

# ***LEGO Destekli Oyun Eğitimi Alan Anne Babaların 60-72 Aylık Çocuklarının Oyun Alışkanlıklarının İncelenmesi<sup>1\*</sup>***

***Canan GÜNEŞ<sup>2</sup>***  
***Belma TUĞRUL<sup>3</sup>***

## **Öz**

Araştırmanın amacı, Lego Destekli Oyun Eğitim Programı'nın 60-72 aylık çocuklarının oyun alışkanlıklarına ve aile ile etkileşimlerine etkisinin belirlenmesidir. Lego eğitim öncesi, İstanbul ilinde bulunan bağımsız anaokuluna devam eden 60-72 aylık çocuklar ile görüşme tekniği kullanılarak, ailelerine ise anket tekniği kullanılarak veriler toplanmıştır. Çocuklara uygulanan görüşmede çocukların Lego ile etkileşimleri ve dijital ürünlerle etkileşimleri belirlenmiştir. Ailelere uygulanan anket formunda ise ailelerin demografik özellikleri, çocukların oyun alışkanlıkları, çocukların dijital ürünlerle etkileşimleri, ailenin dijital ürünlerle ilgili düşünceleri, çocuklarının Lego ile etkileşimlerine yönelik sorular yöneltilmiştir. Araştırma kapsamında ailelere Lego Destekli Oyun Eğitimi verilmiştir ve Lego Destekli Oyun Eğitim sonrası çalışmanın amacı doğrultusunda çocuklarla son görüşme yapılmış ve Lego ve dijital ürünlerle etkileşimlerine yönelik sorular yöneltilmiştir. Ailelerine ise Lego Destekli Oyun Eğitimi'ne, çocukların Lego ile etkileşimlerine, ailelerin çocuklarıyla etkileşimlerine ve çocuklarının dijital ürünlerle etkileşimlerine yönelik sorular yöneltilerek geri bildirimleri alınmıştır. Lego Destekli Oyun Eğitim Programı'nın çocukların oyun alışkanlıklarını etkilediği, Lego ile etkileşimlerini artırarak Lego'yu daha fazla tercih ettikleri belirlenmiştir. Ayrıca çocukların dijital ürünlerle etkileşimlerinde azalma olduğu ve aileleriyle oyun oynama sürelerinde artış meydana geldiği belirlenmiştir.

**Anahtar kelimeler:** Lego, Oyun, Lego destekli oyun, Oyun alışkanlıkları

<sup>1</sup> \* Bu çalışma, Prof. Dr. Belma Tuğrul danışmanlığında Araştırmacı Canan Güneş'in "LEGO Destekli Oyun Eğitimi Alan Ailelerin 60-72 Aylık Çocuklarının Oyun Alışkanlıklarının İncelenmesi" adlı yüksek lisans tezinden üretilmiştir.

<sup>2</sup> Yüksek Lisans Öğrencisi, İstanbul Aydın Üniversitesi, Okul Öncesi Öğretmenliği Anabilim Dalı, İstanbul/TURKEY, c\_anan\_gunes@hotmail.com

<sup>3</sup> Prof. Dr., İstanbul Aydın Üniversitesi, Okul Öncesi Öğretmenliği Anabilim Dalı, İstanbul/TURKEY, belmatugrul@aydin.edu.tr

## **Examination of Play Habits of 60-72-Month-Old Children of Lego-Supported Play Education Parents**

### **Abstract**

The aim of the study was to determine the effect of Lego-sponsored Game education program on children's play habits and family interactions at 60-72 months old. Before Lego Education, data were collected using interview technique with 60-72 month old children attending independent kindergarten in Istanbul Province and questionnaire technique for their families. Children's interactions with Lego and digital products were determined in the interview. In the survey form applied to families, demographic characteristics of families, play habits of children, interactions of children with digital products, thoughts of family about digital products, questions were asked about their children's interactions with Lego. Within the scope of the research, families were given Lego-supported game training and the children were interviewed for the purpose of the Lego-supported game training post-study and questions were raised about their interactions with Lego and digital products. Their families were given feedback on Lego-Sponsored game Education, questions about children's interactions with Lego, their influence with their children, and their children's interactions with digital products. It was determined that the Lego-Sponsored game training program affects children's playing habits, increasing their interactions with Lego, making them more likely to prefer Lego. It was also determined that children had a decrease in their interaction with digital products and that there had been an increase in their playing time with their families.

**Keywords:** Lego, Gaming, Lego-powered gaming, Gaming habits

### **GİRİŞ**

Erken çocukluk dönemi, bireyin hızlı bir şekilde zihinsel olarak geliştiği, fiziksel ve duygusal olarak büyüme ve gelişme gösterdiği hayatının en verimli yıllarıdır (Turaşlı, 2008). Birçok bilimsel çalışma, öğrenmenin gücünün "özellikle erken çocukluk yıllarında" oyunun gücüyle birlikte artış gösterdiğini desteklemektedir (Henniger, 2009; Pasek vd., 2009; Wood, 2013). Araştırmalardan açıkça anlaşılan, yaşamlarının bu hayati erken döneminde gelişmek için çocukların oyun yoluyla sürekli uyarılmaya

ihtiyaçları olduğudur. Çocukluk tecrübesi ile sağlıklı zihin ve bedenlere sahip dengeli ve sağlam bireylerin gelişimi arasında güçlü bağlantılar vardır (Burdette ve Whitaker, 2005). Çocukların oyun ortamlarında nitelikli oyunlar oynamasına katkı sağlayan oyun materyalleri de en az oyun kadar önemlidir. Çocukların oyun aracı olarak kullandıkları materyaller, sosyal ilişkilerini başlatmada ve geliştirmede de kolaylaştırıcı olur. Oyun araçları vasıtasıyla birbirleriyle etkileşime girerler (Jalongo ve Isenberg, 2013).

Yapı-inşa oyunları özellikle küçük çocukların tercih ettiği en yaygın etkinliktir. Çocuklar, yeni bir şey inşa etmek ya da gerçek bir nesneyi temsil eden bir şey yaratmak amacı ile yapı-inşa materyallerini kullanırken yapıcı şekilde oyun oynamaktadır (Aral, 2014). Bloklar ve diğer yapı-inşa oyun materyalleri her seferinde başka bir forma (şekle) dönüşmesi nedeniyle açık uçlu materyallerdir ve çocukların hem kas gelişimini hem de yaratıcılıklarını geliştirmelerine yardımcı olur (Tuğrul, 2010). Yapı inşa oyuncaklarının en bilineni ve her yaşta kullanıcısı olan Lego, dünya çapında en fazla oynanan oyun materyalleri olma özelliği taşımaktadır (LEGO, 2014). Son yıllarda oldukça yaygın kullanılan Lego, çocukların gelişimlerine ve eğitimlerine katkıları oldukça fazla olan ve aynı zamanda eğlenmelerini sağlayan bir oyun materyalidir (Marcon, 2002). Lego'nun 2018 raporuna göre ailelerle ilgili yapılan araştırmada; Lego oyuncaklarının çocuklarının yaşam becerilerini geliştirdiğini, hayal güçlerini geliştirdiği, yaratıcı olmalarına yardım ettiğini ve tüm aile için eğlenceli bir etkinlik olduğunu belirtmişlerdir (LEGO, 2018).

Ebeveynlerin oyun ortamı ve materyalleri sağlama ve oyuna rehberlik etme ile ilgili önemli rolleri vardır. Bu nedenle anne babaların çocukları için ne tür oyunları tercih ettiklerinin incelenmesi önemlidir (Stephen ve Plowman, 2014). Ebeveynlerin, çocuklarına oyun oynama imkânı vermesi, gerekli ortamları oluşturması ve çocuklarının oyunlarına dâhil olmaları çocuklarının gelişimlerini daha iyi tamamlamalarına imkân sağlayacaktır (Kandır, 2000; Erden, 2001). Ebeveyn-çocuk ilişkisi benzersiz ve önemlidir. Bu ilk yıllarda fiziksel, yaratıcı, duygusal, sosyal ve bilişsel oyunların zengin ve çeşitli bir karışımı hayati öneme sahiptir ve çocukların çoğu zaman büyüme için kaçan fırsatlardan yararlanmasını sağlar (Orth, 2018).

Ailelere düşen bir başka görev ise çocuklarının oyun tercihlerini çok iyi gözlemlemeleridir. Fiziksel ve zihinsel olarak gelişmelerinin önemli bir dönemi olan erken çocuklukta, çocukların oyun alışkanlıklarının bilinmesi önemlidir. Gelişen teknoloji ile çocukların oyun alışkanlıkları da değişmektedir. Yaşadığımız dönemde çocukların ev ve okul ortamında gelişen teknolojiyi çok yaygın olarak kullandıkları, teknoloji ile iç içe oldukları gözlenmektedir. Günümüz toplumunda farkında olmasak da dijital ortam çocuklarımızı onların yaşantılarını ve alışkanlıklarını kesinlikle etkilemektedir (Yazıcı, 2015).

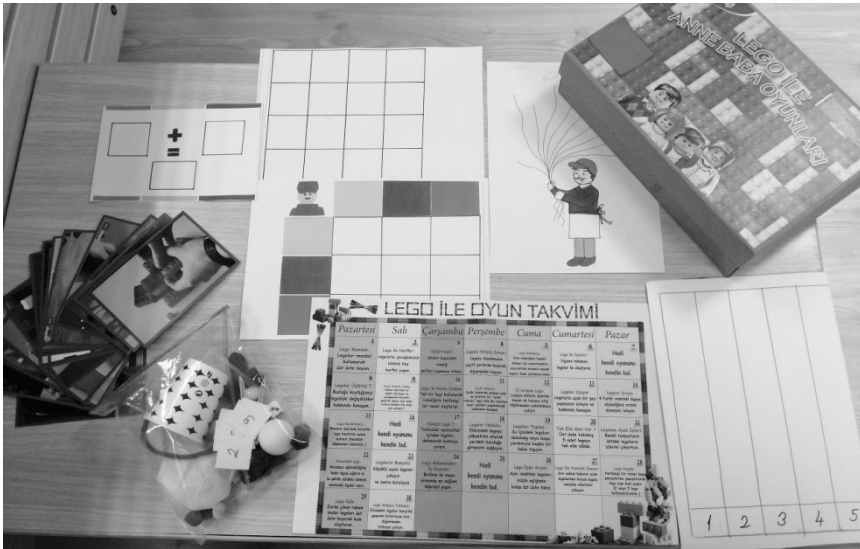
Bu durum, aslında çocukları erken yaşlarda teşvik eden ve uyarılarla dolu bir evin önemini göstermektedir. Ancak alanyazın incelendiğinde ebeveynlerin günlük yaşamda çocuklarının oynama ve öğrenmeleri için evi nasıl organize ettikleri ve bu yolla çocuklarının gelişmelerini nasıl destekledikleri ile ilgili çok az araştırma bulgusu vardır. Dolayısıyla anne babaların oyuna ilişkin algıları ve oyun oynama konusunda yaşadıkları sıkıntıların belirlenmesinin önemli bir konu olduğu düşünülmektedir. Annelerin oyunu algılayış ve anlamlandırma biçimleri, çocuklarının oyunlarına katılmalarına ve çocukları oyun için teşvik etmelerine neden olmaktadır (Parmar, Harkness ve Super, 2004).

Bu araştırmanın amacı; Lego Destekli Oyun Eğitim Programı'nın 60-72 aylık çocukların, oyun alışkanlıklarına ve aile ile etkileşimlerine etkisinin belirlenmesidir. Bu araştırma kapsamında Lego eğitimi öncesi ailelerin demografik özellikleri, çocukları ile etkileşimleri, çocuklarının oyun alışkanlıkları, çocuklarının dijital ürünlerle etkileşimleri, çocuklarının Lego ile etkileşimleri belirlenmek istenmiştir. Lego Destekli Oyun Eğitimi sonrasında Lego Oyun Eğitim Programı'nın, çocukların Lego ile etkileşimlerine, çocukların aileleriyle olan ilişkilerine ve oyun tercihlerine etkisinin tespiti hedeflenmiştir.

## **YÖNTEM**

Bu araştırmanın çalışma grubunu, İstanbul İli, Küçükçekmece ilçesinde bulunan MEB'e bağlı bağımsız anaokulunun dört şubesinde 2018- 019 eğitim-öğretim yılında öğrenim gören 60-72 ay çocuklar ve aileleri (34 anne ve 1 baba) oluşturmaktadır.

Lego Eğitim öncesi araştırmaya katılan çocuklara, Lego ve dijital ürün tercihlerini belirlemek amacıyla görüşme tekniği kullanılarak altı soru yöneltilmiş ve nicel veriler toplanmıştır. Ailelerine ise Lego eğitimi öncesi 1. anket formu uygulanmış ve nitel veriler toplanmıştır. Araştırmada nicel ve nitel veriler kullanıldığından karma araştırma yöntemi kullanılmıştır. Karma yöntem, araştırmacının bir çalışma içerisinde nitel ve nicel yöntem, yaklaşım ve kavramları bir araya getirmesi olarak tanımlanır (Creswell, 2003). Sonraki süreçte araştırmaya katılan 35 aileye 2 ay süreyle Lego Destekli Oyun Eğitim Programı uygulanmış ve ailelere eğitim günü 15 Lego oyunundan oluşan bir eğitim uygulaması yapılmıştır. Ailelerin 2 aylık eğitim süresinde çocuklarıyla LEGO oyunlarını oynayabilecekleri “Lego ile Anne Baba Oyun Kutusu” hazırlanmış ve eğitim sonunda ailelere hediye edilmiştir. Bu oyun kutusunda 28 Lego oyun kartı, 27 oyunun bulunduğu Lego Oyun Takvimi, oyunlarda kullanılmak üzere yardımcı oyun kartları ve oyun malzemeleri bulunmaktadır. Ayrıca 2 aylık eğitim sürecinde ailelere Lego eğitim seti verilmiştir. Bu eğitim programı kapsamında Lego Destekli Oyun Eğitimi’ni desteklemek amacıyla, ailelerin de dahil olduğu “LEGOCANLAR” adı altında Facebook ve WhatsApp kapalı grupları oluşturulmuştur. Bu gruplarda, ailelerin eğitimde oynadıkları oyunlardan resimler paylaşılmış ve bu gruplara Lego tuğlalarıyla oynayabilecekleri yeni oyunlar gönderilerek eğitim desteklenmiştir.



Lego ile Anne Baba Eğitim Kutusu

2 aylık Lego Eğitim Programı uygulaması sonunda araştırmanın amaçları doğrultusunda çocuklara 2. görüşme formu uygulanmış ailelere ise 2. anket formu uygulanmıştır. Ayrıca ailelerin anket formlarını içtenlikle ve samimiyetle doldurdıkları varsayılmaktadır.

Anket soruları oluşturulmadan önce araştırma yapılmış ve ilgili literatür incelemiştir. Anket formunun hazırlanması ve uygulanması anlamında bilimsel kaynaklardan yararlanılmıştır. Araştırmanın hedefleri arasında yer alan; günümüz çocuklarının oyun tercihleri, çocukların oynadığı oyun türleri, ailelerin çocuklarıyla etkileşimleri, ailelerin çocuklarıyla oynadıkları oyun türleri, ailelerin çocuklarıyla oyun oynama süreleri, ailelerin dijital ürünlerle etkileşimleri, çocukların dijital ürünlerle etkileşimleri, ailenin dijital ürünlerle ilgili bilinç düzeyleri, çocukların Lego ile etkileşimleri ve ailelerin çocukluklarında Lego ile etkileşimleri ile ilgili benzer araştırmalar incelenmiştir. Yapılan araştırmalar ışığında belirlenen hedeflere uygun olarak 25 soru belirlenmiştir. Düzenlenen sorular üzerinden aynı amaca hizmet eden sorular birleştirilerek ortak bir soru haline getirilmiş, danışman görüşü alınarak anket soruları revize edilmiş ve soru sayısı 20'ye indirilmiştir. Araştırmanın yürütülmesine ilişkin gerekli yasal izinler alınmış ve katılımcıların araştırmaya katılımında gönüllülük esas alınmıştır. Ayrıca bu araştırma, 60-72 aylık 35 çocuk ve ailelerine uygulanan 2 aylık süreli Lego oyunları ile sınırlıdır.

Bu araştırmada nitel ve nicel veriler bulunduğu için iki ayrı analiz süreci gerçekleştirilmiştir. Ailelere uygulanan anket sonuçları ve çocuklarla yapılan görüşme sonuçlarının gruplandırılması, yüzde ve frekansları şeklinde gösterilmiştir. Verilerin sonuçları betimsel analiz yöntemiyle analiz edilmiştir. Betimsel analiz; nitel çözümlenmelerdeki verilerin özgün biçimlerine sadık kalınarak, kişilerin söylediklerinden, yazdıklarından ve dokümanların içeriklerinden doğrudan alıntılar yaparak, betimsel bir yaklaşımla verilerin sunumudur. Ayrıca betimsel analiz, nitel çözümlenmelerde yer alan kelimelere, ifadelere, kullanılan dile, diyalogların yapısına ve özelliklerine, kullanılan sembolik anlatımlara ve benzetmelere dayanarak tanımlayıcı bir analiz yapılması olarak da tanımlanabilir (Kümbetoğlu, 2005).

## **BULGULAR ve TARTIŞMA**

İstanbul ili Küçükçekmece ilçesinde 2018-2019 eğitim öğretim yılında MEB'e bağlı bağımsız bir anaokulunda yapılan bu çalışma Lego Destekli Oyun Eğitimi alan ebeveynlerin 60-72 aylık çocuklarının oyun alışkanlıklarını incelemek amacıyla yapılmıştır. Çalışmaya 35 aile ve çocuk katılmıştır. Araştırma sonucunda elde edilen sonuçlar, amaçlar doğrultusunda aşağıda sunulmuştur.

### **Çocukların Lego ile Etkileşimleri**

Lego eğitimi öncesinde çocukların Lego ile etkileşimlerine dair bulgular incelendiğinde, çalışma grubunu oluşturan 34 çocuğun Lego'ya sahip olduğu, ancak Lego ile etkileşimlerinin çok fazla olmadığı bulgusuna ulaşılmıştır.

### **Lego Eğitimi Öncesinde Çocukların Lego İle Etkileşimlerine Dair Bulgular**

*Tablo 1: Katılımcıların “Çocuğunuz evde ne tür oyunlar oynar?” sorusuna verdikleri cevapların dağılımı*

<b>Çocukların Evde Oynadıkları Oyun Türleri</b>	<i>f</i>	%
Geleneksel oyun	12	34,3
Hayali oyun	11	31,4
Hareketli oyun	6	17,1
<b>Lego</b>	<b>4</b>	<b>11,4</b>
Yapı inşa oyunları	2	5,7
Toplam	35	100.0

**Tablo 2:** Katılımcıların “Çocuğunuzla ne tür oyunlar oynarsınız?” sorusuna verdikleri cevapların dağılımı

Ailelerin Çocuklarıyla Oynadıkları Oyun Türleri	f	%
Geleneksel oyunlar	24	58,6
Evcilik	18	51,4
Zekâ oyunları	12	34,3
<b>Lego</b>	<b>5</b>	<b>14,3</b>
Yapılandırılmamış Serbest Oyun	5	14,3
Okuma Yazma Etkinlikleri	1	2,3
Toplam	65	100.0

Tablo 1 ve Tablo 2’de görüldüğü üzere, Lego Destekli Oyun Eğitimi Öncesi ailelere, “Çocuğunuz evde ne tür oyunlar oynar?” ve “Çocuğunuzla ne tür oyunlar oynarsınız?” soruları yönetildiğinde, her iki tabloda da çocukların Lego ile etkileşimlerine dair birbiriyle çok benzer bulgular elde edilmiştir. LEGO eğitimi öncesinde ailelerin çocuklarıyla daha çok geleneksel oyunları oynadıkları ve 35 çocuktan sadece 4’nün (%11,4) Lego ile oynadığı ve 5 ailenin (%14,3) çocuklarıyla Lego oyunları oynadığı görülmektedir. Lego eğitim öncesinde, çalışma grubunu oluşturan 35 çocuktan 34’ünde Lego olduğu tespit edilmesine rağmen, Lego çocukların tercihlerinde çok fazla gözükmemektedir.

**Lego Eğitimi Sonrası Çocukların Lego’yu Tercihlerine Dair Bulgular**  
Çalışma grubunu oluşturan çocuklara Lego eğitimi öncesi ve Lego eğitimi sonrası, Lego ve dijital tercihlerine dair sorular yöneltilmiştir. Sorularda bulunan (*Lego, Tablet, Telefon, TV, Playstation*) seçenekler için resimlerden ve gerçek nesnelere dayanarak yararlanılmıştır. Lego Destekli Oyun Eğitimi sonrası çocukların oyun alışkanlıklarında farklılaşma meydana geldiği tespit edilmiş, çocukların Lego’yu tercihlerinde artış olduğu ve Lego ile daha fazla vakit geçirdikleri bulgusuna ulaşılmıştır. Lego eğitimi öncesi ve Lego eğitimi sonrası bulgular aşağıdaki tablolarda sunulmuştur.



**Tablo 3:** Çocukların “Bunlardan (Lego, Tablet, Telefon, TV, Playstation) hangileri ile vakit geçiriyorsun?” sorusuna verdikleri cevapların leö-les sonuçların dağılımları

Vakit geçiriyor (+)	LEÖ*		LES**		
	<i>f</i>	%	<i>f</i>	%	
Lego	+	4	11,4	9	25,7
	-	31	88,6	26	74,3
Telefon	+	9	25,7	6	17,1
	-	26	74,3	29	82,9
Tablet	+	7	20,0	3	8,6
	-	28	80,0	32	91,4
Tv	+	10	28,6	11	31,4
	-	25	71,4	24	68,6
Playstation	+	5	14,3	6	17,1
	-	30	85,7	29	82,9

### LEÖ\* Lego Eğitimi Öncesi

### LES\*\* Lego Eğitimi Sonrası

Tablo 3’de görüldüğü üzere LES çocukların Lego tercihlerinde artış olduğu görülmektedir. LEÖ’nde çocuklara yöneltilen “*Lego, telefon, tablet, TV, Playstation hangisiyle vakit geçiriyorsun?*” sorusuna 4 çocuk (%11,4) Lego’yu tercih ettiğini belirtirken, Lego eğitimi sonrasında 9 çocuğun (%25,7) Lego’yu tercih ettiği bulgusuna ulaşılmıştır. Çocuklardan 5’nin (%14,3) daha LES’nda Lego’yu tercih ettiği ve vakit geçirdiği görülmektedir.

**Tablo 4:** Çocukların “Annen baban hangisiyle oynamanı yasaklarsa üzülürsün?” (Lego, Tablet Telefon, TV, Playstation) sorusuna verdikleri cevapların LEÖ-LES sonuçlarının dağılımları

Üzülmem (+)	LEÖ		LES	
	<i>f</i>	%	<i>f</i>	%
<b>Lego</b> +	<b>35</b>	<b>100</b>	<b>30</b>	<b>85,7</b>
	0	0	5	14,3
Telefon +	26	74,3	26	74,3
	9	25,7	9	25,7
Tablet +	17	48,6	24	68,6
	18	51,4	11	31,4
TV +	28	80,0	28	80,0
	7	20,0	7	20,0
Playstation +	34	97,1	32	91,4
	1	2,9	3	8,6

Tablo 4’te görüldüğü üzere çocuklara “Annen baban hangisiyle oynamanı yasaklarsa üzülürsün?” sorusu sorulduğunda; LEÖ’nde, hiçbir çocuğun Lego yasaklandığında üzülmeyeceğini belirtirken, LES’nda 5 çocuğun (%14,3) Lego için üzüleceğini belirttiği görülmektedir. 5 çocuğun daha Lego tercihlerine ilişkin bir değişiklik olduğu görülmüştür.

**Tablo 5:** Çocukların “Hangileriyle daha çok vakit geçirmek isterdin? (Lego, Tablet Telefon, TV, Playstation)” sorusuna verdikleri cevapların LEÖ-LES sonuçlarının dağılımları

İsterim (+)	LEÖ		LES	
	<i>f</i>	%	<i>f</i>	%
<b>Lego</b> +	<b>3</b>	<b>8,6</b>	<b>12</b>	<b>31,4</b>
-	32	91,4	23	68,6
Telefon +	11	31,4	4	11,4
-	24	68,6	31	88,6
Tablet +	11	31,4	10	28,6
-	24	68,6	25	71,4
TV +	4	11,4	3	8,6
-	31	88,6	32	91,4
Playstation +	6	17,1	10	28,6
-	29	82,9	25	71,4

Tablo 5’te görüldüğü üzere “Hangileriyle daha çok vakit geçirmek isterdin? (LEGO, tablet telefon, TV, Playstation)” sorusu sorulduğunda; LEÖ’nde 3 çocuğun (%8,6) Lego ile vakit geçirmek istediği, LES’nda ise 12 çocuğun (%31,4) Lego ile vakit geçirmek istediği görülmüştür. LES’da, LEÖ’ne göre 9 çocuğun daha Lego ile vakit geçirmek istediği tespit edilmiştir.

**Tablo 6:** Çocukların “Bir çocuk bunlardan (Lego, tablet telefon, TV, Playstation) hangisine mutlaka sahip olmalı?” sorusuna verdikleri cevapların LEÖ-LES sonuçlarının dağılımları

Sahip Olmalı (+) Sahip Olmamalı (-)	LEÖ		LES	
	<i>f</i>	%	<i>f</i>	%
Lego +	4	11,4	12	34,3
	31	88,6	23	65,7
Telefon +	12	34,3	7	20
	23	65,7	28	80
Tablet +	7	20	6	17,1
	28	80	29	82,9
Tv +	7	20	1	2,9
	28	80	34	97,1
Playstation +	5	14,3	9	25,7
	30	85,7	26	74,3

Tablo 6’da görüldüğü üzere, “Bir Çocuk Bunlardan (Lego, tablet telefon, TV, Playstation) hangisine mutlaka sahip olmalı?” sorusu sorulduğunda, LEÖ’nde 4 çocuğun (%11,4) Lego’ya mutlaka sahip olmalı dediği, LES’nda ise 12 çocuğun (%34,3) çocuğun Lego’ya mutlaka sahip olmalı dediği görülmektedir. Bu tabloya göre LES’nda 8 çocuğun (%22,9) daha Lego’yu tercih ettikleri tespit edilmiştir.

**Tablo 7:** Katılımcıların “Lego ile Anne Baba Oyun Kutusu’ndaki oyunları oynadıktan sonra çocuğunuzun oyun tercihleri nasıl değişti ?” sorusuna verdikleri cevapların dağılımı

Eğitim Sonrası Çocukların Oyun Tercihlerinin Değişimi	<i>f</i>	%
Lego’yu tercih etmeye başladı	25	71,4
Oyun tercihleri değişmedi	10	28,6
Toplam	35	100

Tablo 7’de görüldüğü üzere, LES 25 ailenin (%71,4) çocuklarının Lego’yu tercih etmeye başladığını belirttikleri görülmektedir.

Bu bulgular ışığında LEÖ’ne göre çocukların oyun alışkanlıklarında farklılaşma olduğu, Lego’yu tercihlerinde artış meydana geldiği görülmektedir. Bunun nedenlerinden birinin, ailelerin Lego’ya bakış açılarının değişmesi olduğu düşünülmektedir. Bu bakış açısındaki değişimin Lego oyunlarını oynamalarında bir etken olduğu söylenebilir. Anne babalara *“Lego oyunlarından memnun kaldınız mı?”* ve *“Lego ile Anne Baba Oyun Kutusu’nu beğendiniz mi?”* soruları yöneltildiğinde, tüm velilerin (%100) “Evet” cevabı verdiği tespit edilmiştir. Ayrıca ailelerin %99’u Lego eğitiminden memnun kaldıklarını, Lego oyunlarını sürdürmeyi düşündüklerini ifade etmişlerdir. Araştırmaya katılan ailelerden L6, *“Lego’nun bu kadar yararlı olduğunu bilmiyordum, çocuğum matematik etkinliklerini severek yapıyor hem eğlendiriyor hem de gelişimini destekliyor.”* L3, *“Lego oyunlarıla sadece kule yaparken şimdi birçok oyun öğrendik, özellikle deney yapmak hiç aklıma gelmezdi”* demiştir. L9, *“Özellikle boyumuzu Lego’larla ölçtük, çok eğlenceliydi.”* şeklinde ifade etmiştir. L4, *“Lego’yla hep oynardık, ama hafıza ile ilgili ne kadar çok oyun varmış, çocuğumun hafızasını geliştirdiğini düşünüyorum.”* demiştir. L5, *“Zarla oynanan oyunu çok sevdik, çok farklı bir oyun.”* L11, *“Lego ile oynayacak bayağı oyunlar varmış.”* L13, *“Lego tamamıyla oyun anlayışımızı değiştirdi.”* L30, *“Gayet eğitici ve zevkli.”* şeklinde ifade etmiştir. L3, *“Kaliteli ve eğlenceli zaman geçirmemize neden oldu.”*, L7, *“Çocuklarla etkileşim içerisinde olunuyor.”* L9, *“Değişik oyunlar oynamak hem zekâsını geliştiriyor hem de el becerisini.”* demiştir. L11, *“Lego oyunları beceri gerektiren ve dikkat yeteneği daha çok geliştiren bir oyun oldu, ayrıca oynarken çok eğleniyoruz.”* L22, *“Görsel hafızalarını ve el becerilerini geliştirdiğine inanıyorum.”* L25, *“Hem el becerileri gelişiyor hem kendileri şekiller yapmayı öğreniyor.”* şeklinde belirtmişlerdir. Son yıllarda oldukça yaygın kullanılan Lego, çocukların gelişimlerine ve eğitimlerine katkıları oldukça fazla olan ve aynı zamanda eğlenmelerini sağlayan bir oyun materyalidir (Marcon, 2002). Lego Play Well 2018 Raporu’nda toplam 8 ülkede yaklaşık 13.000 aileyle yaptığı araştırmaya göre aileler Lego tuğlaları gibi inşa oyuncaklarının çocuklarının hayal güçlerini uyardığını (%94), çocuklarının yaratıcı olmasına yardım ettiğini (%93), oyun oynarken öğrenmesini ve yeni şeyler

keşfetmesine yardım ettiğini (%91), tüm aile için eğlenceli bir etkinlik olduğunu (%91), kendilerine yaratıcı yaptığını (%87), çocuğunun yaşam becerilerini geliştirmede yardım ettiğini (%84), Lego ile oyunların diğer oyun türlerinden daha fazla hitap ettiğini (%76) dile getirmiştir (LEGO, 2018).

Çocukların LEGO'yu tercihlerindeki değişimin başka bir nedeni olarak, Lego Destekli Oyun Eğitim günü ailelerle birçok Lego oyunları oynanmış, oyunun eğlenceli yönünün onlara hatırlatılmış olduğu bunun da ailelerin çocuklarıyla empati kurmasını sağlamış olduğu düşünülmektedir. Bu düşünceyi doğrular nitelikte L1, *“Bugün için çok teşekkür ederim, kendi adıma çok eğlendim”* L2, *“Çok faydalı ve eğlenceli bir deneyimdi gerçekten emeğinize sağlık”* L15, *“Hayırlı olsun grubumuz, programda çok güzel vakit geçirdik, hepimiz 5 yaş gibi hissettik ve çok eğlendik”* şeklinde belirtmişlerdir.

Ailelerin Lego oyunlarının eğlenceli ve eğitici yönünü keşfetmelerinin oyunları uygulamadaki etkenlerden biri olduğu söylenebilir. Araştırmalarda göstermiştir ki; aile-çocuk oyunları sadece çocukların yararına değildir, ebeveynlerin de eğlenceli etkileşimlerden kazanacakları çok şey vardır. Ebeveynlerin kendileri, çocuklarıyla oynamanın kendilerini iyi hissettirdiğini bildirmişlerdir (Lego Play Well Raport, 2018). Lego aktiviteleri yetişkinleri ve çocukları bağlamaya yardımcı olur ve yetişkinlerin daha çocuksu ve eğlenceli doğalarına kavuşmasına izin verir (Cook, Bacharach ve Irwin, 2017).

### **Çocukların Dijital Ürünlerle Etkileşimi**

Lego eğitim öncesi ailelere uygulanan anket neticesinde, çalışma grubunu oluşturan çocuklardan 34'nün (%97,1) dijital ürünlerle etkileşim halinde oldukları, en fazla akıllı telefon ve televizyon ile vakit geçirdikleri tespit edilmiştir. Ayrıca çocuklara yöneltilen *“Bunlardan (Lego, Tablet Telefon, TV, Playstation) hangileri ile vakit geçiriyorsun?”* sorusuna verdikleri cevapların dağılımları incelendiğinde yine en fazla akıllı telefon ve televizyon ile vakit geçirdikleri tespit edilmiştir. Lego eğitim sonrası ise bulgular incelendiğinde çocukların dijital ürünlerle vakit geçirmelerinde azalma olduğu bulgusuna ulaşılmıştır.

## Çocukların (LEÖ) Lego Eğitimi Öncesine ile (LES) Lego Eğitimi Sonrası, Dijital Ürünleri Tercihlerine Dair Bulgular

**Tablo 8:** Katılımcıların “Çocuğunuzun evde kullandığı dijital aletler hangileridir?” sorusuna verdikleri cevapların dağılımı

Çocukların Kullandığı Dijital Ürünler	<i>f</i>	%
Akıllı Telefon	10	28,6
Televizyon	8	22,9
Tablet	6	17,9
Playstation	5	14,3
Bilgisayar	4	11,4
Diğer	3	8,6
Kullanmaz	1	2,9
Toplam	35	100

Tablo 8 incelendiğinde, çocukların en çok kullandığı dijital ürünün akıllı telefon, televizyon ve tablet olduğu görülmektedir. Gelişen teknoloji ile çocukların oyun alışkanlıkları da değişmektedir. Yaşadığımız dönemde çocukların ev ve okul ortamında gelişen teknolojiyi çok yaygın olarak kullandıkları, teknoloji ile iç içe oldukları gözlenmektedir. Günümüz toplumunda farkında olmasak da dijital ortam çocuklarımızı, onların yaşantılarını ve alışkanlıklarını kesinlikle etkilemektedir (Yazıcı, 2015).

**Tablo 9:** Katılımcıların “Çocuğunuzun dijital ürünlerle geçirdiği minimum ve maksimum süre ne kadardır?” sorusuna verdikleri cevapların dağılımı

Çocukların Dijital Ürünlerle Geçirdiği Min ve Max Süreler	Minimum Süre		
	f	%	
Akıllı telefon	30 dk.	12	34,3
	60 dk.	10	28,6
	120 dk.	1	2,9
	Oynamaz	12	34,3
	Toplam	35	100
Tablet	30 dk.	7	20,0
	60 dk.	3	8,6
	120 dk.	-	-
	Oynamaz	25	71,4
	Toplam	35	100
Bilgisayar	30 dk.	3	8,6
	60 dk.	1	2,9
	120 dk.	-	-
	Oynamaz	31	88,6
	Toplam	35	100
Televizyon	30 dk.	7	20,0
	60 dk.	11	31,4
	120 dk.	3	8,6
	180 dk.	1	2,9
	İzlemez	13	37,1
	Toplam	35	100
	Playstation	30 dk.	5
Oynamaz		30	85,7
Toplam		35	100

Tablo 9 incelendiğinde en fazla vakit geçirilen dijital ürünün akıllı telefon ve televizyon olduğu görülmektedir. Akıllı telefon ile 22 çocuğun (%62,9) günde minimum 30 ile 60 dakika arasında vakit geçirdiği, televizyon seçeneğinde 18 çocuğun (%51,4) minimum 30 ile 60 dakika arasında



vakit geçirdiği görülmektedir. Türkiye genelinde hanelerde bilgisayar ve internet kullanımı %66.8'e ulaşmıştır. 0-6 yaş arasındaki çocukların teknoloji kullanımı ile ilgili resmi veriler olmasa da, araştırmalar bu yaş grubunda günde ortalama bir buçuk saat bilgisayar, tablet ve akıllı telefon kullandıkları saptanmıştır (Işıkoğlu ve diğ., 2018).

**Tablo 10:** Katılımcıların “Çocuğunuz evde oyun oynamadığı zaman ne yapar?” sorusuna verdikleri cevapların dağılımı

Oyun Dışında Çocukların Neler Yaptığı	f	%
TV izler	16	45,7
Tabletle oynar	5	14,3
Resim yapar	7	20,0
Bahçede oynar	3	8,6
Sohbet eder	1	2,9
Kendini oyalar	3	8,6
Toplam	35	100.0

Tablo 10’da görüldüğü üzere ailelere yöneltilen “Çocuğunuz evde oyun oynamadığı zaman ne yapar?” sorusuna verilen cevaplarda yine çocuklardan 21 çocuğun (%60) dijital ürünlere yöneldikleri görülmektedir. Bu tabloda dikkat çeken nokta, çocuklar akıllı telefonla her gün etkileşim halinde olmalarına rağmen aileler akıllı telefon cevabı vermemişlerdir. Bu, ailelerin akıllı telefonu da bir oyun aracı olarak gördükleri sonucunu akla getirmektedir. Ebeveynlerin oyun ortamı ve materyalleri sağlama ve oyuna rehberlik etme ile ilgili önemli rolleri vardır. Bu nedenle anne babaların çocukları için ne tür oyunları tercih ettiklerinin incelenmesi önemlidir (Stephen ve Plowman, 2014).

**Tablo 11:** Katılımcıların “Lego ile Anne Baba Oyun Kutusu’ndaki oyunlardan sonra çocuğun dijital ürünlerle etkileşiminde azalma oldu mu? sorusuna verdikleri cevapların dağılımı

Eğitim Sonrası Çocukların Dijital ürünlerle Etkileşimlerinin Azalma Durumu	f	%
Evet	24	68,5
Hayır	5	14,3
Kısmen	6	17,1
Toplam	35	100

Tablo 11 incelendiğinde LES 24 ailenin (%68,5) dijital ürünlerden uzaklaştığını belirttikleri görülmektedir. L2, “Evet bayağı azalma oldu, artık telefon istemiyor” L7, “Telefonu daha az veriyoruz.” L5, “Çok TV izliyordum daha az izlemeye başladı” L30, “Evet azalma oldu tablette” L17, “Her gün Lego oynuyoruz, telefon oynamaya fırsatı kalmadı” L23, “Oğlum Lego oyunlarını oynadığımızdan beri tableti istemez oldu, bu da beni çok mutlu ediyor” L8, “Özellikle oyun takvimindeki oyunları oynuyoruz, Lego saklambaçta oğlum çok eğlendi ve telefonumu daha az istiyor artık” şeklinde ifade etmiştir.

Lego eğitim sonrası çocuklara uygulanan görüşme formunda “Bunlardan (Lego, tablet, telefon, TV, Playstation) hangileri ile vakit geçiriyorsun?” sorusuna verdikleri cevaplar incelendiğinde, çocukların tablet ve telefon tercihlerinde farklılaşma olduğu, 3 çocuğun telefon oynama tercihi ve 4 çocuğun tablet ile oynama tercihlerinde azalma olduğu görülmüştür (Tablo 3). Çocuklara yöneltilen “Annen baban hangisiyle oynamanı yasaklarsa üzülürsün?” (Lego, Tablet Telefon, TV, Playstaion) sorusuna verilen cevaplarda, tablet seçeneğinde azalma olduğu görülmüş 7 çocuğun tabletin yasaklanmasına üzülmeceğini belirttiği görülmüştür (Tablo 4).

Çocukların, yöneltilen diğer bir soru olan “Bunlardan (Lego, tablet, telefon, TV, Playstation) hangileriyle daha çok vakit geçirmek isterdin?” sorusuna verdikleri cevaplarda 7 çocuğun akıllı telefon tercihlerinde, 1 çocuğun tablet ve 1 çocuğun TV tercihlerinde azalma olduğu görülmektedir

(Tablo 5). Ayrıca çocukların “Bir çocuk bunlardan (Lego, tablet telefon, TV, Playstation) hangisine mutlaka sahip olmalı?” sorusuna verdikleri cevaplar incelendiğinde 5 çocuğun akıllı telefona, 1 çocuğun tablete, 6 çocuğun televizyona “mutlaka sahip olmalıyım” düşüncesinde azalma olduğu tespit edilmiştir (Tablo 6).

BusonuçlarneticesindeçocuklarınLES’ndadijitalürünlerle etkileşimlerinde azalma meydana geldiği görülmektedir. Aileler Lego oyunlarını, hemen hemen her gün uygulamışlardır. Sonuç olarak çocuklarıyla daha fazla vakit geçirdikleri, birlikte oyuna daha fazla zaman ayırdıkları görülmektedir. Bu da beraberinde çocukları dijital ürünlerden uzaklaştırmış ve Lego oyunları, çocukların dijital oyun tercihlerinde azalma meydana getirmiştir.

### **Lego Eğitim Sonrası Ailelerin Çocuklarıyla Etkileşimleri**

Lego Destekli Oyun Eğitimi sonrasında ailelerin Lego oyunlarını uygulama durumları incelendiğinde 33 ailenin (% 94,3) çoğunu uyguladık cevabı verdiği tespit edilmiştir. Ailelerden 23 aile (%65,7) haftada 1-2 gün, 10 ailenin (%25,7) haftada 3-4 gün Lego oyunlarını oynadıklarını belirtmişlerdir. Bu bulgular neticesinde Lego Destekli Oyun Eğitim Programı’nın ailelerin çocuklarıyla etkileşimlerini arttığı ve birlikte oyun oynama sürelerinde artış olduğu sonucuna varılmaktadır.

**Tablo 12:** Katılımcıların “Lego Anne Baba Oyun Eğitimi’nin faydalı olduğunu düşünüyor musunuz? Neden?” sorusuna verdikleri cevapların dağılımı

<b>Lego Oyun Eğitiminin Faydalarına Dair Düşünceler</b>		<i>f</i>	%
Neden?	Çocuklarla etkileşimi arttırıcı etkisi	20	57,1
	Eğlenceli vakit geçirmeye etkisi	5	14,3
	Zekâyı geliştirici etkisi	7	20,0
	Kaliteli vakit geçirmeye etkisi	2	5,7
	Evet, ama zamanım yok	1	2,9
Toplam		35	100

Tablo 12’de Lego eğitiminin faydalarına dair yöneltilen soruya 20 ailenin (%57.1) çocuklarla etkileşimi artırıcı etkisi olduğunu belirttikleri görülmektedir. Ayrıca ailelerden, L4, “Çocuklarla etkileşim içerisinde olunuyor; oğlum oyun oynarken çok daha mutlu ve ailenin birbiriyle daha fazla zaman geçirmesini sağlıyor”, L22, “Beraber daha çok vakit geçirmemizi sağladı” L19, “Çocuğumla daha fazla zaman geçiriyorum, daha güzel iletişim kurmaya başladık” L15, “Çocuğumla daha fazla vakit geçirmeme neden oldu ve birlikte çok eğleniyoruz” şeklinde ifade etmişlerdir. Lego İle Anne Baba Kutusu’nda yer alan bireysel Lego oyunları yanında, özellikle birden fazla kişiyle oynanması gereken birçok oyun bulunmaktadır. Aileler birlikte oynadıkları Lego oyunlarında özellikle eğlendiklerini belirtmişlerdir. Bu da beraberinde Lego oyunlarını oynamalarına ve etkileşimlerinin artmasına neden olmaktadır. Lego Play Well 2018 Raporu’nda ailelerle yaptığı araştırmaya göre aileler, Lego tuğlaları gibi inşa oyuncaklarının çocuklarının yaşam becerilerini geliştirdiğini, hayal güçlerini geliştirdiği, yaratıcı olmalarına yardım ettiğini ve tüm aile için eğlenceli bir etkinlik olduğunu belirtmişlerdir (Lego, Report 2018). Lego aktiviteleri yetişkinleri ve çocukları bağlamaya yardımcı olur ve yetişkinlerin daha çocuksu ve eğlenceli doğalarına kavuşmasına izin verir (Cook, Bacharach ve Irwin, 2017).

Bu bulgular neticesinde ailelerin Lego oyunlarının çoğunu uygulayabildikleri ve bunun da beraberinde ailelerin çocuklarıyla etkileşimlerini arttırdığı görülmektedir. Lego eğitim materyalinde yer alan oyun takviminin, ailelerin düzenli olarak hangi günde hangi oyunu oynayacakları konusunda yol gösterici nitelikte olduğu düşünülmektedir. Ayrıca diğer oyun kartları ailelerin oyun bulma konusunda sıkıntı yaşamamalarına neden olduğu ve Lego oyunlarının ailelere rehber olma özelliği taşıdığı söylenebilir. Bu düşünceyi doğrular nitelikte; L6, “Resimlerle çok güzel desteklenmiş, yol gösterici olmuş ve dikkat çekici” L8, “Oyun oynarken yön gösterici, merak uyandırıcı, vakit kaybı yaşamadan ulaşabiliyorsunuz,” L12, “Kızım hadi oynayalım dediğinde evcilik oyunundan bazen sıkılıyordum, şimdi ise ne oynayacağımızı biliyoruz,” L32, “Artık çocuğum kendisi, anne sıradaki oyun hangisi hadi birlikte bakalım demeye başladı, ne oynayacağımızı düşünmemek çok güzel gerçekten” L11, “Oyun oynayalım dediğimde aklımıza hemen Lego’lar geliyor ben de çok eğleniyorum” şeklinde ifade etmiştir.

Anne babaların oyuna ilişkin algıları ve oyun oynama konusunda yaşadıkları sıkıntıların belirlenmesinin önemli bir konu olduğu düşünülmektedir. Annelerin oyunu algılayış ve anlamlandırma biçimleri çocuklarının oyunlarına katılmalarına ve çocukları oyun için teşvik etmelerine neden olmaktadır (Parmar, Harkness ve Super, 2004).

**Tablo 13:** Katılımcıların “Lego ile Anne Baba Oyun Kutusu’ndaki oyunları oynamanız çocuğunuzla ilişkinizi nasıl etkiledi?” sorusuna verdikleri cevapların dağılımı

<b>Lego Oyunlarının Çocuklarıyla İlişkilerini Nasıl Etkilediği</b>	<i>f</i>	%
Olumlu, eğlendirici ve mutlu aile etkisi	29	82,9
Yaratıcılığa etkisi	3	8,6
Çocuğa mutluluk verici etkisi	2	5,7
Televizyondan uzaklaştırıcı etkisi	1	2,9
Toplam	35	100

Tablo 13 incelendiğinde, 29 aile (%82,9) Lego oyunlarının olumlu, eğlendirici, mutlu aile etkisi yarattığını belirtmişlerdir. Ailelerden, L8, “Aile bağlarını kuvvetlendirdi, televizyonu kapatıyoruz o esnada gülüyoruz, eğleniyoruz” L20, “Özellikle babasıyla çok daha iyi vakit geçirebiliyor.” L11, “Oyun oynayalım dediğimde aklımıza hemen Lego’lar geliyor; ben de çok eğleniyorum” L3, “Kaliteli ve eğlenceli zaman geçirmemize neden oldu”, L9, “Kızım bu oyunlarla çok eğleniyor; o mutlu olunca ben de mutlu oluyorum” L28, “Oğlumla iletişimimizin arttığını düşünüyorum” şeklinde belirtmişlerdir. Lego oyunlarının ailelerin çocuklarıyla eğlenceli vakit geçirmede etkili olduğu ve bunun da aileler ile çocukları arasında olumlu bir ortam oluşturduğu görülmektedir. Ev içinde ailece oynanan oyunlar, bireyleri birbirine yakınlaştırır, çocukların dinleme ve kendilerini ifade edebilme yetilerini geliştirir. Anne-baba ve çocuk arasında oynanan oyun çok değerli bir onarıcı zaman dilimidir. Her ailede oyun oynanması bireylerin zihinsel, bedensel ve ruhsal birliklilikleri açısından değerlidir (Ölmez, 2016).

## **SONUÇ**

Lego Destekli Oyun Eğitimi alan ailelerin 60-72 aylık çocuklarının oyun alışkanlıklarını inceleyen bu arařtırmada önemli sonuçlar elde edilmiştir. Lego Destekli Oyun Eğitimi öncesi, çocukların Lego ile etkileşimleri incelendiğinde, 35 çocuktan 34'ünün Lego'ya sahip olduđu tespit edilmiştir. Ancak buna rağmen çocukların Lego ile etkileşimlerin çok fazla olmadığı ve Lego Destekli Oyun Eğitimi öncesinde 4 çocuğun Lego ile etkileşim halinde olduđu tespit edilmiştir (Tablo 1). Lego Destekli Oyun Eğitimi sonrasında ise çocuklara yöneltilen soruda, 5 çocuğun daha Lego'yu tercih ettiđi ve vakit geçirdiđi görölmektedir (Tablo 3). Ayrıca ailelere Lego Destekli Oyun Eğitimi sonrası uygulanan ankette, çocuklarının oyun tercihlerine dair soru yöneltilendiğinde, 25 ailenin (%71,4) çocuklarının Lego'yu tercih etmeye başladığını belirttikleri görölmektedir (Tablo7). Çocukların Lego eğitimi sonrası dijital ürünlerle etkileşimleri incelendiğinde 24 ailenin (%68,5) çocuklarının dijital ürün tercihlerinde azalma olduğunu ifade ettikleri tespit edilmiştir (Tablo11). Çocuklara yöneltilen sorularda da Lego eğitimi sonrası televizyon ve tablet tercihlerinde azalma olduđu görölmektedir (Tablo3). Lego Destekli Oyun Eğitimi sonrasında çocukların aileleri ile etkileşimlerine bakıldığında, ailelere verilen Lego Destekli Oyun Eğitimi programının, ailelerin çocuklarıyla etkileşimlerini arttığı sonucuna ulaşılmıştır (Tablo 12). Katılımcılara Lego Destekli Oyun Eğitimi sonrası Lego oyunlarının çocuklarıyla ilişkilerini nasıl etkilediđine dair soru yöneltilendiğinde aileler Lego oyunlarının olumlu, eğlendirici, mutlu aile etkisi yarattığını belirtmişlerdir (Tablo 13).

## **ÖNERİLER**

Lego ile Anne Baba Oyun Kutusu'nda yer alan oyunlar çocukların, yaratıcılık, akıl yürütme, dikkat geliştirme, stratejik düşünme, problem çözme gibi üst bilişsel kazanımları yanında, psikomotor, sosyal-duygusal ve dil gelişimini de destekleyici nitelikte olduđu düşünölmektedir. Bu bağlamda Lego Destekli Oyun Eğitimi Programı geliştirilerek anaokulu müfredatlarına koyulması önerilebilir. Eğitim kurumlarında Lego oyunları ile zenginleştirilmiş sınıfların oluşturulması sağlanabilir. Lego Destekli Oyun Eğitimi Programı'nın eğitimciler tarafından öğrenilmesi ve uygulanabilmesi için eğitim ve seminerler düzenlenebilir. Çocukların oyun tercihlerine yönelik olarak düzenlenen Lego Destekli Oyun Eğitimi

Programı farklı yaş gruplarına uygulanabilir. Lego destekli oyun eğitimi alan anne babaların 60-72 aylık çocuklarının oyun alışkanlıklarını inceleyen bu araştırma farklı örneklem grubunda farklı yaş gruplarına uygulanabilir. Öğretmenlere benzer bir uygulama yapılarak, sınıflarında uygulamaları sağlanabilir ve çocukların oyun alışkanlıkları üzerinde bu uygulamaların etkisinin neler olacağı incelenebilir.

## KAYNAKLAR

- Aral, N. (2014). Yaratıcı Deneyimler. Neriman Aral, Gökhan Duman (Çev. Ed.), *Çocuklarda Sanat ve Yaratıcılığın Gelişimi*, Ankara: Nobel Akademik. (s. 32-63).
- Burdette, H., Whitaker, C. (2005). Resurrecting Free Play in Young Children: Looking Beyond Fitness and Fatness to Attention, Affiliation, and Affect. *Journal of Pediatrics & Adolescent Medicine*. 159(1), 46-50.
- Cook, T. R., Irwin, W., Bacharach, S. (2017). *LEGO and Philosophy*, The Kitap Yayınları No:41707.
- Creswell, J. W., Plano Clark, V. L., Gutmann, M., Hanson, W. (2003). *Advanced Mixed Methods Research Designs*. In A. Tashakkori and C. Teddlie (Eds.), *Handbook of 376 Mixed Methods in Social and Behavioral Research* (p. 209-240). Thousand Oaks, CA: Sage.
- Erden, Ş. (2001). *Anaokullarına Devam Eden Çocukların Ebeveyn ve Öğretmenlerin Çocuk Oyun ve Oyuncakları Hakkındaki Görüşlerinin İncelenmesi*. Yüksek Lisans Tezi, Ankara: Ankara Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü.
- Henniger, L. M. (2009). *Teachingt Young Childrent an Introduction*. New Jersey: Person Educatio Inc.
- Işıkoğlu Erdoğan, N., Johnson, J. E., Dong, P. I. ve Qiu, Z. (2018). Do Parents Prefer Digital Play? Examination of Parental Preferences and Beliefs in Four Nations. *Early Childhood Education Journal*. <https://doi.org/10.1007/s10643-018-0901-2>

- Jalongo, M. R., Isenberg, J. P. (2013). *Creative Thinking and Arts-Based Learning: Preschool Through Fourth Grade, Loose-Leaf Version* (6th Ed). Upper Saddle River, NJ: Pearson/Merrill/Prentice Hall.
- Kandır, A. (2000). Okul Öncesi Dönemde Oyun ve Oyuncaklar. *Gazi Üniversitesi Mesleki Eğitim Dergisi*, (4), 77-80.
- Kümbetoğlu, B. (2005). *Sosyolojide ve Antropolojide Niteliksel Yöntem ve Araştırma*. İstanbul: Bağlam Yayıncılık.
- LEGO Education (2014). A System for Learning. 24 Haziran 2019 tarihinde <https://le-www-live-s.legocdn.com/sc/media/files/marketing-tools/lego-education-manifesto-d218aa7fac50c89c1b307b8f1ab94b16.pdf> sitesinden alınmıştır.
- LEGO (2018). LEGO Play Well Report <https://www.legofoundation.com/media/1441/lego-play-well-report-2018.pdf> sitesinden alınmıştır.
- Marcon, R. (2002). Moving up the grades: Relationship between preschool model and later school success. *Early Childhood Research and Practice*, 4. URL (20 January 2010). <http://ecrp.uiuc.edu/v4n1/marcon.html>
- Orth, U. (2018). The Family Environment in Early Childhood has a Long-term Effect on Self-esteem: a Longitudinal Study from Birth to Age 27 Years. *The Journal of Personality and Social Psychology*. 114(2), 637-65.
- Ölmez, D, (2016). *Aile İçi Etkili İletişimde Drama Teknikleri ve NLP Uygulamaları*, İstanbul Kültür Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Yüksek Lisans Tezi. İstanbul.
- Parmar, P., Harkness, S., & Super C. M. (2004). Asian and Euro-American Parents' Ethnotheories of Play and Learning: Effects on Preschool Children's Home Routines and School Behaviour. *International Journal of Behavioral Development*, 28 (2), 97-104.
- Pasek, K. H., Golingof, R. M., Berk, L. E. & Singer, D. (2009). *A Mandate for Playful Learning in Preschool: Compiling The Scientific Evidence*. Oxford University.



- Stephen, C., and Plowman, L. (2014). Digital Play. *In sage handbook of play and learning in early childhood*, (L. Brooker, M. Blaise, & S. Edwards Edts.). London: Sage.
- Tuğrul, B. (2010). *Oyun Temelli Öğrenme. Okul Öncesinde Özel Öğretim Yöntemleri*. Edt: Doç. Dr Rengin Zembat. Anı Yayıncılık, 187- 216 Ankara.
- Turaşlı, N. K. (2008). Okul Öncesi Eğitimin Tanımı Kapsamı Ve Önemi. G. Haktanır içinde, *Okul Öncesi Eğitime Giriş*. Ankara: Anı Yayıncılık. (s. 3-5).
- Yazıcı E. (2015). *Erken Okuryazarlık ve Bilgi, İletişim Teknolojileri*, Temel, Z. F. (Ed.). *Her Yönüyle Okul Öncesi Eğitim 8 Dil ve Erken Okuryazarlık*, Ankara: Hedef CS Basın Yayın. (s.215-242). <https://www.LEGO.com/en-us/aboutus/news-room/2018/august/play-well-report>
- Wood, E. (2013). *Play, Learning and The Early Childhood Curriculum*. (3.rd Ed). London: SAGE Pub.