir farklılık oluşturur mu?
6. Okul öncesi eğitim kurumlarında oynatılan fiziksel etkinliğe dayalı oyunlar, deney ve kontrol gruplarının tenis topu fırlatma değerlerinde anlamlı bir farklılık oluşturur mu?
7. Okul öncesi eğitim kurumlarında oynatılan fiziksel etkinliğe dayalı oyunlar, deney ve kontrol gruplarının pençe değerlerinde anlamlı bir farklılık oluşturur mu?

8. Okul öncesi eğitim kurumlarında oynatılan fiziksel etkinliğe dayalı oyunlar, deney ve kontrol gruplarının çeviklik değerlerinde anlamlı bir farklılık oluşturur mu?

1.4. Hipotezler

Araştırmada şu hipotezler kurulmuştur:

1. Okul öncesi eğitim kurumlarında oynatılan fiziksel etkinliğe dayalı oyunların, çocukların dikey sıçrama değerlerinde bir fark vardır.
2. Okul öncesi eğitim kurumlarında oynatılan fiziksel etkinliğe dayalı oyunların, otur-uzan değerlerinde bir fark vardır.
3. Okul öncesi eğitim kurumlarında oynatılan fiziksel etkinliğe dayalı oyunların, uzun atlama değerlerinde bir fark vardır.
4. Okul öncesi eğitim kurumlarında oynatılan fiziksel etkinliğe dayalı oyunların, sürat gelişiminde bir fark vardır.
5. Okul öncesi eğitim kurumlarında oynatılan fiziksel etkinliğe dayalı oyunların, statik denge değerlerinde bir fark vardır.
6. Okul öncesi eğitim kurumlarında oynatılan fiziksel etkinliğe dayalı oyunların, tenis topu fırlatma değerlerinde bir farklılık vardır.
7. Okul öncesi eğitim kurumlarında oynatılan fiziksel etkinliğe dayalı oyunların, pençe değerlerinde bir fark yoktur.
8. Okul öncesi eğitim kurumlarında oynatılan fiziksel etkinliğe dayalı oyunların, çeviklik değerlerinde bir fark yoktur.

1.5. Araştırmanın Varsayımları

- 1- Uygulanan ölçümler ölçülmek istenen fiziksel ve fizyolojik parametreleri ölçmektedir.
- 2- Uygulanacak olan tüm ölçümlerde, ölçümlerin uygunluğu göz önünde bulundurularak tüm katılımcılara uygulanmıştır.
- 3- Örneklem, evreni temsil etmektedir.

1.6. Araştırmanın Sınırlılıkları

- 1- Bu araştırma sadece 3-6 yaş aralığındaki okul öncesi çocuklara uygulanmıştır.
- 2- Çalışma okul öncesi çocuklardan alınmış olan ölçümlerle sınırlıdır.
- 3- Ölçümler 2019 yılı içerisinde toplanmıştır.
- 4- Çalışma Nene Hatun Anaokulu öğrencilerine uygulanmıştır.
- 5- Çalışma 8 hafta, haftada 3 gün 45 dakika ile sınırlıdır.
- 6- Çalışmaya katılan toplam öğrenci sayısı 41'dir.



BÖLÜM II

GENEL BİLGİLER

2.1. Oyun Kuramı

Oyun kelimesine bağlı senelerdir süren farklı düşünceler ortaya sürülmektedir. Oyunlar bütün süreçlerin sosyal özelliklerine göre kalıplaşmış, teknolojiden etkilenecek günümüzde yeni bir hale bürünmüştür (Yiğit, 2017).

Oyun kavramı dilimizde eğlence adı altında gerçekleştirilen birçok faaliyeti kapsamaktadır. Oyun kavramı, anlam bagajı çok geniş sözcüklerden biridir. Birçok biçimi olduğu gibi birçok boyutu vardır. Türk Dil Kurumu (TDK) Türkçe Sözlüğü'nde oyunun 10 çeşit tanımı bulunmaktadır (Mısırlı, 2018). Bunlar:

“Beceri ve bilimsel gelişim, esas şartları olan, hoşlandığın işleri yapma; sahne mesleğinde kısa çalışmalar; dans yapmak; sahne öncesi seslendirmeler, piyes; fiziksel açıdan becerileri gelişimini sağlamak, kuvvete bağlı müsabakalar; duygu değişimi gösteren, kötü alışkanlık kumar; basketbolda rakibini geçmek için yapılan davranışlar; satrançta rakibini yenmek için yapılan hamle; hile, düzen, desise, entrika.” (TDK, 2011: 1830).

Oyun, çocukların en önemli gereksinimidir. Çocuk oyun oynarken heyecanlanır ve oyunu oynamaktan mutluluk duyar. Bu nedenle oyunu isteyerek oynar. Vaktini mutlu bir şekilde, eğlenerek geçirmek oyunda esas olandır. Oyunun çocuğa en büyük katkısı ise yaratıcılığını geliştirerek onu yetişkin bir döneme hazırlamasıdır. Oyunda çocuk her türlü duyguyu tadar. Yarışırken kazanır veya kaybeder, mutlu olur, kimi zaman hüznlenir. Oyun çocuğu her yönden geliştirir. Zihin ve beden sürekli çalışır. Oyun çocukların en doğal ortamıdır. Oyun oynarken sosyalleşerek kurallara uymayı, demokratik davranmayı da öğrenirler ve disiplinli yaşam adımlarını atarlar (Sevinç, 2004; Yavuzıılmaz, 2018).

Gazali, oyunun çocuk gelişiminde mühim bir yeri vardır. Oyun; çocuğun deşarj olmasıdır, öğrenme kuvvetini ilerletir ve çocuğu rahatlatır. Ayrıca, çocuğun zinde kalması ve enerjisini yenilemesi için de oyun oldukça gereklidir (Akandere, 2004).

Elkind oyunu şöyle açıklamıştır: Oyun; öğrenme, merak, imgelem ve düş kurma için çocukların doğuştan getirdikleri yatkınlıktır. Oyun yeni bilgi, beceriler öğrenmemizi sağlayan ve yaşadığımız yere uyum içinde olmamızı sağlayan bir ihtiyaçtır (Elkind, 2011).

Piaget oyunu çocuğun oyun oynarken yaptığı davranışlar ve daha önceki tecrübesine göre izlediği yol ve eksikleri buna göre tamamladığını savunur. Çocuk bu hususta bu kavramları denetler ve daha önce kazanmış olduğu bilgiler ile etkileşim kurarak geliştirir (Dağbaşı, 2007; Canbay, 2012).

Modern manada Huizinga ile Caillois tarafından ele alınan oyun, toplumun değişmez temel taşlarından biri olduğu ancak; farklı düşünceler bakımından oyun kapitalist kültürdekifarklı ürün ve hizmet sonucunda bir devrimci iş ve hareket diye varsayılır (Yiğitoğlu, 2018).

Huizinga'ya (1955) göre oyun, kişi istediğinde yapılan kesin net şartlara bağlı süre ve ortam alanları içerisinde uygulanan, farklı tarz duyguların açığa çıktığı fiziksel ve zihinsel hareketler bütünüdür (Yiğitoğlu, 2018).

Bernard Suits'egöre oyun, oynamak ile oynamak eylemlerinin içindeki etkileşimi göz ardı etmektedir. Çünkü ikiside farklı manalara gelmektedir. Bunun için oynamak eyleminden bahsederken öz-ereksellik zorunlu bir durum iken oyunun içerisinde bulunmak öz-ereksellik isteyen bir davranıştır (Ryal, Russell & MacLean, 2013).

Oyundaki keyifli ve eğlendirici sonuçların sebeplerini açıklamak ya da bir mantığa oturtmak mümkün değildir. Çünkü oyun, sadece düşünerek oynanmamaktadır. Hayvanlar, oyun oynarken insanlar gibi kurallar koyarak bir bilinç ve karar mekanizması içerisinde oyun oynamazlar. İnsanlar kurallar koyarlar fakat zevkin ve hırsın belirli bir sebebi yoktur (Huizinga, 2010).

Çocukların yaşama ayak bastıkları andan başlayan oyun faaliyetleri, davranışlarının pekişmesine ve becerilerinin gelişmesine destek olmaktadır. Çocuğun oyun kavramıyla gelişim gösterdiği yetenekleri; nesneler ve insanlar bazında bilgi edinerek zihinsel, birikmiş olan enerjinin dışa vurumu ile bedensel, rol yapma yoluyla sosyal ve iç dünyasını çevreye yansıtarak dil gelişimine yönelik beceriler olarak sıralamak mümkündür. Genel olarak bakıldığında oyun kavramı ile söylenen bütün fikirler çocuğun yaşamında çok etkin ve önemli bir role sahip olduğudur (Özyeşer Cinel, 2006).

Çocuk için oyun çeşitli manalara gelmektedir. Bunlar; kendini rahat şekilde ifade etmesi, yeni şeyler öğrenmesi ve keşfetmesi gibi. Çocukların toplumla bütünleşmesini çevre ile etkileşimini sağlayan çocuğun fikir ve duygularını yansıtan bir araçtır. Çocukların, oyun içerisinde yaptıkları davranışlar netcesinde yetenekleri gelişim gösterir ve yeni bilgiler öğrenirler, bireyleri daha iyi tanıma ve yorumlama düşüncesine sahip olurlar (Göktepe, 2015; Oğuzkan & Güler, 1996).

Her ne kadar belli kuralları, yapılması gereken koşulları olsada oyun; en başta çocuğun gönüllü, isteyerek yapmasına bağlıdır. Emirlerle bağlı değildir. Oyun asıl hayattan kaçarak kişinin içindeki özgür düşünce eylemlerini gerçekleştirmesine yardımcı olur. Buna bağlı olarak yine birtakım beceriler gelişim göstermektedir (Huizinga, 1995).

2.1.1. Oyunun Tarihçesi

Oyun, köklü bir tarihe sahiptir. İnsanlar, geçmişten günümüze hayatta kalma mücadelesi verirken aynı zamanda farklı hazları doyurma ihtiyacı duymuşlardır. Bu hazların giderilmesi de kuşkusuz kurmaca bir dünyada yaratılan etkinliklerin uygulanması ile mümkündür. Bu bağlamda oyun hem bir ihtiyaçtır hem de hayatla birlikte var olan çok önemli bir olgudur (Gashi, 2015).

Çok eski zamanlara kadar giden oyun İran ve Mısır'daki yapılan kazı çalışmalarında oyuncaklar, girit uygarlığın ise kalıntılarda bebekler ve oyuncak ev eşyaları bulunmuştur. Bunlara göre çocuk oyunlarının geçmişi insanlık tarihi kadar eski dönemlere kadar uzanır (Hoşgör, 2010).

Oyun içerisinde bulunma eyleminin insanların hatta hayvanların bile oynadığını ortaya koyarsak daha da eski zamanlara uzanır. Yırtıcı ve otçul hayvanların kendileri ve yavruların yaptığı sıçrama, koşma, gibi eylemler zaten oyunun ve yaşamın içerisindeki hareketlerin bütünüdür. Tabi bu avcı memeli hayvanlarda daha ön plandadır. Kedi cinslerinin yaptığı güreşme koşma gibi oyunlarda yine avcılık becerilerinin gelişmesinde katkı sağlar (Demirhan Sayın, 2016).

Geçmişten günümüze aslında taklit yöntemi ile oyun günümüze çeşitli şekillerde dönemlerden etkilerek gelmiştir. Çocuklar bunu daha çok eskiden itibaren avlanmada büyüklerin ellerindeki sopaları taşları nasıl tuttuğuna bakmış, nasıl zıpladıklarını görmüş,

hep taklit yoluyla oyun yönteminde yapmışlardır. Bu tür taklitlerin hepsi oyunları ortaya çıkarmakta ve şimdiki günümüze kadar gelmektedir (MEGEP, 2009).

Tarihte ilk oynanan oyunlar genellikle taş ile hayvan kemikleriyle oynandığı görüşü ortaya çıkmıştır. Mağaralarda resimler ve kilden tabaklar yapıldığıda görülmektedir (Ata, 2016).

Antik Yunan döneminde oyun eğitimin zorunlu ögesi haline gelmiştir. Roma döneminde boş zamanın aşırı tüketilmesi sonucunda ortaya çıkan kültürel yapı denge ve ölçüyü ortadan kaldırmıştır. Orta Çağ'da kiliseler oyunu 'şeytan işi' olarak görmüşlerdir. Rönesans zamanında birçok filozof oyunla beraber eğitimin olması gerektiğini savunmuştur. 17. ve 18. yüzyılda da oyun, matematikçi filozoflar tarafından başka bir duruma taşınmıştır. Oyun bilim dallarına uygulanmaya başlanmıştır (Mısırlı, 2018).

Geçmişten yaşadığımız zamana kadar ulaşan oyunun tarihsel gelişim ve değişimi, sonraki nesillere aktarılarak günümüze ulaşmıştır.

2.1.2.Oyunun Özellikleri

Oyun oynarken her ne kadar eğleniyorsak o kadar iyidir. Belli kuralları olsada zorları şartları ortamları olmasına rağmen oyunu heyecanlı ve bir o kadar önemli kural en önemli etkenlerden biridir. Oyun oynayan kişi gönüllü bir şekilde olmalıdır, eğer bu özelliğini kaybederse oyundan hiçbir zevk alamaz. Oyunun özellikleri şöyle sıralanabilir (Canlı, 2014):

- Oyun, içten gelen bir olgudur.
- Oyunda sonuçtan ziyade süreç önemlidir.
- Oyun, aktif ve yaratıcı bir ortamda gerçekleşir.
- Oyun, karmaşık bir süreçtir.
- Oyundaki her şey mantık içinde olmayabilir.
- Oyunda, gerçekler vazgeçilmez değildir.
- Oyunda gerçekler ve hayaller bir arada bulunabilir.
- Oyunun kuralları ve sınırları vardır.
- Oyunun sonu belli değildir.

- Oyun içinde kurallar deęiřebilir.
- Oyunun oynandıęı ortam oyunun kalitesini ve seviyesini etkiler.
- Oyun, birey için özgöl mekan gereksimi duyar.
- Oyun bir öğrenme aracıdır.
- Oyun kendilięinden gelişir.
- Oyunda birçok soyutlama yapılır.
- Oyun, farklı sosyal ilişkileri geliştirir.
- Oyun bir ihtiyaçtır.
- Oyun eğlendiricidir.
- Oyun hem zihinsel hem bedensel katılım ister (Engin, Seven & Turhan, 2004; And, 2007; Uęurel, 2008; Gedik, 2012; Kuru & Köksalan, 2012; Tüfekçioęlu, 2013; Güneř, 2015; Alkař, Ulusoy, Saygı & Umay, 2017).

Çocuklarda ise oyunun belli bir evrimi ve sıralaması vardır. Çocuk bloklarla ve küplerle ilk önce yapacağı aşama onları yan yana koyarak sıralar sonrasında onları üst üste koymayı bir blok yapmayı dener. Daha ileri aşama ise çocuk küplerle hayalindeki yapıtları düşünceleri kendi becerisi ile yapmaya çalışır. Çocuk daha fazla malzemelerle onları garaj, ev diye tanımlar ve oyunu bu şekilde oynar. Yaşı büyüdükçe çocuęun oyun faaliyetlerinin sayısı, çeřitlilięi azalır; daha az sıkılır; daha planlı ve kurallı bir şekilde oyun oluşturur. Çocuk eski deneyimlerinden ve araştırma, deneme, keřfetme, tanıma aşamalarından faydalanarak yaratıcı oyunlar kurar (Ömeroęlu,1992; Baki, 2018).

2.1.3. Oyunun Önemi

Aslında çocuk oyun için saçma hareketler, gereksiz davranışlar yapsa bile çocuęun gelişiminde çok mühim bir yere sahiptir (Pellegrini ve Smith, 1998).

Çocuklar oyun oynarken fiziksel ve biliřsel birçok gelişiminde ilerleme görülür (Ginsburg, 2007; Ahmetoęlu ve Ercan, 2014).

Bebeklik ve çocukluk dönemlerinin büyük bölümünde, yetişkinin bakımına ve ilgisine ihtiyaç duyulmakla birlikte, oyun aracılığıyla fiziksel, duygusal, sosyal ve zihinsel gelişim için gereken deneyimler yaşanır (Oktay, 2007).

Çocukların eğlenme, kendini özgür hissetme ve bir gruba ait olma gibi ihtiyaçlarını karşılayan oyun, aynı zamanda çocuğun kendini özgürce ifade edebileceği bir ortam sağlayarak toplumsallaşmasını ve kişilik sahibi bir birey olarak yetişmesini sağlar (Bozan, 2014).

Oyunun, çocukların zihnen, bedenlen, sosyal ve psikolojik yönden gelişimine etkisi olduğu herkesçe kabul edilen bir gerçektir (Soylu, 2001).

Çocuk üzerinde oyunu çok olumlu etkileri vardır. En kalıcı devamlılık sağlayan öğrenme çocuklar için oyun yöntemiyle olmasıdır. Oyun içerisinde yer alan çocuk yeni davranışlar, söylemler ve eylemler gerçekleştirir. Buna bağlı olarak çocuğun bütün gelişiminde payı vardır. Özellikle bu yaş grubu için çocuklarda oyun gelişimleri açısından çok önemlidir (Gültat, 2005).

Çocuklarda oyun içerisinde kazanmış oldukları ya da gelişiminde katkı sağladığı bütün davranışlar toplum içinde öz benliklerini ortaya çıkarmaya düşünce ve duygularını karşı tarafa göstermede çok önemli bir etkidir. Buna bağlı olarak oyun belli başlı sorunlar karşısında çözüm yolları üretme gibi olumlu davranışlar göstermesine katkı sağlar (Pehlivan, 2005).

Oyunun Bilişsel Gelişime Katkıları: Oyun sorunları ortadan kaldırmayeteneklerini geliştirmede çok mühim bir etkendirbununla birliktesorunları ortadan kaldırmak için gerekli şartları sağlar (Driscoll & Nagel 2008).

Çocuklar yapmış oldukları eylemler sonucunda oyun içerisinde daha önceki deneyimlerini yeni öğrendikleri bilgi ve yetenekler doğrultusunda birleştirmek içinbun tarz becerileri gibi bilişsel süreçlerle yakından ilgilidir (Frost, Wortham ve Reifel, 2008).

Oyunun Sosyal Gelişime Katkıları: Bu bölümde sosyal davranışın ortaya çıkışı ve sosyal yetkinliğin kazanılma süreci açıklanmış ve sosyal gelişim ile oyun arasındaki ilişkiye değinilmiştir (Aşık Öztürk, 2018).

Oyun, araştırmayı yapan kişilerce sosyal yeteneklerigeliştirmenin en verimli çözüm önerisi olduğunu söylenir. Oyun sayesinde çocuklarda liderlik vasfı ve beraber iş yapma yetileride geliştigi gözükmetedir (Bruce, 1999).

Oyunun Duygusal Gelişime Katkıları: Oyun çocuklarda duygu aktarımına başkalarını fikir ve düşüncelerine saygı göstermeleri gibi belirli başlı duysal bağ kurmalarını sağlarlar (Gestwicki, 2011).

Çocuklar özellikle erken çocukluk döneminde gerçekleşen benmerkezci düşünce yapısını nedeniyle emsalleri tarafından çıkan tartışmalar duygu etkileşimi ve duygularının yine gelişim göstermelerine yardımcı olur (LaFreniere, 2011).

Oyun aracılığı ile çocukçoğuvaziyete ve duygusal etkileşiminde eder. Zihinsel problemleri oyuna aktararak duygu bakımından rahatlatır (Bayhan & Artan, 2005; Budak, 2016).

Çocuk oyun sayesinde yine etkileşim sürecinde olduğu için çevreyi daha iyi tanıyacaktır. Ayrıca ip, top oyunları çocukların duyu eğitimini geliştirir. Çocuk oyun sayesinde arkadaşları ve çevreyle nasıl iletişim kuracağını, yine oyun sayesinde bireysel ve takım ruhunu yansıtmayı, birlik beraberlik duygusu gibi yardımlaşmayı, sorumluluklarını yerine getirmeyi öğrenir (Sel, 1993).

Netice olarak bakıldığında oyun çocuk için çok önemli bir etkidir. Doğumundan çocukluk safhasını geçinceye kadar bu oyun çocuğun dünyasında çok mühim bir etken rolü vardır. Oyun sayesinde çocuk yanılmaile doğru yolu bulma, duygu etkileşimi, iletişim kurma, motorik becerilerinin geliştirme, aidiyet dygusu, benmerkezcilik ve sorumluluk gibi kavramların gelişmesine katkı sağlar (Susüzer, 2006).

2.1.4. Oyun Kuramı

Oyun kuramları, oyunların bölümlenerek daha ayrıntılı hale getirilme ve daha ufak detayları yakalama fırsatı sunar. Böylelikle nelerin yapıldığı, nelerin yapılmadığı takip edilerek davranış değişimlerinde görülür (Bedirhanoglu, 2011).

“Oyun adına yapılan ilk kuram 19. yüzyılın sonlarına doğru gelişmiştir. Lazarus (1883) oyun hedef gereksinimi olmayan yapan kişiye haz veren serbest bir etkinliktir. Hall’e (1906) göre çocuklar oyun içerisinde insalık tarihinin kültürel ve sosyal izlenimlerini göstermektedirler (Akt, Özdoğan, 2004; Celayir, 2015).

Rousseau, Pestalozzi, Freud ve Piaget gibi mühim bilim insanları oyun hakkında farklı görüşlere, tanılara varmaktadır. Yine buna bağlı olarak farklı çalışmalar da yapılmaktadır (Sheridan, 2002).

2.1.4.1. Klasik Oyun Kuramları

Klasik oyun kuramları oyunun içeriği ile hedefini özümsemeye doğru yapılmış kuramlardır (Filiz, 2008b).

Klasik oyun kuramları 19. Yüzyılda sonlarına doğru ve 20. yüzyılın başlarında ortaya çıkmıştır (Johnson, Christie ve Yawkey, 1998; Uluğ, 2014).

Klasik oyun kuramları bayamazide kalmamalarına karşın geçerliliklerini yitirdikleri de söylenemez (Oktay, 2013).

Fazla enerji (Rahatlama) kuramı: Fazla enerji kuramı Alman şair F. Schiller (1873) ve İngiliz filozof H. Spencer (1878) tarafınca meydana çıkmıştır. İnsanlar doğuştan etkin bir role sahiptir ve insanlar enerjileri depolar. Öteki gereksinimler karşılandıktan sonra geride kalan enerji, fazla enerji haline dönüşür (Hazar, 2016).

Bu fazla enerjiyi çocuk oyun içerisinde yer alarak bu oyunda göstermiş olduğu eylemler bütünü ile enerjilerini atar ve çocukta sevinç ve rahatlama görülür (Poyraz, 2003).

Yine buna bağlı olarak fazla enerjiden kurtulan çocuğun, daha sağlıklı olacağı kanısınada varılır (Arnold, 1980).

Rahatlama ve dinlenme kuramı: Dinlenme kuramının savunucuları ise Lazarus (1883) ve Patrick (1916)'tir.

Önceki kuramla tam zıtlık içerir. Burada, kaybedilen aşırı enerji kazanılmaya çalışılır (Pehlivan, 2012).

Kişinin yaptığı eylemler sonucunda fiziksel ve zihinsel yorgunluk olur. Kişi bunların giderilmesi için uyku ve yemek gibibirincil ihtiyaçlarla gereksinimlerini karşılar ve mutlu olur. Aynı durum çocuk için oyun ile geçerlidir. Çocukta, oyun içerisinde iken bir rahatlama olduğu görülülür (Aytekin, 2015).

Öncül deneme kuramı: Filozof K. Groos (1898) tarafınca meydana çıkan alıştırma kuramı aynı sürede“içgüdü kuramı”diye de bilinmektedir. Buna göre çocuklar, bir oyun içerisinde yaptıkları davranışlar ve eylemlerle çevresine uyum sağlar, gelecekteki rol ve sorumluluklarını uyandırır (Aksoy ve Dere Çiftçi, 2014).

Oyun katkısıyla bireyin, ileriki dönemlerde karşılaçağı sorunlar ile baş etme, problemlere karşı çözüm yolları bulma gibi imkânlar yakalamasına yardım eder (Çankaya, 2014).

Tekrarlama / Özünü yineleme kuramı: Gross'un hazırlık kuramının az ve yeterli olmadığı düşüncesini savunan G. Stanley Hall, Darwin'in evrim kuramına bağlı olarak tekrarlama kuramını geliştirmiştir. Gros'un tersine Hall, çocuğun içgüdüleri ile oyun içindeinsalık tarihinden zihinsel ve fiziksel izler taşımaktadır (Ata, 2016).

Çocukluğun farklıdönemleri insan evriminin süreçlerineeşgelir. Çocuk, biyolojik çeşitliliğe özgü yaşam tecrübelerini yansıtmaktadır. Buna bağlı olarak insanların kültürel yaşam içerisinde gerçekleştirmiş olduğu birtakım eylemleri oyun içerisinde alndığı görölmektedir (Aytekin, 2015).

2.1.4.2. Modern Oyun Kuramları

Modern kuramlar, oyunların oluşumu ile değil, çocukların neden oyun oynadığı ile ilgilenirler. Modern kuramlar oyunu sadece fiziksel bir etkinlik olarak kabul etmezler. Çağdaş oyun teorisyenleri, klasik teorilerden farklı olarak oyunun çocukların psikolojik gelişimi üzerindeki faydalarıyla ilgilenmişlerdir (Verenikina, 2003).

Psikoanalitik Oyun Kuramı: Freud (1905-1920) tarafınca meydana çıkan kuram çocuğun oyun sayesinde duygusal gelişimlerinin mühim ve etkin rol oynadığını savunmuştur (Johnson, Yawkey ve Christie, 1987).

Bu kurama göre oyun çocukları sevdiği şeyleri tekrar yöntemi ile eyleme dönüştürmesidir. Çocuklar oyunlarını sergilerken birçok davranışlarını ve duygularını ortaya çıkarmaktadırlar ve buna bağlı olarak çocuğu tanımada çok önemli bir etkidir (Filiz, 2008b).

Bilişsel (Zihinsel) oyun kuramı: Bu kuram öncüleri bilişsel gelişimi savunan Piaget ve Vygotsky'dir. Piaget (1896-1980) oyun kavramını çocuğun tecrübeleri, fikirleri ve hayal gücünün birleştirici etkisinin bütünlüğüdür. Oyun sayesinde bu temel taşları denetim altında tutar. Bu birleştirme sırasında önceki bilgiler ile yeni öğrenilen bilgilerin dengeleme dediğimiz evreye girer. Piaget oyun gelişimiyle zihinsel gelişim içerisindezıt bir durum olduğunu benimser. Piaget oyunu alıştırma, sembol ve kurallı olmak üzere üç evreyeböler. Alıştırma oyunları; çocuğun durumları kendi kontrolünde tutmaktan duyduğu hazzın neticesine bağlı olarak meydana gelenhedefsiz eylemlerdir. Sembolik oyunlar; hayali davranışların oyuna dönüştüğü oyunlardır (Çankaya, 2014; Aytekin, 2015; Ata, 2016; Hazar, 2016).

2.1.5. Oyunun Sınıflandırılması

Oyunlar, oynanan mekâna, zamana, araç gerece ve oynayan kişilere göre çeşitli kaynaklarda farklı şekillerde sınıflandırılmıştır.

A- Oynama zamanlarına göre;

- 1- Gündüz oynanan oyunlar
- 2- Gece oynanan oyunlar
- 3- Hem gündüz hem gece oynanan oyunlar
- 4- Belirli mevsimlerde, aylarda, günlerde oynanan oyunlar

B- Oynanma yerlerine göre;

- 1- Açık mekânlarda oynanan oyunlar
- 2- Kapalı mekânlarda oynanan oyunlar
- 3- Hem açık hem kapalı mekânlarda oynanan oyunlar

C- Oynayanların cinsiyetlerine göre;

- 1- Erkekler tarafından oynanan oyunlar
- 2- Kızlar tarafından oynanan oyunlar
- 3- Karışık oynanan oyunlar

D- Oyun içinde kullanılan araçların türüne göre;

- 1- Taşla oynanan oyunlar
- 2- Topla oynanan oyunlar
- 3- Değnekle oynanan oyunlar
- 4- İple oynanan oyunlar
- 5- Aşık, bilye, ceviz, badem vb. şeylerle oynanan oyunlar
- 6- Oyuncaklarla oynanan oyunlar
- 7- Hiçbir araç kullanılmadan oynanan oyunlar (Güven, 2018).

2.1.6. Oyunun Çocuğun Gelişimine Etkisi

Gelişim, bir süreklilik olup biyolojik ve çevresel etkilere bağlı olarak, insan davranışlarında, yapıda ya da düşüncede, zaman içinde meydana gelen değişimlerdir (San Bayhan & Artan, 2009).

Gelişim sürecindeki bir çocukta yeteneklerin gelişimi için her yetinin olgunlaşma zamanının bilinmesi senkronizasyon sağlama açısından oldukça önemlidir. Zira bir davranışın geliştirilebilmesi için, çocuğun yeterli büyüme ve olgunlaşma düzeyine ulaşmış ve öğrenmeye hazır olması gerekir (Mercan, 2018).

2.1.6.1. Oyunun Çocuğun Bedensel Gelişimine Etkisi

Oyun çocukların fiziksel açıdan gelişimine büyümesine çok önemli derece etkisi vardır (Çelenk, 2007).

Yine buna bağlı olarak oyun gelişiminde motorik özelliklerde gelişim göstermektedir (Küçükaya, 2008).

Çocuğun fiziksel gelişiminde etkili olan oyunlar duyu ve kas sistemi gelişimine, terleme yolu ile zehirli atıkların bedenden atılmasına katkı sağlar. Fizik gücüyle oynadığı oyunlarda çocuk koşar, atlar, sıçrar, sürünür. Bu da büyük kas motor gelişimine; dolaşım, sindirim, solunum ve boşaltım sistemlerinin gelişimine ve kontrolüne katkıda bulunur. Oyun esnasında tekrarlanan hareketler çocuğun performansını kolaylaştırırken kendine güveninin de artmasını sağlar (Pehlivan, 2005).

Oyunların, çocuğun küçük ve kaba kaslarının gelişimine etkisi, el ve göz koordinasyonuna olan yararı bilinmektedir (Babayiğit, 2016). Çocuğun oyunlar sayesinde çabukluğu, dayanıklılığı, kuvveti, sürati ve hareketliliği artmaktadır (Çelenk, 2007; Küçükaya, 2008).

2.1.6.2. Oyunun Sosyal Gelişime Etkisi

Oyun içerisinde çocuk arkadaşları ile etkileşim halinde olup bu iletişim sayesinde kendine güven duymadı ve birtakım problemlere karşı çözüm yolları bulmasına ve en önemlisi çevreye, topluma hazır hale gelmesine yardımcı olur (Filiz, 2008).

Oyun çocukların sosyal yaşam ile tanışmadan önce yaptıkları eylemler neticesinde ebeveynler tarafından gelişimlerine katkı yapacak dokunuşlar sayesinde çocukların sosyal

yaşam düzeninde sorunlara karşı mücadele etme, sorumluluk sahibi olma ve duygu ve düşüncelerini kontrol etme deneyimleri yaşatır. Burdan bir kez daha anlıyoruz ki oyun çocukların yaşamında çok önemli bir role sahiptir (Sroufe vd., 2000).

Sosyal gelişimine katkı sağlayan oyun sırasında çocuk; toplumsallaşmayı, başladığı işi bitirmeyi, çabalamayı, zevk almayı, hak ve özgürlüklere saygı duymayı, paylaşmayı, yardımlaşmayı, işbirliğini, yenme ve yenilmeyi, deneme yanılma yoluyla doğruya ulaşmayı, iletişim kurmayı, duygu ve düşüncelerini ifade edebilmeyi, görgü kurallarını öğrenir ve uygular (Maden Ellialtıoğlu, 2005).

2.1.6.3. Oyunun Zihinsel Gelişime Etkisi

Yavuzer (2012)'e göre, bilişsel gelişim; doğumdan itibaren etrafımızla etkileşimimizi elde eden ve yaşadığımız evreni anlamamıza sağlayan fikirlerin edinilmesine, kullanılmasına, kaydedilmesine, kaydedilen bilginin ise yorumlanarak tekrar düzenlenmesine ve değerlendirilmesine yardım eden bütün zihinsel evreleri içine alan gelişim alanıdır (Tan, 2008).

Oyun yoluyla çocuk yaşadığı çevreyi ve dünyayı keşfeder, merak duygusunu gidermeye çalışır, mantık yürütür, seçim yapar, sebep-sonuç ilişkisi kurar, dikkatini toplar ve bir amaca yönelir. Çocuk oyun yoluyla; erime, buharlaşma, soğuma gibi doğa olaylarını, zaman, mekân, tartma, şekil, renk, sayma gibi kavramları, problem çözme, eşleştirme, sıralama, sınıflama, analiz, sentez, değerlendirme gibi zihinsel süreç becerilerini hızlandırmayı, nesneleri tanıyıp tanımlamayı ve işlevlerini kavrayıp kullanmayı öğrenir (Aral, Gürsoy & Köksal, 2001).

Oyun çocuklarda bilişsel zekânın ilerlemesine yardım eder. Vygotsky'e göre çocuk oyun içerisinde yer alırken kullandığı sopayı at olarak düşünmesi çocuğun fikir ve düşünce yapısında gelişim gösterdiği kanısındadır (Bodrova & Leong, 2015).

2.1.6.4. Oyunun Duygusal Gelişime Etkisi

Genellikle sosyal gelişimin içerisinde olan duygusal zekâ kişinin duygu bütünlüğünü pozitif ve doğru biçimde yönlendirmesi, kavraması ve uygulamaya dökebilmesine hâkim olmasıdır (Moyle, 2012).

Oyun sayesinde çocuklar diğer akranları gibi düşünme yetisine sahip olur böylelikle davranış ve eylem değişikliği gösterirler (Gestwicki, 2011).

Çocuk oyun yoluyla mutluluk, sevinç, acı, acıma, korku, kaygı, dostluk, düşmanlık, sevmek, sevilme, güven, kin, nefret, bağımlılık, bağımsızlık, ayrılık, ölüm gibi durumları ve duygusal tepkileri öğrenir. Çocuk; aile fertleri ve öğretmen gibi yaşamı içerisinde gördüğü kişilerarası duygusal ilişkileri ve tepkileri oyunda yaşayabilir. Çocuğun kendi yaşantısındaki duygusal ilişkileri ve tepkileri gözleme yeteneği gelişir, duygusal tepkilerini kontrol eder ve özgüveni artar (Baki, 2018).

2.1.6.5. Oyunun Çocuğun Dil Gelişimine Etkisi

Dil, insanlara iletişimin elde edilmesindeki araç ses, sembol ile sözcük gibi temel alanları kapsayan sistem olup dil gelişimi; seslerin, sözcüklerin, sembollerin elde edilmesinde, kaydedilmesi ve gerektiğinde dilin esaslara uyumlu bir şekilde kullanılmasını kapsayan dönemdir. Dil gelişimi, doğumla birlikte başlar ve yaşam sonuna dek sürer (Mercan, 2018).

Çocuk oyun içerisinde sayısız kelimeler kullanır böylelikle keline haznesinde gelişim ve artma gösterir. Çocukların oyun sayesinde kurallı cümleler kurması, oyun içerisindeki nesneler ve akranlarıyla etkileşim halinde olması, kendilerini ifade etmeleri ile duygu ve düşüncelerini karşı tarafa aktarabilmelerine destek olur (Babayiğit, 2016).

Çocukların birbirinden farklı olması ve yaşadıkları toplum içerisinde gelişiminde çeşitlilikler oluştursa da çocuğun beceri kazanmasına yönelik olarak oyunun tüm gelişim alanlarına oldukça fazla katkısı vardır. Özellikle çocukluk döneminde çocuk ve arkadaşları oyun seçimi yaparlar ve seçim yapılan oyunu birlikte oynarlar. Bu durum çocukların sosyal-duygusal gelişimlerine katkı sağlamaktadır (Aksoy & Dere Çiftçi, 2014).

2.2. Gelişim Kavramı

Gelişimle ilgili temel ilkeleri belirtmeden önce gelişimin ne olduğunu tanımlamak gerekirse Senemoğlu (2004) gelişimi, organizmanın döllenmeden başlayarak bedensel, zihinsel, dil, duygusal, sosyal yönden, belli koşulları olan en son aşamasına ulaşmaya kadar sürekli ilerleme kaydeden değişim olarak tanımlamaktadır. Bunun yanı sıra gelişim bir süreçtir (Senemoğlu, 2004).

Gelişim, bireyin fonksiyonel dönüşümleritanımlar. Çocuğun maksimal seviyede fonksiyon yapabilmesi için becersininortaya çıkıvermesi ve ilerlemesi gerekir. Kişinin olgunluğa varması ise gelişimin asıl hedefidir. Bu hedefler ise olgunlaşma ve öğrenme süreciyle gerçekleşir (Özer & Özer, 2005).Gelişimin görevi insanın bir gelişim evresinde gerçekleşmesi beklenen büyüme, olgunlaşma düzeyi ve davranışlardır. Gelişim yalnızvücut gelişimini değil, öteki gelişim dallarını da içermektedir. Bununla birlikte, herhangi bir gelişim görevini yerine getirmek üzere olgunlaşırken ve hazır duruma gelirken bir gelişim sürecinden geçilir. Sonuç olarak gelişim olgunlaşma ve öğrenmenin etkileşimi sonucunda oluşur (Ulusoy, 2004).

0-6 yaş aralığı gelişimin en fazla yaşandığı dönemdir. Gelişimin ve büyümenin düzgün biçimde sürdürülebilmesi için çocuk hangi gelişme dönemindeyse ona göre temel ihtiyaçlarının da giderilmesi şarttır (Arifoğlu, 2015).

Bütün bu gelişim süresince her çocuk benzer gelişim şekli gerçekleştirir. Doğduğu andan itibaren sürekli gelişim gösterir, önce emeklemeye başlar, ayağa kalkar, adım atmayı öğrenir ve sonrasında yürümeye başlar (Arifoğlu, 2015).

Her çocukta gelişim dizisi böyle iken gelişim hızı aynı değildir, çocuktan çocuğa farklı olabilmektedir. Yaşamın her dizisinde gelişim vardır ve her dönemin kendine özgü özellikleri vardır. Gelişimin temeli ilk 6 yılda oturur, temel motor beceri ve bilgiler bu yıllarda oluşacağından çok mühim bir süreçtir. Aynı zamanda kişiliğin oluşması yönünden de mühim olan bu yaş aralığında çocuk en çok anne ve babasına gereksinim hisseder (Arifoğlu, 2015).

Motor becerilerin öğrenilmesi ve motor gelişimin mühim etkenlerinden olan spor ve bedensel aktivitenin çocukların nörolojik ve motor gelişimlerinin en üst düzeyde olduğu okul öncesi ve ilköğretim dönemlerinde çok önemli bir yerde olduğu öne sürülmektedir. (D'Hondt vd., 2013). Çocuklarda genel gelişiminin belirleyicisi motor becerilerdir ve sağlık ile ilgili özelliklerle de ilişkisi vardır (İri & Aktuğ, 2017).

Çocuklar erken çocukluk dönemi süresince bisiklete binme, top oynama, paten kayma vs. yaşadıkları kültürden etkilenecek oluşan hareketlere yönelirler. Erken çocukluk döneminde hareketler daha kontrollü ve eşgüdümlüdür(Veziroğlu, 2012).

2.2.1. Gelişim Evreleri

Çocuklara bakıldığında genelde bilişsel, duyuşsal ile psikomotor gelişimikapsamaktadır. Hareketlerindeortaya çıkanfarklılıklar psikomotor gelişim, bilgi elde etmek içinaktif olarak

bulunan evreler bilişsel gelişim, kişinin diğer kişilerle iletişim kurma yeteneklerinin gelişmesi ise duyuşsal gelişimi tanımlamaktadırlar. Yüzyıllar sürecinde bilim insanları tarafından gelişime bağlı farklı fikir ve kuramlar ortaya çıkmıştır. (Hamamcı Z. ve Hamamcı E., 2015).

Anne karnından itibaren çocuk devamlı bir gelişim içerisinde. Bu ana dek yapılan bilimsel çalışmalar, her çocuğun farklı gelişme evresi geçirdikleri ve bu süreçlerde ortak gelişim özellikleri ve hareket şekilleri gösterdiklerini ortaya koymaktadır (Yorulmaz, 2017).

2.2.1.1. Duyuşsal Gelişim

Birey hemen hemen bütün duygularını bebeklik ve çocukluk dönemlerinde elde eder. Bu evreler ilerledikçe bazı duyguları içleştire bazı duyguları bütünleşir bazı duyguları ise yeniden elde eder. Bütün duygu türlerinin elde edildiği ve meydana geldiği süreç çocuğun okul öncesi evresidir. Birtakım duygular bu süreçte ağır basmaktadır (Tüfekçioğlu, 2002).

Bilhassa 2 ve 5 yaş arası çocuklarda korkuya karşı tepkilerinde değişiklik gözlemlenmektedir. Bu yaş arası çocuklar genellikle hırsız, olmayan varlıklar, hayvanlar, karanlık, hava olayları ve yalnızlıktan korkarlar. 4 ve 6 yaş arasındaki çocuklar ise hoşlarına gitmeyen durumlarda ya da stres altında kaldıklarında ortamdan kaçma, ortadan yok olma, duruma tepki verme vs. harekette bulunabilirler. Ayrıca karşılarındaki kişilerin hislerini gözlemleyebilirler (Karaoğlu, 2016).

Duygusal gelişim biyolojik temelli olsa da, öğrenme ve olgunlaşma sonucunda oluşur. Sosyal etkileşim öğrenme için koşuldur. Sosyal gelişimin en önemli ögesi duygusal gelişim olmakla birlikte, duygusal ve sosyal gelişim birbirlerini etkileyen iki gelişim dalıdır. Bilişsel ve fiziksel gelişime bağlı şekillenen duygusal yapı, zamanla duygusal gelişim dengelenerek olgunlaşmaktadır. Benlik kavramını çocuğun duygusal olarak gelişimi de önemli derecede etkilemektedir. Buna göre sosyal gelişimin temeli sağlıklı kişilik ve sağlıklı duygusal gelişimdir (Kandır ve Alpan, 2008).

2.2.1.2. Bilişsel Gelişim

Bilişsel gelişim, algılama, yargılama yapma, sorunların ortadan kaldırmak, fikir elde etmek gibi zihinsel becerilerin gelişimini içine alır ve gelişme süreçleriyle yaşa bağlı olarak kişinin zihinsel becerilerinde önceleri artış, artan yaşa bağlı olarak ise, yavaşlama görülür (İlgar & Coşkun, 2006).

Bebek doğduğu andan 2 yaşına kadar etrafındaki nesneleri tüm duyu organlarını kullanarak keşfeder. Çocuk 2 yaşına geldiğinde nesne devamlılığı kazanmış ve görme açısı dışındaki nesnelerin varlığından haberdardır. 2-7 yaş arası dönem işlem öncesi süreçtir; yani çocuk bu süreçte mantıki açıdan düşünemez. Bir objenin görüntüsüne göre yargılama yapar. 4 yaşından itibaren çocuk kendi düşüncesinin en doğru olduğu görüşündedir. 7-11 yaş arası somut işlemler dönemidir ve bunu takiben 12 yaş sonrasında soyut işlemler dönemi başlamaktadır (Yorulmaz, 2017).

2.2.1.3. Psikomotor Gelişim

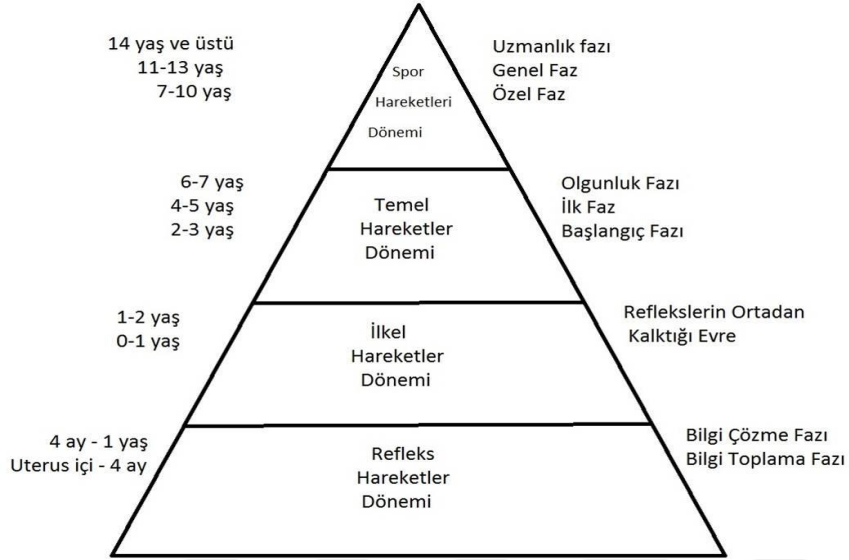
Psikomotor gelişim fiziksel yapıda ve sinir kas işlevlerindeki değişim evresini içine alır. Psikomotor gelişim kişinin organlarının eylemlerini, kontrol altına almada gösterdiği yetenekliliğin çoğalmasındır (Başaran, 2005).

Psikomotor gelişim, hayatın sürecince süreklilik arz eden bir evre olup motor becerilerde eksilme veya yeni bir yeteneğin elde edilmesi gibi bütün fiziksel değişimleri içine alır. (Timurkaan, 2003).

Motor davranışlarının gelişimi çocuklarda, çok basit reflekslerle başlayan ve maksimal seviyede bütünlük elde edilmiş motor yeteneklerlenetice veren bir evreyi izler. Çocukların hareket gelişimi refleksler, duruşa ait hareketler, yürüme, koşma ve atlama gibi yetenekler bu yolu izlemelidir. Bütün çocukların motor gelişimi, baştan ayağa ve merkezden dışa olacak şekilde bir sıra izlemektedir (Akt. Sarı, 2001).

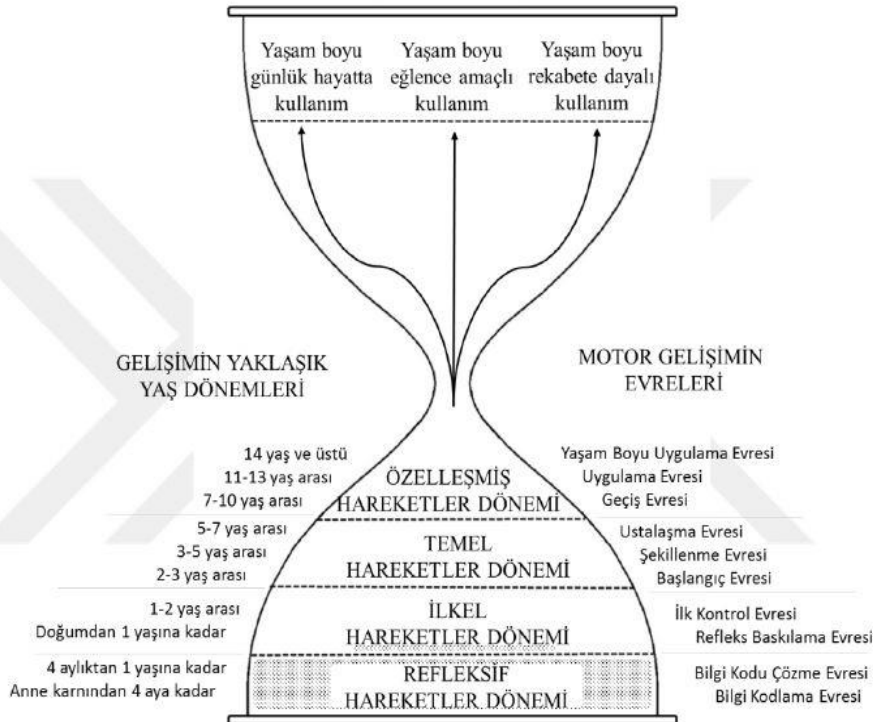
Psikomotor gelişim sürecinde sinir-kas koordinasyonu fazla bir öneme sahiptir. Çünkü davranış yeteneklerinin düzenlenmesinde sinir-kas sistemi görev yapmaktadır. Buna bağlı olarak davranışın hedefe uygun bir biçimde gerçekleştirilmesi sadece sinir-kas sisteminin uyumlu çalışması ile mümkündür (İnan, 2004).

Gallahue 1982’de “Understanding Motor Development in Children” isimli kitabında motor gelişimle yönelik örnek model geliştirmiştir. Motor gelişimi çocukluk süreciyle sınırlamış ve kuramı piramit model ile tanımlanmıştır. Piramide göre her motor gelişim dönemi üst üste dizilmiştir (Karakaş, 2018):



Şekil 1: Gallahue’nun Piramit Modeli (Gallahue, 1982: 42)

Fakat Gallahue sonradan piramit modeli yerine motor gelişim dönemlerini aynı bırakarak kum saati modelini geliştirmiştir. Yalnızca spor hareketleri dönemini farklılaştırmıştır (Sevimay Özer & Özer, 2012):



Şekil 2: Kum Saati Motor Gelişim Modeli (Dönem ve Evreler) (Gallahue, Ozmun ve Goodway, 2014: 50)

Kum saati modelinde kalıtım hayatın ilk temel malzemesidir ve kişinin biyolojik yapısının temelini elde eder Kalıtsal etkenlerindış taraftan gelebilecek etkilere karşı fazlasıyla kapalıdır. Çevresel faktörler ise çok çeşitlidir ve etkiye açıktır (Arı, 2003).

Gallahue insanı bir kum saatine benzetir ve ona göre saatin içinde olan kum insanın hayat maddeleridir. Kum saatinin içerisine biri kalıtım, biri çevre olan kaptan kum içeri dolar. Yani kalıtım ve çevre etmenleri gelişime etki eder. Kalıtımın olduğu kaptaki kumun ölçüsü bireyin doğduğu anda belirlenmiştir ve değiştirilemez, dışarıdan kum ilave edilemez. Fakat çevrenin olduğu kaba dışarıdan kum ilave edilebilir. Kum saati modelinde kumun kalıttan veya çevreden hangi miktarda biriktiği önemli değildir, sadece ne şekilde biriktiği ve kalıttan birlikte çevrenin de etkin olarak birikmesi önemlidir. Kum saati modeli kişiyi ve kişinin çevresini zihinsel ve duygusal yönden etkileyen ve aynı zamanda bunlardan da etkilenen bir model olarak ortaya çıkmıştır (Karakaş, 2018).

Doğumdan itibaren çocuk çevresiyle etkileşmeye başlar. Bu etkileşim motorsal bir süreç olduğu kadar aynı zamanda algısal bir süreçtir. Bu süreçler birbirinden ayrı düşünülemez. Algı-Motor kavramlarının arasındaki ayırım için iki önemli nedenin varlığından söz edilmektedir.

1. İstemli motor aktivitelerin algısal bilgilere bağlı olduğu,
2. Bireyin algısal yeteneklerinin geliştirilmesi büyük ölçüde motorsal aktivitesine bağlı olduğudur (Dal, 2015).

Çocuklarda doğuma bağlı olarak ortaya çıkan bazı olumsuzluklar psikomotor gelişimi olumsuz yönde etkileyebilmektedir. Örneğin; erken doğum nedeniyle düşük doğum ağırlığına sahip olan bebeklerin ilerleyen yaşlarda motorsal gelişim düzeyleri normal doğum ağırlığına sahip çocuklara kıyasla daha düşük olmaktadır (Seitz, vd, 2006; Brown, vd, 2015).

2.2.1.3.1. Psikomotor Gelişim ile İlgili Temel Kavramlar

Kişi etrafındaki farklı uyarıcılara vücudu ile farklı yanıtlar verir. Buna bağlı olarak davranış örnekleri meydana gelir. Kişinin belirlenmiş gelişim kavramlarına sahip olması

davranış örneklerinde olgunluğuyla yakından ilgilidir. Psiko-motor gelişimle ilgili öğeler sıralanacaktır. Bu unsurlar, her bir becerinin temel öğeleri olup, etkili olma dereceleri becerilere göre çeşitlilikmeydana çıkarır (Bulut Pedük, vd, 2000).

2.2.1.3.1.1. Dikkat

Kişinin duygu ve düşüncelerini sabit bir yerde yönlendirmesidir. Çocuk duyu organlarıyla etrafındakileri inceler, yorumlar ve kanıya varır (Atay, 2005).

Genellikle çocuk en baştan beri çevresine alışma, yeni şeyler öğrenme gayretindedir. Temas ettiği etkileşimde içerisinde olduğu her şeyi algılar. Bebek önce gelen sese tepki verir. Sonraki aşama ise nesneleri elinde tutmaya çalışır ve duyu organlarıyla bu nesneleri tanıma yoluna girer. 9. aydan itibaren ise nesneye dikkatini yoğunlaştırabilir. 2-3 yaşlarında, duran topa tekme atabilir. 3-4 yaşlarda 3 tekerlekli bisiklete binebilir, makasla kesebilir. 4-5 yaşlarda düz çizgi üzerinde yürüyebilir, 6 yaşına geldiğinde ise topa sopa ile vurabilecek ve tek ayak üzerinde 10 saniye durabilecek dikkat olgunluğuna erişecektir (Dal, 2015).

2.2.1.3.1.2. Kuvvet

Kuvvet iki nesneveya sistem içerisindeki etkileşimdir. Nesnelerin birbirini çekmesi veya itmesidir. Dinamometre ile ölçülür. Vektörel bir büyüklüktür ve kuvvetin birimi Newton (N)'dur.(Baltacı, 2008).

Kişi için tüm psiko motor davranışların kazanılmasında önemli bir rolü vardır. Yürüme, sıçrama, atlama, yüzme hatta bir parmağın oynatılmasında bile kuvvet gerektirir (MEB, 2007).

2.2.1.3.1.3. Denge

Denge, net bir noktada net bir davranışa dahareketinidevam ettirmevaziyetidir. İlk mühim denge şekilleri, oturma ve ayakta durabilmedir (Dursun, 2003).

Yapılan araştırma sonuçlarınca çocukların 24 aydan önce denge becerisine sahip değildirler.36 aylar içerisinde tek ayağının üzerinde 3–4 saniye durabilmekte, 48 aydan

sonrasında ise dairesel bir çizginin üzerinde yürüme becerisi kazanabilmektedir (Beken, 2009).

2.2.1.3.1.4. Esneklik (Hareket Genişliği)

Kas sisteminin farklı vücut bölümleriyle davranışları tabii olarak en üst seviyede yapmaktır. Esneklik oranı harekete katkı sağlayan eklemlerin, eklemleri saran ligamentlerin ve eklemlere ile kasların şekline göre farklılıklar gösterir (Ataçocuğu, 2018).

Bedenin belli bir seviyede esneklik göstermesi gerekmektedir. Küçük yaşlarda beden daha esnektir. Kemikler ve kaslar geliştikçe esneklik azalmaya başlar (Bulut Pedük, vd, 2000).

2.2.1.3.1.5. Form (Hareket Şekli)

En az iki ve ikiden fazla hareketin bir sıra içinde düzenlenmesiyle meydana gelen modele form denir. Örneğin; çocuğun tenis topu fırlatırken omuzlar, kollar, gövde ve bacak hareketlerinin düzenlenmesiyle meydana gelen fırlatma, form olarak isimlendirilmektedir (Eynur, 2013).

Çocuğun psikomotor beceriyi uygulamaya geçirmesi de denebilir (Ulutaş, 2011).

2.2.1.3.1.6. Tepki Hızı (Reaksiyon)

Harekete hazır olma' dışardan gelebilecek etkenlere maksimal seviyede karşılık vermesi diye tanımlanabilir. Bir etki-tepki sürecidir. Reaksiyon süresi ne kadar minimal seviyede olursa psikomotor öğrenme de o kadar hızlı olur. (Dal, 2015).

2.2.1.3.1.7. Performans

Elde edilen bir davranışın veya hareketin neticesi belirlemek üzere ortaya çıkan durumdur. Performans hareketin ölçülebilen bir özelliğidir ve çoğunlukla zaman ve yalan olarak tanımlanır (Özer ve Özer, 2012).

2.2.1.3.1.8. Motor Beceri

Tecrübeyle bir hareketin öğrenilmesini ve performansta ortaya çıkan gelişimi, artmasını tanımlar. Performansta ilerleme olması ve bu ilerlemenin öğrenme neticesinde olması ile motor öğrenmeden söz edilebilir (Mengütay, 2005).



BÖLÜM III

GEREÇ VE YÖNTEM

Bu çalışmanın amacı, okul öncesi eğitim kurumlarında oynatılan fiziksel etkinliğe dayalı oyunların psikomotor gelişimi üzerine etkisini incelemektir.

3.1. Araştırma Deseni

Okul öncesi eğitim kurumlarına devam eden çocuklarına uygulanacak olan 8 haftalık fiziksel etkinliğe dayalı oyunların psikomotor gelişim farklılıklarının incelendiği bu çalışmada kontrol gruplu ve ön test – son test desenli deneysel yöntem uygulandı.

3.2. Araştırmanın Evreni

Bu çalışmanın evreni, okul öncesi eğitim kurumlarına devam eden tüm erkek ve kız çocuklarıdır.

3.3. Araştırma Grubu

Örneklemini ise 2018-2019 eğitim öğretim yılı içerisinde Nevşehir ili Acıgöl ilçesinde bulunan Nene Hatun Anaokuluna kayıtlı olan, beden eğitimi derslerine katılmasında bir engeli bulunmayan ve okula düzenli devam eden öğrenciler oluşturmaktadır.

3.4. Araştırma Tekniği ve Protokol

Çalışmanın deney ve kontrol grupları rastgele örnekleme yöntemine göre belirlendi. Çalışma sürecinde her iki grup normal sınıf içi fiziksel aktiviteleri ve etkinliklerine devam etmiş, denek grubundaki katılımcılar Ek. 3’de detayları verilmiş olan oyunlara 8 hafta boyunca haftanın 3 günü 45 dakika şeklinde katılmışlardır. Araştırma için hazırlanan veri toplama araçları oyunlar öncesi ön test ve sonrasında son test ölçümleri alınarak toplandı.

3.5. Veri Toplama Araçları

Çalışmada kullanılan veri toplama araçları 8 hafta arayla tüm katılımcılara uygulanmıştır.

3.5.1. Durarak Uzun Atlama Testi



Denek işaretlenmiş çizginin arkasından çift ayak ile maksimal efor kullanarak uzun mesafeye atlayarak çalışır. Başlangıç çizgisi ile sporcunun çizgiye bıraktığı en yakın iz arasındaki mesafe metre cinsinden ölçüldü (Altınök, 2006).

3.5.2. Dikey Sıçrama Testi



Katılımcıların dikey sıçrama değerlerini öğrenmek için öncelikle duvara bir adet mezura sabitlenmiştir. Öğrenci dominant ayağını önde diğer ayağını arkada olacak şekilde yerleştirmiştir. Öğrencinin önde olan ayağıyla aynı yönde olan eline bir adet tebeşir verilir ve öğrencinin tebeşir olan eli duvara gelecek şekilde yan olarak konumlandırılmıştır. Kolunu havaya kaldıran öğrenci geride ki ayağını diğer ayağının yanına çeker ve dikey olarak sıçrar. Sıçrama esnasında ulaşabildiği en yüksek kısma tebeşir ile çizer. Öğrenciye 3 deneme hakkı verilir ve en yüksek sıçrayış cm cinsinden kaydedilmiştir(Altınök, 2006).

3.5.3. Otur-Uzan Esneklik Testi



Otur uzan testi için öncelikle denge sehпасı hazırlanmıştır. Denge sehпасı (Sehpanın ölçüleri; uzunluk 35 cm genişlik 45 cm, ve yükseklik 32 cm dir. Sehpanın üst yüzeyinin ölçüleri; uzunluk 55 cm, genişlik 45 cm, üst yüzey ayakların dayandığı sehpadan 15 cm daha dışarıya çıkıntılıdır. Sehpanın üzerindeki tabloya 0 dan 50 cm kadar 5 cm aralar ile birbirlerine paralel çizgiler çizilir). Çocuklara denge sehпасında ne yapacakları anlatılır. Modeli dikkatlice izlemeleri söylenerek hareket tanımlanır. Daha sonra çocuk mindere uzun oturuş pozisyonunda oturur. Ayakları aletin uzunlamasına olan yüzeyiyle tam temas halindedir. Aletin enine olan kısmına monte edilmiş skalaya gergin kollarla, elleri gövdesinin önünde olacak şekilde sehpa üzerindeki çitayı olabildigince iter. Dizlerinin bükmesini engellemek için bir kişi denegın yanında durur ve denegın dizlerini tutar. Denegın iki el orta parmağını 2 saniye süre ile tutabildigi en uç nokta tespit edilir (Altınök, 2006).

3.5.4. Tenis Topu Fırlatma Testi



Bandın yere çekilmesiyle sınırlar belli olur sonrasında ölçmede zorluk olmasın diye yedi yarım daire birer metre aralıklar ile çizilir. Çocuk eylemi gerçekleştiren modeli izlemesi sağlanır. Hareketin model tarafından dikkat çekilecek noktaları vurgulanır kolunun kaldırışı örnek olabilir. Sonrasında eylemi gerçekleştirmek üzere çocuk alana gelir ve bir ayağı geriye bir ayağıda sınır çizgiye basarak, çocuğun eline tenis topu verilir ve ‘at’ komutu ile çocuk en uzağa topu atmaya çalışır. Bir kez daha tekrar verildikten sonra çocuktan 7 atış yapması istenir. Bu 7 atış sonrasında en uzağa ve en kısa mesafeye atılan top mesafesi çıkarılır ve 5 topun ortlamsı m cinsinden yazılır. Hatalı ve yanlış atışlar uygulamaya tabii tutulmaz(Altınök, 2006).

3.5.5. Pençe Kuvveti Testi



Pençe Kuvvetleri el dinamometresi ölçüm aleti ile ölçülmüştür. Ölçüm ayakta veya oturur pozisyonda yapılabilir. El dinamometresi, çocuğun el ölçüsüne göre ayarlandıktan sonra kavramakuvvetinin ölçüleceği pozisyona göre çocuk pozisyonunu alır. Çocuğun kolu düz ve omuzdan 10– 15 derecelik bir açı yapacak şekilde yan tarafta iken, önce sağ elden başlayıp, maksimum kavrama kuvveti ölçülür. Araştırmacı çocuğun yanında aleti tutar ve göstergiyi okur. Çocuk, her iki eliyle 3 tekrar yapar en yüksek değer kaydedilir (Altınök, 2006).

3.5.6. Sürat Koşusu Testi



Testin hedefi, çocuğun 12,2 metrelik (40 ft.) alanı ne kadar hızlı koştuğunu belirlemektir. Bandaj, start noktasına çekildikten sonrasında 3,65 metrelik (12 ft.) mesafe hız alma yeri olarak, 12,2 metrelik mesafe koşu zamanın değerlendirildiği yer olarak, bundan sonraki 3,65 metrelik mesafe hız kesme yeri olarak yapışkan renkli bantla belirlenir. Çocuklara modelleri iyi izlemeleri istenir. Sonrasında çocuk başlangıçtaki sınır çizgisine yerleştirilerek çocuğa ne yapması gerektiği anlatılır. Çocuğa “başla” komutunu duyunca maksimimal seviyede karşıdaki test uygulayıcısını geçmesi söylenir. Test uygulayıcısı kronometre ile senin koştuğun mesafeeki tamamlama süreni verecektir. Çocuğa “hazır” komutu ile 4 uygulama yapması sağlanır. Bu faaliyetler ve tekrarlardan önce ve sonra çocuk dinlemesi sağlanır ve çarpma veya çocuğun düşmesi durumunda veriler kabul edilmez (Altınök, 2006).

3.5.7. Çeviklik Testi



Testin hedefi, Çocuğun reaksiyon zamanı ve koordinasyonu bakımından bilgi edinmektir. Çocuğun sırtüstü yatma pozisyonunda, dikey duruma geçip 3.05 metrelik (10 ft.) mesafeyi koşması, tenis topunu alması ve geri dönerek eski vaziyetine geçmesi arasındaki zaman ölçülerek saniye cinsinden yazılır. Aralarında 3.05 mesafeli birbirlerine paralel bandlar yerlere yapıştırılır. 3.05 metre'lik mesafenin orta noktası saptanarak bantlara paralel çizgi çizilir. Bir banda uygun pozisyon alan çocuk diğer banda tenis topu yerleştirilir.Çocuklara yapılan hareketlerin dikkatlice izlemeler ve sonrasında sizin bu uygulamayı yapacağınız söylenir. Model, topa doğru topukları çizgiye gelecek şekilde sırt üstü yatar. “Hazır ve başla” komutunu aldığı anda doğrularak topa doğru koşar. Topu alıp koşarak eski durumunagelir. Çocuğun topukları çizgiye gelecek şekilde yatmasına (bacaklar kapalı, kollar vücuda bitişik) yardım edilir. Çocuktan hareketi elinden gelidikçe çabuk yapması istenir. Çocuk için uygulamada bir deneme hakkı verilirken toplam 4 uygulama yapılır ve her uygulama arasında dinlenme süresi 30 saniyedir. Çocuk hareketi yanlış yapması, topun düşmesi sürenin ayarlanmaması gibi olumsuz durumlar kabul edilmez ve tekrarlanır (Altınök, 2006).

3.5.8. Statik Denge Testi



Katılımcıların statik dengelerini ölçmek için flamingo testi kullanılmıştır. Denge aleti yere yerleştirilir, karşısına araştırmacının kronometre elinde tutulması için bir tabure koyulur. Bir kişide çocuğun dengesini kurmasında yardımcı olmak ve hata sayısını saymak için denge aletinin yanında durur. Çocuklara denge aleti üzerinde nasıl durulacağı anlatılır. Daha sonra çocuk denge çubuğunun üzerinde ayağı çubuk yönünde olacak şekilde bir ayağı üzerinde dururken ne istendiği anlatılır. “Ellerini yanlara açarak dururken, bir elinden bir kişi tutar ve dengeni sağlamayı sağlar dengeni

kurduktan sonra elini bırakır ve kendin denge aletinin üzerinde dengede durmaya çalışırsın. Elimdeki alet senin bana bir dakikada kaç saniye dengede durduğunu gösterecek.” Çocuk dengesini kurduktan sonra kronometre çalıştırılır. Birdakika içerisinde kaç saniye dengede kaldığı ölçülür. Havadaki ayağı yere değdiğinde ya da dengesi bozulup yere düştüğünde kronometre durdurulur, dengesini sağladıktan sonra kronometre yeniden başlatılır. Yapılan iki uygulamadan en kısa süren uygulama çıkarılarak, en iyi uygulama alınır ve puanı olarak kaydedilir. Çocuk dengesini sağladıktan sonra 30 sn içerisinde onbeşten fazla hata yapar ise sıfır puan verilir (Altınök, 2006).

3.6. Verilerin Değerlendirilmesi ve Analizi

Tez yazımında MS Word programı, verilerin düzenlenmesi ve grafiklerin çizilmesinde Windows MS Excel tablolama programı, istatistik testlerin yapılmasında Windows SPSS 22.0 İstatistik programı kullanılmıştır.

İstatistik testlerde ilk olarak dataların parametrik testlerin ön koşullarını sağlayıp sağlamadığına Skewness ve Kurtosis (çarpıklık basıklık) değerlerine bakılarak -1.0 +1.0 Aralığında yer aldığından verilerin normal dağıldığı gözlemlenmiştir. Veriler normal dağılım gösterdiğinden verilere istatistikî analiz olarak iki grup arasındaki farkı bulmak için Bağımsız Örneklem t-testi kullanılmıştır. Ön test ve son test analizleri için Bağımlı Örneklem t-testi kullanılmıştır. Elde edilen bulgular %95 güven aralığında %5 anlamlılık (0.05) düzeyinde değerlendirilmiştir.

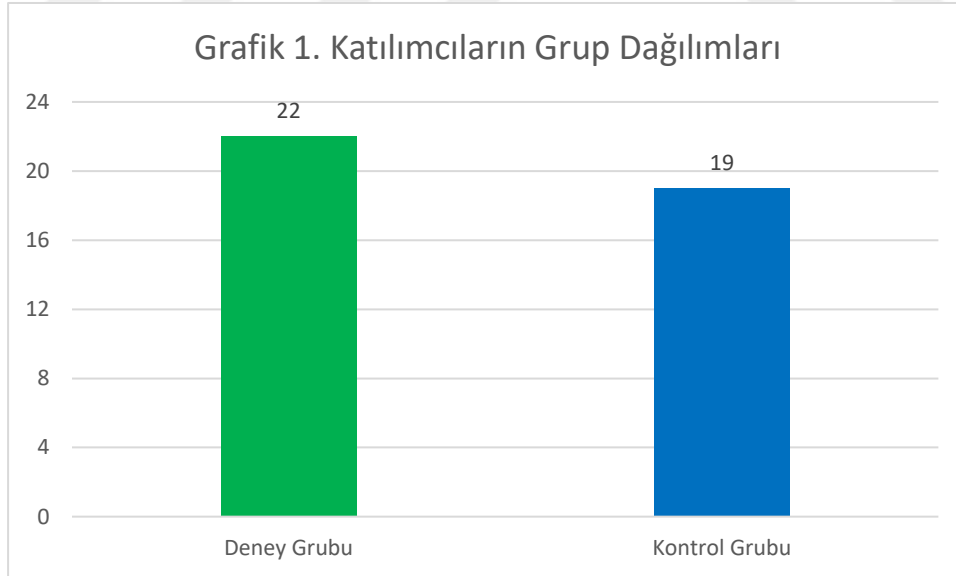
BÖLÜM IV

BULGULAR

4.1. Katılımcıların Demografik Özellikleri

4.1.1. Katılımcıların Genel Özellikleri

Grafik 4.1’de çalışmaya katılan katılımcıların gruplara göre dağılımı bulunmaktadır. Analiz neticesine göre bu çalışmaya katılanların % 53,7’si (N=22)deney grubunda; % 46,3’u (N=19)kontrol grubunda yer almaktadır (Bkz. Grafik 4.1). Ayrıca tüm katılımcıların boy ortalamaları 113,0+/-4,07 iken; tüm katılımcıların kilolarının ortalamaları 21,39+/-3,11’dir.



Grafik 4.1. Katılımcıların Grup Dağılımları

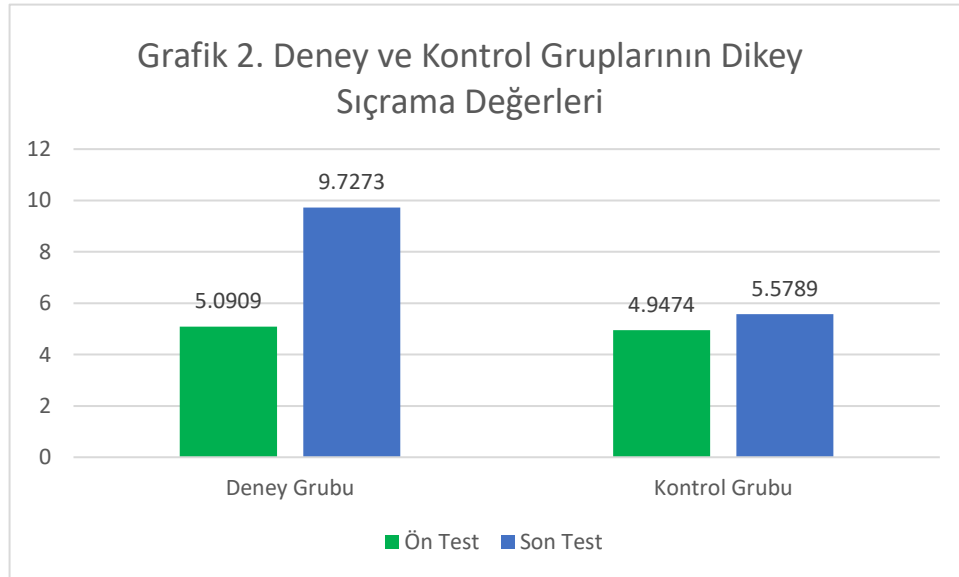
4.2. Hipotez 1: Gruplar Arasında Dikey Sıçrama Değer Düzeylerinin Karşılaştırılması

Deney ve kontrol gruplarındaki katılımcıların dikey sıçrama değerleri arasında istatistiki açıdan anlamlı bir fark olup olmadığını araştırmak için $\alpha=0.05$ anlamlılık düzeyinde Bağımlı Gruplarda t-testi ve Bağımsız Gruplarda t-testi analizleri uygulandı.

Yapılan analizlere göre; deney grubunun ön test puanları ile son test puanları arasında ($t_{(21)}=-2,623; p<0,05$) anlamlı farklılıklara rastlanmıştır. Ayrıca grupların ön test ve son test değerleri arasındaki farkları incelemek için yapılan analizler sonucunda ise grupların ön testlerinde anlamlı farklılıklar ortaya çıkmazken son test puanlarında anlamlı farklılıklara rastlanmıştır ($p<0,05$) (Bkz. İstatistiki Test Sonuçları Ek 2).

Tablo 4.1. Grupların Dikey Sıçrama Değerlerinin Karşılaştırmaları (cm)

Gruplar	N	Ort.	S.S.	t	P
Deney Grubu Ön Test	22	5,0909	1,57084	-9,455	0,000
Deney Grubu Son Test	22	9,7273	2,43353		
Kontrol Grubu Ön Test	19	4,9474	1,39338	-1,837	0,083
Kontrol Grubu Son Test	19	5,5789	1,57465		
Deney Grubu Ön Test	22	5,0909	1,57084	,307	0,760
Kontrol Grubu Ön Test	19	4,9474	1,39338		
Deney Grubu Son Test	22	9,7273	2,43353	6,363	0,000
Kontrol Grubu Son Test	19	5,5789	1,57465		



Grafik 4.2. Grupların Ön-Son Test Dikey Sıçrama Değerleri

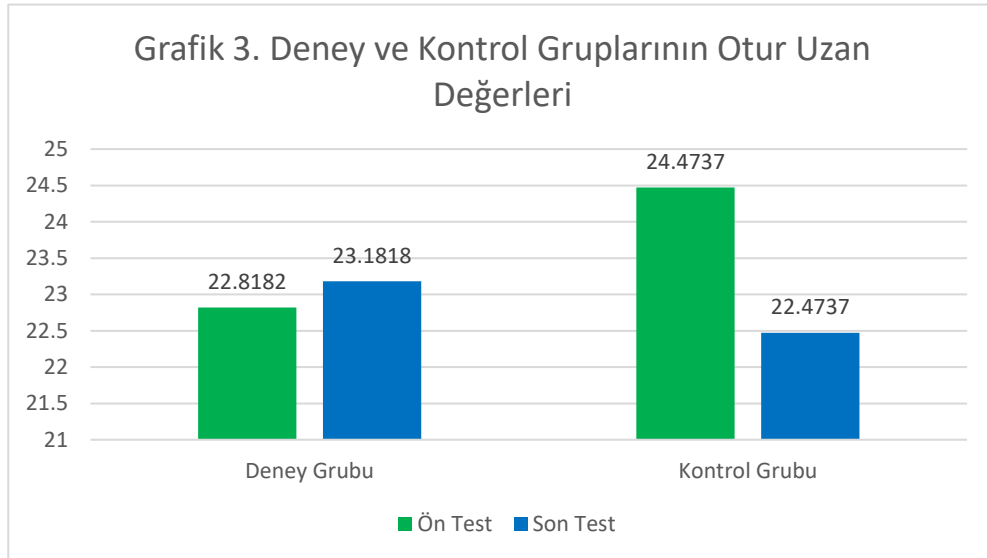
4.3. Hipotez 2: Gruplar Arasında Otur Uzan Testi Düzeylerinin Karşılaştırılması

Deney ve kontrol gruplarındaki katılımcıların otur uzan değerleri arasında istatistiki açıdan anlamlı bir fark olup olmadığını araştırmak için $\alpha=0.05$ anlamlılık düzeyinde Bağımlı Gruplarda t-testi ve Bağımsız Gruplarda t-testi analizleri uygulandı.

Analiz sonuçlarına göre deney grubunun ön test ve son test değerleri arasında anlamlı farklılıklar ortaya çıkmamıştır ($t_{(21)}=-819; p>0,05$). Kontrol grubunun ön ve son test değerleri arasında anlamlı bir farklılıklar tespit edilmiştir ($p<0,05$). Oyunlar öncesi deney ve kontrol gruplarında otur uzan testi değerlerinde herhangi anlamlı bir farklılık tespit edilememişken ($p>0,05$); oyunlar sonrasında da herhangi anlamlı bir farklılık tespit edilememiştir (Bkz. İstatistiki Test Sonuçları Ek 2). Başka bir ifade ile deney grubuna uygulanan program katılımcıların otur uzan değerleri üzerinde anlamlı bir etki yaratmamıştır.

Tablo 4.2. Grupların Otur Uzan Değerlerinin Karşılaştırmaları (cm)

Gruplar	N	Ort.	S.S.	t	P
Deney Grubu Ön Test	22	22,8182	4,11312	-,819	0,422
Deney Grubu Son Test	22	23,1818	4,71711		
Kontrol Grubu Ön Test	19	24,4737	3,97727	3,775	0,001
Kontrol Grubu Son Test	19	22,4737	4,00511		
Deney Grubu Ön Test	22	22,8182	4,11312	-1,305	0,200
Kontrol Grubu Ön Test	19	24,4737	3,97727		
Deney Grubu Son Test	22	23,1818	4,71711	,514	0,610
Kontrol Grubu Son Test	19	22,4737	4,00511		



Grafik 4.3. Grupların Ön-Son Test Otur Uzan Testi Değerleri

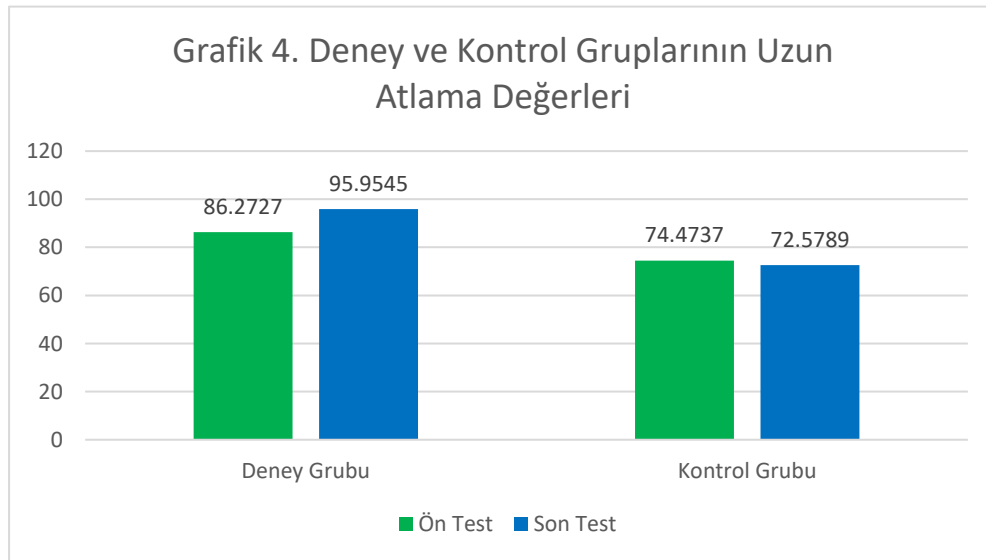
4.4. Hipotez 3: Gruplar Arasında Uzun Atlama Testi Düzeylerinin Karşılaştırılması

Deney ve kontrol gruplarındaki katılımcıların uzun atlama değerleri arasında istatistiki açıdan anlamlı bir fark olup olmadığını araştırmak için $\alpha=0.05$ anlamlılık düzeyinde Bağımlı Gruplarda t-testi ve Bağımsız Gruplarda t-testi analizleri uygulandı.

Analiz sonuçlarına göre deney grubunun ön test ve son test değerleri arasında anlamlı farklılıklar ortaya çıkmıştır ($t_{(21)}=-9,653; p<0,05$). Deney grubundaki katılımcıların son testleri ön testlerine göre anlamlı şekilde daha yüksektir. Ayrıca deney grubu ile kontrol grubunun hem ön hem de son testleri arasında da anlamlı farklılıklar ortaya çıkmıştır (Bkz. İstatistiki Test Sonuçları Ek 2).

Tablo 4.3. Grupların Uzun Atlama Değerlerinin Karşılaştırmaları (cm)

Gruplar	N	Ort.	S.S.	t	p
Deney Grubu Ön Test	22	86,2727	13,41705	-9,653	0,000
Deney Grubu Son Test	22	95,9545	11,90229		
Kontrol Grubu Ön Test	19	74,4737	9,57641	1,129	0,274
Kontrol Grubu Son Test	19	72,5789	12,23073		
Deney Grubu Ön Test	22	86,2727	13,41705	3,193	0,003
Kontrol Grubu Ön Test	19	74,4737	9,57641		
Deney Grubu Son Test	22	95,9545	11,90229	6,179	0,000
Kontrol Grubu Son Test	19	72,5789	12,23073		



Grafik 4.4. Grupların Uzun Atlama Testi Değerleri Düzeyleri

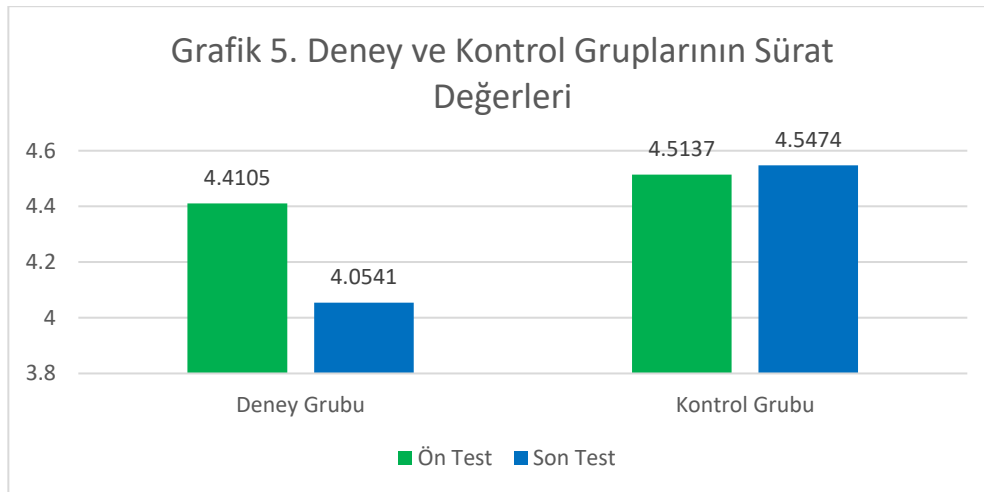
4.5. Hipotez 4: Gruplar Arasında Katılımcıların Sürat Değerlerinin Karşılaştırılması

Deney ve kontrol gruplarındaki katılımcıların sürat değerleri arasında istatistiki açıdan anlamlı bir fark olup olmadığını araştırmak için $\alpha=0.05$ anlamlılık düzeyinde Bağımlı Gruplarda t-testi ve Bağımsız Gruplarda t-testi analizleri uygulandı.

Yapılan analizlere göre deney grubunun ön ve son testleri arasında anlamlı farklılıklara rastlanmıştır ($t_{(21)}=3,846; p<0,05$). Buna göre katılımcıların son test sürat değerleri ön test sürat değerlerinden anlamlı şekilde daha düşüktür. Ayrıca katılımcıların deney ve kontrol grupları son test değerleri arasında da anlamlı farklılıklara rastlanmıştır ($t_{(39)}=-2,550; p<0,05$). Başka bir ifade ise deney grubuna uygulanan program kontrol grubuna göre katılımcıların süratleri üzerinde anlamlı bir etki yaratmıştır. Bunun en belirgin kanıtı oyunlar öncesinde deney ve kontrol gruplarının arasında herhangi bir fark olmamasıdır. ($p>0,05$). Deney ve kontrol gruplarında oyunlar öncesi herhangi anlamlı bir ilişki yokken; oyunlar sonrasında anlamlı ilişkiler ortaya çıkmıştır.

Tablo 4.4. Grupların Sürat Değerlerinin Karşılaştırmaları (sn)

Gruplar	N	Ort.	S.S.	t	P
Deney Grubu Ön Test	22	4,4105	0,45824	3,846	0,001
Deney Grubu Son Test	22	4,0541	0,75947		
Kontrol Grubu Ön Test	19	4,5137	0,37087	-0,899	0,380
Kontrol Grubu Son Test	19	4,5474	0,39186		
Deney Grubu Ön Test	22	4,4105	0,45824	-0,784	0,438
Kontrol Grubu Ön Test	19	4,5137	0,37087		
Deney Grubu Son Test	22	4,0541	,75947	-2,550	0,015
Kontrol Grubu Son Test	19	4,5474	,39186		



Grafik 4.5. Grupların Ön-Son Test Sürat Değerleri

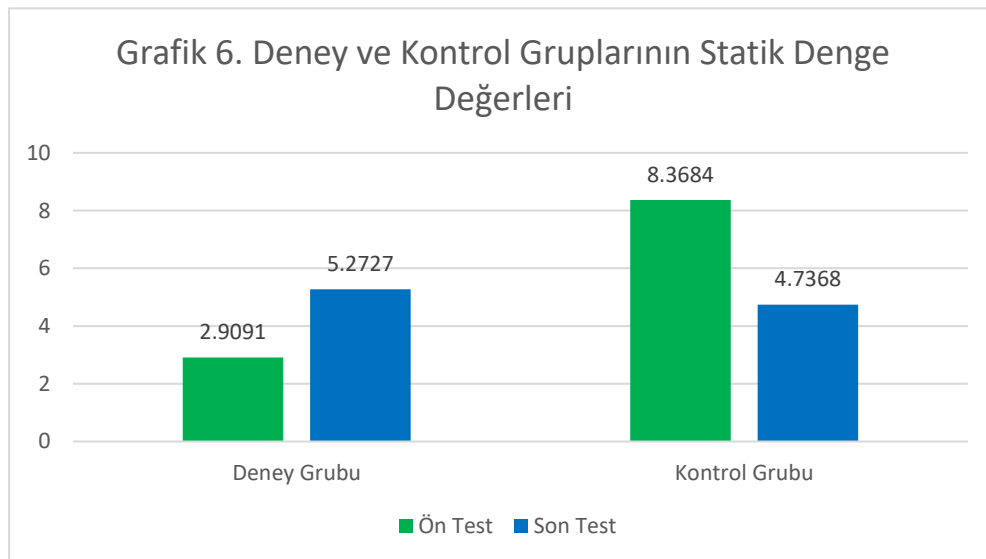
4.6. Hipotez 5: Gruplar Arasında Statik Denge Değerlerinin Karşılaştırılması

Deney ve kontrol gruplarındaki katılımcıların statik dengedeğerleri arasında istatistiki açıdan anlamlı bir fark olup olmadığını araştırmak için $\alpha=0.05$ anlamlılık düzeyinde Bağımlı Gruplarda t-testi ve Bağımsız Gruplarda t-testi analizleri uygulandı.

Yapılan analizlere göre deney grubunun ön ve son testleri arasında anlamlı farklılıklara rastlanmamıştır ($t_{(21)}=-1,887; p>0,05$). Ayrıca katılımcıların deney ve kontrol grupları son test değerleri arasında da anlamlı farklılıklara rastlanmamış ($t_{(39)}=,282; p>0,05$) (Bkz. İstatistiki Test Sonuçları Ek 2).

Tablo 4.5. Grupların Statik Denge Değerlerinin Karşılaştırmaları (sn)

Gruplar	N	Ort.	S.S.	t	P
Deney Grubu Ön Test	22	2,9091	5,09817	-1,887	0,073
Deney Grubu Son Test	22	5,2727	5,70866		
Kontrol Grubu Ön Test	19	8,3684	7,81175	2,231	0,039
Kontrol Grubu Son Test	19	4,7368	6,46222		
Deney Grubu Ön Test	22	2,9091	5,09817	-2,685	0,011
Kontrol Grubu Ön Test	19	8,3684	7,81175		
Deney Grubu Son Test	22	5,2727	5,70866	0,282	0,779
Kontrol Grubu Son Test	19	4,7368	6,46222		



Grafik 4.6. Grupların Ön-Son Test Statik Denge Değerleri

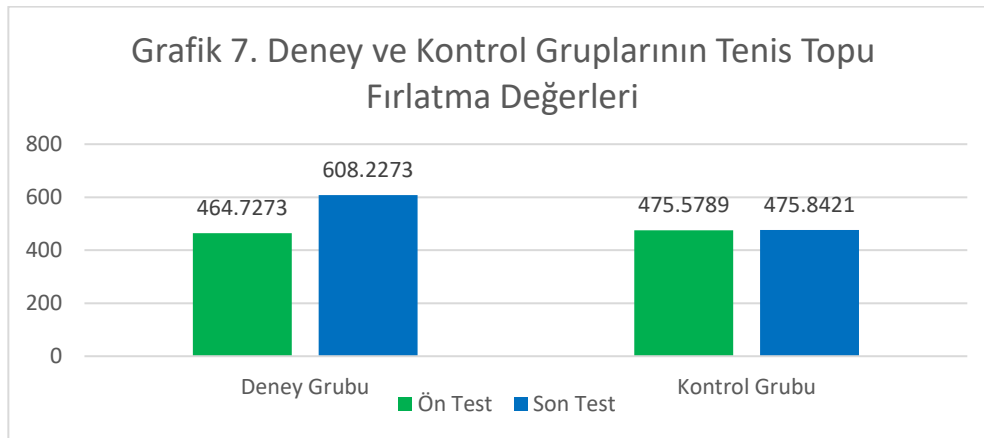
4.7. Hipotez 6: Gruplar Arasında Tenis Topu Fırlatma Testi Düzeylerinin Karşılaştırılması

Deney ve kontrol gruplarındaki katılımcıların tenis topu fırlatma değerleri arasında istatistiki açıdan anlamlı bir fark olup olmadığını araştırmak için $\alpha=0.05$ anlamlılık düzeyinde Bağımlı Gruplarda t-testi ve Bağımsız Gruplarda t-testi analizleri uygulandı.

Yapılan analizlere göre deney grubunun ön ve son testleri arasında anlamlı farklılıklara rastlanmıştır ($t_{(21)}=-9,368; p<0,05$). Buna göre katılımcıların son test tenis topu fırlatma değerleri ön test tenis topu fırlatma değerlerinden anlamlı şekilde daha yüksektir. Ayrıca katılımcıların deney ve kontrol grupları son test değerleri arasında da anlamlı farklılıklara rastlanmıştır ($t_{(39)}=4,113; p<0,05$). Başka bir ifade ise deney grubuna uygulanan program kontrol grubuna göre katılımcıların tenis topu fırlatmaları üzerinde anlamlı bir etki yaramıştır. Bunun en belirgin kanıtı oyunlar öncesinde deney ve kontrol gruplarının arasında herhangi bir fark olmamasıdır. Deney ve kontrol gruplarında oyunlar öncesi herhangi anlamlı bir ilişki yokken; oyunlar sonrasında anlamlı ilişkiler ortaya çıkmıştır. (Bkz. İstatistiki Test Sonuçları Ek 2).

Tablo 4.6. Grupların Tenis Topu Değerlerinin Karşılaştırmaları (cm)

Gruplar	N	Ort.	S.S.	T	p
Deney Grubu Ön Test	22	464,7273	100,1238	-9,368	0,000
Deney Grubu Son Test	22	608,2273	102,3532		
Kontrol Grubu Ön Test	19	475,5789	98,92102	-0,010	0,992
Kontrol Grubu Son Test	19	475,8421	103,2786		
Deney Grubu Ön Test	22	464,7273	100,1238	-0,348	0,730
Kontrol Grubu Ön Test	19	475,5789	98,92102		
Deney Grubu Son Test	22	608,2273	102,35323	4,113	0,000
Kontrol Grubu Son Test	19	475,8421	103,27862		



Grafik 4.7. Grupların Ön-Son Test Tenis Topu Fırlatma Değerleri

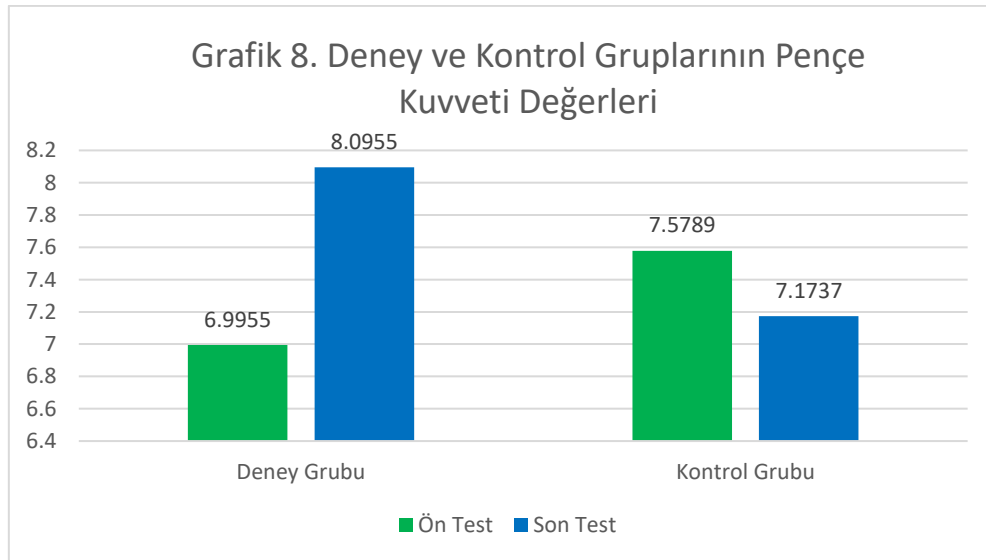
4.8. Hipotez 7: Gruplar Arasında Pençe Kuvveti Düzeylerinin Karşılaştırılması

Deney ve kontrol gruplarındaki katılımcıların pençe kuvveti değerleri arasında istatistiki açıdan anlamlı bir fark olup olmadığını araştırmak için $\alpha=0.05$ anlamlılık düzeyinde Bağımlı Gruplarda t-testi ve Bağımsız Gruplarda t-testi analizleri uygulandı.

Yapılan analizlere göre deney grubunun ön ve son testleri arasında anlamlı farklılıklara rastlanmıştır ($t_{(21)}=-6,328; p<0,05$). Buna göre katılımcıların son test pençe kuvveti değerleri ön test pençe kuvveti değerlerinden anlamlı şekilde daha yüksektir. (Bkz. İstatistiki Test Sonuçları Ek 2).

Tablo 4.7. Grupların Pençe Kuvveti Değerlerinin Karşılaştırmaları

Gruplar	N	Ort.	S.S.	t	p
Deney Grubu Ön Test	22	6,9955	1,18260	-6,328	0,000
Deney Grubu Son Test	22	8,0955	1,32933		
Kontrol Grubu Ön Test	19	7,5789	2,22999	2,023	0,058
Kontrol Grubu Son Test	19	7,1737	1,95387		
Deney Grubu Ön Test	22	6,9955	1,1826	-1,067	0,292
Kontrol Grubu Ön Test	19	7,5789	2,22999		
Deney Grubu Son Test	22	8,0955	1,32933	1,787	0,082
Kontrol Grubu Son Test	19	7,1737	1,95387		



Grafik 4.8. Grupların Ön-Son Test Pençe Kuvveti Değerleri

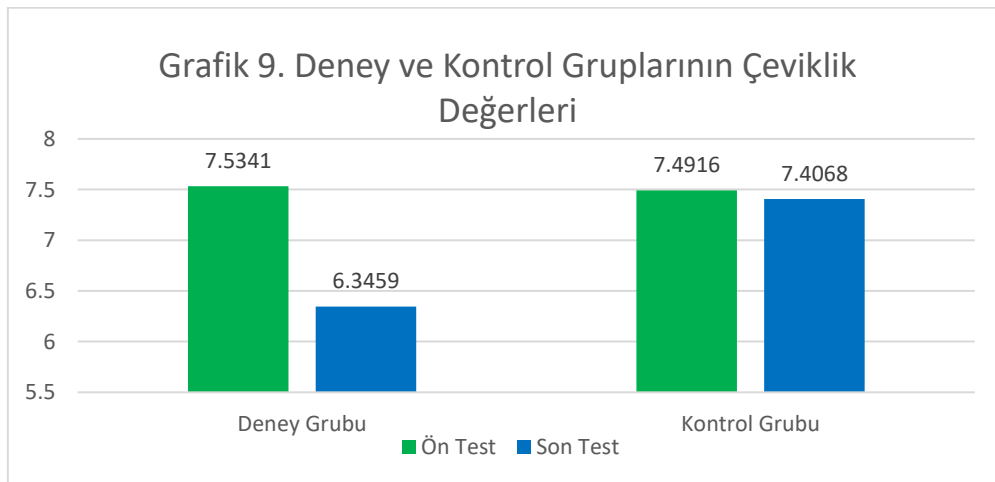
4.9. Hipotez 8: Gruplar Arasında Çeviklik Düzeylerinin Karşılaştırılması

Deney ve kontrol gruplarındaki katılımcıların çeviklik değerleri arasında istatistiki açıdan anlamlı bir fark olup olmadığını araştırmak için $\alpha=0.05$ anlamlılık düzeyinde Bağımlı Gruplarda t-testi ve Bağımsız Gruplarda t-testi analizleri uygulandı.

Yapılan analizlere göre deney grubunun ön ve son testleri arasında anlamlı farklılıklara rastlanmıştır ($t_{(21)}=7,792;p<0,05$). Buna göre katılımcıların son test çeviklik değerleri ön test çeviklik değerlerinden anlamlı şekilde daha düşüktür. Ayrıca katılımcıların deney ve kontrol grupları son test değerleri arasında da anlamlı farklılıklara rastlanmıştır ($t_{(39)}=-3,444;p<0,05$). Başka bir ifade ise deney grubuna uygulanan program kontrol grubuna göre katılımcıların çeviklik değerleri üzerinde anlamlı bir etki yaramıştır. Bunun en belirgin kanıtı oyunlar öncesinde deney ve kontrol gruplarının arasında herhangi bir fark olmamasıdır. Deney ve kontrol gruplarında oyunlar öncesi herhangi anlamlı bir ilişki yokken; oyunlar sonrasında anlamlı ilişkiler ortaya çıkmıştır. (Bkz. İstatistiki Test Sonuçları Ek 2).

Tablo 4.8. Grupların Çeviklik Değerlerinin Karşılaştırmaları (sn)

Gruplar	N	Ort.	S.S.	t	p
Deney Grubu Ön Test	22	7,5341	0,97592	7,792	0,000
Deney Grubu Son Test	22	6,3459	,82173		
Kontrol Grubu Ön Test	19	7,4916	1,2528	0,689	0,500
Kontrol Grubu Son Test	19	7,4068	1,14386		
Deney Grubu Ön Test	22	7,5341	0,97592	0,122	0,903
Kontrol Grubu Ön Test	19	7,4916	1,2528		
Deney Grubu Son Test	22	6,3459	,82173	-3,444	0,001
Kontrol Grubu Son Test	19	7,4068	1,14386		



Grafik 4.9. Grupların Ön-Son Test Çeviklik Değerleri

BÖLÜM V

TARTIŞMA, SONUÇ VE ÖNERİLER

5.1. Tartışma ve Sonuç

Bu çalışma, okul öncesi eğitim kurumlarında oynatılan fiziksel etkinliğe dayalı oyunların psikomotor gelişimi üzerine etkisini incelemek amacıyla yapılmıştır.

Yapılan analizlerle deney ve kontrol gruplarındaki değişimler karşılaştırılmıştır.

Çalışma sonucunda, deney grubunun ön ve son testler arasında dikey sıçrama değerlerinde, uzun atlama değerlerinde, dinamik denge değerlerinde, sürat değerlerinde, tenis topu fırlatma değerlerinde, pençe kuvveti değerlerinde ve çeviklik değerlerinde anlamlı farklılıklar ortaya çıkmıştır. Diğer değerlerde ise herhangi anlamlı farklılıklar ortaya çıkmamıştır.

5.1.1. Hipotez 1: Gruplar Arasında Dikey Sıçrama Değer Düzeylerinin Karşılaştırılması

Deney ve Kontrol gruplarındaki katılımcıların dikey sıçrama değerleri arasında istatistiki açıdan anlamlı bir fark olup olmadığını araştırmak için $\alpha=0.05$ anlamlılık düzeyinde Bağımlı Gruplarda t-testi ve Bağımsız Gruplarda t-testi analizleri uygulandı.

Yapılan analizler sonucunda deney grubunun ön ve son test değerleri arasında anlamlı ilişkilere rastlanmıştır. Ayrıca grupların ön test değerleri arasında anlamlı farklılık yokken, son test değerlerinde anlamlı farklılıklar ortaya çıkmıştır. Farklı bir ifade ile deney grubundaki değişim kontrol grubundaki değişime oranla çok daha hızlı gerçekleşmiştir. Deney grubunda oynatılan oyunları katılımcıların dikey sıçrama değerleri üzerinde anlamlı bir fark yaratmıştır.

Buna göre hipotez 1 kabul edilmiştir.

Saygın ve diğ. (2005)'nin yapmış oldukları çalışmada çocukların hareket eğitiminin dikey sıçrama değerleri üzerinde etkili olduğu görülmüştür. Altınök (2006)'ün anaokulu çocukları üzerinde yapmış olduğu farklı bir çalışmada da uygulanan özel beden eğitimi programları çocukların dikey sıçrama değerleri üzerinde anlamlı farklılıklar yaratmıştır. Hoffman ve diğ. (1995)'nin 12-14 yaş çocuklara uyguladıkları hareket eğitiminin çocukların dikey sıçrama değerleri üzerinde anlamlı farklılıklar yaratmıştır.

İri ve diğ. (2009)'nin 12-14 yaş grubu çocuklara uygulanan futbol beceri antrenmanları sonrasında deney grubu kontrol grubuna göre anlamlı şekilde daha fazla gelişim göstermiştir. Bu çalışmalar bizim çalışmamıza paralellik göstermektedir.

5.1.2. Hipotez 2: Gruplar Arasında Otur Uzan Testi Düzeylerinin Karşılaştırılması

Deney ve Kontrolgruplarındaki katılımcıların otur uzandegerleri arasında istatistiki açıdan anlamlı bir fark olup olmadığını araştırmak için $\alpha=0.05$ anlamlılık düzeyinde Bağımlı Gruplarda t-testi ve Bağımsız Gruplarda t-testi analizleri uygulandı.

Yapılan analizler deney grubunun ön test ve son test değerleri arasında anlamlı farklılıklar ortaya çıkmamıştır. Ancak kontrol gruplarının ön test değerleri ile son test değerleri arasında anlamlı farklılıklar ortaya çıkmıştır ($t_{(21)}=3,775;p<0,05$).

Buna göre hipotez 2 reddedilmiştir.

Saygın ve diğ. (2005)'nin yapmış oldukları çalışmada çocukların hareket eğitiminin otur uzan değerleri üzerinde etkili olduğu görülmüştür. Altınök (2006)'ün anaokulu çocukları üzerinde yapmış olduğu farklı bir çalışmada da uygulanan özel beden eğitimi programları çocukların otur-uzan değerleri üzerinde anlamlı farklılıklar yaratmıştır. Yenal ve diğ. (1999)'nin 10-11 yaş çocukları üzerinde yapmış oldukları araştırmada, deney grubu kontrol grubuna göre anlamlı şekilde daha yüksek ortalamalar elde etmiştir.

5.1.3. Hipotez 3: Gruplar ArasındaUzun Atlama Testi Düzeylerinin Karşılaştırılması

Deney ve Kontrolgruplarındaki katılımcıların uzun atlama değerleri arasında istatistiki açıdan anlamlı bir fark olup olmadığını araştırmak için $\alpha=0.05$ anlamlılık düzeyinde Bağımlı Gruplarda t-testi ve Bağımsız Gruplarda t-testi analizleri uygulandı.

Yapılan analizler deney grubunun ön test ve son test değerleri arasında anlamlı farklılıklar ortaya çıkmıştır.

Buna göre hipotez 3 kabul edilmiştir.

Morris ve diğ. (1982)'nin yapmış oldukları çalışmada çocukların hareket eğitiminin durarak uzun atlama değerleri üzerinde etkili olduğu görülmüştür. Altınök (2006)'ün anaokulu çocukları üzerinde yapmış olduğu farklı bir çalışmada ise 5-6 yaş aralığındaki çocuklara uygulanan özel beden eğitimi programları çocukların durarak uzun atlama değerleri üzerinde anlamlı farklılıklar yaratmamıştır. Yapılan bu çalışmada anlamlı farkların ortaya çıkması uygulanan oyun programları içerisinde atlama ve zıplamaya yönelik oyunların sıklığından kaynaklanmış olabilir.

5.1.4. Hipotez 4: Gruplar Arasında Katılımcılar Sürat Değerlerinin Karşılaştırılması

Deney ve Kontrol gruplarındaki katılımcıların sürat değerleri arasında istatistiki açıdan anlamlı bir fark olup olmadığını araştırmak için $\alpha=0.05$ anlamlılık düzeyinde Bağımlı Gruplarda t-testi ve Bağımsız Gruplarda t-testi analizleri uygulandı.

Yapılan analizler deney grubunun ön test ve son test değerleri arasında anlamlı farklılıklar yaratmıştır. Ayrıca deney ve kontrol grupları arasında ön testler açısından anlamlı farklılıklar ortaya çıkmazken; son testleri arasında anlamlı farklılıklar ortaya çıkmıştır. Başka bir ifade ile oynatılan oyunlar deney grubunun değerlerini kontrol grubu göz önüne alındığında anlamlı bir şekilde değiştirmiştir.

Buna göre hipotez 4 kabul edilmiştir.

Morris ve diğ. (1982) 6 yaş çocuklarında yapmış oldukları çalışmada; Sevimay (1996)'nın yapmış olduğu çalışmada ve Dursun (2004)'ün temel becerileri içeren özel beden eğitimi program tasarısı 6 yaşındaki çocuklar arasında yaptığı çalışmada deney grupları kontrol gruplarına göre çok daha düşük ortalamalar elde etmişlerdir. Oynanan oyunlar çocukların sürat becerilerini bahsedilen çalışmalarda olduğu gibi bizim çalışmamızda da etkilemiştir. Yapılan bu çalışmada literatüre benzer sonuçlar ortaya çıkmıştır.

5.1.5. Hipotez 5: Gruplar Arasında Statik Denge Değerlerinin Karşılaştırılması

Deney ve Kontrol gruplarındaki katılımcıların statik denge değerleri arasında istatistiki açıdan anlamlı bir fark olup olmadığını araştırmak için $\alpha=0.05$ anlamlılık düzeyinde Bağımlı Gruplarda t-testi ve Bağımsız Gruplarda t-testi analizleri uygulandı.

Yapılan analizler deney grubunun ön test ve son test değerleri arasında anlamlı farklılıklar ortaya çıkmamıştır. Ayrıca deney ve kontrol grupları arasında ön testler açısından anlamlı farklılıklar ortaya çıkarken; son testleri arasında anlamlı farklılıklar ortaya çıkmamıştır. Başka bir ifade ile oynatılan oyunlar deney ve kontrol grupları arasında herhangi bir fark oluşturmamıştır.

Buna göre hipotez 5 reddilmiştir.

Tüfekçioğlu (2002)'nın 4-6 yaş çocuklara yönelik algısal motor gelişim programı sonunda çocukların statik dengeleri üzerinde anlamlı değişimler meydana gelmiştir. Altınök (2006)'ün anaokulu çocukları üzerinde yapmış olduğu farklı bir çalışmada ise 5-6 yaş aralığındaki çocuklara uygulanan özel beden eğitimi programları çocukların statik denge değerleri üzerinde anlamlı farklılıklar yaratmıştır.

İri ve Aktuğ (2017)'un spor yapan ve yapmayan 10-14 yaş aralığındaki çocuklarda yapmış oldukları çalışmada spor yapan çocukların denge ortalamaları yapmayan çocukların denge ortalamalarına göre anlamlı şekilde daha yüksek çıkmıştır.

5.1.6. Hipotez6: Gruplar Arasında Tenis Topu Fırlatma Testi Düzeylerinin Karşılaştırılması

Deney ve Kontrolgruplarındaki katılımcıların tenis topu fırlatma değerleri arasında istatistiki açıdan anlamlı bir fark olup olmadığını araştırmak için $\alpha=0.05$ anlamlılık düzeyinde Bağımlı Gruplarda t-testi ve Bağımsız Gruplarda t-testi analizleri uygulandı.

Yapılan analizler deney grubunun ön test ve son test değerleri arasında anlamlı farklılıklar yaratmıştır. Ayrıca deney ve kontrol grupları arasında ön testler açısından anlamlı farklılıklar ortaya çıkmazken; son testleri arasında anlamlı farklılıklar ortaya çıkmıştır. Başka bir ifade ile oynatılan oyunlar deney grubunun değerlerini kontrol grubu göz önüne alındığında anlamlı bir şekilde değiştirmiştir.

Buna göre hipotez 6 kabul edilmiştir.

Morris ve diğ. (1982) 6 yaş çocuklarında yapmış oldukları çalışmada ve Dursun (2004)'un temel becerileri içeren özel beden eğitimi program tasarısı 6 yaşındaki çocuklar arasında yaptığı çalışmada deney grupları kontrol gruplarına göre çok daha yüksek ortalamalar elde etmişlerdir. Oynanan oyunlar çocukların tenis topu fırlatma becerisi bahsedilen

alıřmalarda olduėu gibi bizim alıřmamızda da etkilemiřtir. Yapılan bu alıřmada literatre benzer sonular ortaya ıkmıřtır.

5.1.7. Hipotez 7: Gruplar Arasında Pene Kuvveti Dzeylerinin Karřılařtırılması

Deney ve Kontrol gruplarındaki katılımcıların pene kuvveti deėerleri arasında istatistiki aıdan anlamlı bir fark olup olmadıėını arařtırmak iin $\alpha=0.05$ anlamlılık dzeyinde Baėımlı Gruplarda t-testi ve Baėımsız Gruplarda t-testi analizleri uygulandı.

Yapılan analizler deney grubunun n test ve son test deėerleri arasında anlamlı farklılıklar yaratmıřtır.

Buna gre hipotez 7 reddedilmiřtir.

Saygın ve diė.(2005)'de yapmıř oldukları arařtırmada, deney ve kontrol gruplarının n test pene kuvveti deėerleri arasında anlamlı farklılık bulunmuřtur. Altınk (2006)'n anaokulu ocukları zerinde yapmıř olduėu alıřmada grupların son test deėerleri ve deney grubunun n ve son test deėerleri arasında anlamlı farklılık bulunmuřtur, ancak kontrol grubunun n ve son test deėerleri arasında anlamlı farklılıėa rastlanmamıřtır. Bu alıřmada da literatrdeki bu alıřmalara benzer sonular ortaya ıkmıřtır.

5.1.8. Hipotez8: Gruplar Arasında eviklik Dzeylerinin Karřılařtırılması

Deney ve Kontrol gruplarındaki katılımcıların eviklik testi deėerleri arasında istatistiki aıdan anlamlı bir fark olup olmadıėını arařtırmak iin $\alpha=0.05$ anlamlılık dzeyinde Baėımlı Gruplarda t-testi ve Baėımsız Gruplarda t-testi analizleri uygulandı.

Yapılan analizler deney grubunun n test ve son test deėerleri arasında anlamlı farklılıklar yaratmıřtır. Ayrıca deney ve kontrol grupları arasında n testler aısından anlamlı farklılıklar ortaya ıkmazken; son testleri arasında anlamlı farklılıklar ortaya ıkmıřtır. Bařka bir ifade ile oynatılan oyunlar deney grubunun deėerlerini kontrol grubu gz nne alındıėında anlamlı bir řekilde deėiřtirmiřtir.

Buna gre hipotez 8 reddedilmiřtir.

Sevimay (1986)'da 3-6 yař aralıėında ocukların motor performanslarını incelediėi alıřmada uygulanan programın ocuların eviklik becerilerini etkilediėi ve eviklik

sürelerini azalttığını tespit etmiştir. Morris ve diğ. (1982) yapmış oldukları çalışmada benzer sonuçlar ortaya çıkmıştır. Ayrıca Altınök (2006)'ın anaokulu çocukları üzerinde yapmış olduğu çalışmada grupların son test değerleri ve deney grubunun ön ve son test değerleri arasında anlamlı farklılık bulunmuştur. Yapılan bu çalışmada literatürdeki çalışmalarla paralellik göstermektedir.

5.2. Öneriler

- 1) Yapılacak benzer bir çalışma daha fazla katılımcı ve daha geniş sınırlılıklar belirlenerek ilçe, illerde yapılabilir.
- 2) Bu araştırma anaokulu öğrencileri ile yapılmıştır. Farklı çalışmalarda farklı yaş gruplarında olan çocuklarla gerçekleştirilebilir.
- 3) Bu çalışmalara farklı uygulamalarda dahil edilebilir.
- 4) Kontrol ve deney grupları belirlenirken çok daha homojen gruplar oluşturularak benzer çalışmalar yapılabilir.
- 5) Önlemler alınması açısından bilimsel bulgular kapsamında çocukların spor ortamında diğer parametrelerle incelenebilir.

KAYNAKÇA

- Ahmetoğlu, E. ve Ercan, Z. G. (2014). *Place and Significance of Game in Preschool Education in Turkey*. In H. Başal, E. Ömeroğlu, & Z. Kostova (Eds.), *Preschool Education in Turkey and in the World: A Theoretical and Empirical Perspective* (pp. 447-457). Sofia: St. Kliment Ohridski University Press.
- Akandere, M. (2004). *Eğitici Okul Oyunları*, Ankara: Nobel Yayınları. Akınbay, H. (2014). Okul öncesi dönemde oyunun önemi ve çocukların motor gelişimleri üzerine etkileri. Yüksek Lisans Tezi. Selçuk Üniversitesi, Sağlık Bilimleri Enstitüsü, Beden Eğitimi ve Spor Anabilim Dalı, Konya
- Aksoy, A. B. ve Dere Çiftçi, H. (2014). *Erken Çocukluk Döneminde Oyun*. Ankara: Pegem.
- Alkaş Ulusoy, Ç., Saygı, E. ve Umay, A. (2017). *İlköğretim matematik öğretmenlerinin zeka oyunları dersi ile ilgili görüşleri*. Hacettepe Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi, 32 (2), 280-294.
- Altınkök, M. (2006). *Temel motor hareketlerinin geliştirilmesini içeren özel beden eğitimi program tasarısının 5-6 yaş çocuklarının temel motor hareketlerinin gelişimine etkisinin incelenmesi*. Yüksek Lisans Tezi. Marmara Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Beden Eğitimi ve Spor Öğretmenliği Anabilim Dalı, Spor Eğitimi Bilim Dalı, İstanbul.
- And, M. (2007). *Oyun ve Bugü: Türk Kültüründe Oyun Kavramı*. İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.
- Aral, N., Gürsoy, F. ve Köksal, A. (2001). *Okul Öncesi Eğitimde Oyun*. Ya-Pa Yayın, İstanbul.
- Arı, R. (2003). *Gelişim ve Öğrenme*. Atlas Kitabevi, Konya.

- Arifoğlu, G. (2015). *Okul öncesi dönem çocuklarına yönelik hazırlanan masal kitaplarındaki görsellerin semantik açıdan analizi*. Yüksek lisans tezi, Ondokuz Mayıs Üniversitesi, Eğitim Bilimler Enstitüsü, Samsun.
- Arnold, A. (1980). *Çocuğunuz ve Oyun* (R. Mahmudoglu, Çev.). İstanbul: Ece Yayınları.
- Aşık Öztürk, M. (2018). *Okul öncesi eğitim kurumlarında grup ortamlarındaki oyunun değerlendirilmesi*. Yüksek lisans tezi, Trakya Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Edirne.
- Ata, S. (2016). *Okul öncesi öğretmenlerinin dış mekânda oyun uygulamaları ve çocukların dış mekânda oyun oynamalarına ilişkin görüşlerinin incelenmesi*. Yüksek lisans tezi, Hacettepe Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Ankara.
- Ataçocuğu, M. (2018). *Brain fit egzersizlerinin 4-18 yaş arasındaki çocuklarda dikkat-odaklanma gelişimi, görsel gelişim, işitsel gelişim, sosyal-duygusal gelişim, psiko-motor gelişimi üzerine etkisi*. Yüksek lisans tezi, Muğla Sıtkı Koçman Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Muğla.
- Atay, M. (2005). *Çocukluk Döneminde Gelişim*. Kök Yayıncılık: Ankara.
- Aytekin, S. (2015). *Çocuk oyun ve oyuncakları bağlamında toplumsal cinsiyet inşası*. Yüksek lisans tezi, Cumhuriyet Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Sivas.
- Babayiğit, Ö. (2016). *İlk okuma yazma öğretiminde oyunla öğretim yöntemi uygulamaları*. Yayımlanmamış Doktora tezi, Anadolu Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Eskişehir.
- Baki, N. (2018). *Zekâ oyunları dersinde uygulanan geometrik- mekanik oyunların öğrencilerin akademik öz yeterlik ve problem çözme becerilerine etkisi*. Yüksek lisans tezi, Kırıkkale Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Kırıkkale.
- Baltacı, G. (2008). *Çocuk ve Spor*. Klasmat Matbaacılık, ss, 49-54.
- Başaran, İ. E. (2005). *Eğitim Psikolojisi*. Ankara: Pegema Yayıncılık.
- Bayhan, P. ve Artan, İ. (2005). *Çocuk Gelişimi ve Eğitimi*. Ankara: Morpa.
- Bedirhanoglu, I. (2011). *İlköğretim I. kademe öğrencilerinin serbest zamanlarında oynadıkları yöresel çocuk oyunları (Erzurum ili örneği)*. Yüksek lisans tezi, Atatürk Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Erzurum.

- Beken, S. (2009). *Montessori yöntemi etkinliklerinin 5–6 yaş çocuklarının el becerilerinin gelişimine etkisi*. Yüksek lisans tezi, Adnan Menderes Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Aydın.
- Bodrova, E., ve Leong, D. J. (2015). *Vygotskian and Post-Vygotskian Views on Children's Play*. *American Journal of Play*, 7(3), 371-388.
- Bozan, N. (2014). *Okul öncesi eğitimde oyunun öğretmen görüşlerine göre değerlendirilmesi*. Yüksek lisans tezi, Atatürk Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Erzurum.
- Bressel, E., Yonker, J. C., Kras, J., & Heath, E. M. (2007). *Comparison of static and dynamic balance in female collegiate soccer, basketball, and gymnastics athletes*. *Journal of athletic training*, 42(1), 42-46.
- Brown, L. , Bruns, Y. R. , Watter, P., Gibbons, K. S. & Gray, P. H. (2015). *Motor performance, postural stability and behaviour of non – disabled extremely preterm and low birth weight children at four to five years of age*. Queensland: Early Human Development 91, 309-315.
- Bruce, T. (1999). *Time to play in early childhood education*, London: Hodden and Stoug.
- Budak, O. (2016). *4-5 yaş çocuklarının oyuncak tercihleri ile oyun becerileri arasındaki ilişkinin incelenmesi*. Yüksek lisans tezi, Gazi Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Ankara.
- Bulut Pedük, Ş., Baran, G., Aral, N. ve Çimen, S. (2000). *Çocuk Gelişimi 2*, Ya-Pa Yayınları, ISBN: 9789754246209, Sy.61-62.
- Can, G., Ceyhan, A. A., Türküm, A. S., Diken, İ. H., ve Dağlıoğlu, E. (2011). *Erken çocukluk döneminde gelişim 1*. Eskişehir: Anadolu Üniversitesi.
- Canbay, İ. (2012). *Matematikte eğitsel oyunların 7. sınıf öğrencilerinin öz düzenleyici öğrenme stratejileri, motivasyonel inançları ve akademik başarılarına etkisinin incelenmesi*. Yüksek lisans tezi, Marmara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, İstanbul.
- Canlı, G. A. (2014). *Gelişen dünyada çağdaş çocuk oyun alanları*. Yüksek lisans tezi, Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü, İstanbul.
- Celayir, İ. (2015). *İlkokul programı oyun ve fiziki etkinlikler dersinin işlevselliğinin ve geleneksel çocuk oyunlarının uygulanabilirliğine göre incelenmesi*. Yüksek lisans tezi, Fırat Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Elazığ.

- Çankaya, G. (2014). *Çocukların oynadıkları oyunlara göre empati ve saldırganlık düzeylerinin incelenmesi*. Yüksek lisans tezi, İstanbul Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, İstanbul.
- Çelenk, S. (2007). *İlkokuma Yazma Programı ve Öğretimi*. Ankara: Maya Akademi.
- Dağbaşı, G. (2007). *Oyun tekniği ve arapça öğretiminde kullanımı*. Yüksek lisans tezi. Gazi Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Ankara.
- Dal, N. (2015). *El tercihi belirlenen 10-11 yaş grubu çocukların okçuluk öğretiminde psikomotor ve bilişsel yeteneklerinin okçuluk performansı ile arasındaki ilişki*. Doktora tezi, Celal Bayar Üniversitesi Sağlık Bilimleri Enstitüsü, Manisa.
- Demir, A. (2018). *Okul öncesi çocuklarda aktif videolu oyunları ve denge antrenmanı etkilerinin karşılaştırılması*. Doktora tezi. Mersin Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Beden Eğitimi ve Spor Anabilim Dalı, Mersin.
- Demiral, Ş. (2010). *Judo çalışan 7-12 yaş grubu çocuklarda (bay-bayan) judo eğitsel oyunlarının motor becerilerinin gelişimine etkisinin incelenmesi*. Doktora Tezi. Marmara Üniversitesi Sağlık Bilimleri Enstitüsü, Beden Eğitimi ve Spor Anabilim Dalı, İstanbul.
- Demirhan Sayın, M. E. (2016). *Dijital oyunların bilişsel yeteneklere etkileri: faktör referanslı bilişsel test kiti ile oyuncu ve oyuncu olmayan grupların karşılaştırılması*. Doktora tezi, Marmara Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.
- D'Hondt, E., Deforche, B., Gentier, I., De Bourdeaudhuij, I., Vaeyens, Philippeaerts, R. ve Lenoir, M. (2013). *A longitudinal analysis of gross motor coordination in overweight and obese children versus normal-weight peers*, Int J Obes (Lond). 37(1), 61-67.
- Driscoll, A. ve Nagel, N. G. (2008). *Early childhood education, birth-eight*. Fourth Edition, Pearson Education, 467 p. USA.
- Dursun, M. Z. (2003). *Temel becerileri içeren özel beden eğitimi program tasarısının okulöncesi 6 yaş çocukların motor beceri erişileri üzerine etkisi*. Hacettepe Üniversitesi Sağlık Bilimleri Yönetmeliğinin Spor Bilimleri Ve Teknolojisi Programı İçin Öngördüğü Bilimde Uzmanlık Tezi, Ankara.

- Dursun, M. Z. (2004). *Temel becerileri içeren özel beden eğitimi program tasarısının okul öncesi 6 yaş çocukların motor beceri erisileri üzerine etkisi*. Hacettepe Üniversitesi Yüksek Lisans Tezi, Ankara 2004
- Elkind, D.(2011). *Oyunun Gücü*. İstanbul: İmge Kitabevi.
- Engin, A. O., Seven, M. A. ve Turhan, V. (2004). *Oyunların Öğrenmede Yeri ve Önemi*, Atatürk Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi, 4 (2), 109-120.
- Erdoğan, C. (2014). *Okul öncesi eğitim alan çocuklarda denge ve koordinasyon çalışmalarının bazı motorik özellikler üzerine etkisi*. Doktora Tezi. Gazi Üniversitesi, Sağlık Bilimleri Enstitüsü, Beden Eğitimi ve Spor Anabilim Dalı, Ankara.
- Eynur, A. (2013). *Kütahya ili merkez ilçesi okul öncesi kurumlarında okuyan öğrencilerin kaba motor beceri gelişimlerinin incelenmesi*. Yüksek lisans tezi, Dumlupınar Üniversitesi Sağlık Bilimleri Enstitüsü, Kütahya.
- Filiz, N. (2008a). *Beden eğitimi ve oyun öğretiminde ortamların özellikleri*. C. Bayrak (Ed.), *Beden eğitimi ve oyun öğretimi içinde* (s. 113-134). Eskişehir: Anadolu Üniversitesi Açıköğretim Fakültesi Yayını.
- Filiz, N. (2008b). *Oyun Öğretiminde Oyunların Sınıflandırılması*. C. Bayrak (Ed.), *Beden eğitimi ve oyun öğretimi içinde* (s. 155-176). Eskişehir: Anadolu Üniversitesi Açıköğretim Fakültesi Yayını.
- Frost, J. L., Wortham, S. C., ve Reifel, R. S. (2008). *Play and child development* (3rd ed.). Upper Saddle River, NJ: Pearson/Merrill Prentice Hall.
- Gallahue, D. (1982). *Understanding Motor Development in Children*. USA: John Wiley & Sons.
- Gallahue, D. (1989). *Understanding Motor Development*. Carmen, Indiana: Benchmark Pres.
- Gallahue, D. L., Ozmun, J. C. ve Goodway, J. D. (2014). *Motor gelişimi anlamak: bebekler, çocuklar, ergenler, yetişkinler*. (Çev. Ed. D. Sevimay Özer ve A. Aktop). (7. Basımdan Çev.) Ankara: Nobel Akademik Yayıncılık. (Eserin orijinali 2012'de yayımlandı).
- Gashi, J. (2015). *Popüler bir kültür örneği olarak futbol*. Yüksek lisans tezi, Marmara Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.

- Gedik, M. (2012). *Ortaokul ikinci sınıf öğrencilerinin temel dil becerilerinin geliştirilmesinde eğitsel oyunların başarı ve kalıcılığa etkileri*. Yayınlanmamış doktora tezi, Atatürk Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Erzurum.
- Gestwicki, C. (2011). *Developmentally appropriate practice: Curriculum and development in early education* (4th ed.). CA: Wadsworth, Cengage Learning.
- Ginsburg, K. R. (2007). *The Importance of Play in Promoting Healthy Child Development and Maintaining Strong Parent-Child Bonds*. American Academy of Pediatrics, 119(1), 182-191. doi:10.1542/peds.2006-2697.
- Göktepe, S. N. (2015). *Okul öncesi dönem din eğitiminde oyun, oyuncak ve görsel sanat etkinliği örnekleri*. Yüksek lisans tezi, Cumhuriyet Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Sivas.
- Gray, P. (2011). *The Decline of Play and the Rise of Psychopathology in Children and Adolescents*. American Journal of Play, 3(4), 443-463.
- Gribble, P. A., Kelly, S. E., Refshauge, K. M., ve Hiller, C. E. (2013). *Interrater reliability of the star excursion balance test*. Journal of athletic training, 48(5), 621-626.
- Gül, Ö. (2012). *Oyun ve hareket temelli büyük kas beceri eğitim programlarının 4-5 yaş çocuklarının büyük kas becerilerine etkisinin karşılaştırılması*. Doktora Tezi. Selçuk Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Çocuk Gelişimi ve Ev Yönetimi Anabilim Dalı, Çocuk Gelişimi ve Eğitimi Bilim Dalı, Konya.
- Gültat, B. (2005). *Çocuk gelişiminde oyunun önemi*.Yayınlanmamış Yüksek lisans tezi, İstanbul Üniversitesi Hasan Ali Yücel Fakültesi, İstanbul.
- Güneş, F. (2015). *Oyunla Öğrenme Yaklaşımı*. TurkishStudies International PeriodicalfortheLanguages, LiteratureandHistory of TurkishorTurkic, 10 (11), 773- 786.
- Güven, A. (2018). *Erzurum ilinde oynanan geleneksel oyunların araştırılması ve beden eğitimi derslerine uyarlanması*. Yüksek lisans tezi, Atatürk Üniversitesi Kış Sporları Ve Spor Bilimleri Enstitüsü, Erzurum.
- Güven, G. (2006). *Kütahya'daki okul öncesi eğitim kurumlarında uygulanan oyun ve spor programlarının incelenip değerlendirilmesi*.Yüksek Lisans Tezi. Dumlupınar Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Beden Eğitimi ve Spor Anabilim Dalı, Kütahya.

- Hamamcı, Z. ve Hamamcı, E. (2015). *Çocuk gelişimi kuramları ve dil öğretmenleri için yansımaları*. Eğitim ve Öğretim Araştırmaları Dergisi. 4,125-134.
- Hazar, Z. (2016). *Fiziksel hareketlilik içeren oyunların 11-14 yaş grubu ortaokul öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığına etkisi*. Doktora tezi, Gazi Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Ankara.
- Hofman, J. R., Stavsky, H., ve Falk, B. (1995). *The Effect Of Water Restriction Anaerobic Power And Vertical Jumping Height _n Basketball Players*, Int J Sport Med., 16 s.214–8.
- Hoşgör, A. (2010). *İlköğretim 1. sınıf öğretmenlerinin matematik derslerinde oyun etkinliklerinin kullanımına ilişkin görüşleri*. Yüksek lisans tezi. Çukurova Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Adana.
- Huizinga, J. (1995). *Homo Ludens Oyunun Toplumsal Tarihi Üzerine Bir Deneme*, M.A. Kılıçbay (çev.), Ayrıntı Yayınları (orijinal baskı tarihi 1995), İstanbul.
- Huizinga, J. (2010). *Homo Ludens*. A. Kılıçbay (çev.) İstanbul: Ayrıntı Yayınları (Orijinal baskı tarihi 1938).
- İlgar, Z. M. ve Coşkun, S. (2006). *Çocuklarda hareket gelişimi ve eğitimi*. Erzurum: Eser Ofset Matbaacılık.
- İnal, A. N. (2003). *Beden Eğitimi ve Spor Bilimi*. Ankara: Nobel Yayınları.
- İnan, M. (2004). *Çocuk ve Spor*. İstanbul: Morpa Kültür Yayınları.
- İri, R., Sevinç, H., ve Süel, E. (2009). *12–14 yaş grubu çocuklara uygulanan futbol beceri antrenmanının temel motorik özelliklere etkisi*. Uluslararası İnsan Bilimleri Dergisi, 6(2), 122-131.
- İri, R. ve Aktuğ, Z. B. (2017). *Çocuklarda sporun motor beceri üzerine etkisinin incelenmesi* (Investigating the effect of sports on motor skills in children. International Journal of Human Sciences, ISSN:2458-9489, Vol: 14, Issue: 4.
- Johnson, J. E., Christie, J. F. ve Yawkey, T. D. (1998). *Play and early childhood development. (2nd ed.)*. New York: Longman.
- Johnson, L. L., Yawkey, D. T., ve Christie, F. J. (1987). *Play and early childhood development*. New York, NY: Harper Collins Publishers.
- Kaçır, O. (2013). *Okul öncesi 60-72 aylık dönem çocuğunun sosyal duygusal uyumunda eğitsel oyunun etkisi*. Yüksek Lisans Tezi. Çanakkale Onsekiz Mart

Üniversitesi, Sağlık Bilimleri Enstitüsü, Beden Eğitimi ve Spor Anabilim Dalı, Çanakkale.

- Kandır, A. ve Alpan, Y. (2008). *Sosyal duygusal değerlendirme aracının (ITSEA) farklı sosyo-ekonomik düzeylerde uygulanması*. Türk Eğitim Bilimleri Dergisi, 6(1), 41-61.
- Karakaş, G. (2018). *Hafif düzeyde zihinsel engelli çocuklara uygulanan serbest zaman aktivitelerinin fiziksel uygunluk ve motor gelişimleri üzerine etkisi*. Doktora tezi, Sakarya Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Sakarya.
- Karaoğlu, H. (2016). *Okul öncesi dönem çocuklarının gelişim özellikleri ve sosyal beceri düzeyleri*. Yüksek lisans tezi, Mehmet Akif Ersoy Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Burdur.
- Kılıçoğlu, M. (2006). *Anasınıfı, Hazırlık Ve İlköğretim Birinci Sınıflarda Okuyan Görme Engelli Öğrencilerin Oyunlarının Değerlendirilmesi: Karşılaştırmalı Bir Araştırma*. Yüksek Lisans Tezi, Selçuk Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Konya.
- Kuru, O. ve Köksalan, B. (2012). *9 Yaş Çocuklarının Psiko-motor Gelişimlerinde Oyunun Etkisi*. Cumhuriyet International Journal of Education, 1 (2), 37-51.
- Küçükçaya, E. (2008). *Beden eğitimi ve oyun öğretiminde araçlar*. C. Bayrak (Ed.), *Beden eğitimi ve oyun öğretimi içinde* (s. 93-111). Eskişehir: Anadolu Üniversitesi Açıköğretim Fakültesi Yayını.
- LaFreniere, P. (2011). *Evolutionary Functions of Social Play: Life Histories, Sex Differences, and Emotion Regulation*. American Journal of Play, 3(4), 464-488.
- Maden Ellialtıoğlu, F. (2005). *Okulöncesi Dönemde Oyun ve Oyun Örnekleri*. Y-Pa Yayın, İstanbul.
- MEGEP. (2009). *Çocuk Gelişimi ve Eğitimi - Oyun Etkinliği 1*. Ankara: Milli Eğitim Bakanlığı. 10 14, 2014 tarihinde Milli Eğitim Bakanlığı: http://mebk12.meb.gov.tr/meb_iys_dosyalar/56/07/973760/dosyalar/2012_12/08090655_oyunetkinlikleri1.pdf adresinden alındı.
- Mengütay, S. (2005). *Çocuklarda Hareket Gelişimi ve Spor*. Morpa Kültür Yayınları, ss, 13-14.

- Mercan, C. (2018). *Ahşap oyuncakların çocuk gelişiminde yeri ve ahşap oyuncaklar için tasarım önerileri*. Yüksek lisans tezi, Hacettepe Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü, Ankara.
- Mısırlı, G. (2018). *Oyunun toplumsal ve kültürel işlevini yitirishi: gelenekselden dijital oyun kavramının yapısal dönüşümü*. Yüksek lisans tezi, Atatürk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Erzurum.
- Morris, M., Williams, M., Atwater, E., ve Wilmore, H. (1982). *Age and sex differences in motor performance of 3 through 6 year old children*, Research Quarterly For Exercise and Sport., Vol. 53, No.3, 214–221 1982.
- Moyles, J. R. (2012). *A-Z of play in early childhood*. Berkshire, England: McGraw Hill.
- Mülazimoğlu, Ö. (2006). *Bruninks-oseretsky motor yeterlilik testinin geçerlilik ve güvenilirlik çalışması ve beş-altı yaş grubu çocuklara uygulanan cimnastik eğitim programının motor gelişimine etkisinin incelenmesi*.Doktora Tezi. Ankara Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü, Ev Ekonomisi (Çocuk Gelişimi ve Eğitimi) Anabilim Dalı, Ankara.
- Oğuzkan, Ş ve Güler, O. (1996). *Okulöncesi Eğitimi*, Milli Eğitim Basımevi, İstanbul, s.185.
- Oktay, A. (2007). *Yaşamın Sihirli Yılları: Okul Öncesi Dönem*. 6. Baskı, Epsilon Yayıncılık, İstanbul.
- Oktay, A. (2013). *Oyuna kuramsal yaklaşım*. U. Tüfekçioğlu (Ed.), Çocukta oyun gelişimi (2. Baskı) içinde (s. 37-54). Eskişehir: Anadolu Üniversitesi Açıköğretim Fakültesi Yayını.
- Ömeroğlu, E. (1992). *Çocuk ve Oyun*. T.C. Başbakanlık Aile Araştırma Kurumu Yayınları, Ankara.
- Özdenk, Ç. (2007). *6 yaş grubu öğrencilerinin psikomotor gelişimlerinin sağlanmasında oyunun yeri ve önemi*. Yüksek lisans tezi, Fırat Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Elazığ.
- Özdenk, Ç. (2007). *6 Yaş Grubu Öğrencilerinin Psikomotor Gelişimlerinin Sağlanmasında Oyunun Yeri ve Önemi*. Yüksek Lisans Tezi. Fırat Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Eğitim Bilimleri Anabilim Dalı, Elazığ.
- Özdoğan, B. (2004). *Çocuk ve Oyun*.Anı Yayıncılık, Ankara.
- Özer, Y.D.D.D.S. ve Özer, P.D.M.K. (2005). *Çocuklarda Motor Gelişim*. Nobel Yayın Dağıtım.

- Özyeşer Cinel, N. (2006). *Farklı sosyo ekonomik düzeydeki 3-6 yaş grubu çocuğu olan anne babaların oyuncak ve oyun materyalleri hakkındaki görüşlerinin ve bu yaş grubu çocukların sahip oldukları oyuncak ve oyun materyallerinin incelenmesi*. Yüksek lisans tezi, Gazi Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Ankara.
- Pehlivan, H. (2005). *Oyun ve Öğrenme*. Anı Yayıncılık, Ankara, s.1.
- Pehlivan, H. (2012). *Oyun ve Öğrenme*. (3. Baskı). Ankara: Anı Yayıncılık.
- Pellegrini, A. D., ve Smith, P. K. (1998). *The Development of Play During Childhood: Forms and Possible Functions*. Child Psychology and Psychiatry Review, 3(2), 51-57. doi:10.1017/s1360641798001476.
- Plisky, P. J., Rauh, M. J., Kaminski, T. W., ve Underwood, F. B. (2006). *Star Excursion Balance Test as a predictor of lower extremity injury in high school basketball players*. Journal of Orthopaedic & Sports Physical Therapy, 36(12), 911-919.
- Poyraz, H. (2003). *Okul Öncesi Dönemde Oyun ve Oyuncak*.Ankara: Anı Yayıncılık.
- Ryall, E., Russell, W. ve MacLean, M. (2013). *The philosophy of play*. New York, NY: Routledge.
- San Bayhan, P. ve Artan, İ. (2009). *Çocuk Gelişimi ve Eğitimi*.Morpa Kültür Yayınları, İstanbul.
- Sarı K. (2001). *Temel psikomotor becerilerin gelişimine farklı eğitim kurumları ve deneklerin özlük niteliklerine bağlı değişkenlerin etkisi*. Yayımlanmamış Yüksek lisans tezi, Selçuk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Konya.
- Saygın, Ö. (2003). *10–12 yas çocukların fiziksel aktivite düzeyleri ve fiziksel uygunluklarının incelenmesi*,M.Ü. Sag. Bil. Ens. Bed. Egt. ve Spor ABD.YayımlanmamışDoktora Tezi. S: 60, İstanbul.
- Sel, R. (1993). *Beden Eğitimi Oyun ve Öğretimi*. Milli Eğitim Basımevi, İstanbul, s.34.
- Selçuk, K. (2016). *Montessori yönteminin anaokulu çocuklarının büyük kas becerilerine etkisinin incelenmesi*.Yüksek Lisans Tezi. Necmettin Erbakan Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, İlköğretim Anabilim Dalı, Okul Öncesi Eğitim Bilimi Dalı, Konya.
- Senemoğlu, N. (2004). *Gelişim Öğrenme ve Öğretim*. Ankara: Gazi Kitabevi.

- Sevimay, D. (1986). *3–6 yaş çocuklarının motor performanslarının incelenmesi*. Yüksek Lisans Tezi, Hacettepe Üniversitesi Çocuk Gelişimi ve Eğitimi Bölümü Bilim Uzmanlığı, Ankara.
- Sevimay Özer, D. Ve Özer, M. K. (2012). *Çocuklarda motor gelişim*. (Yedinci Baskı) Ankara: Nobel Akademik Yayıncılık.
- Sevinç, M. (2004). *Erken Çocukluk Gelişimi ve Eğitiminde Oyun*. İstanbul: Morpa.
- Shaffer, S. W., Teyhen, D. S., Lorenson, C. L., Warren, R. L., Koreerat, C. M., Straseske, C. A., ve Childs, J. D. (2013). *Y-balance test: a reliability study involving multiple raters*. *Military medicine*, 178(11), 1264-1270.
- Sheridan, M. D. (2002). *Play in early childhood: from birth to six years*. Abingdon: Routledge.
- Soylu, Y. (2001). *Matematik derslerinin öğretiminde (I. devre 1,2,3,4,5. sınıf) başvurulabilecek eğitici-öğretici oyunlar*. Yüksek lisans tezi, Atatürk Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Erzurum.
- Sroufe, L. A., Duggal, S., Weinfield, N., Carlson, E., ve Miller, S. M. (2000). *Relationships, Development, and Psychopathology*. In A. J. Sameroff & M. Lewis (Eds.), *Handbook of Developmental Psychopathology* (2nd ed., pp. 1-17). New York, NY: Kluwer Academic/Plenum Publishers.
- Steitz, J., Jenni, O. G., Molinari, L., Largo, R. H. ve LatalHajna, B. (2006). *Correlations Between motor perfonce and cognitive functions İnchildrenbron<1250g at school age*. New York:Neuropediatrics.
- Susüzer, K. (2006). *Oyun yoluyla fransızca öğretimi*. Yayımlanmamış Yüksek lisans tezi, Çukurova Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Adana.
- Şahin, S. (2013). *Okul öncesi dönemde motor gelişim*. F. Turan (Ed.). *Okul öncesi dönemde gelişim*. Ankara: Hedef, ss.226-236
- Şimşek, S. (1998). *İlköğretim 8. sınıf beden eğitimi dersinin öğrencilerin psikomotor gelişimine katkısı konusunda beden eğitimi öğretmenleri ve öğrencilerin görüşleri*. Yayımlanmamış Yüksek lisans tezi, Pamukkale Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Denizli.
- T.C. Milli Eğitim Bakanlığı, (2007). *Psikomotor Gelişim – Mesleki Eğitim Ve Öğretim Sisteminin Güçlendirilmesi Projesi Kitapçığı*, Sayı 3.
- Tan, U. (2008). *Çoklu zeka kuramına göre 3-6 yaş arasındaki çocukların yöneldikleri oyuncakların mesleki eğilimleri belirlemede rolü ve bir model önerisi*.

- Yüksek lisans tezi, Marmara Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.
- Tepe, M. G. (2018). *Ankara Çankaya ilçesinde bir ilköğretim okulunda okuyan 9-10 yaş çocukların temel motorik özelliklerinin ölçülmesi*. Yüksek lisans tezi, Aksaray Üniversitesi Sosyal Bilimleri Enstitüsü, Aksaray.
- Timurkaan, S. (2003). *Farklı fiziki özelliklere sahip yerleşim bölgelerinde yaşayan 6 yaş grubu çocuklarının psikomotor gelişimlerinin karşılaştırılması*. Yayımlanmamış Yüksek lisans tezi, İnönü Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Malatya.
- Topkaya, İ. (2004). *Oyun Beden Eğitimi ve Spor Öğretiminin Eğitsel Temelleri*. İstanbul: Hayat Yayınları.
- Tüfekçioğlu, E. (2002). *Okul öncesi 4-6 yaş çocuklarında algısal motor gelişim programlarının denge ve çabukluk üzerine etkisi*. M. Ü. Sag. Bil. Ens. Yüksek Lisans Tezi, İstanbul.
- Tüfekçioğlu, U. (2013). *Çocuk Eğitiminde Oyun ve Önemi*. U. Tüfekçioğlu (Ed), *Çocukta Oyun Gelişimi* (2. Baskı) içinde (s. 1-36). Eskişehir. Anadolu Üniversitesi, Açıköğretim Fakültesi Yayını. *Türkçe Sözlük* (2011). Ankara: Türk Dil Kurumu.
- Uğurel, I. (2008). *Matematik ve Oyun Etkileşimi*. Gazi Üniversitesi, Gazi Eğitim Fakültesi Dergisi, 28 (3), 75-98.
- Uluğ, E. (2014). *Oyun Kuramları*. H. G. Ogelman (Ed.), *Yaşamın ilk yıllarında oyun: oyuna çok yönlü bakış içinde* (s. 49-62). Ankara: Pegem Akademi.
- Ulusoy, D. D. A. (2004). *Gelişim ve Öğrenme*. Ankara: Anı Yayıncılık.
- Ulutaş, A. (2011). *Okul öncesi dönemde (6 yaş) belli başlı oyunların çocukların psikomotor gelişimine etkisi*. Yüksek lisans tezi, İnönü Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Malatya.
- Ünal, İ. (2016). *Beden eğitimi ve spor dersinde kullanılan farklı öğretim yöntemlerinin ortaokul öğrencilerinin bilişsel ve psikomotor erişileri üzerine etkisi ile beden eğitimi ve spor dersine yönelik tutumlarının belirlenmesi*. Yüksek lisans tezi, Mehmet Akif Ersoy Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Burdur.
- Verenikina, I. P. H. ve Lysaght, P. (2003). *Child's play: computer games, theories of play and children's development*. Australian Computer Society.

- Veziroğlu, M. (2012). *Erken çocukluk döneminde fiziksel gelişim*. E. Kargı (Ed.). Erken Çocukluk Döneminde Gelişim. Ankara: Pegem akademi, s.18-31.
- Yarım kaya, E. ve Ulucan, H. (2015). *The Effect of Movement Education Program on The Motor Development of Children*, International Journal of New Trends in Arts, Sports Science Education, 4(1), ss, 7-48.
- Yavuz yılmaz, M. (2018). *5. sınıf öğrencilerinin 'elektrik' konusundaki akademik başarılarına ve motivasyonlarına etkisi*. Yüksek lisans tezi, Gazi Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Ankara.
- Yenal T. H., Çamlıyer H., ve Saraçoğlu A. S. (1999) *İlköğretim İkinci Devre Çocuklarında Beden Eğitimi Ve Spor Etkinliklerinin Motor Beceri ve Yetenekler Üzerine Etkisi*, G.Ü. BESBD, Cilt 4 s. 15-24.
- Yiğit, E. (2017). *Çocukların dijital oyun bağımlılığında ailelerin bazı değişkenler açısından incelenmesi*. Yüksek lisans tezi, Yüzüncü Yıl Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Van.
- Yiğitoğlu, V. (2018). *Oyun değer-dijital oyunlar ve kullanıcılar üzerine bir inceleme: to the moon örneği*. Doktora tezi, Maltepe Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.
- Yorulmaz, Z. (2017). *Okul öncesi öğrencilerinin benlik algılarının ve sosyal uyumlarının bazı değişkenlere göre incelenmesi*. Yüksek lisans tezi, Karadeniz Teknik Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Trabzon.

EKLER

Ek1: Veriler

Ek 2:Haftalık Oyun Programı

E 3: Veli Bilgilendirme ve İzin Formu

Ek 4:Öğrencilerin Sosyo-Demografik Durum Formları

EK 1: Veriler

[illegible]

EK 2: Haftalık Oyun Programı

Aşağıda belirttiğim oyun programı 8 hafta boyunca, haftada 3 gün 45 dakika olarak planlanmıştır.

GÜN	FİZİKSEL ETKİNLİĞE DAYALI OYUNLAR	UYGULANAN SÜRE
PAZARTESİ	Kanguru sıçrayışı	Oyunlar öncesi 10 dakika ısınma egzersizleri uygulanmış, 45 dakika oyunlara yer verilmiş ve 5 dakika strecing egzersizleri yapılmıştır.
	Sekerek yarış	
	Dönen top üzerinden sıçrama	
	İp çekmece	
	Sürekli koşu yarışı	
ÇARŞAMBA	Ördek yürüyüşü	Oyunlar öncesi 10 dakika ısınma egzersizleri uygulanmış, 45 dakika oyunlara yer verilmiş ve 5 dakika strecing egzersizleri yapılmıştır.
	Balonla (havada) top sürme	
	Tenis topunu hedefe doğru fırlatma	
	Göğüs göğse birbirini çember dışına itme	
CUMA	Kurbağa sıçrayışı	Oyunlar öncesi 10 dakika ısınma egzersizleri uygulanmış, 45 dakika oyunlara yer verilmiş ve 5 dakika strecing egzersizleri yapılmıştır.
	Elle (yerde) top yuvarlama	
	Kuyruk yakalamaca	
	Ayakta gördüğünü vur	

EK 3:Veli Bilgilendirme ve İzin Formu

Okul öncesi 3-6 yaş grubuna, psikomotor becerilerinin gelişmesine yönelik bir araştırma yapılacaktır. Yapacağım bu araştırma Aksaray Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsüne bağlı Beden Eğitimi ve Spor Anabilim Dalında yüksek lisans tez çalışması olup, bilimsel bir çalışmadır.

Bu çalışmaya katılacak öğrencilere uygulanacak eğitim programı aşağıdaki gibi olacaktır.

1-Öncelikle ön test ile öğrencilerin mevcut temel motor hareket düzeyleri belirlenecektir.

Bu bölümde kullanılacak olan ölçümler şunlardır;

- Dengede durma
- Otur uzan esneklik testi
- Durarak uzun atlama
- Pençe kuvveti
- Çeviklik
- Sürat
- Tenis topu fırlatma

2-Öğrencilerin mevcut olan temel motor düzeylerinin yükselmesini sağlamak amacıyla hazırlanan oyun programı uygulanacaktır. Bu program, sekiz haftadan oluşmakta olup haftada üç gün kırkbeş dakika olarak uygulanacaktır.

3-Uygulanan oyun programı sonrasında öğrencilere ön testte uygulanan ölçüm doğrultusunda son test uygulanacak ve öğrencilerin ön test ve son test arasındaki bilgileri hesaplanarak oynatılan oyunların oyunların psikomotor gelişimlerine etkisine bakılacaktır.

Kullanılacak olan testlerin çocukların bilişsel, duyuşsal ve fiziksel gelişim alanlarına yönelik herhangi bir risk faktörü taşımayan uygulamalardır.

Bu çalışma ile elde edilecek olan bilgiler, kesinlikle araştırma amacıyla kullanılacak ve gizli kalacaktır. Yapılacak olan çalışmalarla ilgili herhangi bir ücret talep edilmeyecektir.

Eğer çalışmaya çocuklarınızın katılmasına izin verirsiniz lütfen aşağıdaki ilgili alanı imzalayınız.

Öğrenci Velisi
Adı Soyadı
İmza

XXXXXX

EK 4: Öğrencilerin Sosyo-Demografik Durumları Formu

Adı:

Soyadı:

Doğum Tarihi:

Doğum Yeri:

Boy:

Kilo:

Gelir Düzeyi:

Spor Yapıyor Mu?:

Anne Yada Baba Spor Yapıyor Mu?:

ÖZGEÇMİŞ

Kişisel Bilgiler

Soyadı, Adı	KARAMAN Begüm
Uyruğu	T.C.
Doğum Tarihi ve Yeri	08.09.1991 İzmir
Medeni Hali	Evli
Telefon	05321681797
E-posta	begumkaraman1@gmail.com

EğitimDerecesi	Okul/Program	Mezuniyet Yılı
Lise	Suphi Koyuncuoğlu Lisesi	2009
Üniversite	Dumlupınar Üniversitesi/ Beden Eğitimi ve Spor Öğretmenliği	2014

İş Deneyimi, Yıl	Çalıştığı Yer	Görev
2015-2016	Konya/ Karkın Ortaokulu	Öğretmen
2016-2019	Nevşehir/ Acıgöl Mesleki ve Teknik Anadolu Lisesi	Öğretmen
2019-	Nevşehir/ Acıgöl Anadolu İmam Hatip Lisesi	Öğretmen

YabancıDil	İngilizce
------------	-----------