

PAPER DETAILS

TITLE: Orta Yas Üzeri Yetiskinlerin Gözüyle Geçmisten Günümüze Çocuk Oyunlariinin Sosyal Bilgiler Baglaminda Incelenmesi: Fenomenolojik Bir Arastirma

AUTHORS: Tugba Selanik Ay,Gülsüm Tufan

PAGES: 863-904

ORIGINAL PDF URL: <https://dergipark.org.tr/tr/download/article-file/2953355>


<http://kefad.ahievran.edu.tr>

Ahi Evran Üniversitesi Kırşehir Eğitim Fakültesi Dergisi

ISSN: 2147 - 1037

Examination of Children's Games from Past to Present in the Context of Social Studies through the Eyes of Middle-Aged Adults: A Phenomenological Research

Tuğba Selanik Ay
Gülsüm Tufan

Article Information



CrossMark

DOI: 10.29299/kefad.1251369

Received: 14.02.2023

Revised: 16.12.2023

Accepted: 25.12.2023

Keywords:

Social Studies,
Children Games,
Cultural Transfer

Abstract

This research is phenomenological research that aims to analyze the views of middle-aged and older adults in the context of the basic components of the social studies curriculum by revealing the changes and effects in children's games from past to present. In this research, face-to-face interviews were conducted with 15 adults middle aged and up. As a result of the interviews, the cognitive, physical, academic and social contributions of playing games were emphasized. Unlike in the past, children's games played today are more individual, are played indoors, have negative effects on socialization, and encourage violence; also the participants stated that there are games that contradict values such as cooperation and solidarity. When the results obtained are examined in the context of social studies education, it has been revealed that traditional children's games can clearly contribute to social education with their dimensions such as gaining knowledge, gaining skills, values education, cultural transfer, and socialization. In the light of the results obtained it may be recommended to design social studies lessons in ways that will allow traditional children's games to be played outside of school and to provide appropriate physical provisions.

Orta Yaş Üzeri Yetişkinlerin Gözüyle Geçmişten Günümüze Çocuk Oyunlarının Sosyal Bilgiler Bağlamında İncelenmesi: Fenomenolojik Bir Araştırma

Makale Bilgileri



CrossMark

DOI: 10.29299/kefad.1251369

Yükleme: 14.02.2023

Düzeltilme: 16.12.2023

Kabul: 25.12.2023

Anahtar Kelimeler:

Sosyal Bilgiler,
Çocuk Oyunları,
Kültürel Aktarım

Öz

Bu araştırma, geçmişten günümüze çocuk oyunlarındaki değişimi ve etkilerini orta yaş ve üzeri yetişkinlerin görüşlerine dayalı olarak ortaya koyarak sosyal bilgiler dersi öğretim programının temel bileşenleri bağlamında bu görüşleri analiz etmeyi amaçlayan fenomenolojik bir araştırmadır. Araştırmanın katılımcılarını 15 orta yaş ve üzeri yetişkin oluşturmaktadır. Veriler yüz yüze görüşmelerle toplanmıştır. Katılımcılarla yapılan görüşmelerde oyun oynamanın bireylerin, bilişsel, fiziksel, akademik ve toplumsal katkıları vurgulanmıştır. Katılımcılar geçmişten farklı olarak günümüzde oynanan çocuk oyunlarının daha bireysel, kapalı alanlarda oynanan, sosyalleşme üzerinde olumsuz etkileri bulunan, şiddeti özendirici, yardımlaşma, dayanışma gibi değerlere ters düşen oyunlar olduğu biçiminde görüşlerini belirtmişlerdir. Sonuçlar öğretim programı temel bileşenleri bağlamında ele alındığında, çocuk oyunlarının beceri kazanma, sosyalleşme, kültürel aktarım ve değerler eğitimi gibi pek çok açıdan katkılar sunduğunu ortaya koymuştur. Elde edilen sonuçlar ışığında derslerinde değerler eğitimi, beceri kazandırma, kültürel aktarım gibi boyutlarda çocuk oyunlarından yararlanılabilir, uzmanlar tarafından sosyal bilgilerin temel boyutlarına da hizmet edecek, ailelerin açık havada çocuklarıyla oynayabilecekleri rehber niteliğinde kılavuzlar hazırlanabilir.

Sorumlu Yazar : Tuğba Selanik Ay, Prof. Dr., Afyon Kocatepe Üniversitesi, Türkiye, tsay@aku.edu.tr, ORCID ID: 0000-0003-1368-052X.

Yazar2: Gülsüm Tufan, Yüksek Lisans Öğrencisi, Afyon Kocatepe Üniversitesi, Türkiye, gulsumtfn05@gmail.com, ORCID ID: 0000-0002-7583-5614.

Atıf için: Selanik Ay, T. & Tufan, G. (2024). Orta yaş üzeri yetişkinlerin gözüyle geçmişten günümüze çocuk oyunlarının sosyal bilgiler bağlamında incelenmesi: Fenomenolojik bir araştırma. *Kırşehir Eğitim Fakültesi Dergisi*, 25(2), 863-904.

Giriş

Sosyal bilgiler etkin vatandaş yetiştirme amacına hizmet eden derslerden biridir. İlkokul 4. sınıftan itibaren öğretim programları arasında yerini alan sosyal bilgiler dersi gelişim özellikleri açısından oyuna gereksinim duyan çocuklar ile işlenmektedir. Bu bağlamda da sosyal bilgiler derslerinde pek çok kazanımın ele alınmasında öğrencilerin gelişim özellikleri dikkate alınarak oyun bir eğitsel araç olarak kullanılmaktadır. Oyunun katkıları kendini tanıma ve kendini başkalarından ayıran özelliklerinin bilincine varma, çocuğa sosyal gelişimi sağlama, iletişim kurma, paylaşma, işbirliği ve yardımlaşma, problem çözme, sosyal kurallara uyum sağlama, etik değerleri kazanma, başkalarının haklarına saygı gösterme, sorumluluk alma, haklı haksız, doğru yanlış gibi değer ve kuralların öğrenilmesini destekleme, deneyimlerini geliştirmelerine olanak tanıma, öğrendiklerini pekiştirme, el-parmak gibi küçük kasların yanı sıra bacak-kol gibi kasların hareketlerindeki gelişimi destekleme, vücut sistemini çalıştırarak büyümeye yardımcı olma (Cırhinlioğlu, 2001); üstlendiği ana-baba, kız-erkek gibi rollerle cinsel kimliğini kazanma (Anılan, Girmen, Öztürk ve Koçkar, 2003) biçiminde sıralanabilir. Oyunlar, öğrencilerin seçimler yapmak, seçenekleri keşfetmek, rol üstlenmek ve gerçek dünyadaki ikilemlerin ve zorlukların gerçekçi temsillerine katılmak için pasif öğrenmeden uzaklaşmalarını sağlayan bir araçtır (Watson, 2010). Oyunun katkılarının sosyal bilgiler dersi öğretim programında yer verilen değer, beceri ve ara disiplinlerin çoğu ile örtüştüğü, buna ek olarak da sosyal bilgilerin temel amaçlarından biri olan topluma uyum sağlama ve kültürleme bağlamında da sosyal bilgiler eğitimi açısından katkı sağladığı görülmektedir. UNESCO (2011) geleneksel çocuk oyunlarının sınıf ve okul ortamlarına ne şekilde dâhil edilebileceği ile ilgili olarak yayınladığı raporda: Geleneksel oyunların çevrimiçi bir arşivini başlatın; öğretmenlerin, oyunlardan elde edilen bilgileri sınıftaki etkinliklere entegre etmelerini sağlayın; çocukların tenefüs ve okul sonrasında geleneksel oyunlar oynamasını teşvik edin; geleneksel oyun oynamak için özel bir alan (ve oyuncaklar) sağlayın; geleneksel oyun festivalleri veya sınıflar arası yarışmalar düzenleyin; toplumdaki yaşlıları geleneksel oyunların öğretilmesine katılmaya davet edin biçiminde öneriler yayınlamıştır. Yaşlıların çocuk oyunlarının aktarımında üstlendiği rol açık bir biçimde bu raporda görülmektedir. Her geçen gün dijitalleşen çocuk oyunlarının yerine geleneksel oyunların oynanabilmesi için yaşlılardan destek alınmasının ve onların bu konudaki görüşlerinden yararlanılması sosyal bilgiler derslerinde geleneksel oyunlardan etkili ve verimli bir şekilde yararlanılmasına katkı sağlayabilir. Alanyazın incelendiğinde sosyal bilgiler dersi ile oyunların ilişkilendirildiği araştırmalara rastlanmıştır. Bu araştırmaların daha çok dijital oyunları ele alan araştırmalar (Bakar, Tüzün, Çağiltay, 2008; Doğan ve Koç, 2017; İşçi ve Yeşiltaş, 2020) olduğu; bir kısmının da zekâ oyunlarını ele alan araştırmalar (Adalar ve Yüksel, 2017) olduğu görülmüştür. Alanyazında yer alan geleneksel oyunlar ele ilgili araştırmalarda (Biter ve Çalışkan, 2019; Torun ve Duran, 2014; Savaş ve Gülüm, 2014; Akkuş ve Aslan, 2013; Pehlivan ve Demirel, 2022) odaklanılan boyutun sadece kavram öğretimi, değerler eğitimi ya da bazı öğrenme alanlarının öğretimi olduğu görülmüştür. Alanyazında sosyal bilgiler öğretmen

adaylarının görüşlerinin alındığı (Uygun, 2023) araştırmalara rastlanırken; oyunların kültür aktarımındaki ya da değişim ve süreklilik üzerindeki rolü üzerinde duran, ancak sosyal bilgiler dersi öğretim programının diğer öğeleri ve boyutlarıyla ilgili bir analize girmeyen araştırmalara (Özyürek, Şahin ve Gündüz, 2018; Kabapınar ve İncegöl, 2016) da rastlanmıştır. Bu bağlamda geçmişten günümüze çocuk oyunlarına ilişkin orta yaş üstü yetişkinlerin bakış açılarını sosyal bilgiler dersi öğretim programı özelinde inceleyen herhangi bir araştırmaya rastlanmamıştır. Araştırmanın bu anlamda orijinal olduğu ve alanyazındaki boşluğu doldurmaya katkı sağlayabileceği düşünülmektedir. Bu araştırmanın temel amacı orta yaş ve üzeri yetişkinlerin geçmişten günümüze çocuk oyunlarına ilişkin görüşlerinin sosyal bilgiler eğitimi bağlamında değerlendirilmesidir. Bu temel amaca dönük olarak aşağıdaki sorulara yanıt aranmıştır:

Orta yaş üstü yetişkinlerin,

- çocukluklarında oynadıkları oyunlara ilişkin görüşleri nelerdir?
- çocukluklarında oynadıkları oyunların kendilerine katkılarına ilişkin görüşleri nelerdir?
- geçmişten günümüze çocuk oyunlarında yaşanan değişime ilişkin görüşleri nelerdir?
- geçmişten günümüze çocuk oyunlarında yaşanan değişimin çocuklar üzerindeki etkilerine ilişkin görüşleri nelerdir?
- çocukluklarında oynadıkları oyunların kültür aktarımındaki rolüne ilişkin görüşleri nelerdir?

Yöntem

Araştırmanın bu bölümünde araştırmanın modeli, katılımcılar, verilerin toplanması ve verilerin analizi başlıklarına yer verilmiştir.

Araştırmanın Modeli

Orta yaş ve üzeri yetişkinlerin gözüyle geçmişten günümüze çocuk oyunlarının sosyal bilgiler eğitimi bağlamında değerlendirilmesini amaçlayan bu araştırma fenomenolojik bir araştırmadır. Fenomenolojik felsefenin temel amacı, deneyimleyenin bilinci aracılığıyla bireylerin deneyimlerine ilişkin daha geniş bir anlayış geliştirmektir (Giorgi, 2009). Fenomenolojik araştırmanın temel vurgusu, betimlemek veya insan deneyimini, deneyimleyen tarafından deneyimlendiği şekliyle, nitel kanıt kaynağı olarak kullanılabilecek şekilde yorumlamaktır. Araştırmacının öncelikli kaygısı, günlük deneyimlerden örnekler elde etmek için nitel veri toplama tekniklerini kullanmaktır. Fenomenoloji, deneyimin doğasını tanımlama veya yorumlama açısından kendine özgü güçlü yönlerinden dolayı, yorumlayıcı bir paradigma içinde deneyimsel çalışma için ideal bir yöntemdir (Langridge ve Ahern, 2003). Fenomenoloji deseni ile gerçekleştirilen bu araştırmada orta yaş ve üzeri yetişkinlerin tercih edilmesinin nedeni, hem çocukken kendilerinin oyunları deneyimlemiş olmaları hem de çocukları ve

hatta torunlarıyla farklı zaman dilimlerinde oyunları deneyimlemiş ve oyunlarda meydana gelen değişimi gözlemlemiş olmalarıdır.

Katılımcılar

Araştırmanın çalışma gurubunu, Hatay ili merkezinde ikâmet etmekte olan orta yaş ve üstü (65-75 yaş aralığında bulunan) 15 yetişkin oluşturmaktadır. Kolay ulaşılabilir durum örneklemesinin kullanıldığı araştırmada bu örneklemin seçilme amacı araştırmacılardan birinin Hatay-Dörtyol'da ikâmet ediyor olmasıdır. Katılımcıların özellikleri Tablo 1'de şu şekilde verilmiştir:

Tablo 1. *Katılımcıların özellikleri*

		N	%
Cinsiyet	Kadın	8	53
	Erkek	7	47
	Toplam	15	100
Yaş	65-69	8	53
	70-75	7	46
Öğrenim durumu	Okuryazar olmayan	2	13
	İlkokul	4	26
	Ortaokul	2	13
	Lise	2	13
	Ön lisans-Lisans	5	33

Verilerin Toplanması

Bu araştırmanın verileri yüz yüze görüşmeler yoluyla toplanmıştır. Görüşme açık uçlu sorular içeren ve nitel veri sağlayan bir tekniktir (Johnson ve Christensen, 2014). Araştırmada veri toplama aracı olarak araştırmacılar tarafından geliştirilen ve sekiz açık uçlu sorudan oluşan görüşme formu kullanılmıştır. Görüşme formunun geliştirilmesinde alanyazın taraması, üç alan uzmanından (sosyal bilgiler eğitimi alanında çalışan) uzman görüşü alınması; üç orta yaş ve üzeri yetişkinle pilot görüşmeler yapılarak soruların anlaşılabilirliğinin kontrolü aşamaları izlenmiş; gerekli değişiklikler görüşme formuna yansıtılarak forma son biçimi verilmiştir. Veriler Ocak-Mart 2022 tarihleri arasında gerçekleştirilmiş, her bir görüşme yaklaşık 10-15 dakika arası sürmüştür.

Verilerin Analizi

Görüşme kayıtlarının dökümü yapılarak içerik analizi ile çözümlenmiştir. İçerik analizi, dökümünde tekrar eden kelime ya da tema bağlamında gerçekleştirilen tarama olarak ifade edilir. Araştırmalarda, kod ve kategorilerin oluşturulmasında birbirine benzeyen özellikler, ortak anlamlar ortaya çıkarılmaya çalışılır. Tekrarlayan veriler kategorilere ayrılabilen örüntüler biçiminde sınıflandırılabilir (Patton, 2014). Uyuşum yüzdesini belirlemek amacıyla elde edilen veriler araştırmacılar tarafından birbirinden bağımsız analiz edilmiş; "Görüş Birliği" ve "Görüş Ayrılığı" olan maddeler belirlenmiştir. Araştırmanın uyum yüzdesi için Miles ve Huberman'ın (1994) belirttiği formül kullanılmış ve hesaplama sonucunda $P = 90$ değeri elde edilmiştir. Nitel bir araştırmalarda geçerlik ve güvenilirliği sağlamak için inandırıcılık, aktarılabilirlik, tutarlılık, teyit edilebilirliğe dikkat

etmek gereklidir. Bu araştırmada inandırıcılık boyutunda alanyazında önerilen ayrıntılı betimleme ve farklı uzmanları araştırma sürecine dahil etme yoluna gidilmiştir ; aktarılabilirlik boyutunda elde edilen verilerin tablo ve şekillerle sunulması ve katılımcıların görüşlerinden açık, anlaşılır bir dil ile yapılan doğrudan alıntılarla bulguların desteklenmesi sağlanmıştır; tutarlılık boyutunda veri toplama aracının geliştirilmesi, uygulama süreci ve analiz süreci ayrıntılı bir şekilde verilmiştir (Merriam, 2013); teyit edilebilirlik boyutunda ise sonuçların verilerle desteklenmesi sağlanmıştır (Creswell ve Poth, 2016).

Araştırmanın Etik İzinleri

Yapılan bu çalışmada “Yükseköğretim Kurumları Bilimsel Araştırma ve Yayın Etiği Yönergesi” kapsamında uyulması belirtilen tüm kurallara uyulmuştur. Yönergenin ikinci bölümü olan “Bilimsel Araştırma ve Yayın Etiğine Aykırı Eylemler” başlığı altında belirtilen eylemlerden hiçbiri gerçekleştirilmemiştir.

Etik kurul izin bilgileri:

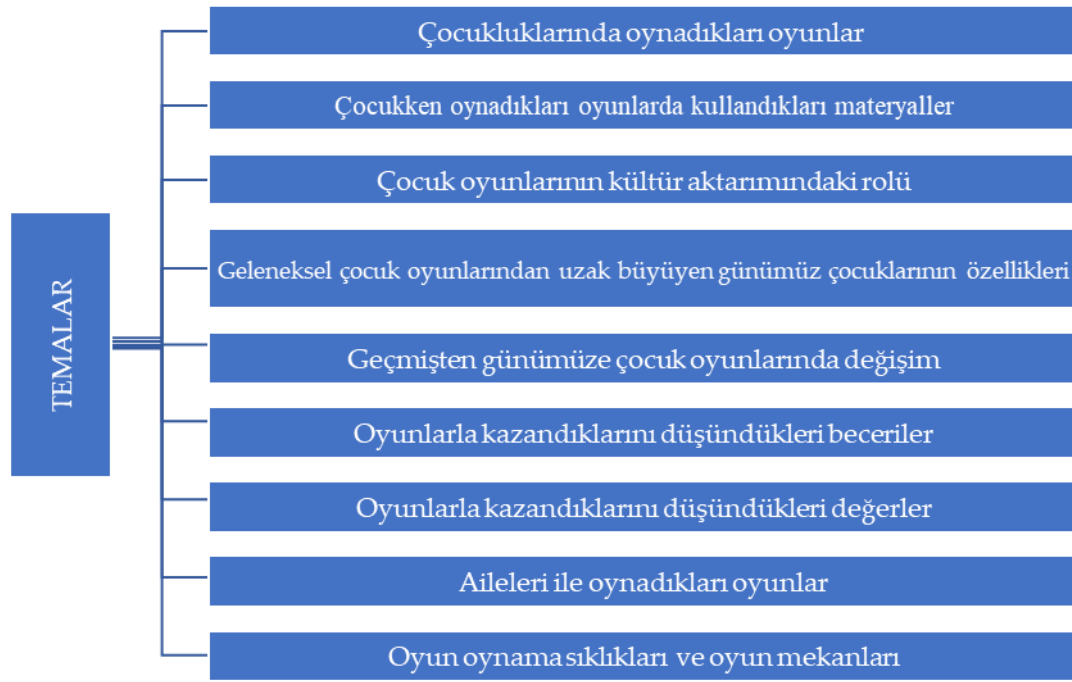
Etik değerlendirmeyi yapan kurul adı: Afyon Kocatepe Üniversitesi Sosyal Ve Beşeri Bilimleri Bilimsel Araştırma Ve Yayın Etiği Kurulu

Etik değerlendirme kararının tarihi: 13.05.2022

Etik değerlendirme belgesi sayı numarası: 2022/177

Bulgular

Elde edilen bulgular tablolar halinde sunulmuş, katılımcıların görüşlerinden yapılan doğrudan alıntılarla desteklenmiştir. Yapılan görüşmelerde elde edilen temalar Şekil 1’de şu şekilde verilmiştir:



Şekil 1. Görüşmeler sonucu elde edilen temalar

Şekil 1’de de görüldüğü gibi katılımcılar yapılan görüşmeler sonucunda çocukluklarında oynadıkları oyunlar, oyun oynama sıklıkları ve oyun mekânları, aileleri ile oynadıkları oyunlar, çocukken oynadıkları oyunlar aracılığıyla kazandıkları beceriler, çocukken oynadıkları oyunlar aracılığıyla kazandıkları değerler, geçmişten günümüze çocuk oyunlarında değişim, geleneksel çocuk oyunlarından uzak büyüyen günümüz çocuklarının özellikleri, çocuk oyunlarının kültür aktarımındaki rolü, çocukken oynadıkları oyunlarda kullandıkları materyaller olmak üzere dokuz temaya ulaşılmıştır. Katılımcıların çocukluklarında oynadıkları oyunlara ilişkin görüşleri Şekil 2’de şu şekilde verilmiştir:



Şekil 2. Katılımcıların çocukluklarında oynadıkları oyunlar

Şekil 2’de de görüldüğü gibi katılımcıların çocukluklarında oynadıkları oyunlar mücadele, konum analizi, strateji, materyalle oynanan ve spor olmak üzere beş alt tema altında toplanmıştır. En çok oyun ifade edilen alt tema mücadele ve materyalle oynanan oyunlar temalarıdır. Oyunlar

incelendiğinde oyunların tamamına yakınının grupta oynanan ve mekân olarak da dışarıda oynanan olduğu görülmektedir. Spor dallarından da en sık ifade edilen spor türleri voleybol ve futbol olmakla beraber jimnastik gibi sporlara temel oluşturabilecek güvercin takla ve birdirbir gibi oyunların da ifade edildiği görülmektedir. Çocukluğunda çizgi, bayrak kaçırma oyunlarını oynadığını ifade eden Zehra isimli katılımcı görüşünü şu şekilde ifade etmiştir:

“Çizgi oynardık, bayrak kaçırma oynardık. Bu bizim yarışma ruhumuzu, mücadele etmeyi öğrenmemizi sağlardı.”

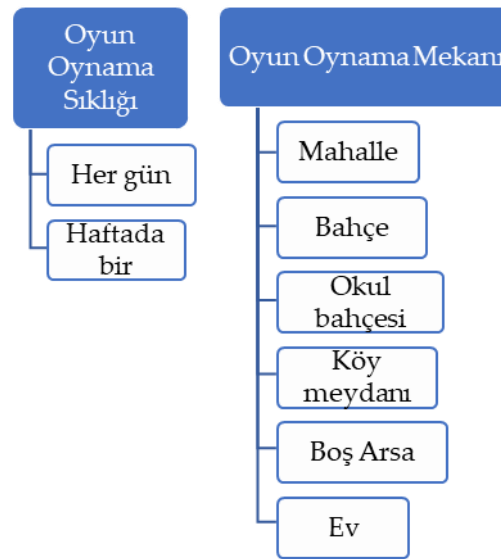
Çocukluğunda futbol oynadığını ifade eden Selim isimli katılımcı görüşünü şu şekilde ifade etmiştir:

“Top, futbol topu maç yapardık. Bu tür oyunlar oynardık. İleride yapacağımız sporu seçmede bile bence çocuklukta oynanan oyunlar etkili.”

Çocukluğunda çelik çomak, evcilik oynadığını ifade eden Funda isimli katılımcı görüşünü şu şekilde etmiştir:

“Çelik çomak oynardık, evcilik oynardık. Öyle oyuncaklarımız yoktu bir sopa at olabilirdi, çelik çomakta oynanabilirdi. Farklı amaçlar için kullanırdık. Yaratıcı çocuklardık.”

Katılımcıların oyun oynama sıklıkları ve oyun oynadıkları mekânlarına ilişkin görüşleri Şekil 3’te şu şekilde verilmiştir:



Şekil 3. Katılımcıların oyun oynama sıklıkları ve mekânları

Şekil 3’te de görüldüğü gibi katılımcılar her gün ya da haftada bir gün oyun oynadıklarını belirtmişlerdir. Oyun oynadıkları mekanlar incelendiğinde genellikle açık havada oyun oynadıkları görülmektedir. Özelliklerine göre mekânlar incelendiğinde okul dışında resmî bir mekâna rastlanmamıştır. İfade edilen mekanların çoğu sosyal mekanlardır.

“İstedğimiz zaman. Mahallede oynardık, okulda oynardık. İstedğimiz zaman çıkardık. Mahalle arkadaşlığı diye bir şey vardı. Hatta mahalleler arası oyunlar oynanırdı.(Ata)”

Çocukluğunda oyun oynama mekânını ifade eden Hakan isimli katılımcı görüşlerini şu şekilde ifade etmiştir:

“Daha çok köyün meydanında toplanırdık. Büyük bir alandı trafik falan derdi yok bütün köyün çocukları bir arada. Çok eğlenceliydi.”

Çocukluğunda oyun oynama sıklığını ve mekânını ifade eden Yiğitkil isimli katılımcı görüşlerini şu şekilde ifade etmiştir:

“Sürekli. Mahallemizde oyun oynayacağımız alanlar vardı. Hemen hemen günümüzün yarısı orada geçerci. Eve yemek yemeğe uğradık ve akşam ezanında eve dönerdik.”

Katılımcıların çocukluklarında aileleri ile birlikte oynadıkları oyunlar sorulduğunda katılımcıların çoğu (f=12) aileleri ile oyun oynamadıklarını belirtmişlerdir. Aileleri ile oyun oynadığını belirten katılımcıların görüşleri ise Şekil 4’te şu şekilde verilmiştir:



Şekil 4. Katılımcıların çocukluklarında aileleri ile oynadıkları oyunlar

Şekil 4’te de görüldüğü gibi katılımcıların aileleri ile oynadığı oyunlar incelendiğinde genellikle evde ve kâğıt, kalem ile ya da bir materyal ile oynanabilecek oyunlar tercih ettikleri, açık havada fiziksel harekete dayalı oyunları aileleri ile daha az oynadıkları görülmektedir. Ailesi ile tombala oynadığını ifade eden Kerem isimli bir katılımcı görüşünü şu şekilde ifade etmiştir:

“Ailemiz ile evde oynanacak oyunları oynardık. Saklambaç oynardık, tombala oynardık. Ama her zaman değil bayram falan gibi tatillerde...”

Ailesi ile bilmece türünde oyunlar oynadığını ifade eden Oğuz isimli bir katılımcı görüşünü şu şekilde ifade etmiştir:

“Ailemiz ile oyun genellikle oynamazdık. Ama nadiren de olsa oynardık. Çanak çömlek olarak bu oyunları oynardık. Genellikle avluda ve bahçede oynamayı severdik. Bunun yanında halk oyunları oynardık toplumsal olarak. Yani bu bir harmandalı olabilir veya bir Ankara misket olabilir veya Konya havası oyunu olabilir bu şekilde ailemiz ile oyunlar oynardık.”

Ailesi ile isim, şehir, bitki, hayvan oynadığını ifade eden Serkan isimli bir katılımcı görüşünü şu şekilde ifade etmiştir:

“Kardeşlerim ile şehircilik oyunları oynardık. Bir şehir işte t ile başlayan şehirler yaz. İşte k ile başlayan şehirler yaz. Kim daha çabuk hızlı yazıyor kim daha çabuk bunu pratik hemen biliyor bu sayede hem eğleniyorduk hem de Türkiye’nin bütün şehirlerini öğrenmiş oluyorduk.”

Katılımcıların çocukluklarında oynadıkları oyunların kendilerine kazandırdığı becerilere ilişkin görüşleri Şekil 5’te şu şekilde görülmektedir.

Kişisel	Sosyal	Mesleki
•Özdenetim •Yaratıcılık •Empati •Kurallara uyma •Çeviklik	•Türkçeyi doğru, güzel ve etkili kullanma •Sosyalleşme •İletişim	•İşbirliği •Girişimcilik •Motor beceriler •Problem çözme •Karar verme •Gözlem

Şekil 5. Katılımcıların çocukken oynadıkları oyunlar aracılığıyla kazandıkları becerilere ilişkin görüşleri

Şekil 5’te de görüldüğü gibi katılımcılar çocukluklarında oynadıkları oyunların kendilerine günlük yaşamlarını kolaylaştıracak pek çok beceri kazandırdığını belirtmişlerdir. Bu katkıların kişisel, sosyal ve mesleki katkı olmak üzere üç tema altında yer aldığı görülmektedir. Özellikle son yıllarda 21. Yüzyıl becerileri adı altında ifade edilen her bireyin iş yaşamında ve günlük yaşamında sahip olması beklenen beceriler bağlamında katılımcıların ifade ettiği beceriler incelendiğinde geçmişte oynanan çocuk oyunlarının 21. Yüzyıl becerilerini kazandırmaya katkı sağladığı söylenebilir. Kişisel beceri kazandırmaya çocukken oynadığı oyunların katkısını Akın isimli bir katılımcı şu şekilde ifade etmiştir:

“Bir de işte bu şeylerde hesaplarda falan daha pratik yapmayı geliştirdim. Aynı zamanda bir ağaçta sürekli sallanmayı, vücudumu geliştirmeyi, daha çok hareketli olmayı sağladığı için yetişkinliğimde de spora yatkın olmamı sağladı.”

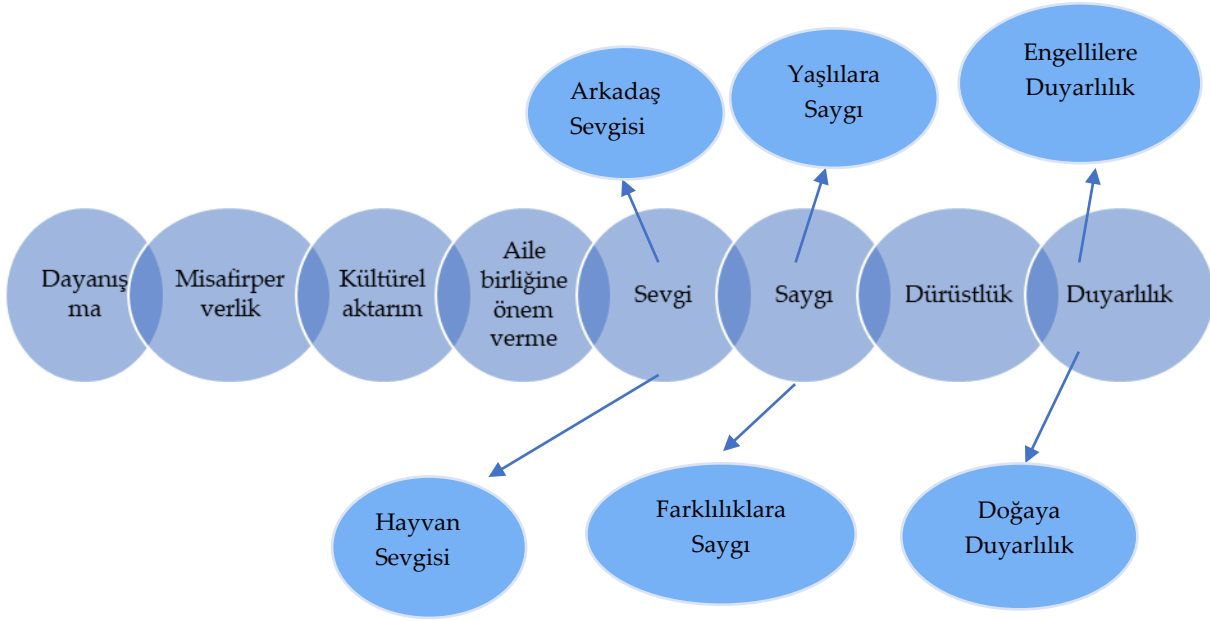
Sosyal beceri kazandırmaya çocukken oynadığı oyunların katkısını Suna isimli bir katılımcı şu şekilde ifade etmiştir:

“Sosyalleşmeyi kazandırdı. Çünkü oyunlar bireysel değildi. Grupla oynanan oyunlardı. Mahalleye ya da köye yeni taşınan çekinmezdi. Zaten orada oturanlar da hemen içlerine alırdı. Akran zorbalığı gibi durumlar yaşamazdık. Çekinmezdik. Oyun oynarken susadıysak mahallede bir kapıyı çalar su isterdik. Daha güvenliydi. Mesela tuvaletimiz gelse oynadığımız yere kimin evi yakında oraya çekinmeden giderdik.”

Mesleki beceri kazandırmaya çocukken oynadığı oyunların katkısını Yiğit isimli bir katılımcı şu şekilde ifade etmiştir:

“İş birliği birlikte iş yapabilme özelliğini kazandırdı. Öncelikle bizim gibi esnaf olan kişilerde biliyorsunuz ki bu daha da önemli. Aynı meslek gruplarının ortak iş yapabilmelerini kazandırdı.”

Katılımcıların oyun oynamanın hangi değerleri kazandırdığına ilişkin görüşleri Şekil 6’da şu şekilde görülmektedir:



Şekil 6. Katılımcıların çocukluklarında oynadıkları oyunların kendilerine kazandırdığı değerlere ilişkin görüşleri

Şekil 6’da da görüldüğü gibi katılımcıların çocukken oynadıkları oyunlar aracılığıyla kazandıkları değerler incelendiğinde kişisel ve sosyal bağlamda pek çok değere yer verildiği görülmektedir. Değerler incelendiğinde tamamına yakınının sosyal bilgiler dersi öğretim programında yer verilen değerler olduğu görülmektedir. Bu bağlamda geleneksel çocuk oyunlarının değerler eğitiminde bir araç olarak kullanılabileceği söylenebilir. Çocukken oynadığı oyunlar ile kazandığı değerleri Arzu isimli katılımcı şu şekilde ifade etmiştir:

“Sevgiyi kazandırdı, saygıyı kazandırdı. Mesela birbirimize karşı dürüst olmayı kazandırdı. Oyunda kurallara uymayanlar sosyal olarak cezalandırılır, mızıkçı denir mesela. Dürüst olmayı öğrendik. Takım arkadaşlarıma destek olmayı dayanışmayı birlikte başarmayı öğrendik. Arkadaşlarımız bize biz de onlara oyun oynamaya giderdik annelerimiz ikramlar yapardı. Misafir ağırlamayı öğrendik. Oyuncaklarımız sınırlı da olsa paylaşırdık. Çok kıymet verir dikkatle oynardık.”

Çocukken oynadığı oyunlar aracılığı ile kazandığı değerleri Nil isimli katılımcı şu şekilde ifade etmiştir:

“Sevgi, saygıyı işte birbirimize böyle giderdik. Küçükler ile kendi çağımızdakiler ile oynardık. Onlardan büyük ana baba neyse onlara da emmi dayı onlara böyle güzel karşılardık. Geniş aileler vardı. Dedeler, nineler... Onlarla sohbet ederdik. Onlar da bizi hoş karşılardı.”

Çocukken oynadığı oyunlar aracılığı ile kazandığı değerleri Bülent isimli katılımcı şu şekilde ifade etmiştir:

“Karşılıklı birbirimize olan sevgi, saygıyı yani paylaşmayı herkes sırası ve zamanı geldiğinde oynamayı, birbirine karşı daha saygılı olmayı öğretti. Engelli arkadaşlarımızı da oyunlara alırdık mesela çok hareketli bir oynusa fiziksel engeli varsa hakem olurdu. Ama mutlaka oyunda yer alırdı.”

Katılımcıların geçmişten günümüze çocuk oyunlarındaki değişime ilişkin görüşleri Şekil 7’de şu şekilde verilmiştir:



Şekil 7. Katılımcıların geçmişten günümüze çocuk oyunlarındaki değişime ilişkin görüşleri

Şekil 7’de de görüldüğü gibi katılımcılar çocuk oyunlarındaki değişimi eski oyunlar ve yeni oyunları farklı özellikleri ve sunduğu olanaklar bağlamında değerlendirerek ifade etmişlerdir. Gerek kişisel gerek sosyal bakımdan eski çocuk oyunlarının kazandırdığı değer ve becerilerden söz etmişlerdir. Günümüz çocuk oyunlarının kapalı mekânlarda, bireysel olarak oynanan, kurallı, sosyalleşmeden ve dayanışmadan ve fiziksel hareketten uzak oyunlar olduğunu ifade etmişler, bunun sağlık ve kilo kontrolü üzerindeki etkisine dikkat çekmişlerdir. Bunun yanı sıra çocukların büyük kısmının oyun oynamayı bilmediği ve günümüz oyunlarının kötü alışkanlıklar kazandırdığı vurgulanmıştır. Kullanılan malzemelerin doğal malzemelerden fabrikasyon malzemelere kaydığı belirtilmiştir. Bu durumun çocukların zekâ, psikomotor ve kişilik gelişimi açısından eksikliklere yol açtığını

belirtmişlerdir. Özellikle yaratıcılığı, iletişim becerilerini olumsuz etkileyen günümüz oyunlarının şiddete eğilimi artırdığını ifade etmişlerdir. Geçmişten günümüze çocuk oyunlarındaki değişim ile ilgili bazı katılımcıların ifadeleri şu şekildedir:

“Şimdiki çocuklarımız kendi oyuncaklarını kendileri yapmıyorlar, maddiyata dayalı oyuncaklar. Biz kendi oyuncığımızı kendimiz yaptığımız için ekonomik yönden ailemize de yük olmazdık ve daha zevkli olurdu. Şimdiki nesil kıskanç, bireysel biraz daha hiperaktif, hiçbir şeyin değerini bilmeyen, efendim maddi sıkıntı çekmedikleri için çocuğun her istediğini ailenin alması bu çocukların yarın büyüdüklerinde doyumsuz olacaklarına inanıyorum. Sabretmeyi, çabalamayı hayatta bir amaca sahip olmayı da öğrenmesi lazım çocukların. Yoksa yetişkin olduklarında sebat etmeyen, yorulmak, sorumluluk almak istemeyen, ama iyi yaşamak isteyen bireyler oluyorlar ve mutsuz oluyorlar. (Orkun)”

“Şimdi geçmişteki oyunlarla şimdiki sayılmaz. O zaman geleneksel oyunlar hareket ve beceri gerektiren oyunlar vardı. Şimdi ise dijital olduğu için genellikle bilgisayar oyunları ve mobil oyunlar çocuklar tarafından tercih ediliyor. Bunun arasındaki fark e birisi dijital oyun olduğu için bireysel olarak da oynayabiliyorsun. Ama eski oyunları grup olarak oynardık. Bunun yanında kaynaşmamız daha iyi oluyordu. Birbirimize arkadaşlık olsun dostluk olsun güven duyardık. Ama şimdi bireysel oyunlarda birbirimizi göremediğimiz için bize uygun olmayan arkadaşlıklar ve onların yönlendirmesi ile kötü alışkanlıklara ve her türlü tehlikeye açık hale geliyoruz. (Serkan)”

“Geçmişteki çocuk oyunları bugün ki oyunlara göre biraz daha bence daha yaratıcıydı. İnsanlar kendi elleriyle kendileri bir şeyler yaparak ortaya çıkarmaya çalışıyordu. Tüm enerjisini işte oyun esnasında harcayarak akşam eve tekrar döndüğünde enerjisi boşalmış, daha rahat daha sakin insan olarak ortaya çıkıyorduk. (Levent)”

Şekil 8’de katılımcıların geleneksel çocuk oyunlarından uzak büyüyen günümüz çocuklarının özelliklerine ilişkin görüşleri şu şekilde verilmiştir:

Değerler	Beceriler	Kişilik özellikleri
yardımseverlik sorumluluk saygı sevgi aile birliğine önem verme	düşünme becerileri iletişim işbirliği sosyal katılım problem çözme	hırçın bencil doyumsuz memnuniyetsiz toplumakatkı sağlamayan

Şekil 8. Katılımcıların geleneksel çocuk oyunlarından uzak büyüyen günümüz çocuklarının özelliklerine ilişkin görüşleri

Şekil 8’de görüldüğü gibi katılımcılar geleneksel çocuk oyunlarından uzak büyümenin çocuklar üzerindeki etkilerine ilişkin olarak değer, beceri ve kişilik özellikleri olmak üzere üç tema altında

görüşlerini belirtmişlerdir. Günümüz çocuklarının yardımseverlik, sorumluluk, sevgi, saygı ve aile birliğine önem verme değerleri açısından; düşünme, iletişim, iş birliği, sosyal katılım, problem çözme becerileri açısından olumsuz etkilendiklerini belirtmişlerdir. Bu durumun günümüz çocuklarının hırçın, bencil, doyumsuz, memnuniyetsiz ve topluma katkı sağlamayan bireyle haline gelmelerine yol açtığını vurgulamışlardır. Günümüz çocuklarının kazanamadıkları değerlere ilişkin Süreyya isimli katılımcının görüşleri şu şekildedir:

“Çocuklarda bir mahalle kültürü, karşılıklı güven, saygı, sevgi, birbirine duyarlı davranma, yardım etme gibi değerler eksik... Büyüklerle mola verince iletişim kurulurdu mesela seslenirdi bir anne Ömer nerede Ömer'i arardık. Büyüklerle iletişim kurma, saygı vardı. Şimdi hem oyunlar değişti hem dünya değişti. Güvenli bulmadığımız için de kimseyle konuşmasın istiyoruz. Daha asosyal bir nesil var. Eve gelen misafire bile hoş geldin demek için odasından çıkmayan. Tabletinden, telefonundan gözünü ayırmayan bir nesil var.”

Günümüz çocuklarının kazanamadıkları beceriler bakımından Gökhan isimli katılımcının görüşleri şu şekildedir:

“Girişimcilik, sosyal katılım gibi yetersizlikler var çocuklar okullar, kurslar, dersler arasında mekik dokuyor. Türkçeyi de garip kullanıyorlar. Mesela defterleri boş. Yazı yazmayı, okumayı sevmiyorlar. İzlemeyi seviyorlar. Kendi aralarında dili assddffh random gibi tuhaf mesela ifade biçimleriyle kullanıyorlar. Bu çok gülmek demekmiş. Torunumdan öğrendim. Bir videoyu bile yüksek hızda sararak izliyorlar. Hayat onlar için çok hızlı ama bizimki kadar dolu değil çok daha boş maalesef.”

Günümüz çocuklarının kişilik özelliklerine ilişkin olarak Bülent isimli katılımcının görüşleri şu şekildedir:

“Biraz önce bahsettiğim gibi bizim çocukluğumuzda grup oyunlarımız vardı. Şimdiki çocuklar grup oyunu olmadığı için sürekli apartmanda da, okulda yalnız. Bu ne oluyor, kabuğuna çekilme, duygu ve düşüncelerini başkasıyla paylaşmama, sürekli bencil bir şekilde yetişmelerini sağlıyor. Bu da toplumun giderek zayıflamasıdır, ülkeye olan katkısının azalmasıdır, toplum içerisindeki verimin azalmasıdır. Bir verimin olması için toplumun bir parçası olmak şarttır.”

Katılımcıların kültür aktarımında çocuk oyunlarının etkisine ilişkin görüşleri Şekil 9'da şu şekilde verilmiştir:



Şekil 9. Katılımcıların kültür aktarımında çocuk oyunlarının etkisine ilişkin görüşleri

Şekil 9’da görüldüğü gibi katılımcıların kültür aktarımında çocuk oyunlarının etkisine ilişkin görüşleri toplumsal etki, bilişsel etki ve motor beceriler alt temaları altında toplanmıştır. Kültür aktarımında çocuk oyunlarının örf-adet, birlik beraberlik, tarihsel bağ ve ana-baba rolleri kazandırma etkisini ifade eden katılımcılar, bilişsel etki boyutunda yöresel yemekler, şehirler, mesleklere ilişkin bilgi edinmeyi; motor beceriler alt temasında ise yemek yapma, araç-gereç tasarlama ve yapma, dikişe yer vermişlerdir. Kültür aktarımında çocuk oyunlarının toplumsal etkisine ilişkin katılımcıların görüşleri şu şekildedir:

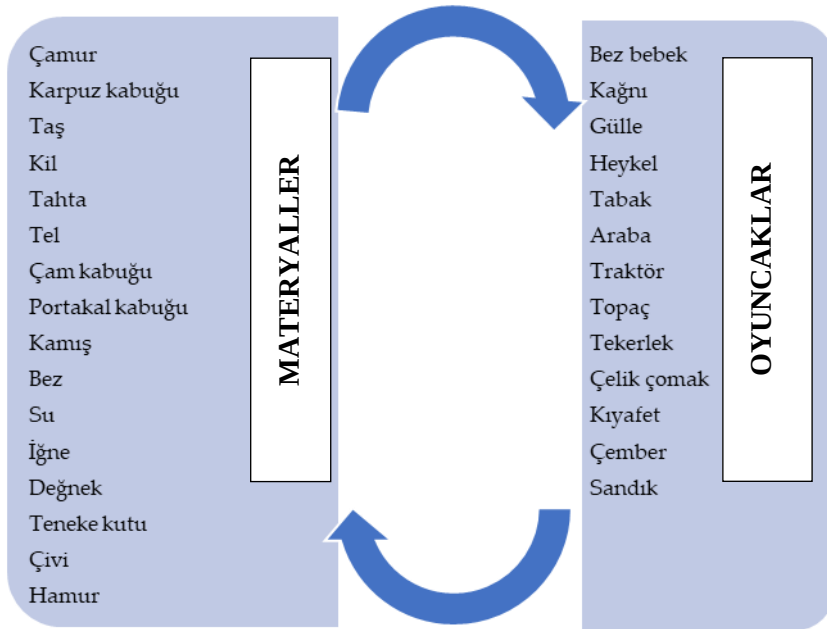
“Kültür olarak işte geçmişteki yaşanan oyunlar işte değişik o günkü adetlerimiz, geleneklerimiz, törelerimizin nesilden nesile aktarılacak yani o günden bugüne taşınabilmesi için bir araçtı, aracıydık biz yani çocuklar. Ama şimdiki çocuklar geçmişteki oyunları verilmediği için bütün geçmişteki oyunlar ve yapılan bütün eğlencelerin çoğu hep unutulmaya mahkûm oldu. Aslında sayışmalar, bilmeceler, tekerlemeler ve pek çok çocuk oyunu bizim kültürümüzü aktarıyor. Halk oyunlarında bile bir hikâye var mesela Karadeniz oyunu vardı orada oynarken yapılan hareket balıkçıların ağı atmalarını gösteriyor. Yani Karadeniz’de balıkçılık olduğunu bir halk oyunu ile öğrenmek mümkün. (Buğra)”

“Mesela şöyle örnek vereyim. Onlar bizim ekmeğimize yufka, ekmeğe pazı derlerdi. Biz de onlarınkine kömbe derdik. Yöreden yöreye bile değişen çok güzel kelimeler var. Bunlar nasıl yayılıyor. Türkülerle, oyunlarla, bilmecelerle, masallarla. Yani oyunlar aslında kültürümüzün bir parçası. Başka ülkelerde de onlara uygun oyunlar var onların kültürünü gösteren mesela yumurta boyuyorlar. Paskalya mıydı onun için. (Nil)”

Kültür aktarımında çocuk oyunlarının el becerisinin devamlılığına ilişkin Feride isimli katılımcının görüşleri şu şekildedir:

“Yemek pişirmeyi öğrenirdik. Yani yemek yapardık. Oyuncakları kendimiz yaptığımız için çekiç, çivi, iğne, iplik kullanmayı bilirdik. Şimdi çocukların eline asla bu tür gereçler vermiyoruz bile. Aman bir şey olur diye. Sonra da diyoruz ki bu yeni nesil çok beceriksiz.”

Şekil 10’da katılımcıların çocukluklarında oyunlarında kullandıkları oyuncaklar ve malzemelere ilişkin görüşleri şu şekilde görülmektedir.



Şekil 10. Katılımcıların çocukluklarında oyunlarında kullandıkları materyallere ilişkin görüşleri

Şekil 10'da görüldüğü gibi katılımcıların çocukluklarında oyun oynarken kullandığı araç-gereçler materyaller ve oyuncaklar olmak üzere iki alt tema altında toplanmıştır. Materyaller alt teması altında genellikle doğal ve atık malzemelerin belirtildiği görülmektedir. Bu durum içinde yaşanan dönemde olanakların kısıtlı olmasının katılımcıları yaratıcı olmaya ittiği biçiminde yorumlanabilir. Çocukluğunda oyunlarda kullandıkları materyale ilişkin Aycan isimli katılımcının görüşleri şu şekildedir:

“Portakal kabuğundan neler neler yapardık. Yaptığımız prenses resimlerine etek yapardım yapıştırıp. Kurutup pul gibi kareler yapardım oyunda piyon olurdu.”

Çocukluğunda oynadığı oyuncaca ilişkin Ozan isimli katılımcının görüşleri şu şekildedir:

“Mesela çamur dediğimiz ya da kil topraktan yaptığımız çamurlarla çeşitli figürler yani hayvan figürleri, insan figürleri işte araçlar yani çeşitli kullanılacak işte ne biliyim kazma, balta veya buna benzer o gün ki aletler nelerse onların hepsini bizzat kendi elleriyle kilden ya da çamur dediğimiz olaydan veyahut ahşap ağaç oymalarına veya çeşitli yapraklardan değişik değişik şekiller çıkarıyorduk.”

Çocukluğunda oyunlarda kullandıkları materyallere ilişkin Ramazan isimli katılımcının görüşleri şu şekildedir:

“Çam kabuğu, tahta, tel, kil, değnek her şey bizim için oyuncaca dönüşebilirdi. Birleştirir bir şeyler yapardık. Birbirimize öğrettirdik. Birlikte de yapardık.”

Sonuç, Tartışma ve Öneriler

Katılımcıların çocukluklarında oynadıkları oyunlar mücadele, konum analizi, strateji, materyalle oynanan ve spor olmak üzere beş alt tema altında toplanmıştır. En çok oyun ifade edilen alt tema “mücadele oyunları” ve “materyalle oynanan oyunlar” temalarıdır. Oyunlar incelendiğinde

oyunların tamamına yakınının grupla oynanan ve mekân olarak da dışarıda oynanan olduğu görülmektedir. Spor dallarından da en sık ifade edilen spor türleri voleybol ve futbol olmakla beraber jimnastik gibi sporlara temel oluşturabilecek güvercin takla ve birdirbir gibi oyunların da ifade edildiği görülmektedir.

Katılımcılar her gün ya da haftada bir gün oyun oynadıklarını belirtmişlerdir. Oyun oynadıkları mekanlar incelendiğinde genellikle açık havada oyun oynadıkları görülmektedir. Özelliklerine göre mekânlar incelendiğinde okul dışında resmî bir mekâna rastlanmamıştır. Arslan ve Dilci (2018) geçmişte oynanan çocuk oyunlarının daha çok dışarıda ve grup olarak oynandığını; günümüz çocuk oyunlarının ise kapalı mekân ve dijital olanaklarla, bireysel olarak oynandığını ortaya koyan pek çok araştırma (Artar, Demir ve Çok, 1998; Tören, 2011) olduğunu ifade etmiştir. Arslan ve Dilci (2018) yaptıkları çalışmada geçmişte oynanan çocuk oyunlarının informal anlamda çocukların gelişimlerini desteklerken artık daha formal bir boyutta ve bilinçli olarak kullanıldığı ve geçmişte oynanan çocuk oyunlarının daha çok dışarda ve grup olarak oynandığı; günümüzde ise çocuk oyunlarının genellikle kapalı mekânlarda, teknolojik oyuncaklar aracılığıyla ve bireysel olarak oynandığını belirtmişlerdir. (Artar, Demir ve Çok, 1998; Tören, 2011). Geçmişte oyunlar sıklıkla kapalı olmayan (oyun parkı, sokaklar vb.) mekânlarda arkadaşlarıyla etkileşim halinde gerçekleşirken, günümüzde teknolojinin gelişimiyle birlikte özellikle de bilgisayar ve internetle birlikte artık kapalı ve sanal ortamlarda, sanal ortamdaki kişilerle oynamaya başlanmıştır (Horzum, Ayas ve Çakır-Balta, 2008).

Katılımcıların çoğu aileleri ile oyun oynamadıklarını belirtirken oynadığını belirten katılımcıların aileleri ile oynadığı oyunlar incelendiğinde genellikle evde ve kâğıt, kalem ile ya da bir materyal ile oynanabilecek oyunları tercih ettikleri, açık havada fiziksel harekete dayalı oyunları aileleri ile daha az oynadıkları görülmektedir. Hazar, Tekkurşun ve Dalkıran (2017) yaptıkları çalışmada oyunun aile içindeki gerekliliğini belirtmektedirler. Oyun çocuğun duygu düzenlemesi açısından mükemmel bir araçtır. Bu düzenleme işlevi ebeveyn ve çocuk arasındaki ilişkiyi etkileyen sosyal oyun davranışı aracılığıyla bebeklerde bile belirgindir (Aksoy ve Dere Çiftçi, 2014). Günümüz çocuklarına ilişkin olarak katılımcılar dijital oyunlarla daha çok ilgilendikleri yönünde görüş belirtmişlerdir. Gürcan, Özhan ve Uslu (2008) dijital oyun oynama yaşının çok erken yaşlarda başlamasının çocukların gerçek oyun alanlarına karşın sanal oyun alanlarını daha kolay kullanmaları ve aynı zamanda da ebeveynlerin gerçek alanda oyun oynama yerine çocuklarına dijital oyun sunmaları ile ilişkili olduğu belirtilmektedir. Bu bağlamda ailelerin gerçek oyun alanlarında çocukları ile daha fazla oyun oynaması ile bu durumun önüne geçilebileceği söylenebilir.

Katılımcılar çocukluklarında oynadıkları oyunların birçok alanda kendilerine katkılar katkı sağladığını belirtmişlerdir. Bu katkıların kişisel, sosyal ve mesleki katkı olmak üzere üç tema altında yer aldığı görülmektedir. Akın, Kızıtanrı ve Edip (2021) de çocuk oyunlarının fiziksel, zihinsel

gelişimine ve dil becerilerine katkıda bulunduğu sonucuna ulaşmıştır. Hazar ve diğerleri (2017) de geleneksel oyunlarda yaratıcılık, bireyler arası iletişim ve oyun kurmanın ön planda olduğunu, bu yönleri ile geleneksel oyunların özellikle çocukların fiziksel, zihinsel, sosyal ve duyuşsal gelişimlerine önemli katkılar sunduğunu belirtmiştir. Özellikle son yıllarda 21. Yüzyıl becerileri adı altında ifade edilen her bireyin iş yaşamında ve günlük yaşamında sahip olması beklenen beceriler bağlamında katılımcıların ifade ettiği beceriler incelendiğinde geçmişte oynanan çocuk oyunlarının 21. Yüzyıl becerilerini kazandırmaya katkı sağladığı söylenebilir. Karşlı (2016) da çocukların oyun oynarlarken gözlem, sorgulama, farklı bakış açısı geliştirme, problem çözme, esnek ve yaratıcı düşünme gibi pek çok beceriyi kazandıklarını belirtmiştir. Çocuk oyun oynarken farkında olmadan birtakım beceriler sergiler, aynı zamanda da çevresiyle sürekli etkileşim içerisinde olarak dünyayı doğru bir şekilde algılamaya çalışır. Sonraki zamanlarda da karşılaşacağı durumlar için kendisini hazır hale getirmeye çalışır (Ulutaş, 2011). Bu durum çocuğun sosyalleşmesini, içinde yaşadığı topluma uyum sağlamasını kolaylaştırır. Anılan ve diğerleri (2003) da yaptıkları araştırma sonucunda geleneksel çocuk oyunlarının bilişsel ve sosyal gelişime olumlu yönde katkı yaptığını belirlemişlerdir. Çelik (2020) tarafından gerçekleştirilen araştırma sonucunda da 56 geleneksel çocuk oyunu analiz edilmiş bu oyunların sosyal bilgiler dersi öğretim programındaki iletişim, işbirliği, karar verme, Türkçeyi doğru, güzel ve etkili kullanma, öz denetim ve problem çözme becerilerinin öğretiminde kullanılabileceği belirlenmiştir.

Katılımcıların çocukken oynadıkları oyunlar aracılığıyla kazandıkları değerler incelendiğinde kişisel ve sosyal bağlamda pek çok değere yer verildiği görülmektedir. Değerler incelendiğinde tamamına yakınının sosyal bilgiler dersi öğretim programında yer verilen değerler olduğu görülmektedir. Bu bağlamda geleneksel çocuk oyunlarının değerler eğitiminde bir araç olarak kullanılabileceği söylenebilir. Kurallara uymak, hile yapmamak oyunda öğrenilen değerlerden biridir (Sümbüllü ve Altınışık, 2016). Bu araştırmada da dürüstlük oyunlarla kazanılan bir değer olarak ifade edilmiştir. Koyuncu ve Bulut (2022) geleneksel çocuk oyunlarının kültürel aktarımın yanı sıra, öğrencilerin sevgi, saygı, iş birliği, yardımlaşma, paylaşma, sabır, arkadaş sevgisi değerlerini kazandırdığı; toplumsallaşma, zihinsel gelişme, iletişim ve dil, sosyal ve duygusal boyutlarda katkılar sağladığını belirlemiştir. Turan, Gözler, Turan, İncetürkmen, Meydani (2020) de geleneksel çocuk oyunlarına her sınıf düzeyinde daha çok yer verilerek toplumsal değerlerin öğretimi, Türk kültür ve coğrafyasının tanıtımı, sahip olunan toplumsal gelenek, görenek ve kültürel değerlerin gelecek kuşaklara aktarımının sağlanabileceğini belirtmiştir.

Katılımcılar çocuk oyunlarındaki değişimi eski oyunlar ve yeni oyunları farklı özellikleri ve sunduğu olanaklar bağlamında değerlendirerek ifade etmişlerdir. Gerek kişisel gerek sosyal bakımdan eski çocuk oyunlarının kazandırdığı değer ve becerilerden söz etmişlerdir. Günümüz çocuk oyunlarının kapalı mekânlarda, bireysel olarak oynanan, kurallı, sosyalleşmeden ve dayanışmadan ve fiziksel hareketten uzak oyunlar olduğunu ifade etmişler bunun sağlık ve kilo kontrolü üzerindeki

etkisine dikkat çekmişlerdir. Bunun yanı sıra çocukların büyük kısmının oyun oynamayı bilmediği ve günümüz oyunlarının kötü alışkanlıklar kazandırdığı vurgulanmıştır. Kullanılan malzemelerin doğal malzemelerden fabrikasyon malzemelere kaydığı belirtilmiştir. Bu durumun çocukların zekâ, psikomotor ve kişilik gelişimi açısından eksikliklere yol açtığını belirtmişlerdir. Özellikle yaratıcılık, iletişim becerilerini olumsuz etkileyen günümüz oyunlarının şiddete eğilimi artırdığını ifade etmişlerdir. Lindberg (2012) de kuşaklar arasında oyunlar karşılaştırıldığında en büyük farkın açık alanda oynanan oyunların azalması, oyunların kapalı alanlara kayması olarak ifade etmiş ve bu durumu alanyazındaki pek çok araştırma (Clements, 2004; Cleland, Crawford, Baur, Hume, Timperio, Salmon, 2008; Wen, Kite, Merom, Rissel, 2009) ile desteklemiştir. Alanyazın incelendiğinde dijital oyunların günümüz çocuklarının şiddete olan eğilimlerini artırdığına yönelik araştırmalar (Carnagey ve Anderson, 2005; Sălceanu, 2014) olduğu görülmektedir. Her ne kadar bu araştırmada katılımcılar günümüzde dijitalleşen oyunların ve fabrikasyon oyuncak kullanımının yaratıcılık üzerinde olumsuz etkileri olduğunu ifade etseler de alanyazında dijital oyunların yaratıcılık üzerinde anlamlı farklılık yarattığına ilişkin araştırmalar (Checa-Romero ve Pascual Gómez, 2018; Moffat, Crombie ve Shabalina, 2017) da mevcuttur. Bu araştırmada da üzerinde durulan oyunların motor becerilere katkıda bulunduğu sonucudur. Alanyazın incelendiğinde oyunların çocukların fiziki gelişimlerine; tutma, kavrama, çekme, taşıma, vücut koordinasyonu gibi boyutları ile katkı sağladığını, sosyalleşme, kültür aktarımında rol oynadığını belirleyen araştırmalar (Esen, 2008; Gökşen, 2014) olduğu görülmektedir.

Katılımcılar geleneksel çocuk oyunlarından uzak büyümenin çocuklar üzerindeki etkilerine ilişkin olarak değer, beceri ve kişilik özellikleri olmak üzere üç tema altında görüşlerini belirtmişlerdir. Günümüz çocuklarının yardımseverlik, sorumluluk, sevgi, saygı ve aile birliğine önem verme değerleri açısından; düşünme, iletişim, iş birliği, sosyal katılım, problem çözme becerileri açısından olumsuz etkilendiklerini belirtmişlerdir. Bu durumun günümüz çocuklarının hırçın, bencil, doyumsuz, memnuniyetsiz ve topluma katkı sağlamayan bireyle haline gelmelerine yol açtığını vurgulamışlardır. Türkiye İstatistik Kurumu (2013) internet, bilgisayar veya cep telefonu ile oyun oynayan 6-15 yaş aralığındaki çocukların günlük yaşamlarındaki değişiklikleri, her yaş grubunda artan oranlarda olmak üzere daha az ders çalışma, daha az uyuma, daha az arkadaşlarıyla görüşme, daha az oyun oynama ve daha az spor yapma biçiminde sıralamıştır (Küçükali, 2015).

Katılımcıların kültür aktarımında çocuk oyunlarının etkisine ilişkin görüşleri toplumsal etki, bilişsel etki ve motor beceriler alt temaları altında toplanmıştır. Kültür aktarımında çocuk oyunlarının örf-adet, birlik beraberlik, tarihsel bağ ve ana-baba rolleri kazandırma etkisini ifade eden katılımcılar, bilişsel etki boyutunda yöresel yemekler, şehirler, mesleklere ilişkin bilgi edinmeyi; motor beceriler alt temasında ise yemek yapma, araç-gereç tasarlama ve yapma, dikiş yer vermişlerdir. Sumbüllü ve Altınışık (2016)'a göre geleneksel çocuk oyunları toplumun milli ve manevi kültürünü içlerinde barındırırlar. Oyunlarda kullanılan malzemeler çoğunlukla değişmez. Çocuğun birçok gelişim alanı

desteklenirken toplumun değerleri de geleneksel oyunlarla öğrenilir ve kuşaklarca aktarılır. Özdemir (2006)'e göre oyun, geleneğin hem yaratıcısı hem de taşıyıcısıdır. Aynı doğrultuda da oyunlar iletişimin kültürel yansımasıdır. Oyunun toplumların kültürel yapı içerisinde taşıyıcı rolünün olması nedeniyle zaman içerisinde değişen özelliği de bulunmaktadır. Bu durumda da oyunların süreç içerisinde kültürel mirasın aktarılmasında katkısının olduğu söylenebilir.

Katılımcıların çocukluklarında oyun oynarken kullandığı araç-gereçler materyaller ve oyuncaklar olmak üzere iki alt tema altında toplanmıştır. Materyaller alt teması altında genellikle doğal ve atık malzemelerin belirtildiği görülmektedir. Bu durum içinde yaşanan dönemde olanakların kısıtlı olmasının katılımcıları yaratıcı olmaya ittiği biçiminde yorumlanabilir. Kendi çocukluklarında ve çocuklarında doğal malzemelerden söz eden katılımcılar torunları döneminde yani, günümüzde dijital oyunların ve fabrikasyon oyuncakların doğal malzemelerin önüne geçtiğini ifade etmişlerdir. Alanyazında bu sonucu destekleyen araştırmalar (Artar, Onur ve Çelen, 2002; Tuğrul, Ertürk ve Altınkaynak, 2014) olduğu görülmektedir. Elde edilen sonuçlar ışığında şu önerilerde bulunulabilir:

- Sosyal bilgiler dersinde değerler eğitimi uygulamalarında çocuk oyunlarından eğitsel bir araç olarak yararlanılabilir.
- Geleneksel çocuk oyunlarından sosyal bilgiler dersinde yararlanmaya ilişkin hizmet öncesi ve hizmetiçi eğitimler yoluyla öğretmen ve öğretmen adaylarına eğitimler verilebilir.
- Sosyal bilgiler derslerinde geleneksel çocuk oyunları sistematik bir şekilde ele alınarak sosyal bilgiler dersinin çoğu boyutunun geleneksel çocuk oyunları aracılığıyla çocuklara kazandırılması sağlanabilir.
- Okullarda ve okul dışında çocukların açık havada ve akranlarıyla oyun oynamasına yönelik öğretmenler ve aileler daha fazla olanak yaratmaya çalışabilir.
- Dijital oyunlarının seçiminde dikkatli olunabilmesi ve onları şiddete eğilimli hale getirecek oyunlardan çocukların uzak tutulabilmesi için belli aralıklarla alan uzmanları popüler oyunları inceleyerek aile ve öğretmen kılavuzları oluşturabilir.
- Mahallelerde oyun alanları oluşturularak güvenliği görevlendirilecek güvenlik görevlileri tarafından sağlanabilir.
- Uzmanlar tarafından sosyal bilgilerin temel boyutlarına da hizmet edecek ve ailelerin açık havada çocuklarıyla oynayabilecekleri çocuk oyunlarına ilişkin rehber niteliğinde yönlendirici kılavuzlar hazırlanabilir.
- Çocukların yaratıcılıklarını geliştirmek ve aileleriyle oyun oynamalarını sağlamak amacıyla "Oyuncak yapma ve oyun" atölyeleri aile katılımlı olarak organize edilebilir.
- Geleneksel çocuk oyunlarından sosyal bilgiler dersinde yararlanmaya ilişkin farklı yöntemlerle çeşitli araştırmalar gerçekleştirilebilir.



ENGLISH VERSION

Introduction

Social Studies is one of the courses that serve the purpose of raising active citizens. The features of the development playground in the social studies course, which is among the teaching programs of the 4th grade of primary school, are taught with children. In this context, when many root storages are discussed in social studies lessons, the game is used as an educational tool by monitoring the characteristics of the developments. The contribution of the game is to become aware of the features that distinguish oneself from others, to provide social development to the child, to communicate, to share, to cooperate and help, to solve problems, to adapt to social rules, to gain ethical values, to respect the rights of others, to take responsibility, and to support learning values and rules. Enabling them to develop their experiences, consolidating what they have learned, supporting the development of small muscles such as hand-finger as well as muscles such as legsarms, helping to grow by working the body system (Cirhinlioğlu, 2001); It can be listed as gaining sexual identity through roles such as parent, daughter and son (Anılır, Girmen, Öztürk and Koçkar, 2003). Games are a tool that allows students to move away from passive learning to make choices, explore options, take on roles, and participate in realistic representations of real-world dilemmas and challenges (Watson, 2010). It is seen that the contributions of the game coincide with most of the values, skills and sub-disciplines included in the social studies curriculum. Additionally, it contributes to social studies education in the context of adaptation to society and acculturation, which is one of the main purposes of social studies. When the literature was examined, studies associating social studies lessons with games were found. These studies are mostly research on digital games (Bakar, Tüzün, Çağıltay, 2008; Doğan and Koç, 2017; Worker and Yeşiltaş, 2020); It has been observed that some of them are studies on intelligence games (Adalar and Yüksel, 2017). In the studies on traditional games in the literature (Biter and Çalışkan, 2019; Torun and Duran, 2014; Savaş and Gülüm, 2014; Akkuş and Aslan, 2013; Pehlivan and Demirel, 2022), the focused dimension is only on concept teaching, values education or some other games. It has been seen that there are studies in the literature where the opinions of social studies teacher candidates were taken (Uygun, 2023); there are also studies (Özyürek, Şahin and Gündüz, 2018; Kabapınar and İncegöl, 2016) that focus on the role of games in cultural transmission or change and continuity, but do not analyze other elements and dimensions of the social studies

curriculum. In this context, no research has been found that examines the perspectives of over-middle-aged adults regarding children's games, from past to present, in the context of the social studies course curriculum. The main purpose of this research is to evaluate the views of middle-aged and older adults about children's games from past to present in the context of social studies education. For this main purpose, answers to the following questions were sought:

- What are middle-aged adults' views on the games they played in their childhood?
- What are middle-aged adults' views on the contribution of the games they played in their childhood?
- What are middle-aged adults' views on the change in children's games from past to present?
- What are middle-aged adults' views on the effects of the change in children's games from past to present on children?
- What are middle-aged adults' views on the role of the games they played in their childhood in the transfer of culture?

Method

In this part of the research, the research model, the participants, the data collection and the data analysis are given.

Research Model

This research, which aims to evaluate children's games from the past to the present in the context of social studies education through the eyes of middle-aged and older adults, is a phenomenological research. The main purpose of phenomenological philosophy is to develop a broader understanding of individuals' experiences through the consciousness of the experiencer (Giorgi, 2009). The main emphasis of phenomenological research is to describe or interpret human experience as it is experienced by the experiencer so that it can be used as a source of qualitative evidence. The primary concern of the researcher is to use qualitative data collection techniques to obtain examples from daily experiences. Phenomenology is an ideal method for experiential study within an interpretive paradigm because of its unique strengths in describing or interpreting the nature of experience (Langridge and Ahern, 2003). The reason why middle-aged and older adults preferred in this study, which is carried out with a phenomenology design, is that they experienced games as children, and they also experienced games with their children and even grandchildren in different time periods and observed the changes in the games.

Participants

The participants of the research are 15 middle-aged and older adults (between 65-75 years old) residing in the city center of Hatay. The reason for choosing this sample in the study, in which easily

accessible case sampling was used, is that one of the researchers is residing in Hatay-Dörtyol. The characteristics of the participants are given in Table 1 as follows:

Table 1. *The features of the participants*

		N	%
Gender	Woman	8	53
	Man	7	47
	Total	15	100
Age	65-69	8	53
	70-75	7	46
Education status	Illiterate	2	13
	Elementary graduate	4	26
	Secondary graduate	2	13
	High School graduate	2	13
	University graduate	5	33

Data Collection

The data of this research were collected through face-to-face interviews. Interviewing is a technique that includes open-ended questions and provides qualitative data (Johnson and Christensen, 2014). In the research, an interview form consisting of eight open-ended questions developed by the researchers was used as a data collection tool. Literature review in the development of the interview form and taken expert opinion from three field experts (working in the field of social studies education); pilot interviews were conducted with three middle-aged and older adults, and the stages of checking the intelligibility of the questions were followed. Necessary changes were reflected in the interview form and the form was given its final form. The data were carried out between January and March 2022, and each interview lasted approximately 10-15 minutes.

Data Analysis

Interview recordings were recorded and analyzed by content analysis. The data obtained in order to determine the percentage of agreement were analyzed independently by the researchers, and items with "Agreement" and "Disagreement" were determined. The formula stated by Miles and Huberman (1994) was used for the percentage of agreement of the study, and the value of $P = 90$ was obtained as a result of the calculation.

Ethical Permits of Research

In this study, all the rules specified to be followed within the scope of the "Higher Education Institutions Scientific Research and Publication Ethics Directive" were complied with. None of the actions specified under the heading "Actions Contrary to Scientific Research and Publication Ethics", which is the second part of the directive, have been taken.

Ethics committee permission information:

Name of the committee that made the ethical evaluation: (Afyon Kocatepe Üniversitesi Sosyal ve Beşeri Bilimleri Bilimsel Araştırma ve Yayın Etiği Kurulu) Afyon Kocatepe University Social and Human Sciences Scientific Research and Publication Ethics Board

Date of ethical review decision:13.05.2022

Ethics assessment certificate issue number: 2022/177

Findings

The findings were presented in tables and supported by direct quotations from the views of the participants. The themes obtained from the interviews are given in Figure 1 as follows:

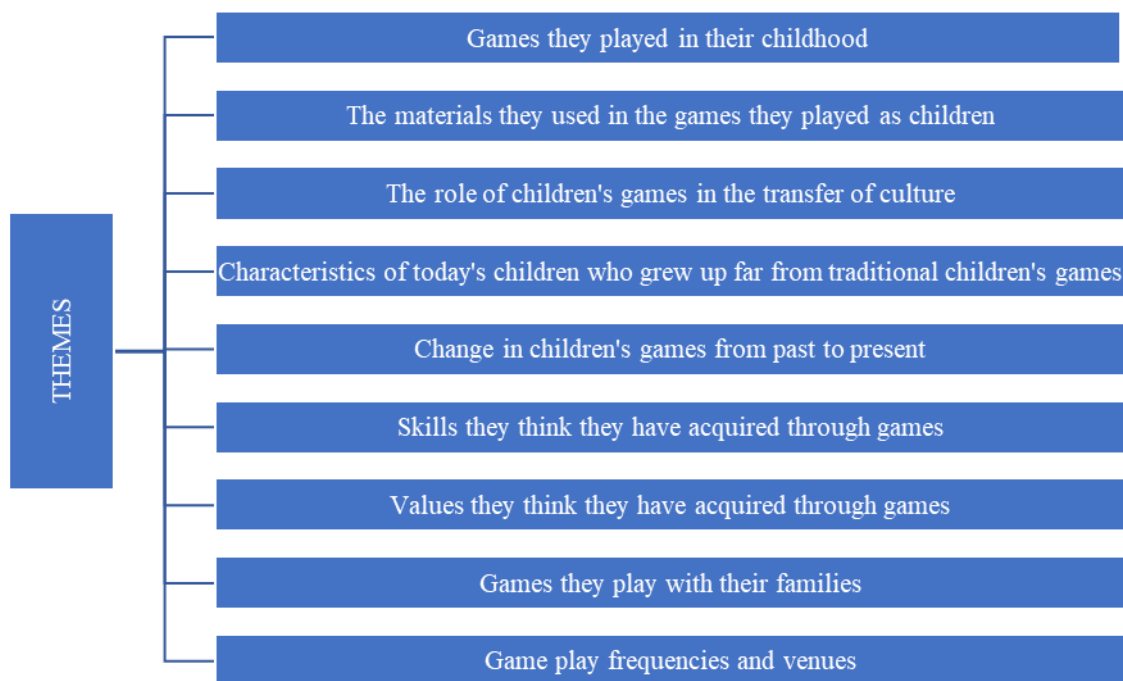


Figure 1. Themes obtained as a result of the interviews

As can be seen in Figure 1, a total of nine themes were reached as a result of the interviews with the participants. These themes are: the games they played in their childhood, the frequency and place of play, the games they played with their families, the skills they gained through the games they played as children, the values they gained through the games they played as children, the change in children's games from the past to the present, the characteristics of today's children who grow up far from traditional children's games, their role in cultural transmission and the materials they used in the games they played as children. The views of the participants about the games they played in their childhood are given in Figure 2 as follows:

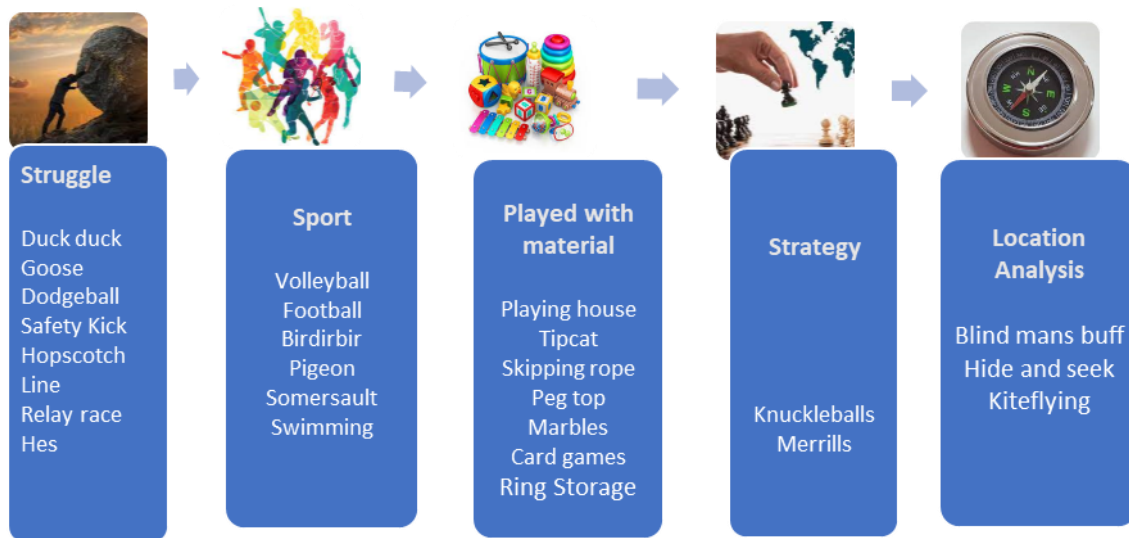


Figure 2. Games played by the participants in their childhood

As seen in Figure 2, the games played by the participants in their childhood were grouped under five sub-themes: struggle, location analysis, strategy, played with material and sports. The most frequently expressed sub-theme are the themes of struggle and games played with material. When the games are examined, it is seen that almost all of the games are played in groups and played outside as a venue. Although the most frequently expressed sports types are volleyball and football, it is seen that games such as pigeon somersault and leapfrog, which can form the basis of sports such as gymnastics, are also expressed. A participant named Zehra, who stated that she played cartoon and relay race games in her childhood, expressed her opinion as follows:

"We used to play the line; we would play to relay race. It would allow us to learn to compete, our competitive spirit."

A participant named Selim, who stated that he played football in his childhood, expressed his opinion as follows:

"We used to play football. We used to play such games. Even in choosing the sport we will play in the future, I think the games played in childhood are effective."

A participant named Funda, who stated that she played tipcat and house in her childhood, expressed her opinion as follows:

"We played tipcat or playing house. We did not have many toys, a stick could be a horse, a tipcat could be played. We used it for different purposes. We were creative kids."

The participants' views on the frequency of playing games and the places they play games are given in Figure 3 as follows:

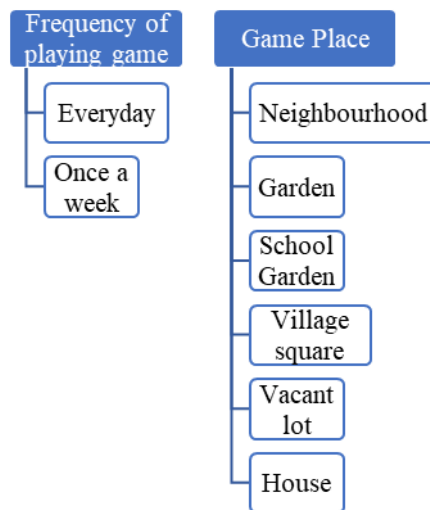


Figure 3. The frequency of playing game and game places of the participants'

As seen in Figure 3, the participants stated that they play games every day or once a week. When the places where they play games are examined, it is seen that they usually play outdoors. When the spaces were examined according to their characteristics, no official space was found outside the school. Most of the spaces mentioned are social spaces. Oğuz expressed his opinion about the places where he played games in his childhood as follows:

"When we want. We used to play in the neighbourhood, we played at school. We took it out whenever we wanted. There was such a thing as neighbourhood friendship. Even games between neighbourhoods were played."

A participant named Hakan expressed his views on the place of playing in his childhood as follows:

"We mostly gathered in the village square. It was a big area, there was no traffic or anything, all the children of the village were together. That was so fun."

Expressing the frequency and place of playing games in his childhood, a participant named Ata expressed his views as follows:

"Continually. We had areas to play games in our neighbourhood. Almost half of our day was spent there. We would stop by for dinner at home and return home at the time of the evening prayer."

When the participants were asked about the games they played with their families in their childhood, most of the participants (f=12) stated that they did not play games with their families. The opinions of the participants who stated that they played games with their families are given in Figure 4 as follows:



Figure 4. Games that the participants played with their families in their childhood

As seen in Figure 4, when the games played by the participants with their families are examined, it is seen that they generally prefer games that can be played with paper, pencil or a material at home, and they play games based on physical movement in the open air less often with their families. A participant named Kerem, who stated that he played bingo with his family, expressed his opinion as follows:

We used to play games to be played at home with our family. We played hide and seek, we played bingo. But not always, on holidays like feasts or something..."

A participant named Oğuz, who stated that he played riddle games with his family, expressed his opinion as follows:

"We did not usually play games with our family. But we rarely played. We used to play these games as pottery. We usually liked to play in the courtyard and garden. Besides, we used to play folk dances socially."

A participant named Serkan, who stated that he played mad libs expressed his opinion as follows:

"We used to play mad libs with my brothers. For example, write cities that start with t. Here are the cities that start with k. Who writes faster, who knows more practically immediately? In this way, we were both having fun and learning about all the cities in Turkey and in different countries of the world."

The views of the participants on the skills they gained from the games they played in their childhood are shown in Figure 5 as follows.

Personal	Social	Professional
•Self-control •Creativity •Empathy •Obey the rules •Agility	•Using Turkish language correctly, fluently and effectively •Socializing •Communication	•Cooperation •Entrepreneurship •Motor skills •Problem solving •Decision making •Observing

Figure 5. Views on the skills acquired by the participants through the games they played as children

As seen in Figure 5, the participants stated that the games they played in their childhood contributed to them in many areas. It is seen that these contributions fall under three themes: personal, social and professional. When the skills expressed by the participants, especially in recent years, expressed under the name of 21st Century skills, are examined in the context of the skills that each individual is expected to have in business and daily life, it can be said that children's games played in the past contributed to gaining 21st Century skills. A participant named Akin expressed the contribution of the games he played as a child to gaining personal skills as follows:

"And I have developed more practice in these things, accounts and stuff. At the same time, it allowed me to be prone to sports in my adulthood, as it allowed me to swing on a tree, develop my body, and be more active."

A participant named Suna expressed the contribution of the games she played as a child to gain social skills as follows:

"It brought socialization because the games were not individual. They were group games. A newcomer to the neighbourhood or village would not hesitate. Those who lived there would take it in immediately. We would not experience situations such as peer bullying. We would not hesitate. If we were thirsty while playing games, we would knock on a door in the neighbourhood and ask for water. It was safer. For example, if we need toilet, we would go there without hesitation, whose house is close to where we play."

A participant named Yiğit expressed the contribution of the games he played as a child to gaining professional skills as follows:

"Collaboration has brought us the ability to work together. First of all, you know that this is even more important for people who are tradesmen like us. Gained me the ability to work collaboratively with my colleagues."

The views of the participants on which values playing games bring can be seen in Figure 6 as follows:

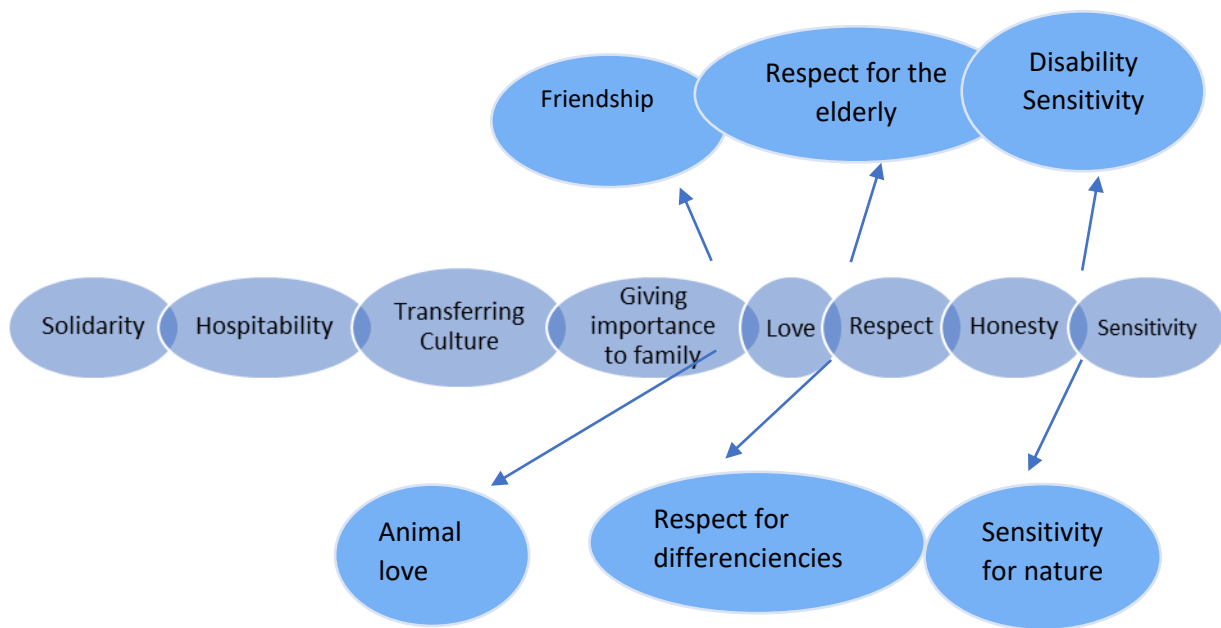


Figure 6. Views of the participants about the values they gained from the games they played in their childhood

As seen in Figure 6, when the values acquired by the participants through the games they played as children are examined, it is seen that many values are included in the personal and social context. When the values are examined, it is seen that almost all of them are the values included in the social studies course curriculum. In this context, it can be said that traditional children's games can be used as a tool in values education. A participant named Arzu expressed the values she gained through the games she played as a child as follows:

"We learned about love and respect. For example, it taught us to be honest with each other. Those who do not follow the rules in the game are punished socially, for example, they are called whistleblowers. We learned to be honest. We learned to support my teammates and to achieve solidarity together. Our friends would go to us to play games and our mothers would make treats. We learned to host guests. Even if our toys were limited, we shared. We valued it a lot and played it carefully."

A participant named Nil expressed the values she gained through the games she played as a child as follows:

"We learned about love and respect. We used to play with those younger than ourselves and with those of our own age. We used to call the parents of our friends uncle and aunt. There were large families. Grandparents, grandmothers... We used to chat with them. They also made us feel welcome."

A participant named Bülent expressed the values he gained through the games he played as a child as follows:

"The mutual love and respect for each other, that is, sharing, taught everyone to play when it is their turn and to be more respectful to each other. We would also take our disabled friends to the games, for example, when it was a very active game, if he had a physical disability, he would be the referee. But he would definitely be in the game."

The views of the participants on the change in children's games from past to present are given in Figure 7 as follows:



Figure 7. Views of the participants on the change in children's games from past to present

As seen in Figure 7, the participants expressed the change in children's games by evaluating old games and new games in the context of their different features and opportunities. They talked about the values and skills that old children's games bring, both personally and socially. They stated that today's children's games are indoor games, played individually, with rules, away from socialization, solidarity and physical movement, and they drew attention to the effect of this on health and weight control. Additionally, it was emphasized that most of the children did not know how to play and today's games gave bad habits. It has been stated that the materials used have shifted from natural materials to fabricated materials. They stated that this situation leads to deficiencies in terms of intelligence, psychomotor and personality development of children. They stated that especially

today's games, which negatively affect creativity and communication skills, increase the tendency to violence. The statements of a participant named Orkun about the change in children's games from past to present are as follows:

"Today, our children do not make their own toys, toys are bought with money. Since we made our own toys, we would not be a burden to our family economically and it would be more enjoyable. The current generation is jealous, a little more hyperactive individually, a generation that does not know the value of anything. Parents buy everything their children want, which causes them to be insatiable when they grow up. Children need to learn to be patient, to strive, to have a purpose in life. Otherwise, when they become adults, they become impatient individuals who do not want to get tired or take responsibility, but want to live well and become unhappy."

The statements of a participant named Serkan about the change in children's games from past to present are as follows:

"There used to be traditional games that required movement and skill. Now, because digital games are popular, computer games and mobile games are generally preferred by children. Digital games can also be played individually. But we used to play the old games as a group. Besides, it was better for us to get together. We used to make friends and trust each other. But now that we cannot see each other in individual games, we are exposed to bad habits and all kinds of dangers with virtual friendships that are not suitable for us and their guidance."

The statements of a participant named Levent about the change in children's games from past to present are as follows:

"Children's games in the past were a little more creative than today's games. People were trying to create games or toys by making something with their own hands. When they returned home in the evening after spending all their energies on the game, we emerged as a more relaxed, calmer person whose energy was drained."

In Figure 8, the views of the participants on the characteristics of today's children who grew up far from traditional children's games are given as follows:

Values	Skills	Personality traits
		

Figure 8. Opinions of the participants on the characteristics of today's children who grew up far from traditional children's games

As seen in Figure 8, the participants expressed their views on the effects of growing up away from traditional children's games on children, under three themes: values, skills and personality traits. In terms of the values of benevolence, responsibility, love, respect and family unity of today's children, they stated that they were negatively affected in terms of thinking, communication, cooperation, social participation, and problem-solving skills. They emphasized that this situation causes today's children to become combative, selfish, insatiable, dissatisfied and not contributing to society. The views of a participant named Süreyya regarding the values that today's children cannot gain are as follows:

"Children lack values such as a neighbourhood culture, mutual trust, respect, love, being sensitive to each other, helping each other... When we took a break with the elders, communication was established, for example, communicating with respect to elders and families. Now both the games have changed and the world has changed. Since we do not find it safe, we want them not to talk to anyone. There is a more antisocial generation. The one who does not leave her/his room to welcome even the guest who comes to the house. There is a generation that does not take their eyes off their tablets and phones."

The views of a participant named Gökhan regarding the skills that today's children cannot gain are as follows:

"There are inadequacies such as entrepreneurship and social participation, and children go back and forth between schools, courses and classes. They also use Turkish strangely. For example, their notebooks are empty. They do not like to write or read. They like to watch. They use the language among themselves with strange expressions such as asssddffh. That meant laughing a lot. I learned from my grandson. They even watch a video by rewinding it at high speed. Life is very fast for them, but unfortunately not as full as ours, much more empty."

The views of a participant named Bülent regarding the personality traits of today's children are as follows:

“As I just mentioned, we had group games in our childhood. Today’s children are always alone in the apartment and at school because there is no group play. What is this, withdrawing into their shell, not sharing their feelings and thoughts with others, makes them grow up in a selfish way all the time. This is the gradual weakening of the society, the decrease in its contribution to the country, the decrease in the efficiency in the society. It is necessary to be a part of the society in order to be productive.

The views of the participants on the effect of children's games in the transfer of culture are given in Figure 9 as follows:

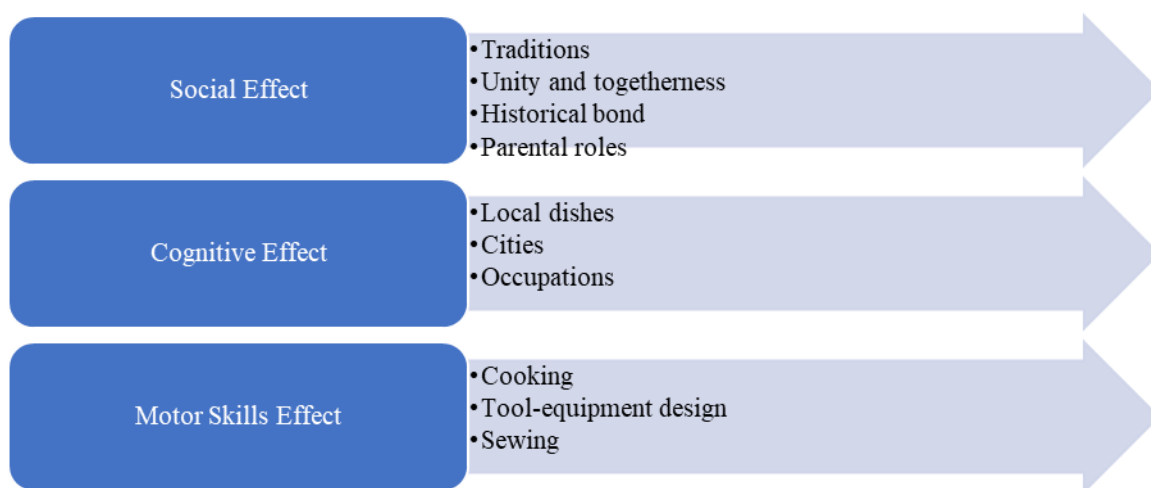


Figure 9. Views of the participants on the effect of children's games on the transfer of culture

As seen in Figure 9, the views of the participants on the effect of children's games on the transfer of culture were grouped under the sub-themes of social influence, cognitive influence, and motor skills. Participants expressing the effect of children's games on gaining customs, unity, historical bond and parental roles in cultural transfer, gaining information about local dishes, cities, occupations in the cognitive effect dimension; In the motor skills sub-theme, they included cooking, designing and making tools and equipment, and sewing. The views of a participant named Buğra on the social impact of children's games in the transfer of culture are as follows:

“As a culture, the games in the past were different, as children, they were a means to transfer our customs, traditions and customs of that day from generation to generation, from that day to the present. But most of the fun is doomed to oblivion, since children today do not know the games of the past. In fact, numbers, riddles, nursery rhymes and many children’s games convey our culture. There is a story even in folk dances, for example, there was the Black Sea game, the action performed while playing there shows the fishermen throwing their nets. In other words, it is possible to learn that there is fishing in the Black Sea with a folk dance.”

The views of a participant named Nil on the effect of children's games on cultural transfer are as follows:

“Let me give an example. They used to call our bread yufka and bread chard. We used to call theirs kömbe. There are many beautiful words that change even from region to region. How are they spreading? With folk songs, games, riddles, fairy tales. So games are actually part of our culture. There are games suitable for them in other countries as well, which show their culture, for example, they paint eggs.”

The views of a participant named Feride on the continuity of the dexterity of children's games in the transfer of culture are as follows:

“We used to learn to cook. So we would cook. Since we made the toys ourselves, we knew how to use hammers, nails, needles and thread. Now we never even give such tools to children. Just in case something happens. Then we say that this new generation is very incompetent.”

In Figure 10, the views of the participants on the toys and materials they used in their childhood games are shown as follows.

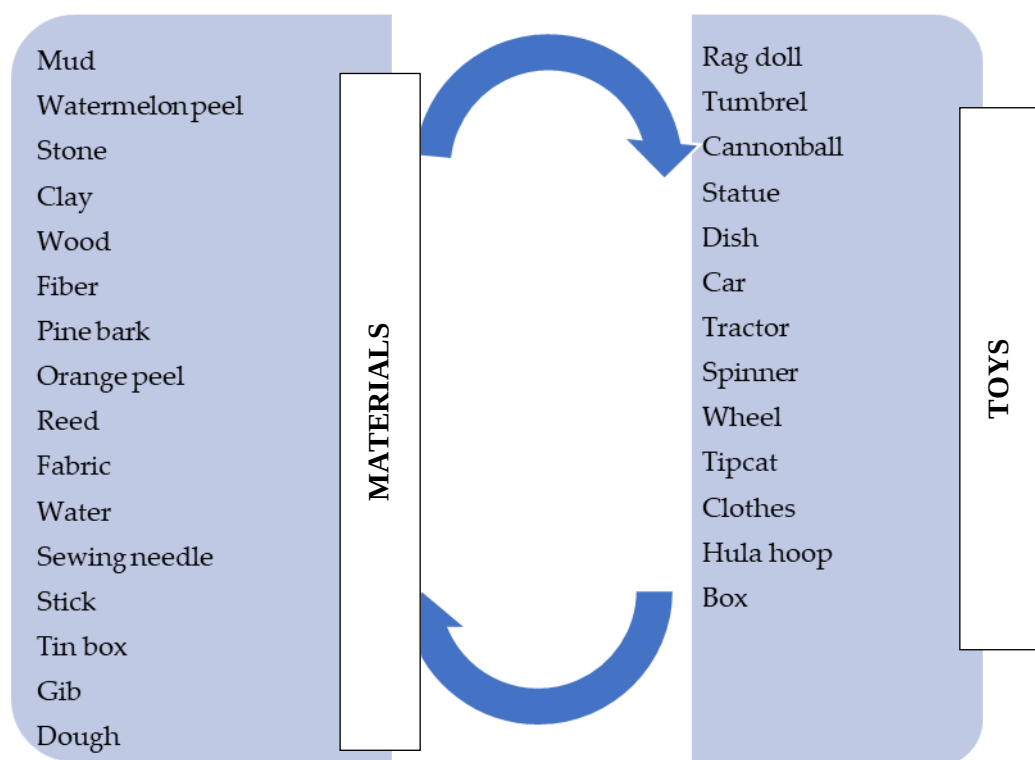


Figure 10. Views of the participants about the materials they used in their childhood games

As seen in Figure 10, the tools and equipment that the participants used while playing games in their childhood were grouped under two sub-themes: materials and toys. It is seen that natural and waste materials are generally specified under the materials sub-theme. This situation can be interpreted as the limited opportunities in the current period push the participants to be creative. The views of a participant named Ayca regarding the material they used in the games in their childhood are as follows:

“What would we do with the orange peel? I used to stick skirts on the princess pictures I made. I would dry it and make squares like scales, it would be a pawn in the game.”

The views of a participant named Ozan about the toys he played in his childhood are as follows:

"For example, we were making various animal figures, human figures or tools such as pickaxes and axes made of clay or wood with our own hands."

The views of the participant named Ramazan regarding the materials they used in the games in his childhood are as follows:

"Pine bark, wood, wire, clay, stick, anything could become toys for us. We used to do something together. We used to teach each other. We would have done it together."

Conclusion, Discussion, and Recommendations

The games that the participants played in their childhood were grouped under five sub-themes: struggle, location analysis, strategy, played with material and sports. The most frequently expressed sub-themes are the themes of struggle and games played with material. When the games are examined, it is seen that almost all of the games are played in groups and played outside as a venue. Although the most frequently expressed sports types are volleyball and football, it is seen that games such as pigeon somersault and leapfrog, which can form the basis of sports such as gymnastics, are also expressed.

Participants stated that they play games every day or once a week. When the places where they play games are examined, it is seen that they usually play outdoors. When the spaces were examined according to their characteristics, no official space was found outside the school. Arslan and Dilci (2018) stated that children's games played in the past were mostly played outside and in groups and adds that there are many studies (Artar, Demir and Çok, 1998; Ceremony, 2011) revealing that today's children's games are played individually with indoor and digital opportunities. In their study, Arslan and Dilci (2018) stated that while children's games played in the past supported the development of children in an informal sense, they are now used more formally and consciously, and children's games played in the past are mostly played outside and as a group. Today, it is pointed that children's games are generally played indoors, through technological toys and individually (Artar, Demir and Çok, 1998; Ceremony, 2011). In the past, games were often played in non-closed places (playgrounds, streets, and so on) in interaction with their friends, but nowadays, with the development of technology, especially with computers and the internet, they are now played with virtual friends in closed and virtual environments (Horzum, Ayas, and Çakır-Balta, 2008).

When most of the participants stated that they do not play games with their families, when the games they play with their families are examined, it is seen that they generally prefer games that can be played at home and with paper, pencil or material, and they play games based on physical activity in the open air less often with their families. Hazar Tekkurşun and Dalkıran (2017) state the necessity of play in the family in their study. Play is an excellent tool for the child's emotion

regulation. This regulation function is evident even in infants through social play behaviour that affects the relationship between parent and child (Aksoy and Dere Çiftçi, 2014). Regarding today's children, the participants stated that they are more interested in digital games. Gürcan, Özhan, and Uslu (2008) stated that the age of starting digital games at a very early age is related to the fact that children use virtual playgrounds more easily than real playgrounds, and at the same time, parents offer digital games to their children instead of playing games in the real space. In this context, it can be said that this situation can be prevented by families playing more games with their children in real playgrounds.

Participants stated that the games they played in their childhood contributed to them in many areas. It is seen that these contributions fall under three themes: personal, social and professional. Akın, Kızıtanrı and Edip (2021) also concluded that children's games contribute to their physical, and mental development and language skills. Hazar et. al. (2017) also stated that creativity, interpersonal communication and playmaking are at the forefront on traditional games, and with these aspects, traditional games make significant contributions to the physical, mental, social and affective development of children. Especially in recent years, when the skills expressed by the participants in the context of the skills that each individual is expected to have in their business and daily life, which are expressed under the name of 21st Century skills, it can be said that children's games played in the past contributed to gaining 21st Century skills. Karşlı (2016) also stated that while playing games, children gain many skills such as observation, questioning, developing different perspectives, problem solving, and flexible and creative thinking. While playing, the child unconsciously exhibits some skills, and at the same time tries to perceive the world correctly by constantly interacting with his environment. He tries to prepare himself for the situations he will encounter in the future (Ulutaş, 2011). This makes it easier for the child to socialize and adapt to the society in which he lives. Anılan, Girmen, Öztürk, and Koçkar (2003) also determined that traditional children's games contributed positively to cognitive and social development as a result of their research. As a result of the research carried out by Çelik (2020), 56 traditional children's games were analyzed and it was determined that these games could be used in the teaching of communication, cooperation, decision-making, correct, fluent and effective use of Turkish, self-control, and problem-solving skills in the social studies curriculum.

When the values gained by the participants through the games they played as children are examined, it is seen that many values are included in the personal and social context. When the values are examined, it is seen that almost all of them are the values included in the social studies course curriculum. In this context, it can be said that traditional children's games can be used as a tool in values education. Following the rules and not cheating is one of the values learned in the game (Sümbüllü and Altınışık, 2016). In this research, honesty was expressed as a value gained through games. Koyuncu and Bulut (2022) In addition to cultural transmission, traditional children's games

provide students with the values of love, respect, cooperation, sharing, patience, love of friends; socialization, mental development, communication and language, social and emotional dimensions. Turan, Gözler, Turan, İncetürkmen, Meydani (2020) also stated that by giving more place to traditional children's games at every grade level, teaching social values, promoting Turkish culture and geography, and transferring owned social traditions, customs and cultural values to future generations can be ensured.

Participants expressed the change in children's games by evaluating old games and new games in the context of their different features and opportunities. They talked about the values and skills that old children's games bring, both personally and socially. They stated that today's children's games are indoor games, played individually, with rules, away from socialization, solidarity and physical movement, and they drew attention to the effect of this on health and weight control. Additionally, it was emphasized that most of the children did not know how to play and today's games gave bad habits. It has been stated that the materials used have shifted from natural materials to fabricated materials. They stated that this situation leads to deficiencies in terms of intelligence, psychomotor and personality development of children. They stated that especially today's games, which negatively affect creativity and communication skills, increase the tendency to violence. Lindberg (2012) also stated that the biggest difference between generations when games are compared is the decrease in outdoor games and the shift of games to indoor areas and many research (Clements, 2004; Cleland, Crawford, Baur, Hume, Timperio, Salmon, 2008) ; Wen, Kite, Merom, Rissel, 2009). results supports this idea too. When the literature is examined, it is seen that there are studies (Carnagey and Anderson, 2005; Sălceanu, 2014) that digital games increase the tendency of today's children to violence. Although the participants in this study stated that digitalized games and the use of fabricated toys have negative effects on creativity, there are also studies in the literature that digital games make a significant difference in creativity (Checa-Romero and Pascual Gómez, 2018; Moffat, Crombie and Shabalina, 2017). The emphasis of this research is the conclusion that the games contribute to motor skills. When the literature is examined; it is seen that there are studies (Esen, 2008; Gökşen, 2014) that determine that children games contributes with its dimensions such as holding, grasping, pulling, carrying, and body coordination, and plays a role in socialization and cultural transfer.

Participants expressed their views on the effects of growing up away from traditional children's games on children under three themes: values, skills and personality traits. In terms of the values of benevolence, responsibility, love, respect and family unity of today's children, they stated that they were negatively affected in terms of thinking, communication, cooperation, social participation, and problem-solving skills. They emphasized that this situation causes today's children to become combative, selfish, insatiable, dissatisfied and not contributing to society. TUIK (2013) found that the changes in the daily lives of children aged 6-15 who play games on the internet

computer or mobile phone are related to less study, less sleep, doing less sports in every age, less meeting with friends, less playing games. (Küçükali, 2015). The views of the participants on the effect of children's games in the transfer of culture were gathered under the sub-themes of social influence, cognitive influence and motor skills. Participants expressed the effect of children's games on gaining customs, unity, historical bond and parental roles in cultural transfer, gaining information about local dishes, cities, and professions in the cognitive effect dimension. In the motor skills sub-theme, they included cooking, designing and making tools and equipment, and sewing. According to Sümbüllü and Altınışık (2016), traditional children's games contain the national and spiritual culture of the society. The materials used in the games mostly do not change. While many developmental areas of the child are supported, the values of the society are learned through traditional games and transferred to generations. According to Özdemir (2006), play is both the creator and carrier of tradition. In the same direction, games are the cultural reflection of communication. Due to the fact that the game has a carrier role in the cultural structure of societies, it also has a feature that changes over time. In this case, it can be said that the games contribute to the transfer of cultural heritage in the process.

The tools and equipment that the participants used while playing games in their childhood were grouped under two sub-themes: materials and toys. It is seen that natural and waste materials are generally specified under the materials sub-theme. This situation can be interpreted as the limited opportunities in the current period push the participants to be creative. Talking about natural materials in their own childhood and in their children, the participants stated that in the period of their grandchildren, digital games and fabricated toys are ahead of natural materials. It is seen in the literature that there are studies supporting this result (Artar, Onur and Çelen, 2002; Tuğrul, Ertürk and Altınkaynak, 2014). In the light of the results obtained, the following recommendations can be made:

- Children's games can be used as an educational tool in values education practices in social studies course.
- Children's games can be used as an educational tool in gaining skills in the social studies course.
- Courses for game-based social studies teaching can be designed. In this regard, training can be given to teachers and teacher candidates through pre-service and in-service training.
- By systematically handling traditional children's games in social studies lessons, it can be ensured that children gain most of the dimensions of social studies lessons through traditional children's games.
- Teachers and families can try to create more opportunities for children to play outdoors and with their peers in and out of school.

- In order to be careful in the selection of digital games and to keep children away from games that will make them prone to violence, field experts can periodically review popular games and create family and teacher guides.
- By creating playgrounds in the neighbourhoods, security can be provided by the security guards to be assigned.
- Guiding guides on children's games that will serve the basic dimensions of social studies and that families can play with their children in the open air can be prepared by experts.
- “Toy making and play” workshops can be organized with family participation in order to develop children's creativity and enable them to play games with their families.
- Various research can be carried out with different methods regarding the use of traditional children's games in the social studies course.

References

- Adalar, H., & Yüksel, İ. (2017). Sosyal bilgiler, fen bilimleri ve diğer branş öğretmenlerinin görüşleri açısından zekâ oyunları öğretim programı. *Electronic Turkish Studies*, 12(28).
- Arslan, A. & Dilci, T. (2018). Çocuk oyunlarının çocukların gelişim alanlarına yönelik etkilerinin geçmiş ve günümüz bağlamında incelenmesi (Sivas ili örnekleme), *Fırat Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 28 (1), 47-59.
- Akın, E., Kıztanrı, S. & Edip, D. (2021). Çocuk oyunları ve oyunların bireylerin gelişimine katkısı (Mardin Çocuk Oyunları Örneği). *Anemon Muş Alparslan Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 9 (3), 785-798.
- Akkuş, Z., & Aslan, H. (2013). Sosyal bilgiler dersinde oyunlarla kavram öğretimi, *International Journal of Social Science Research*, 2(2), 61-77.
- Aksoy, A. B., & Dereçiftçi, H. (2020). Erken çocukluk döneminde oyun. Pegem Akademi: Ankara.
- Anılan, H., Girmen, P., Öztürk A. & Koçkar M. T. (2003). *Geleneksel çocuk oyunlarının eğitimsel değeri*. OMEP Dünya Konsey Toplantısı ve Konferansı, Aydın.
- Artar, M., Onur, B., & Çelen, N. (2002). Çocuk oyunlarında üç kuşakta görülen değişimler. *Çocuk Forumu*, 5(1), 35- 39.
- Artar, M., Demir, T. Ş., & Çok, F. (1998). Ankara'da açık alanlarda çocuk oyunları. *Eğitim ve Bilim*, 22(107), 23-27.
- Bakar, A., Tüzün, H., & Çağıltay, K. (2008). Öğrencilerin eğitsel bilgisayar oyunu kullanımına ilişkin görüşleri: sosyal bilgiler dersi örneği, *Hacettepe Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 35, 27-37.
- Biter, M., & Çalışkan, H. (2019). Values education with educational in social studies courses: an action research. *Journal of Interdisciplinary Education: Theory and Practice*, 1(1), 1-28.
- Carnagey, N. L., & Anderson, C. A. (2005). The effects of reward and punishment in violent video games on aggressive affect, cognition, and behaviour, in *Psychological Science*, *American Psychological Society*, 16(11), 882-889.
- Checa-Romero, M., & Pascual Gómez, I. (2018). Minecraft and machinima in action: Development of creativity in the classroom. *Technology, Pedagogy and Education*, 27(5), 625–637.
- Cleland, V., Crawford, D., Baur, L. A., Hume, C., Timperio, A., & Salmon, J. (2008). A prospective examination of children's time spent outdoors, objectively measured physical activity and overweight. *International journal of obesity*, 32(11), 1685-1693.
- Clements, R. (2004). An investigation of the status of outdoor play. *Contemporary issues in early childhood*, 5(1), 68-80.

- Çelik, A. (2020). Sosyal bilgiler öğretim programında yer alan becerilerin öğretiminde kullanılabilecek geleneksel çocuk oyunlarının incelenmesi. *Uluslararası Türkçe Edebiyat Kültür Eğitim Dergisi*, 9(1), 413-424.
- Cirhinlioğlu, F.G. (2001). Çocuk Ruh Sağlığı ve Gelişimi, Nobel Yayıncılık: Ankara.
- Creswell, J. W., & Poth, C. N. (2016). *Qualitative inquiry & research design choosing among five approaches* (4. Edition). London: Sage Publications.
- Doğan, E., & Koç, H. (2017). Sosyal bilgiler dersinde deprem konusunun dijital oyunla öğretiminin akademik başarıya etkisi. *Uluslararası Türk Eğitim Bilimleri Dergisi*, (8), 90-100.
- Esen, M., A. (2008). Geleneksel çocuk oyunlarının eğitimsel değeri ve unutulmaya yüz tutmuş ahıska oyunları. *Eğitim Fakültesi Dergisi*, 21 (2), 357-367.
- Giorgi, A. (2009). *The descriptive phenomenological method in psychology*. Pittsburgh, PA: Duquesne University Press.
- Gökşen, C. (2014). Oyunların çocukların gelişimine katkıları ve Gaziantep çocuk oyunları. *A. Ü. Türkiyat Araştırmaları Enstitüsü Dergisi*, 52.
- Gürçan A, Özhan S., & Uslu R. (2008). Dijital oyunlar ve çocuklar üzerindeki etkileri. Başbakanlık Aile ve Sosyal Araştırmalar Genel Müdürlüğü, Ankara, 1-50.
- Hazar, Z., Tekkurşun, D. G. & Dalkıran, H. (2017). Ortaokul öğrencilerinin geleneksel oyun ve dijital oyun algılarının incelenmesi: Karşılaştırmalı Metafor Çalışması. *SPORMETRE Beden Eğitimi ve Spor Bilimleri Dergisi*, 15 (4), 179-190.
- Horzum, M. B., Ayas, T. & Çakır Balta, Ö. (2008). Çocuklar için bilgisayar oyun bağımlılığı ölçeği. *Türk PDR (Psikolojik Danışma ve Rehberlik) Dergisi*, 3(30), 76-88.
- İşçi, T., & Yeşiltaş, E. (2018). Sosyal bilgiler öğretiminde dijital oyun geliştirme yazılımı kullanımı ve sosyal bilgiler öğretmen adaylarının buna ilişkin görüşleri. *Türkiye Bilimsel Araştırmalar Dergisi*, 5(2), 260-284.
- Johnson, R. B., & Christensen, L. (2014). *Educational research: Quantitative, qualitative, and mixed approaches*. Fifth edition. Library of Congress Cataloging-in-Publication Data: United States of America.
- Kabapınar, Y., & İncegöl, S. (2016). Değişim ve süreklilik bağlamında oyun ve oyuncağa bakmak: bir sözlü tarih çalışması. *Turkish History Education Journal*, 5(1), 74-96.
- Karlı, E. (2016). Çocuk, oyun ve eğitim. M. Ören (Ed.). *Çocuk ve oyun içinde* (ss. 2-22). Eskişehir: Anadolu Üniversitesi Yayınları.
- Koyuncu, F & Bulut. (2022). Geleneksel çocuk oyunlarının kültürlerarası etkileşimi. *IBAD Sosyal Bilimler Dergisi*, (12), 499-519.

- Küçükali A. (2015). Çocukların oyun oynama hakkı ve değişen oyun kültürü. *Erzincan Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 8(1), 1-14.
- Langridge, M. E., & Ahern, K. (2003). A case report on using mixed methods in qualitative research. *Collegian*, 10(4), 32-36.
- Lindberg, E. N. (2012). Çocuk oyunlarında iki kuşakta görülen değişim. *International Online Journal of Educational Sciences*, 4(2), 395-410.
- Merriam, S.B. (2013) *Qualitative Research: A Guide to Design and Implementation*. John Wiley & Sons Inc., New York.
- Miles, M. B., & Huberman, A. M. (1994). *Qualitative data analysis: An expanded Sourcebook*. (2nd ed). Thousand Oaks, CA: Sage.
- Millî Eğitim Bakanlığı (2018). Sosyal bilgiler dersi öğretim programı. Erişim Adresi: <http://mufredat.meb.gov.tr>
- Moffat, D. C., Crombie, W., & Shabalina, O. (2017). Some video games can increase the player's creativity. *International Journal of Game-Based Learning (IJGBL)*, 7(2), 35-46.
- Özdemir, A. Sosyal bilgiler öğretiminde oyun. Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Gazi Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Ankara (2006).
- Özyürek, A., Şahin, F. T., & Gündüz, Z. B. (2018). Nesilden nesile kültürel aktarımda oyun ve oyuncakların rolü. *Çukurova Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 27(1), 1-12.
- Patton, M. Q. (2014). *Qualitative research & evaluation methods: Integrating theory and practice*. Sage publications.
- Pehlivan, H., & Demirel, Ö. (2022). Örnek olay ve oyun yoluyla öğretimin sosyal bilgiler dersinde öğrenme düzeyine etkisi. *Trakya Eğitim Dergisi*, 12(3), 1923-1932.
- Sălceanu, C. (2014). The influence of computer games on children's development. Exploratory Study on the Attitudes of Parents, *Procedia, Social and Behavioural Sciences*, 149, 837-841.
- Savaş, E., & Gülüm, K. (2014). Geleneksel oyunlarla öğretim yöntemi uygulamasının başarı ve kalıcılık üzerine etkisi. *Trakya Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 16(1), 183-202.
- Sümbüllü, Y. Z. & Altınışık, M. E. (2016). Geleneksel Çocuk Oyunlarının Değerler Eğitimi Açısından Önemi. *Erzurum Teknik Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 1 (2), 73-85.
- Tuğrul, B., Ertürk, H. G., Özen Altınkaynak, Ş., & Güneş, G. (2014). Oyunun üç kuşaktaki değişimi. *The Journal of Academic Social Science Studies*, 27(1), 1-16.
- Torun, F., & Duran, H. (2014). Çocuk hakları öğretiminde oyun yönteminin başarıya, kalıcılığa ve tutuma etkisi. *Adıyaman Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, (16), 418-448.

- Tören, A. (2011). Erzincan'dan derlenen çocuk oyunlarının çocuk eğitimindeki yeri. (Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Erzincan Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Türkçe Eğitimi Anabilim Dalı, Erzincan.
- Turan, B. N., Gözler, A., Turan, M., İncetürkmen, M. & Meydani, A. (2020). Geleneksel çocuk oyunlarına yönelik öğretmen görüşleri. *Gaziantep Üniversitesi Spor Bilimleri Dergisi*, 5 (3), 231-241.
- Ulutaş, A. (2011). Okul öncesi dönemde drama ve oyunun önemi. *Adıyaman Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 4(6), 233-242.
- Uygun, K. (2023). Social Studies Teacher Candidates' Perceptions on Local Children's Games, *Kalem Eğitim ve İnsan Bilimleri Dergisi*, 13(1), 59-81.
- Watson, W. R. (2010). Games for social studies education. Playing games in school: Video games and simulations for primary and secondary education, 173-202.
- Wen, L. M., Kite, J., Merom, D., & Rissel, C. (2009). Time spent playing outdoors after school and its relationship with independent mobility: a cross-sectional survey of children aged 10–12 years in Sydney, Australia. *International Journal of Behavioural Nutrition and Physical Activity*, 6(1), 1-8.