



DOI: 10.18039/ajesi.830462

The Place of Games and Toys in Concept Teaching Methods¹

Cemil YAVUZ², Aydın ŞIK³

Date Submitted: 27.11.2020

Date Accepted: 16.11.2021

Type⁴: Research Article

Abstract

Education is a process that begins from the day we were born and continues throughout our lives. The early childhood period, where the foundations of learning are laid, is important. At the same time, providing quality education and appropriate environmental conditions to children in this age group who are in the playing period plays an important role in supporting the physical, mental, emotional and social development of the child. Looking at pre-school education programs, a significant time is devoted to learning concepts in children, and the program includes teaching concepts such as color, shape, size, place and direction. Concepts are supportive in expressing cognitive functions such as identifying objects that children see around them, understanding the order in which events occur, comparing, and determining the position of objects or people in space. There is no standard practice for teaching concepts in classroom activities, but it differs depending on the age of the children, the school's facilities, and the teacher's approach to the subject. In this study, a survey was conducted for teachers working in preschool education institutions to determine the methods used in teaching concepts for children aged 48-60 months with normal development and to question the role of games and toys in teaching. Surveys were distributed in print to kindergartens in Bursa and Ankara, and data were obtained from 133 educators. Within the scope of the research, numerical analysis of the qualitative data obtained was made by using the case study method, one of the qualitative research designs, and the findings were interpreted. In preschool education, the concept of time was expressed in the first place and the concept of direction-location in space was expressed in the second place. Another result obtained in the study was that concept training mainly given through game activities.

Keywords: concepts, early childhood, game, preschool education, toy

Cite: Yavuz, C., & Şık, A. (2022). The place of games and toys in concept teaching methods. *Anadolu Journal of Educational Sciences International*, 12(1), 31-61. <https://doi.org/10.18039/ajesi.830462>



¹ This study was produced from the PhD thesis titled "Educational Toy Design in Concept Education: A Toy for Direction Concept in Preschool Education" supported by the Gazi University BAP unit with the project code 48 / 2016-03.

² (Corresponding author) Asst. Prof. Dr., Eskişehir Osmangazi University, Faculty of Art and Design, Department of Industrial Design, Turkey, cemil.yavuz@ogu.edu.tr, <https://orcid.org/0000-0002-7715-3537>

³ Prof. Dr., Gazi University, Faculty of Architecture, Department of Industrial Design, Turkey, aydins@gazi.edu.tr <https://orcid.org/0000-0002-8977-9094>

⁴ This research study was conducted with Research Ethics Committee approval of Gazi University, Ethics Committee, dated 03.04.2018 and issue number 56497898-302.99- 54307.



DOI: 10.18039/ajesi.830462

Kavram Öğretim Yöntemlerinde Oyun ve Oyunağın Yeri¹

Cemil YAVUZ², Aydın ŞIK³

Gönderim Tarihi: 27.11.2020

Kabul Tarihi: 16.11.2021

Türü⁴: Araştırma Makalesi

Öz

Eğitimin doğduğumuz günden itibaren başlayıp hayatımız boyunca devam eden bir süreç olduğunu düşünürsek, bu süreçte öğrenmenin temellerinin atıldığı ilk altı yaş, yani erken çocukluk döneminin önemi büyüktür. Aynı zamanda oyun döneminde olan bu yaş grubundaki çocuklara verilecek kaliteli eğitim ve uygun çevre koşullarının sunulması, çocuğun fiziksel, zihinsel, duygusal ve sosyal gelişimini desteklemede önemli rol oynamaktadır. Okul öncesi eğitim programlarına bakıldığında, çocuklarda kavram öğrenimine önemli bir zaman ayrılmakta olup, programda renk, şekil, boyut, yer-yön gibi kavramların öğretimine yer verilmektedir. Çocukların çevresinde gördüğü objeleri tanımlama, olayların oluş sırasını anlama, karşılaştırma yapma, objelerin veya insanların mekandaki konumlarını belirleme gibi bilişsel fonksiyonları ifade etme noktasında kavramlar destekleyici olmaktadır. Sınıfta yapılan etkinliklerde kavram öğretimine yönelik standart bir uygulama olmayıp, çocukların yaşına, okulun imkanlarına, öğretmenin konuya yaklaşımına göre bu durum farklılık göstermektedir. Normal gelişim gösteren 48-60 ay yaş grubundaki çocuklara yönelik kavram öğretiminde kullanılan yöntemleri saptamak ve öğretimde oyun ile oyuncakların rolünü sorgulamak adına yapılan bu çalışmada, okul öncesi eğitim kurumlarında çalışan öğretmenlere yönelik anket düzenlenmiştir. Bursa ve Ankara'daki anaokullarına anketler basılı olarak dağıtılarak, toplam 133 eğitimciden veri elde edilmiştir. Çalışma kapsamında nitel araştırma desenlerinden biri olan durum çalışması yöntemi kullanılarak, elde edilen nitel verilerin sayısal analizleri yapılmış ve bulgular yorumlanmıştır. Okul öncesi eğitimde, öğretimde zorlanılan kavramlarda ilk sırada zaman kavramı, ikinci sırada ise yön-mekânda konum kavramı ifade edilmiştir. Araştırmada elde edilen bir diğer sonuç, kavram eğitimlerinin ağırlıklı olarak oyun etkinlikleri aracılığıyla verildiği olmuştur.

Anahtar kelimeler: erken çocukluk, kavramlar, okul öncesi eğitim, oyun, oyuncak

Atıf: Yavuz, C., ve Şık, A. (2022). Kavram öğretim yöntemlerinde oyun ve oyunağın yeri. *Anadolu Journal of Educational Sciences International*, 12(1), 31-61. <https://doi.org/10.18039/ajesi.830462>

¹ Bu çalışma, Gazi Üniversitesi BAP birimince 48/2016-03 proje koduyla desteklenen, "Kavram Eğitiminde Eğitsel Oyuncak Tasarımı: Okul Öncesi Eğitimde Yön Kavramına Yönelik Bir Oyuncak" başlıklı doktora tezinden üretilmiştir.

² (Sorumlu Yazar) Dr. Öğr. Üyesi, Eskişehir Osmangazi Üniversitesi, Sanat ve Tasarım Fakültesi, Endüstriyel Tasarım Bölümü, Türkiye, cemil.yavuz@ogu.edu.tr, <https://orcid.org/0000-0002-7715-3537>

³ Prof. Dr., Gazi Üniversitesi, Mimarlık Fakültesi, Endüstriyel Tasarım Bölümü, Türkiye, aydins@gazi.edu.tr, <https://orcid.org/0000-0002-8977-9094>

⁴ Bu çalışma Gazi Üniversitesi, Etik Komisyonu'nun 03.04.2018 tarih ve 56497898-302.99- 54307 sayılı Etik Kurul Onayı alınarak gerçekleştirilmiştir.

Giriş

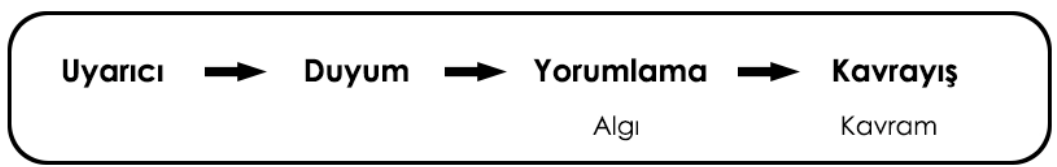
Bir nesnenin veya düşüncenin zihindeki soyut ve genel tasarımı olarak ifade edilen kavram (TDK, 2019), aynı zamanda bilişsel işlevlerin gelişmesini sağlayan bir olgudur. Amerikalı eğitim psikoloğu Gagne'ye (1985) göre zihinsel becerilerin beş alt grubundan ikisi tanımlanmış (soyut) kavramlar ve somut kavramlardır. Birçok somut kavram çocukluk çağında öğrenilirken, mekânda konumla ilgili olan yanında, altında, üstünde, vb. objeler arasındaki ilişkileri gösteren kavramlar da gerek okul öncesi eğitim döneminde gerekse ilkokulun ilk yıllarında kazanılabilecek kavramlar olarak görülmektedir (Senemoğlu, 2010). Bedensel gelişim zaman içinde olgunlaşma ile gerçekleşirken, bilişsel gelişimde ise öğrenmenin rolü büyüktür.

Gelişim kavramı farklı evrelere ayrılarak incelenmektedir. Bunlardan ilki doğum öncesi dönem, ikincisi de doğum sonrası dönemdir. Doğum sonrası dönemde her bir evredeki çocuğun gelişimi de fiziksel, bilişsel ve sosyal yönden kendi içerisinde farklı özellikler barındırmaktadır. Biçim (form) algısı, şekilleri tanıma ve ayırt etme yeteneği, doğuştan mevcuttur. Örneğin; iki günlük bebeklerin siyah-beyaz kontrastlı desenlere, birbiriyle az renk farkı olan desenlerden daha uzun süre baktıkları saptanmıştır (Fantz ve Nevis, 1967). İki-üç aylık bebekler diğer şekillere oranla özellikle insan yüzüne bakmayı tercih ederler. Bu, doğuştan biçim algısının oldukça iyi gelişmiş olduğunu göstermektedir (Fantz, 1961). İki-altı yaş dönemindeki çocukların ise etkinlik düzeyi çok yüksek olup ilgilerini çeken bir etkinlik yapmadıkça uzun süre bir şeye odaklanmaları zor olmaktadır (Senemoğlu, 2010).

Her insan doğduğu günden itibaren dünya ile etkileşime girerek, duyularıyla bilgiyi işlemektedir (Burr ve Gori, 2011). Duyular aracılığıyla bilgi edinme süreci, Bogdashina (2004) tarafından algı olarak tanımlanmaktadır (Şekil 1). Bu bakış açısı, zihin fikrini yalnızca bilgi depolayan ve alan bir makine olarak değil, sürekli dış dünyayla etkileşime giren etkin bir varlık olarak görmektedir.

Şekil 1

Uyarıcıdan Kavrayış Aşamasına Geçiş Süreci (Bogdashina, 2016, s. 37)



Bir yaşındaki bir bebeğin algısı yetişkinlerle aynı olmasına karşın, geçmiş yaşantıları ve deneyimlerinin az olması sebebiyle algılama gücü, yetişkinlerin algılama gücünden farklıdır. Beyne gelen bilgi, geçmiş yaşantı ve deneyimlerle anlam kazanmaktadır (Ömeroğlu ve Kandır, 2005). Hemen hemen tüm öğrendiklerimiz, yeni algıların öğrenilmesiyle oluşur. Ayrıca, önceki öğrenmelerimiz de şimdiki algılarımızı etkiler. Duyular algıyı, algılar da kavram gelişimini etkilediğine göre, sağlıklı öğrenmenin gerçekleşmesi için her bir aşamanın kendi içerisinde önemi olmasının yanında, birbirlerini etkileme konusunun da üzerinde durulması gerekmektedir.

Bracken ve Shaughnessy'e (2003) göre çocuklar, okul öncesi dönemde temel kavramları öğrenerek kullanmaya başlarlar. Bir kavramı tanımlarken seçilen sözcüklerin ve kavram öğretiminde kullanılacak yöntemlerin, çocukların gelişim düzeyine uygun olması

önemlidir. Gelişim genel anlamda fiziksel, bilişsel ve psikososyal olarak üç alanda gerçekleşmektedir. Fiziksel alan motor beceriler, fiziksel özellikler ile ilgiliyken, psikososyal alan kişisel özelliklerle ve sosyal becerilerle ilgilidir. Bilişsel alan ise algılama, problem çözme, hafıza ve dil, zihin yetenekleri ile ilgili etkinlikleri kapsamaktadır (Yoleri, 2014). Bilişsel gelişimin temelinde kavram öğrenimi vardır ve bu öğrenme çeşitli düzeylerde gerçekleşmektedir. Prater (1993) kavram kazanım gelişiminin soyutlama, genelleme, kategorize etme ile sembol ve nesnelere arasında ilişki kurma becerilerine bağlı olduğunu ve çocukların çoğunluğunun kavramları gözlem ve deneyim yoluyla öğrendiklerini belirtmiştir. Erken çocukluk döneminde algısal gelişime bağlı olarak, başta duyu organları hareketlere geçiren uyarıcılar olmak üzere, çocuğun ilk deneyimlerini kazandığı ailesi, bu deneyimleri sergilediği etkinlikler, oynadığı oyunlar vb. çocuğun kavramsal gelişim sürecini etkilemektedir (Şahin, 2007). Piaget'ye göre çocukların bilişsel gelişim döneminde iki-yedi yaş arası işlem öncesi dönemini oluşturmaktadır. Ayrıca bu dönem, iki-dört yaş arası kavram öncesi dönem, dört-yedi yaş arası da sezgisel dönem olacak şekilde kendi içerisinde ikiye ayırmıştır (Senemoğlu, 2010, s. 41).

Çocuklar, üç yaşına kadar oluşturdukları kavramsal bilgi birikimini dört yaşından itibaren geliştirmeye devam etmekte, bu yüzden kavram oluşturma sürecinin desteklenmesi gerekmektedir. Dört yaşındaki çocukların edindikleri temel kavramlar; sayılar, miktar, şekil, renk, zaman, ölçü ve mekân kavramlarıdır (Şahin, 2007). Erken çocukluk döneminde olan çocuklar aynı zamanda oyun döneminde oldukları için okul öncesi eğitim kurumlarında verilen eğitimlerde oyun ve oyuncağın önemli bir yeri olduğu söylenebilir.

Ebeveynler ve öğretmenlerin çocuklar için oyuncak seçerken, çocuğun yaşına, ihtiyacına, yetenek ve ilgilerine, gelişim düzeyine ve oyuncağın güvenliğine dikkat ederek seçim yapmaları büyük önem arz etmektedir. Oyun yoluyla eğitimde verilmek istenen kavramın, eğitici materyallerle, yapılandırılmış veya yarı yapılandırılmış oyunlarla, dramatik oyunlarla, mekânda bulunan hazır objeler kullanılarak vs. öğretildiği çalışma kapsamında yapılan araştırmalarda gözlenmiş ve öğretmenler tarafından ifade edilmiştir. Piyasada satılan eğitici oyuncaklara bakıldığında, tercih edilmesi noktasında oyuncakları tasarlayan tasarımcılara da bu noktada sorumluluk düşmektedir.

Okul Öncesi Eğitimde Kullanılan Yöntemler

Eğitim, öğrenme ve öğretimi de içine almaktadır. Eğitimin gerçekleşmesi için bireyin davranışlarında bir değişiklik olması gerekirken, değişikliğin oluşması da öğrenmeyle mümkün olacaktır. Öğrenmenin gerçekleşmesinde de öğretim etkinliklerinin payı büyüktür. Öğretme, bir anlamda öğrenmeyi kılavuzlama ve sağlama faaliyetidir (Bilen, 1999). Öğretimin gerçekleşmesi de belirli yöntemlerle sağlanmaktadır. Yöntem, bir sorunu çözmek, bir deneyi sonuçlandırmak, bir konuyu öğrenmek veya öğretmek gibi amaçlara ulaşmak için bilinçli olarak seçilen ve izlenen yoldur. Yöntemler, eğitim hedeflerinin gerçekleştirilmesinde ve eğitim şartlarının düzenlenmesinde önemli bir yere sahiptir (Demirel, 2006). Eğitimde yöntem konusu ele alındığında, çocuklara yeni davranışlar kazandırma işleminin nasıl olacağı sorusuna cevap aranması gerekmektedir. Sınıf içinde etkili bir öğrenme-öğretim sürecinin gerçekleşmesi, uygun yöntem seçimiyle mümkün olacaktır. Bu noktada da okul öncesi öğretmenlerine eğitim çalışmalarında; çocukları amaçlara ulaştıracak yöntemleri ve etkinlikleri tespit edip uygulama noktasında görevler düşmektedir (Güven, 1988). Okul öncesi eğitimde çocuklarda belirli kazanımların sağlanması için çeşitli yöntemler uygulanmaktadır. Yöntemlerden bazıları drama yöntemi, müzik yöntemi, proje yöntemi, iş birliğine dayalı öğrenme yöntemi, örnek olay

yöntemi, gösteri yöntemi, hikâye yöntemi, soru-cevap yöntemi ve oyun yöntemidir. Bu yöntemlerin uygulama şekilleri ve genel özellikleri Tablo 1’de aktarılmıştır.

Tablo 1

Okul Öncesi Eğitimde Kullanılan Bazı Yöntemler

Yöntemin Adı	Uygulama Şekli	Faydaları
Drama Yöntemi	-Taklit hareketleri ile gerçekleştirilmektedir. -Uygulama esnasında kostümlerden yararlanır.	Çevrelerinde gördükleri şeyleri anlama ve kontrol etme çabası içinde taklit etme davranışı sergileyen çocuklar için eğitici drama etkili bir eğitim yöntemidir.
Müzik Yöntemi	-Şarkı söyleme ve dinleme -Müzik aletleri, kendi sesleri	Müzik etkinlikleri çocuğa temel bilgi ve davranışları kazandırmakla birlikte müzikal beceri, sanatsal duyuş gibi yetenekleri kazandırılmasında etkili bir yöntemdir. Erken çocuklukta verilen müzik eğitimi, çocukların öğrenme kapasitelerinin artırılmasında ve öğrenmeyi kolaylaştırmada önemli bir araçtır (Mertoğlu, 2010, s. 371; Özkardeş, 2005, s. 266).
Proje Yöntemi	-Açık uçlu bir problem çözme sürecidir. Her projede bir probleme yönelik alternatif çözümler sunulur. -Tartışma, alan çalışması, ifade etme, araştırma, sunum ve sergiler olmak üzere beş aşamadan oluşur. -Hazır materyallerden yararlanır.	Zihinsel gelişimi desteklerken, çocukların soru sormasını, çevrelerindeki konulara duyarlı yaklaşmasını ve konular hakkında bilinç düzeylerinin artmasını sağlayan bir yöntemdir. Aynı zamanda projelerde birlikte çalışarak çocuklarda ekip çalışması ruhunu geliştirmektedir.
İş birliğine Dayalı Öğrenme	-Küçük gruplar oluşturularak bir problemi çözmek veya bir görevi yerine getirmek üzere ortak bir amaca yönelik birlikte çalışma yoluyla öğrenim gerçekleşir.	Bu yöntem çocuklarda duygusal olgunluk, sosyal ortama uyum yeteneği, güçlü kişilik tanımı, diğer insanlara duyulması gereken minimum güven ve pozitif duygular için olumludur (Senemoğlu, 2010, s. 498; Vural, 2004, s. 177).
Örnek Olay Yöntemi	-Gerçek hayatta karşılaşılan problemlerin sınıf ortamında çözülmesi yoluyla öğrenme sağlanır. -Örnek olay film, ses kaydı veya görsel olarak sınıfta sunulur ve karşılıklı konuşmalarla probleme çözüm aranır.	Çocuğun bağımsız düşünme, fikir üretme ve bunları ortaya koyma özellikleri gelişirken, düşüncelerini diğer kişilere aktararak bunları uygulamaya dönüştürebilir.
Gösteri Yöntemi	-Herhangi bir konunun araç gereçler yardımıyla öğretilmesidir. -Bir şeyin nasıl yapılacağını, o işi yaparak gösterme tekniğidir. Gösterim öğretmenin, yapma ise çocuğun görevidir (Harmandar, 2004, s. 82).	Bu yöntemde uygulama yoluyla davranış kazandırılması amaçlanmaktadır. Konu, çocuklara hem görsel hem de işitsel aktarıldığı için verilmek istenenin kavranması kolaylaşmaktadır.

Tablo 1

(Devam)

Yöntemin Adı	Uygulama Şekli	Faydaları
Hikâye Yöntemi	-Hikâye kitapları -Öğretmen tarafından sesli olarak masal veya şiirlerin okunması yoluyla uygulama yapılır.	Çocukların sebep-sonuç ilişkisini kavramasına ve öykünün bir sıra takip ettiğini görerek yeni kavramlar öğrenmesine, dolayısıyla bilişsel gelişimine katkı sağlar. Hayal gücünü geliştirerek sosyal gelişimine yardımcı olur (Alpöge, 2003, s. 195).
Oyun Yöntemi	-Oyunlara yönelik materyallerin hazırlanmasıyla ve çocuğun farklı gelişim özelliklerine hitap eden oyunlarla öğretim gerçekleşir.	Oyun, çocukluk döneminin önemli uğraşlarından biridir. Oyun, bir anlamda çocuğun öğrenmesi için bir araçtır. Çocuğun oyun yoluyla elde ettiği kazanımlar çok çeşitlidir. Hayal gücünün gelişimi, üretiminin ve yaratıcılığının gelişimi, özgüven kazanması, paylaşmayı öğrenmesi, kurallara uymayı öğrenmesi, kişilik gelişimi, kavram öğrenimi, ritim duygusunun kazanımı, bilişsel, duygusal ve motor becerilerinin gelişimi, bunlardan birkaç tanesidir.

Oyunun eğitim amaçlı kullanımı, yani eğitsel oyunlar, öğrenilen bilgilerin pekiştirilerek, sağlıklı çevre koşullarının sağlanmasıyla bir amaca yönelik uygulama yoluyla gerçekleştirilen, çocuğun etkin olarak katılım sağladığı bir öğretim yöntemidir. Oyunların vazgeçilmez öğeleri olan oyuncaklar, bir taraftan çocuklar için eğlenceli anlar yaratırken, diğer taraftan da etkili bir eğitsel görev üstlenmektedir.

Kavram gelişimine yönelik geliştirilmiş birçok oyun ve oyuncaktan bahsetmek mümkündür. Aynı zamanda okul öncesi eğitimde oyunların eğitimin merkezinde olup eğitim sürecinde etkili bir araç olarak kullanıldığı söylenebilir (Koçyiğit ve Başara Baydilek, 2015). Okul öncesi dönemde olan bir çocuğun sağlıklı gelişiminin, sonraki hayatını şekillendirme noktasındaki etkisi düşünüldüğünde, materyaller seçerken ve çocuklar için öğrenme etkinlikleri planlarken, öğretmenler oyuncakların ve materyallerin çocuğun gelişimini nasıl destekleyeceğini dikkate almaları önemlidir.

Öğretim yöntemi ve teknikleri, öğretmenin sınıfta öğretmeyi sağlamak için yaptığı uygulamaların genel adıdır. Etkin bir öğretim için öğretmenin uygulayacağı çok sayıda yöntem ve teknik mevcuttur. Yöntem ve teknik seçiminde programın niteliği, öğrenci grubunun tutumları, öğretmen ve öğrencilerin kişilikleri, sınıf atmosferi ve çevresel faktörler etkili olmaktadır (Akto ve Akto, 2017). Her bir yöntemin geliştirilme kaygısı farklı olduğundan, bir konuda etkili öğrenme için yöntemlerden bir tanesi faydalı olurken, bir diğerinin herhangi bir etkisi olmayabilir. Bazı durumlarda yöntemlerin birlikte kullanılması yoluna da gidilmektedir (oyun ve hikâye yönteminin birlikte kullanılması, müzik yöntemiyle drama yönteminin birleştirilmesi vb.). Bu sebeple etkili öğrenmeyi sağlamak için çok kullanılan bir yöntem arayışında olmaktan ziyade, verilmek istenene uygun ve etkili bir yöntem geliştirmek daha doğru olacaktır.

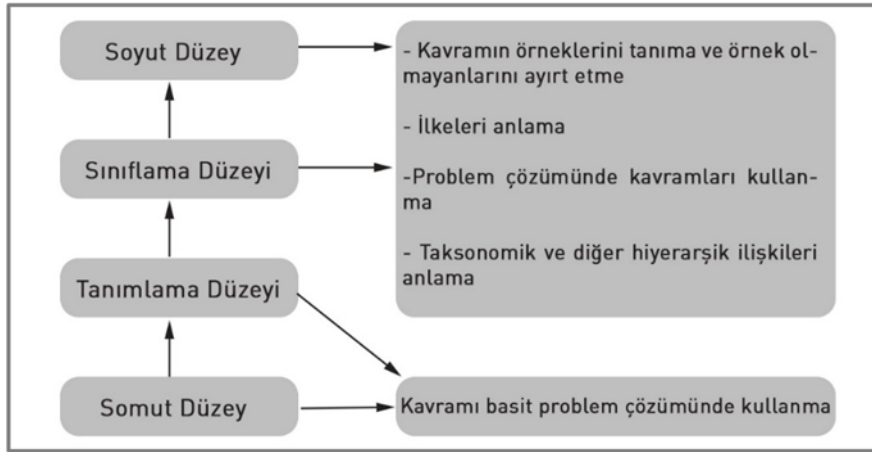
Okul Öncesi Eğitimde Kavram Eğitimi

Nesne ve olayların ortak özelliğini temsil eden, içsel bir süreç olan kavram kazanımına erken çocukluk döneminde başlanmaktadır. Kavramlar somut veya soyut olmakla birlikte, çocukta kavram gelişimi somut düşünmeden soyut düşünceye doğru bir gelişim göstermektedir (Üstün ve Akman, 2003). Yaşamın ilk aylarından itibaren somut kavramlar

informal yollarla öğrenilirken, soyut kavramların öğrenimi için öğretim gerekmektedir. Örneğin bir çocuk, somut bir kavram olan masa kelimesini etrafından duyarak öğrenebilirken, kültür, inanç gibi kavramların öğrenimi için formal eğitim gerekmektedir. Kavram öğreniminde aşamalı dört düzey bulunmakta olup, en alt düzeyden en üst düzeye geçiş, somut düzey, tanıma düzeyi, sınıflama düzeyi ve soyut düzey şeklinde gerçekleşir (Şekil 2).

Şekil 2

Farklı Aşamalarda Öğrenilen Kavramların Kullanımları (Senemoğlu, 2010, s. 519)



Çocuk, somut düzeyde aynı yerde ve durumda gördüğü bir objeyi hatırlarken, tanıma düzeyinde ise başka bir yerde ve durumda gördüğü objenin aynı obje olduğunu genelleme yaparak hatırlayabilmektedir. Somut düzeyde sadece görerek kavrama gerçekleşirken, tanıma düzeyinde işitme, dokunma, koklama gibi birden fazla algı devreye girerek kavram öğrenilebilir. Sınıflama düzeyinde ise yeni bir kavramı öğrenmek için kavramın iki örneğinin tanıma düzeyinde öğrenilmesi gerekmektedir. Küçük yaşlarda çocuklar, objelerin ne olduğunu ve ne anlama geldiklerini basit kavramlarla ifade ederken, gelişimleri devam ettikçe sayı, mekânda konum, zaman vb. konularda gelişme gösterecek ve kavramların anlamları ve ifadeleri bununla doğru orantılı olarak değişecektir.

Çocuğun bağımsızlığını kazanması bedensel ve psiko-motor gelişimiyle gerçekleşirken, bu kazanımlar da bilişsel gelişimi desteklemektedir. Bedensel gelişim büyük ölçüde olgunlaşma ürünü olmakla birlikte, bilişsel gelişimde öğrenme büyük rol oynamaktadır. Kavram, birçok bakımdan birbirinden farklı olabilen bazı nesnelerin ortak olan özelliğidir ve bir dildeki kelimelerin çoğu, belirli nesnelerin isimlerinden çok, kavram isimlerinden oluşmaktadır. Kavram öğrenme, ayırt etmeyi öğrenmenin bir çeşidi olup aynı zamanda bir tür problem çözümdür (Morgan, 2011, s. 141). Örneğin; küçük bir çocuk ilk kez "kırmızı" kelimesinin kendi "kırmızı oyuncak kutusu" için kullanıldığını duyduğunda, "kırmızı"nın oyuncuğa mı yoksa kutuya mı uygulandığını bilmemektedir. Nesnelerin hangi özelliğinin kırmızı diye adlandırıldığını doğru olarak bulabilmesi için, kırmızının elmalar ya da arabalar gibi başka nesneler için de kullanıldığını duyması gerekir. Kelime, yeterince çeşitli nesneler için ve yeteri sıklıkta işitildiğinde, çocuk zamanla "kırmızı" kelimesinin sadece kırmızı özelliğiyle ilgili olduğunu fark edecek ve o nesnenin diğer özelliklerine önem vermeyi öğrenecektir (Morgan, 2011, s. 96).

Okul Öncesi Dönemde Kavram Gelişimi

Çocukta kavram öğrenimi, algısal uyarıcıları düzenleme yeteneğinin gelişimi ile doğru orantılıdır. Çocuklarda kavramların zihinde yerleşmesi ise yavaş ve oldukça zor bir süreçtir (Angın, 2013). Şahin'e (2000) göre ise kavramlar yavaş yavaş gelişir, düzelir ve değişir. Okul öncesi dönemde bulunan çocuğun kavramları özellikle kendi deneyim ve etkinlikleri ile belirlenmektedir. Bu nedenle ilk başta kavramların basitliği ve nesnenin algısal özellikleri ile yakından ilişkilidir. Kavramlar, somut ya da soyut olmakla birlikte çocukta kavram gelişimi somut düşünmeden soyut düşünmeye doğru bir yol izlemektedir (Arı ve diğerleri, 1995). Okul öncesi dönemde çocukların ilk kavramları, basit ve nesnenin algılanan özellikleri ile yakından ilişkilidir. Akıl yürütme yeteneklerinin kullanılmasıyla kavramsal analizler yapabilen çocukların bilgileri, algısalardan kavramsalda doğru bir değişim göstermektedir (Aktaş, 2002).

Kavram gelişiminde ilk basamak Piaget'nin ileri sürdüğü işlem öncesi dönem olan iki-yedi yaş arası dönemdir. Bu dönem de kendi içerisinde kavram öncesi düşünme dönemi (iki-dört yaş) ve sezgisel düşünme dönemi (dört-yedi yaş) olmak üzere ikiye ayrılmaktadır (Balat, 2009). Çocuklar oluşturdukları kavramla ilgili çevrelerindeki insanların kullandıkları sözcükleri birleştirebilirler. Örneğin çocuk yuvarlak bir cisim yuvarladığında, kullanılan "yuvarla", ve "yuvarlak" sözcükleri çocuğun geliştirdiği "yuvarlak" şekliyle kullanılan bu sözcükler arasında bağ kurmasını sağlamaktadır (Çamlıbel Çakmak, 2012). Kavram oluşturma yaşam boyu devam etmekle birlikte, çocukluk yıllarında bu durum daha yoğun yaşanmaktadır.

Çocuğun oluşturduğu ya da kazandığı kavramın nitelik yönünden artış göstermesi kavram gelişimine işaret etmektedir (Ülgen, 2004). Okul öncesi dönemde kavram gelişiminin dört temel süreci bulunmaktadır (Akman, 1995):

- Grublama: Bu basamakta çocuk, gelişim düzeyine uygun olarak gruplamalar yapar. Bu aşama yetişkin desteğinden ziyade çocuğun kendi gözlemleri sonucu oluşur. Çocuk, çevresinde gördüğü nesne ve olaylar yardımıyla bunları zihnine aktararak grublama yeteneğini geliştirecektir (Akman, 1995). Örneğin; dört-altı yaş arası çocuklar, objeleri temel özellikleri olan renk, şekil, büyüklük ve işlevsellik esasına göre grublatabilmektedir (Puckett ve Black, 2005).

- Genelleme: Birçok kavram hiyerarşik olarak organize edilmiştir ve bu yapının en üstünde olan kavram en genel olanıdır. Genel kavramların alt gruplarına inildikçe daha özel kavramlar haline gelmektedir (Senemoğlu, 2010: 513). Genelleme basamağı ise kavramların veya ilkelerin yeni durumlara aktarılması olarak tanımlanmaktadır ve okul öncesi dönemde genelleme basit düzeydedir.

- Sınıflama: Sınıflama düzeyinde, kavramı ilk kez öğrenmek için kavramın en az iki örneğinin tanımlama düzeyinde öğrenilmesi gerekmektedir. Sınıflama, kavram öğreniminin en zor süreci olup okul öncesi dönemin sonunda oluşmaya başlamaktadır (Arı ve diğerleri, 1995).

- Kavram Öğrenme: Bu aşama, ayırt etme ve genelleme arasında bir etkileşimi gerektirmektedir. Piaget'ye göre oyun sırasında nesnelerin manipüle edilmesi küçük çocuklarda kavram öğrenimini geliştirecek koşulları hazırlamaktadır. Oyun materyalleri, akranlarla etkileşim sonucu çocuğun hipotezlerini test ederek, onun kavramsal dağarcığını genişletmesini olanaklı hale getirmektedir (Craig, 1989).

Okul Öncesi Dönemde Oyun ve Oyuncak

Çocuğun gelişiminde yaşamsal bir öneme sahip olan oyun, onun gelişimini yansıtmaktadır. Günümüzde bir çocuğun bedensel ve ruhsal yönden sağlıklı gelişimi ve eğitimi için oyunun, beslenme ve uyku kadar önemli bir ihtiyaç olduğu kabul edilmektedir (Aral, 2000). Oyunlar çocukların iç dünyalarını dışarıya ifade etme yolu, oyuncaklar da araçlardır. Bu açıklamayı destekler nitelikte ünlü oyun terapisti Garry Landreth, "Oyun çocuğun dili, oyuncaklar ise onların kelimeleridir" ifadesini kullanmıştır (Uluboy, 2018). Genel anlamda, gelişim basamakları boyunca çocuğun hareketlerine düzen getiren, zihinsel, bedensel, psiko-sosyal gelişimlerine yardımcı olan, hayal gücünü ve yaratıcı yeteneklerini geliştiren tüm oyun malzemeleri oyuncak olarak tanımlanabilir (Yavuzer, 2005). Oyun materyali olan oyuncak ve oyun iç içe kavramlardır (Çelikoğlu-Aksoy, 1990). Dolayısıyla oyuncak, oyunun uygulama noktasında devreye girerken, oyunun da oyuncağı anlamlandırdığı söylenebilir.

Okul öncesi yıllarını içine alan ilk çocukluk dönemi (iki-altı yaş), çocuğun etkin olarak çevresine yöneldiği, uyarıcılar ile dolu dış dünyayı keşfetmeye çalıştığı, insan yaşamının en temel becerilerinin kazanıldığı bir dönemdir. Oyun dönemi olarak da ifade edilen ilk çocukluk dönemi çocukluğun en renkli dönemlerinden biri olup, çocukların bedensel ve zihinsel gelişimlerinin yanı sıra, kimlik gelişimi yönünden de büyüme çağının en önemli dönemlerindedir. Sembolik oyun dönemi olarak da geçen ve iki-altı yaş arasını kapsayan bu dönemde çocuk, gerçek yaşamda karşılaştığı olay ve nesnelere oyuna taşıyarak hayali davranışları oyuna dönüştürmektedir (sehpayı ters çevirip onu ulaşım aracı olarak kullanması gibi). Piaget'e göre sembolleştirme yeteneği zihinsel faaliyetlerdeki artışın bir göstergesi olduğu için, sembolik oyunlar bilişsel gelişim için oldukça önemlidir (Türkoğlu, 2016).

Oyunlar yapılış veya kullanılış amacına, hitap ettiği beceri veya zekâ alanına, hangi derste kullanıldığına, kullanılan malzemelere, oynanış biçimine (ihtiyaç duyduğu kişi veya grup sayısı), oynandığı yere veya ortama, ortaya çıkış zamanına, oynanan yaş grubuna ve benzeri birçok ölçüte göre gruplandırılabilir (Gazezoğlu, 2007). Gruplandırma, genellikle oyunların kategorize edilerek daha detaylı incelenmesi için yapılmış olsa da oyunlar özellik anlamında birbirleri içerisinde bazı noktalarda kesiştiğinden, kesin çizgilerle birbirinden ayrılamamaktadır.

Oynanış biçimine göre oyunlar; yapılandırılmamış oyun/serbest oyun, yarı yapılandırılmış oyun ve yapılandırılmış oyun olmak üzere üç ana başlıkta ele alınmaktadır (MEB, 2014: 46). Oynandığı yere göre ise oyunlar, açık hava oyunları ve salon-sınıf oyunları olmak üzere iki gruba ayrılmaktadır. Açık havada oynanan oyunlar kendi içerisinde; koşmaca oyunları (saklambaç, köşe kapmaca, vb.), taklit (öykünme) oyunları, taklit yürüyüşleri-koşuları (robot adam, aslan yürüyüşü, vb.) ve halka oyunları (kutu kutu pense oyunu, vb.) olmak üzere dört grupta incelenebilir (Türkoğlu, 2016). Eğitsel oyuncaklar, masa oyuncakları ve bloklar ise salon-sınıf oyunları başlığı altında değerlendirilebilir.

Oyunlara benzer şekilde, oyuncakların sınıflandırılması da çoğunlukla çocukların gelişim durumundan etkilenmektedir. Çocuklar ve oyuncaklar arasındaki etkileşimin kalitesine bakıldığında, çocukların gelişim düzeyi belirgin bir faktör haline gelmektedir. Auerbach (2008) oyuncakları etkin oyuncaklar, yaratıcı oyuncaklar ve eğitici oyuncaklar olmak üzere üç ayrı özelliğine göre değerlendirirken; Szymanski ve Neuborne (2004) ise oyuncakları kullanım yerlerine göre iç mekân oyuncakları ve dış mekân oyuncakları olarak iki kategoride gruplandırmıştır. ABD Tüketici Ürün Güvenliği Komisyonu'nun (CPSC), Yaş Belirleme Kılavuzunda (2002), oyun türlerine göre oyuncak sınıflandırması yapılmış ve her bir oyuncak kategorisi, oyuncak örnekleri ile açıklanmıştır (Tablo 2).

Tablo 2*Oyun Kategorisi ve Oyuncaklar (CPSC, 2002, s. 6)*

Oyun Kategorisi	Oyuncak Alt Kategorisi	Oyuncak Örnekleri
Erken Keşif / Uygulama Oyunu	- Aynalar - Mobil ve manipülatif oyuncaklar - İtme-Çekme oyuncakları	Çıngıraklar, sıkılabilen oyuncaklar, elle monte edilebilen oyuncaklar
Yapı Oyunu	- Bloklar - Kilitli yapı malzemeleri	Ahşap/Köpük/Karton bloklar, model kitleleri
Rol Yapma Oyunu	- Oyun sahneleri ve kuklalar - Giydirme malzemeleri - Küçük taşıt oyuncakları - Araçlar ve aksesuarlar	Bebekler, doldurulmuş hayvanlar, aksiyon figürleri, oyuncak evler, açılan çadırlar, kostümler, takılar, arabalar, kamyonlar, trenler, uçaklar, cep telefonları, mutfak takımları
Aktivite Oyunu	- Bulmacalar - Yapbozlar - Kart, zemin ve masaüstü oyunları - Bilgisayar ve video oyunları	Yapboz, 3 boyutlu yapboz (Ahşap, karton), El tipi, masaüstü, dizüstü bilgisayar
Spor ve Eğlence Oyunu	- Oturulabilen/Sürülebilin oyuncak - Eğlence ekipmanları - Spor ekipmanları	Üç tekerlekli bisikletler, vagonlar, bisikletler, scooter, motorlu taşıtlar, patenler, çemberler, çadırlar, Çeşitli sporlar ile ilgili ekipmanlar (Futbol topu, tenis raketi, golf topu, vb.)
Medya Oyunu	- Sanat ve el işi - Görsel ve işitsel ekipmanlar - Müzik enstrümanları	Boyalar, kâğıt, parıltılar, makas Kasetçalar, CD'ler, VHS, DVD'ler Klavyeler, tefler, davul
Eğitsel ve Akademik Oyun	- Kitaplar - Öğretici oyuncaklar - Akıllı oyuncaklar ve eğitsel yazılım	Kâğıt, boyama, vinil Bas ve tahmin et tarzı oyuncaklar Çipli bilgisayar

Oyun materyalleri ile çocuk gelişimi arasında karşılıklı bir ilişki olduğuna göre oyunun türünü ve içeriğini etkileyen oyun materyalleri (oyuncak) dolaylı olarak gelişimi de etkilemektedir. Çocuklar oyuncaklarla ve oyun materyalleriyle oynarken aynı zamanda önemli kavramlar hakkında bilgi edinirler (Ozan, 2008). Çocuklar oyun yoluyla dünyayı öğrenirken, farklı özellikteki nesnelere oynarken kavramları, sayıları ve buna benzer pek çok bilişsel yeteneğini de geliştirme imkânı bulmaktadır. Oyun, özellikle çocukları pasif durumdan etkin duruma geçirmesi nedeniyle diğer öğrenme tekniklerine göre daha etkilidir ve bu yönüyle çocuk için çok önemli bir eğitim aracıdır (Aytekin, 2001; Gazezoğlu, 2007). Bu sebeple okul öncesi eğitimde kullanılan bir araç olması yönünden de oyun kavramı önemlidir. Çok yönlü gelişim ve öğrenme ihtiyaçlarını karşılayan bir etkinlik olan oyun, eğitim kurumlarında çalışan öğretmenler tarafından sıklıkla kullanılan bir yöntemdir. Oyunun çocuğun kendisini ifade etme şekli olduğu düşünüldüğünde, öğretmenin çocukla iletişim kurması, onu tanıması, onun gizli güçlerini fark etmesi için iyi bir oyun arkadaşı ve iyi bir gözlemci olması gerekmektedir (Koçyiğit ve diğerleri, 2007).

Araştırmanın Amacı ve Önemi

Okul öncesi dönemde oyun ve oyuncakların çocuklarda kavram öğrenimine etkisini araştıran (Çelen, 1992; Çelik, 2005; Kaya, 2005; Koçak, 2016; Şahin, 2007) ve öğretmenlerin düşüncelerine başvuran sınırlı sayıda çalışma olması ve yapılan çalışmaların ağırlıklı olarak

tasarım alanından ziyade eğitim bilimleri ile sosyal bilimler alanında yapılmış olmasından dolayı, tasarımcı bakış açısıyla alan yazına katkı sağlanacağı düşünülmektedir.

Okul öncesi eğitim kurumlarında kavram eğitimi üzerine özelleşmiş bir ders olmadığı için, bu eğitim oyun etkinliği gibi etkinliklerle çocuklara aktarılmaktadır. Eğitimcilerle yapılan ankette, çocukların kavram gelişimlerinde yararlanan oyun/oyuncaklar araştırılmıştır. Kavram eğitimi üzerine farklı oyunculara rastlanmış, fakat tüm kavramları öğretmeye yönelik özelleşmiş bir oyun-oyuncak kurgusu görülmemiştir.

Ayrıca araştırmadan elde edilecek bulguların, oyuncak tasarımcıları ve üreticilerinin oyun ve oyuncak geliştirirken hangi kavramlara odaklanmaları gerektiğine dair bir kaynak olması amaçlanmaktadır. Okul öncesi eğitim kurumlarındaki önemi düşünüldüğünde öğretilmekte zorlanılan kavramlara yönelik nitelikli oyun ve oyuncakların gerekliliği noktasında okul yöneticileri ve öğretmenler açısından önemli olduğu düşünülmektedir. Oyuncakların sadece eğlence aracı olarak görülmeyip, çocukların bilişsel gelişimine de katkısı olması açısından onların kavram öğrenimlerini destekleyen, amaca yönelik, doğru tasarlanmış oyuncakların gerekliliğini göstermesi açısından çalışma önem arz etmektedir. Çalışmanın bir diğer amacı, okul öncesi eğitim kurumlarında çalışan eğitimcilerin çocuklardaki kavram gelişiminde oyun ve oyuncaklardan ne ölçüde yararlandıklarının tespit edilmesidir. Eğitimcilerden elde edilen görüşler doğrultusunda aşağıdaki alt problemlere yanıtlar aranmıştır:

- 1- Çocuklara kavram eğitimi verilirken hangi yöntemlere başvurulmaktadır?
- 2- Oyuna ait seslerin de tasarımlarının bir parçası olduğu düşünüldüğünde bu seslerin kavram gelişimi üzerindeki etkisi nedir?
- 3- Tasarım bileşenlerinden biri olan malzeme, ürün tasarımında verilmesi gereken önemli kararlardan bir tanesidir. Okul öncesi eğitim kurumlarında kavram gelişimine yönelik oyuncak seçilirken ne tür malzemeler tercih edilmektedir?
- 4- Piyasada var olan oyun ve oyuncakların yeterli olmadığı durumlarda eğitimciler de materyal geliştirme yoluna gitmekte midir?
- 5- Eğitimciler hangi kavramların öğretiminde zorlanmaktadır?
- 6- Kavram öğretimine yönelik uygulanan yöntemler ve kullanılan oyun-oyuncaklar nelerdir?

Yöntem

Çalışmanın bu bölümünde araştırmada kullanılan model, katılımcılar, veri toplama aracı ve süreci, araştırmacının geçerliliği ve etik izin bilgileri belirtilmiştir.

Araştırma Deseni

Çalışma kapsamında anaokullarında kavram öğretiminde uygulanan yöntemleri, öğretide uygulanan oyun etkinliklerini ve kullanılan oyuncakları belirlemek amacıyla nitel araştırma desenlerinden biri olan durum çalışması yöntemi kullanılarak, anketlerden elde edilen nitel verilerin sayısal analizi yapılarak tablo ve grafiklerle aktarılmıştır.

Nitel verinin nicelleştirilmesi; görüşme, gözlem veya belgelerin incelenmesi sonucu elde edilmiş yazılı verinin, bazı aşamalardan geçirilerek sayılara ve rakamlara dökülmesidir. Nitel verinin sayılara indirgenmesindeki amaç, istatistiksel yöntemlere başvurarak genellemeler yapmak veya değişkenler arasında bir ilişki aramak değildir. Nitel verinin sayısallaştırılmasının; güvenilirliği artırma, yanlılığı azaltma, analiz sonucunda ortaya çıkan kategoriler arasında karşılaştırma yapılmasına olanak verme ve küçük ölçekli bir durum çalışması sonuçlarının daha sonra geniş bir örnekleme ulaşılarak tekrar sınanmasına olanak verme gibi amaçları vardır (Yıldırım ve Şimşek, 2013).

Evren ve Örneklem

Çalışma kapsamında okul öncesi eğitim kurumlarında kavram öğreniminin etkinliğinin saptanması, bu doğrultuda uygulanan oyun etkinlikleri ve kullanılan oyuncakların belirlenmesi amacıyla kurumlarda eğitim veren, etkinlikleri belirleyen, kuruma alınacak oyuncaklarda söz sahibi olan öğretmenler ve bu kurumlarda görev yapan idareciler çalışmanın evrenini oluşturmaktadır.

Bir araştırmada, bir veya daha fazla tipik durumun karakteristik özelliklerinin sunulması, tüm katılımcıların deneyimleri konusunda genellemeler yapılmasını gerektirmeyebilir (Mertens, 2014). Tipik durumlar, sıra dışı olmayan ve toplum içinde ortalama olarak kabul gören durumları kapsamaktadır (Patton, 2005). Örneğin, okullar üzerine yapılacak bir araştırma için tipik durum örnekleme, şehir merkezinde görece geneli yansıtabilecek birkaç okulun seçimi ile sınırlı olabilir (Strauss ve Corbin, 2014). Bu çerçevede tipik durum örnekleme, belirli bir uygulama veya programın etkilerinin araştırıldığı değerlendirme çalışmalarında kullanılabilir.

Amaçlı örnekleme türlerinden biri olan tipik durum örneklemesinin kullanıldığı çalışmada, nispeten rahat erişimin sağlanacağı düşünülerek Bursa'da ve Ankara'da belirli kurumlarda çalışan eğitimciler belirlenmiş, katılımcılara ait veriler Tablo 3'te belirtilmiştir. Örneklem grubunda katılımcı profilini belirlemek amacıyla eğitim düzeyleri, mezun oldukları bölüm, mesleki deneyimleri ve eğitim verdikleri yaş grupları sorulmuştur. Katılımcılar, dört idareci, beş uzman öğretici ve 124 öğretmenden oluşmakla birlikte eğitim verdikleri yaş grubu üç-altı yaş arasında değişkenlik göstermektedir. Katılımcıların ortalama iş tecrübesi 7,7 yıldır.

Tablo 3

Katılım Gösteren Öğretmenlere Ait Veriler

Mezun Olunan Bölüm	N	Eğitim Seviyesi	N
Çocuk Gelişimi	33	Ön lisans	27
Okul öncesi öğretmenliği	100	Lisans	105
		Lisansüstü	1
Toplam	133	Toplam	133

Veri Toplama Aracı

Çalışma kapsamında normal gelişim gösteren 48-60 ay yaş grubundaki çocukların kavram eğitim süreçlerini anlamak ve kavram gelişimini destekleyen oyun ve oyuncakların belirlenmesi noktasında uzman görüşlerini almak amacıyla eğitimcilere yönelik anket düzenlenmiştir. Anket formu üç çoktan seçmeli ve üç açık uçlu olmak üzere toplam altı sorudan

oluşacak şekilde hazırlanmıştır. Anketteki açık-uçlu sorular, araştırmmanın amacına ilişkin bilgileri toplamaya yönelik olarak hazırlanmıştır. Ankette ayrıca, kullanılan oyun ve oyuncakların malzemeleri, kavram eğitiminde kullanılan yöntemlerle ilgili bilgileri toplamaya yönelik kapalı-uçlu sorulara da yer verilmiştir. Nitel araştırmada sıklıkla kullanılan açık uçlu soru sorma yöntemi, katılımcılara bir konuyla ilgili tam olarak ne hissettiklerini özgürce söyleme imkânı sağlamaktadır. Araştırmacı tarafından öngörülemeyen fırsatların ve sorunların ortaya çıkmasında katkısı olmaktadır.

Veri Toplama Süreci

Bursa'daki ve Ankara'daki anaokullarına anketler basılı olarak dağıtılmış, toplam 133 kişiden veri elde edilmiştir. 103 katılımcı devlete bağlı anaokullarında görev yaparken, 30 katılımcı ise özel anaokullarında görev yapmaktadır. Anketin dağıtımı esnasında kurum müdürleri araştırma ile ilgili bilgilendirilmiştir. Sonrasında çalışmaya katılmayı kabul eden kurumlarla 2018 yılının Nisan ve Haziran ayları arasında çalışma yürütülmüştür. Bu süre içerisinde tamamlanan anketler toplanarak veri analiz aşamasına geçilmiştir.

Veri Analizi

Araştırma verilerinin analizinde anketlerden elde edilen nitel verilerin sayısal analizi tekniği kullanılmıştır. Nitel verinin sayısallaştırılması, bir veri analiz biçimidir ve nitel veriler basit yüzde hesapları ile sözcük sıklık hesapları gibi iki yöntemle sayısallaştırılabilir (Yıldırım ve Şimşek, 2013). Araştırma kapsamında hazırlanan anket formunda bulunan seçmeli sorulara verilen cevap sayıları grafiğe dökülerek aktarılmıştır. Açık uçlu sorularda metin ve imgesel veriler yoğun olduğu için verilerin analizi aşamasında verinin belirli bölümü üzerine odaklanarak kalan kısımlarının göz ardı edildiği ayıklama sürecine ihtiyaç duyulmaktadır (Guest, MacQueen ve Namey, 2012). Bu nedenle açık uçlu sorulara verilen cevaplar belirli başlıklar altında birleştirilmiş, sözcük kullanım sıklıklarına ve konuyla ilişkisine göre sayısal veriler haline getirilerek tablolar halinde aktarılmıştır.

Bu çalışmada analiz; seçmeli sorulardaki verilerin sayısallaştırılması, açık uçlu sorulara verilen cevaplarda ana başlıkların ve kategorilerin oluşturulması, belirlenen başlıklara göre nitel verilerin sayısallaştırılması, bulguların tanımlanması ve yorumlanması olarak dört aşamada gerçekleştirilmiştir.

Geçerlik ve Güvenirlik

Nitel araştırmalarda geçerlik, belirlenmiş süreçler aracılığıyla elde edilen bulguların doğrulanması için araştırmacı kontrolünü ifade ederken, nitel güvenirlik, farklı proje ve farklı araştırmacıların bakış açısından araştırmacının yaklaşımındaki tutarlılığını göstermektedir (Gibbs, 2007). Durum saptamasının amaçlandığı bu çalışmada anket soruları hazırlanırken beş okul öncesi öğretmenine danışılmış ve onlardan gelen öneriler sonucunda sorular netleştirilerek içerik geçerliliği sağlanmıştır. LeCompte ve Goetz'nin (1982) iç güvenirlik konusunda önerdikleri stratejilerden bir tanesi toplanan verilerin betimsel bir yaklaşımla doğrudan sunulmasına yöneliktir. Araştırmacı dokümanlar yoluyla elde ettiği verileri herhangi bir yorum katmadan okuyucuya sunarak yorumunu sonraya bırakmalıdır. Bir diğer strateji de araştırmaya birden fazla araştırmacının dahil edilmesinin; analizlerin yapılması, sonuçların

elde edilmesi noktalarında oluşacak uzlaşmayla araştırmancının başkaları açısından da kabul edilme oranını arttıracaktır (Yıldırım ve Şimşek, 2013). İki araştırmacı tarafından yapılan, analiz ve elde edilen sonuçlar noktasında görüş birliğine varılan çalışmada bulgular bölümünde katılımcıların cevaplarından doğrudan, yansız olarak alıntılar yapılarak iç güvenilirlik sağlanması amaçlanmıştır.

Lincoln ve Guba (1985) nicel araştırmancının amaçlarından olan ve araştırmancının değerini yargılama noktasında kullanılan “genelleme” kavramının nitel araştırmadaki karşılığı olarak “aktarılabirlik” kavramını öne sürmüşlerdir. Nitel araştırmancının değeri özel betimlemelerde ve belirli bir araştırma yeri bağlamında geliştirilen temalarda yatmaktadır. Genellemenin ziyade özelleşme iyi bir nitel araştırmancının ayırt edici özelliklerinden biridir (Creswell, 2014). Araştırma sonuçlarının aktarılabirliğini arttırmak için Erlandson ve diğerlerinin (1993) önerdikleri iki yöntemden bir tanesi de amaçlı örneklemedir. Konuyla ilgili deneyimleri ve konuya yönelik bilgileri gözetilerek amaçlı örnekleme katılımcıların seçildiği bu çalışmada aktarılabirliğin artırılması amaçlanmıştır, araştırmadaki tüm veriler olduğu haliyle, yansız ve detaylı olarak analiz edilmiştir. Bu noktalardan değerlendirildiğinde araştırmancının güvenilir olduğu ifade edilebilir.

Etik Konular

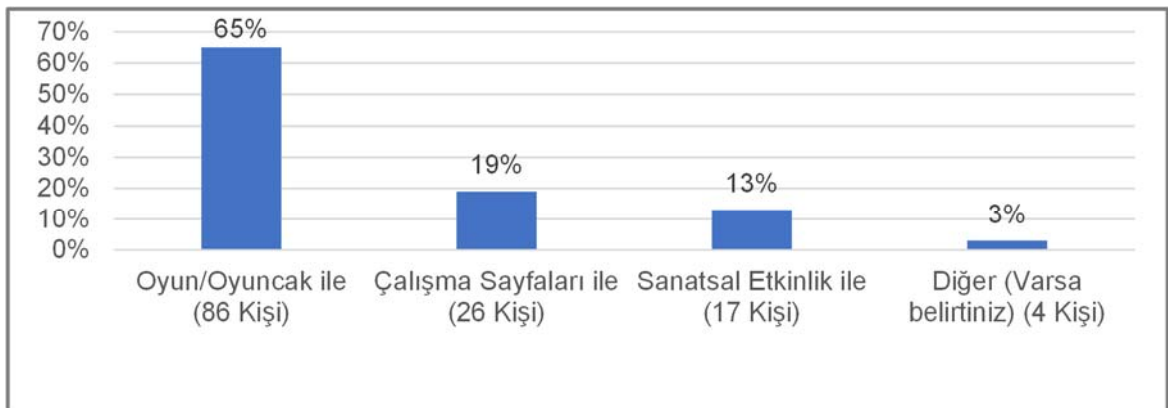
Bu çalışma Gazi Üniversitesi, Etik Komisyonu’nun 03.04.2018 tarih ve 56497898-302.99-54307 sayılı Etik Kurul Onayı alınarak gerçekleştirilmiştir. Araştırma kapsamında İl Millî Eğitim Müdürlüklerinden alınan çalışma onay yazıları sonrasında kurumlardaki eğitim öğretim faaliyetleri aksatılmadan, araştırma formlarının aslı okul müdürlüklerince görülerek ve gönüllülük esası ile uygulanması uygun görülmüştür. Sonrasında çalışmaya katılacak eğitimciler süreç hakkında bilgilendirilmiş ve alınan izinler doğrultusunda katılım göstermek isteyenler ilgili formları kendi onaylarıyla doldurmuşlardır.

Bulgular

Çalışmanın alt amaç sorularından ilki olan “Çocuklara kavram eğitimi verilirken hangi yöntemlere başvurulmaktadır?” sorusuna cevap aranmış, katılımcıların verdikleri cevaplarda başvurulan ilk yöntemin oyun/oyuncak yöntemi olduğu ifade edilmiştir (Şekil 3).

Şekil 3

Anaokulunda Çocuklara Kavram Eğitimi Verilirken Kullanılan Yöntemler

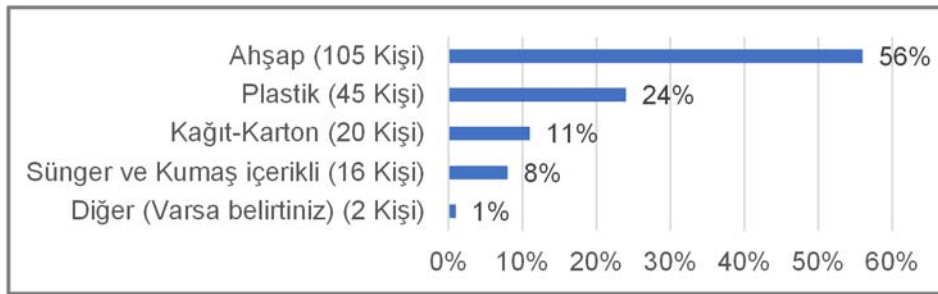


Bu yöntemi takiben çalışma sayfaları ve sanatsal etkinlikler yöntemlerine sıklıkla başvurulduğu belirtilmiştir. Anaokullarında yapılan gözlemlerde sınıflarda kullanılan oyuncaklar genel olarak birbirine benzerken, hazır malzemelerle internetteki belirli sitelerde yapım aşamalarına bakılarak benzerinin yapılması suretiyle üretilen oyunlara ve oyuncaklara da rastlanmıştır. Oyunağa ait seslerin de tasarımlarının bir parçası olduğu düşünüldüğünde bu seslerin kavram gelişimi üzerindeki etkisinin olup olmadığı alt amaç sorusuna cevaben katılımcılardan sadece altı kişi etkili olmadığını, üç kişi de fikri olmadığını belirtmiştir.

Oyun ve oyuncak tasarımcılarının, kavram öğretimine yönelik eğitsel oyuncak geliştirirken öğretici yönünü karşılama gerekliliğinin yanı sıra, kullanması gereken malzeme ve üretim yöntemine de hâkim olması beklenmektedir. Çalışmanın alt amaç sorularından üçüncüsü olan “Okul öncesi eğitim kurumlarında kavram gelişimine yönelik oyuncak seçilirken ne tür malzemeler tercih edilmektedir?” sorusuna katılımcılardan alınan yanıtlara göre ağırlıklı olarak ahşap malzemenin tercih edildiği görülmektedir. Ahşap malzemeyi sırasıyla, plastik, kâğıt-karton, sünger ve kumaş içerikli malzemeler izlemektedir (Şekil 4).

Şekil 4

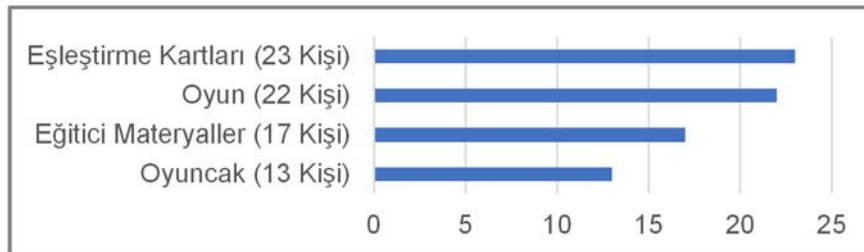
Kavram Gelişimlerine Yönelik Oyun ve Oyuncak Seçimlerinde Tercih Edilen Malzemeler



Oyun ve oyuncaklarda malzeme olarak okul öncesi dönemdeki çocuklara zarar vermeyecek, ahşap gibi doğal ürünlerin tercih edilmesi, bu ürünleri tasarlayanların ürün geliştirme aşamasında dikkat etmesi gereken konulardan biridir.

Şekil 5

Kavram Eğitimine Yönelik Geliştirilen Materyaller, Kullanılan Yöntemler



Çalışmanın dördüncü alt amaç sorusu olarak “Piyasada var olan oyun ve oyuncakların yeterli olmadığı durumlarda eğitimciler de materyal geliştirme yoluna gitmekte midir?” sorusuna cevap aranmıştır. Katılımcıların bu bağlamda verdikleri cevaplarda çok farklı yöntemlerin kullanıldığı belirtildiği için cevaplar belli başlıklar altında toplanmıştır. Şekil 5’te

görüldüğü üzere ağırlıklı olarak oyun veya oyuncak cevabıyla genelleme yapılmış, materyaller genel başlık altında eğitici materyaller (akıl oyunları, yap-boz, geometrik şekiller, kulak çöpünden renk eşleştirme, vb.) olarak grafikte belirtilmiştir. Eşleştirme kartları, kavram kartları olarak verilen cevaplarda kullanılan hazır satılan kartların yanında, öğretmenler kartondan kendileri de bu kartları geliştirdiklerini belirtmişlerdir.

Katılımcıların bu soruya verdikleri cevaplardan bazıları aşağıda belirtilmiştir:

“Kavram haritaları, tombala ve eğitici oyuncaktan yararlanıyorum.” 22 yıl iş tecrübesine sahip bir öğretmen

“Kâğıt, karton gibi malzemelerden yapılan oyun amaçlı materyalleri kullanıyorum.” 8 yıl iş tecrübesine sahip bir öğretmen

“Eşleme kartları ve renk kavramına yönelik kartları kullanıyorum.” 20 yıl iş tecrübesine sahip bir öğretmen

“Evet var. Sınıfta yaptığım kavram gelişimini destekleyen eğitici oyuncaklar yaptım.” 1 yıl iş tecrübesine sahip bir öğretmen

“Evet var. Sayı, şekil, renk kavramlarına yönelik materyallerden yararlanıyorum.” 17 yıl iş tecrübesine sahip bir öğretmen

Çalışmanın beşinci alt amaç sorusunda “Eğitimciler hangi kavramların öğretiminde zorlanmaktadır?” sorusuna cevap aranmış ve kavram eğitimi verilirken zorlanılan konu başlıkları belirlenmek istenmiştir. 27 kişi bu konuda görüş belirtmezken ağırlıklı olarak zaman, yön-mekânda konum ve soyut kavramlar (uzay, duygular, vb.) öğretmekte zorlanılan kavramlar olarak belirtilmiştir (Tablo 4).

Katılımcıların bu soruya verdikleri cevaplardan bazıları aşağıdaki gibidir:

“Zamanla ilgili kavramlarda biraz zorlanıyorum (Dün, bugün, yarın).” 17 yıl iş tecrübesine sahip bir öğretmen

“Sağ-sol, önce-sonra, zaman kavramları” 10 yıl iş tecrübesine sahip bir öğretmen

“Zaman kavramı biraz daha soyut bir kavram olduğu için çocukların öğrenmeleri biraz daha uzun zaman alıyor.” 15 yıl iş tecrübesine sahip bir öğretmen

“Yön kavramı, soyut kavramlar, duyular ve duygular” 17 yıl iş tecrübesine sahip bir öğretmen

“Sağ-sol kavramı, dar-geniş kavramı (uzun-kısa ile karışıyor), zaman kavramı” 7 yıl iş tecrübesine sahip bir öğretmen

Tablo 4

Okul Öncesi Eğitimde, Öğretiminde Zorlanılan Kavramlar

KAVRAMLAR	f
zaman kavramı (dün, bugün, yarın, saat, gün, ay, mevsim)	69
Yön-Mekânda Konum Kavramı	45
Soyut Kavramlar (uzay, duygular, vb.)	21
Matematiksel Kavramlar	7
Görüş Belirtmeyenler	27

Çalışmanın son alt araştırma sorusuna cevap olarak MEB Okul Öncesi Eğitim Programı'nda (MEB, 2014: 61-63) yer verilen kavramlara ait kategoriler baz alınarak her bir kategori için verilen eğitimde uygulanan yöntemler ve o kategoriye yönelik kullanılan oyuncak varsa hangileri olduğunun belirlenmesi amaçlanmıştır. Katılımcılardan farklı cevaplar alınmış, verilen cevaplar konu başlıkları altında birleştirilerek aktarılmıştır (Tablo 5).

Tablo 5

Kavramların Eğitiminde Uygulanan Yöntemler ve Kullanılan Oyuncaklar

RENK			
Eğitimde Kullanılan Yöntem (Örnek çalışmalar, Oyunlar, vs.)	f	Kullanılan Oyuncaklar	f
Oyun etkinlikleri	57	Renk kartı, renk çarkı, renk daması ve renk blokları, renk deneyi	42
Deney (Renk karışım deneyleri...)	35	Oyuncaklar (Genel anlamda kullanılmıştır)	22
Sanat etkinlikleri	29	Lego	12
Çalışma sayfaları (Boyama sayfaları)	26	Atık materyaller	4
Fen ve doğa etkinlikleri	17	Hikâye, kostüm, renk kuklaları	4
Diğer (Eğitici video, gösterip yaptırma, soru-cevap, kavram kartları...)	10	Oyun hamuru	3
Okuma yazmaya hazırlık etkinlikleri	4		
Türkçe dil etkinlikleri	2		
Görüş belirtmeyenler	1	Görüş belirtmeyenler	36
GEOMETRİK ŞEKİLLER (KARE, ÜÇGEN, DAİRE, vs.)			
Eğitimde Kullanılan Yöntem (Örnek çalışmalar, Oyunlar, vs.)	f	Kullanılan Oyuncaklar	f
Sanat etkinlikleri	33	Ahşap bloklar (ahşap şekiller)	23
Oyun etkinlikleri	27	Geometrik şekiller	16
Çalışma sayfaları	17	Sınıftaki materyaller ve nesnelere	13
Okuma yazmaya hazırlık etkinlikleri	12	Tangram	7
Matematik etkinlikleri	6	Boyama ve çalışma sayfaları	2
Kavram kitapları	3	Diğer (Şekil ve eşleştirme kartları, hikâye, kitap)	26
Türkçe dil etkinlikleri	2		
Video	2		
Diğer (Şekil bulmaca, şekil kapmaca, bedenle şekil oluşturma, kuklayla öğretim, eşleştirme...)	44		
Görüş belirtmeyenler	4	Görüş belirtmeyenler	34
BOYUT (Büyük-Küçük, Uzun-Kısa, Geniş-Dar, vs.)			
Eğitimde Kullanılan Yöntem (Örnek çalışmalar, Oyunlar, vs.)	f	Kullanılan Oyuncaklar	f
Oyun etkinliği	63	Sınıfta bulunan oyuncaklar ve materyaller	25
Çalışma sayfaları-Örnek çalışmalar	37	Sınıftaki oyuncaklar	24
Sanat etkinlikleri	21	Tahta bloklar	15
Okuma yazmaya hazırlık etkinlikleri	19	Legolar, tak-çıkart oyuncaklar	6
Nesne (Sınıf içerisindeki çeşitli nesnelere)	11	Kitap çalışmaları, kitap oyuncaklar	5
Deney	7	Bu kavram için oyuncakımız yok	1

Tablo 5

(Devam)

Kavram kartları	7	Diğer (Eğitici oyunlar, bebekler, bardaklar, fon kartonları ile çalışmalar, boyutlu küpler, vs.)	26
Hikâye	4		
Görüş belirtmeyenler	4	Görüş belirtmeyenler	46
MİKTAR (Az-Çok, Boş-Dolu, Parça-Bütün, Yarım-Tam, vs.)			
Eğitimde Kullanılan Yöntem (Örnek çalışmalar, Oyunlar, vs.)	f	Kullanılan Oyuncaklar	f
Deney yöntemi	41	Yap-boz	12
Oyun etkinlikleri	40	Terazi	8
Fen ve doğa etkinlikleri	19	Puzzle	7
Çalışma sayfaları	16	LEGO	7
Okuma yazmaya hazırlık etkinlikleri	12	Deney malzemeleri	3
Sanat etkinlikleri	8	Kavram kartları	3
Matematik etkinlikleri	4	Diğer (Örneklendirme, şişe ve kaplar,)	20
Diğer (Drama, şarkı, kitap çalışması, gösterip yaptırma)	18		
Görüş belirtmeyenler	4	Görüş belirtmeyenler	56
YÖN / MEKÂNDA KONUM (Ön-Arka, Yukarı-Aşağı, Alt-Üst, vs.)			
Eğitimde Kullanılan Yöntem (Örnek çalışmalar, Oyunlar, vs.)	f	Kullanılan Oyuncaklar	f
Oyun etkinlikleri	87	Sınıf içi araç-gereçler (masa-sandalye vs.)	15
Çalışma sayfaları, örnek çalışmalar	25	Labirent	2
Drama	19	Diğer (Sözlü yönerge, müzik aleti, kukla...)	8
Okuma yazmaya hazırlık etkinlikleri	12		
Şarkı	3		
Görüş belirtmeyenler	5	Görüş belirtmeyenler	76
SAYI / SAYMA (1-20 arası sayılar, ilk-orta-son, vs.)			
Eğitimde Kullanılan Yöntem (Örnek çalışmalar, Oyunlar, vs.)	f	Kullanılan Oyuncaklar	f
Oyun Etkinlikleri	55	Sayı kartı, sayı çarkı, sayı çubukları, mandallar	35
Çalışma sayfaları, Örnek çalışmalar	35	Abaküs	12
Okuma yazmaya hazırlık etkinlikleri	22	Çalışma sayfaları	6
Sayı eşleştirme ve tanıma, Sayı kartları	18	Parmak oyunları	2
Matematik etkinlikleri	8	Diğer (Kitap, cd, vs.)	4
Fen ve doğa etkinlikleri	2		
Görüş belirtmeyenler	6	Görüş belirtmeyenler	42
DUYU (Doku/Materyal) (Tatlı, Tuzlu, Sert-Yumuşak, Islak-Kuru, vs.)			
Eğitimde Kullanılan Yöntem (Örnek çalışmalar, Oyunlar, vs.)	f	Kullanılan Oyuncaklar	f
Deney	71	Duyu panosu, duyu kitapları ve kumaşlar	31
Fen ve doğa etkinlikleri	31	Gıda (Tat deneyi için)	20
Oyun etkinlikleri	27		
Diğer (Problem çözme yöntemi, doku kartları, vs.)	15		
Görüş belirtmeyenler	3	Görüş belirtmeyenler	73

Tablo 5

(Devam)

DUYGU (Benlik, Sosyal Farkındalık) (Mutlu, Üzgün, Şaşkın, Korkmuş, vs.)			
Eğitimde Kullanılan Yöntem (Örnek çalışmalar, Oyunlar, vs.)	f	Kullanılan Oyuncaklar	f
Drama	51	Duygu kartları, duygu küpü, yüz ifadeleri, ifade kartları	33
Oyun etkinlikleri	40	Kukla	13
Türkçe dil etkinlikleri	27	Maske	10
Sanat etkinliği	20	Oyun	4
Hikâye	15	Drama	3
Duygu kartları	11	Yap-boz	2
Empati	6	Diğer (Eva, video, yapışkanlı kağıtlar, kostüm, vs.)	8
Görüş belirtmeyenler	3	Görüş belirtmeyenler	60
ZAMAN (Önce-Şimdi-Sonra, Sabah-Akşam, Gece Gündüz, vs.)			
Eğitimde Kullanılan Yöntem (Örnek çalışmalar, Oyunlar, vs.)	f	Kullanılan Oyuncaklar	f
Oyun etkinlikleri	44	Saat, takvim	19
Örnek çalışmalar, çalışma sayfaları	31	Hikâye kartları	5
Drama	22	YAP-BOZ	5
Sanat etkinliği	19	Diğer (Dünya maketi, kum saati, eğitici video, vs.)	26
Okuma yazmaya hazırlık etkinlikleri	18		
Hikâye	13		
Türkçe dil etkinlikleri	12		
Görüş belirtmeyenler	5	Görüş belirtmeyenler	76

Verilen cevaplara bakıldığında kullanılan oyuncularda en fazla görüş belirtilmeyen kavramlar; yön-mekânda konum, zaman, duyu ve duygu kavramları olmuştur. 71 katılımcı duyuların deney yoluyla, 31 katılımcı ise fen-doğa etkinlikleri yoluyla verildiğini belirtirken, duygu kavramının ise drama ve oyun etkinlikleri ile aktarıldığı belirtilmiştir. Yön-mekânda konum kavramının öğretiminde 87 katılımcı oyun etkinliklerini kullanırken, 15 kişi de oyuncak olarak sınıf içindeki araç gereçlerden yararlandığını ifade etmiştir.

Bu soruya verilen cevaplardan bazıları aşağıda belirtilmiştir:

“Yön-mekânda konum kavramının öğretiminde oyunlardan yararlanıyorum. Yarışma düzenliyor ve blokları kullanıyorum. Zaman kavramında oyun, drama veya Türkçe dil etkinliklerinden yararlanıyorum. Oyun ekipmanı olarak el feneri, minder, perde gibi materyalleri kullanıyorum.” 11 yıl iş tecrübesine sahip bir öğretmen

“Yön-mekânda konum kavramına yönelik sınıf içerisinde bir nesne saklanır (Örneğin oyuncak bebek) ve yönergelerle bulunması sağlanır (Önünde, arkanda, vb.). Zaman kavramına yönelik birbiriyle bağlantılı olan kartlar çocuklara verilir ve hikâyeyi sırasına göre anlatmaları istenir. Bunun için de eğitici hikâye kartları kullanıyoruz.” 4 yıl iş tecrübesine sahip bir öğretmen

“Renk kavramının öğretiminde su dolu şişelere krapon kâğıdı atıp çalkalıyoruz. Örneğin sarı ve kırmızı renkte kağıtları atılınca turuncu rengi elde ediyoruz. Bununla birlikte renk kavramının öğretiminde birçok oyuncaktan yararlanıyorum. Yön-mekânda konum kavramının öğretiminde parkur oyunları oynuyoruz (masanın altından geç, minderin üstünden atla, vb.). Zaman kavramı için okuma yazma etkinlikleri, hikayelerden yararlanıyoruz.” 1 yıl iş tecrübesine sahip bir öğretmen

“Yön kavramını daha çok oyun oynatarak veriyorum (Örneğin zemine çizilmiş veya Legolarla oluşturulan labirent oyunları). Zaman kavramında sınıfımızdaki saat ve takvimden yararlanıyorum. Bununla birlikte okulda ve evde yaptığımız veya yapacağımız şeyler hakkında konuşuyoruz.” 3 yıl iş tecrübesine sahip bir öğretmen

Sonuç, Tartışma ve Öneriler

Eğitimcilerle yapılan çalışmada, okul öncesi eğitimde, öğretimde zorlanılan kavramlarda ilk sırada zaman kavramı, ikinci sırada ise yön-mekânda konum kavramı olduğu belirtilmiştir. Zaman kavramının öğretiminde hangi yöntemlere başvurulduğu sorusuna ise 44 katılımcı oyun etkinlikleriyle öğrettikleri cevabını verirken, 31 katılımcı da zaman kavramını öğretirken örnek çalışmalar veya çalışma sayfalarından yararlandıklarını belirtmişlerdir. Yön-mekânda konum kavramının öğretiminde de benzer olarak 87 katılımcı oyun etkinlikleri cevabını vermiştir. Zaman kavramının öğretiminde kullanılan oyuncaklara bakıldığında 19 katılımcı saat ve takvim gibi zaman belirten ürünlerin oyuncak versiyonlarını kullandıklarını söylerken, 26 katılımcı dünya maketi, kum saati, vs. gibi araçlardan yararlandıklarını belirtmiştir. Yön-mekânda konum kavramında ise 15 katılımcı masa, sandalye gibi sınıf içindeki araçları oyuncak olarak kullandıklarını söylemiştir. Bu oyunun nasıl oynandığı ise bir katılımcı tarafından şu cümlelerle ifade edilmiştir. “Üstünde, altında gibi kavramları anlatırken sınıftaki sandalyeden yararlanıyorum. Sandalyeyi çocukların görebileceği bir yere koyup, sınıftaki bir objeyi (örneğin oyuncak araba) sandalyenin farklı noktalarına koyarak çocuklardan objenin yerini söylemelerini istiyorum.” Bu kavramlara benzer şekilde boyut kavramını öğretirken de 24 katılımcı sınıftaki oyuncakları kullandıklarını, 25 katılımcı da sınıfta bulunan oyuncak ve materyalleri kullandıkları cevabını vermişlerdir.

Geometrik şekiller kavramının öğretiminde 23 katılımcının ahşap blokları veya renk kavramının öğretiminde renk blokları, renk çarkı gibi spesifik olarak bu kavramlara yönelik üretilmiş oyuncakları kullandıklarını belirtmeleri, bazı kavramların aktarımında oyuncaklardan efektif olarak yararlanıldığını göstermektedir. Zaman ile yön-mekânda konum kavramlarında da en yüksek oranda, her iki kavramda da toplam 76 katılımcının bu konuda görüş belirtmediği düşünüldüğünde bu kavramların öğretiminde oyun aracı olan oyuncakların çok yeri olmadığı yorumu yapılabilir.

Okul öncesi eğitim programlarında drama, oyun etkinliklerine yoğun olarak yer verilmesi, aynı zamanda öğretmenlerin, çocukların oyunun içinde olarak hayali kurgular yaratabileceği etkinliklere ağırlık vermeleri, çocuğun oyunda pasif değil etkin konumda olduğunu göstermektedir. Buradan hareketle çalışmada okul öncesi öğretmenlerinin oyuncağa bakış açısı irdelenerek, oyun ve oyuncağın kavram öğrenimi üzerindeki etkisinin saptanması amaçlanmıştır.

Öğrenme aşamasının bir heyecan içermesi veya her zaman rastlananın çok üzerinde bir anlamlılığa sahip olması halinde, bu etki çok daha güçlü olacaktır (Morgan, 2011). Dolayısıyla kavram öğrenimine yönelik tasarlanacak ve farklı duylara hitap edecek bir oyun veya oyuncak, algıyı kuvvetlendirirken, aynı zamanda çocukların ilgisini de çekeceğinden öğrenme noktasında etkiyi olumlu yönde artırması olasıdır.

Yapılan çalışmada kavram eğitimlerinin ağırlıklı olarak oyun etkinlikleri yoluyla verildiği sonucu çıkmıştır. Örneğin, yön-mekânda konum kavramına yönelik kullanılan oyuncak olarak genellikle sınıftaki araç gereçlerden yararlanıldığının belirtilmesi, anaokullarında yön

kavramına yönelik çok fazla oyuncuğun bulunmadığını göstermektedir. Öğretmenlerin eğitim verirken kendilerinin eğitici materyal yapma yoluna gittiği yapılan araştırmalarda görülmüştür.

Konuya farklı açılardan bakma noktasında disiplinler arası yaklaşımla eğitimcilerle tasarımcıların beraber çalışması, zengin yaklaşımların ortaya çıkmasını sağlayabilir. Anaokuluna alınacak oyuncakların seçiminde öğretmenlerin seçici ve karar verici konumda oldukları düşünüldüğünde (Yavuz ve Şık, 2020) oyuncakların kullanıcı kitlesi çocuklar olsa da tasarım kararları verilirken öğretmenler ve ebeveynler de raflarda oyuncuğu seçen kişiler oldukları için görüşlerinin ve beğenilerinin dikkate alınması, ortaya çıkacak ürünün öğrenmeye etkisini arttırabilir.

Çocukların bilişsel gelişiminde doğrudan öğretim veya yetişkinlerle etkileşimini sağlayan öğretim biçimleri önemli rol oynamaktadır. Özellikle eğitsel oyuncakların, çocuğu oyalamak için eline verilip onunla vakit geçirecekleri şekilde değil, öğretmenlerin de oyuna dahil olduğu bir kurguda tasarlanması, öğrenmeyi destekleyici bir faktör olarak değerlendirilebilir. Literatürde eğitsel oyunların çocuklar üzerindeki etkisini ölçmek amacıyla yapılmış araştırmalar bulunmaktadır. Bunlardan bir tanesi okul öncesi dönemdeki çocuklara eğitsel oyunlar oynatılarak onların ne gibi değerler kazandığının belirlenmesi amacıyla yapılan bir çalışmadır. 23 okul öncesi öğrenci ile her gün bir oyun olmak üzere toplamda 10 eğitsel oyunun oynatılması yoluyla gerçekleştirilen bu araştırmanın sonucunda; eğitsel oyunların çocuğun sosyal, duygusal, bedensel ve zihinsel yönlerini geliştirirken, aynı zamanda sosyal ilişkiler kurmasına yardımcı olarak çocukta değer kavramının oluşmasına katkı sağladığı gözlemlenmiştir (Gündüz ve diğerleri, 2017). Bedensel gelişim fiziksel gelişimle, bilişsel gelişim ise öğrenmekle gerçekleştiğine göre, çocukların öğrenmelerine katkı sağlayan eğitsel oyuncakların üretimine hassasiyetle yaklaşılması ve özen gösterilmesi gerekmektedir.

Günümüze kadar yapılan bilimsel araştırmalara bakıldığında çocukların neyi, nasıl öğrendiğine dair birçok yöntem geliştirilmiş, bu yöntemler okul öncesi gruplarda denenmiş, öğrenmenin ve öğretimin nasıl daha etkin ve verimli kılınacağı üzerine çalışmalar yapılmıştır. Mekân kavramıyla ilgili yapılan tezlerde kullanılan yöntemlerin (çoklu ortam materyalleri, üç boyutlu çizgi film) çocuklarda mekân kavramının gelişimine olumlu etkisi olduğu sonucu çıkarken (Kaya, 2005; Koçak, 2016), bir başka çalışmada sembolik oyunun çocuklarda mekân kavramının gelişiminde bir işlevinin olmadığı sonucuna ulaşılmıştır (Çelen, 1992). Kavram ve oyun/oyuncak etkileşimi üzerine yapılan çalışmalarda ise oyun materyallerinin çocuklarda kavram gelişimine etkisi (Çelik, 2005) ve oyuncak odaklı ev eğitim programının kavram edinimine etkisi (Şahin, 2007) araştırılmış ve kavram gelişiminde etkili olduğu sonucu çıkmıştır. Farklı eğitimlerin kavram gelişimine etkisine yönelik yapılan çalışmalarda kavram eğitiminin (Akman, 1995; Çamlıbel Çakmak, 2012), beden eğitimi etkinliklerinin (Çağlak, 1999), bilgisayar destekli öğretimin (Bütün Ayhan, 2005), müzik eğitiminin (Avşalak, 2008) çocukların kavram kazanımlarında etkili olduğu saptanmıştır. Eğitsel oyunların çocukların sosyal duygusal uyumuna (Kacı, 2015), temel motor gelişimine (Akın, 2015; Akınbay, 2014) ve psikomotor gelişimine (Ulutaş, 2011) etkisi üzerine yapılan çalışmalarda da olumlu yönde etkili olduğu sonucu elde edilmiştir.

Öğrenmeyi açıklayan birçok farklı kuramdan söz edilebilir. Öğretici ve öğrenen arasındaki etkileşimi sağlayan yöntemlerden biri olan oyun yönteminde eğitici materyaller ve oyuncaklar önemli bir yer tutmaktadır. Oyun materyalleri (oyuncaklar) piyasadan hazır alınabildiği gibi evde veya okulda hazırlanan farklı özellikteki oyun hamurları, artık malzemelerden oluşturulan araçlar (kumaşlardan kıyafet, kutulardan taşıtlar yapmak gibi), makarnalar, boncuklar, kum, kil, çamur gibi materyaller de çocukların gelişimini destekleyen

araçlardır (Atalay, 2016). Bu araştırma kapsamında kavram öğretiminde yararlanılan oyun ve oyuncakların belirlenmesi hedeflenmiş, bu noktada okul öncesi öğretmenlerinin görüşleri alınarak durum saptaması amaçlanmıştır. Oyuncakların oyun araçları olduğu düşünüldüğünde, çocukların gelişiminde önemli bir evre olan okul öncesi dönemde, yaş gruplarına ve gelişim düzeylerine hitap eden, öğretilmek istenen kavrama özelleşmiş, gerekirse uygulamalı oyunlara entegre olabilecek oyuncakların yapılması önerilmektedir. Yapılacak araştırmalarda kavram öğretimine yönelik belirli oyuncaklar seçilerek bu oyuncaklar hakkında eğitimciler ve çocuklarla görüşmeler yapıp, oyuncaklara ilişkin farklı görüşler irdelenebilir.

Araştırmacıların Katkı Oranı Beyanı

Bu araştırmanın yürütülmesi için gerekli olan izinlerin alınması, verilerin toplanması ve analiz edilmesi, araştırmanın bulgularının yorumlanması ve araştırmanın diğer bölümlerinde birinci yazar %60, ikinci yazar %40 oranında katkı sağlamıştır.

Çatışma Beyanı

Bu araştırma, herhangi bir kurum kuruluş, araştırmacılar ve katılımcıları zarara uğratmayacak şekilde düzenlenmiş ve araştırmacıların şahsına yönelik herhangi bir kâr amacı güdülmeden yürütülmüştür. Makalenin tarafsızlığı ile ilgili bilinmesi gereken herhangi bir mali katkı ve diğer çıkar çatışması olasılığı ve ilişki alanı bulunmamakla birlikte çalışmaların yazarlar tarafından bağımsız ve tarafsız bir şekilde tamamlandığını beyan ederiz.

Kaynakça

- Akın, S. (2015). *Okul öncesi 60-72 aylık çocukların temel motor beceri gelişiminde eğitsel oyunların etkisi*. (Yayın No. 388507) [Doktora Tezi, Dumlupınar Üniversitesi] YÖK Ulusal Tez Merkezi. <https://tez.yok.gov.tr/UlusalTezMerkezi/> adresinden 15.04.2019 tarihinde erişilmiştir.
- Akınbay, H. (2014). *Okul öncesi dönemde oyunun önemi ve çocukların motor gelişimi üzerine etkileri*. (Yayın No. 359773) [Yüksek Lisans Tezi, Selçuk Üniversitesi] YÖK Ulusal Tez Merkezi. <https://tez.yok.gov.tr/UlusalTezMerkezi/> adresinden 18.04.2019 tarihinde erişilmiştir.
- Akman B. (1995). *Anaokuluna devam eden 40-69 aylık çocukların kavram gelişimlerinde, kavram eğitiminin etkisinin incelenmesi*. (Yayın No. 40259) [Doktora Tezi, Hacettepe Üniversitesi] YÖK Ulusal Tez Merkezi. <https://tez.yok.gov.tr/UlusalTezMerkezi/> adresinden 16.04.2019 tarihinde erişilmiştir.
- Aktaş, Y. (2002). *Okul öncesi dönemde matematik eğitimi* (4. Baskı). Nobel Kitabevi, 25-30.
- Akto, A. ve Akto, S. (2017). Okul öncesi değerler eğitiminde kullanılan yöntem ve teknikler (Nitel Bir Araştırma), *Journal of Oriental Scientific Research*, 9(2), 1074-1095. <https://doi.org/10.26791/sarkiat.342143> adresinden 05.05.2019 tarihinde erişilmiştir.
- Alpöge, G. (2003). Okul öncesinde çocuklara kitap okumanın ve masal anlatmanın önemi. M. Sevinç (Ed.). *Erken çocuklukta gelişim ve yeni yaklaşımlar içinde* (1. Baskı). Morpa Kültür Yayınları, 195.
- Angın, D. E. (2013). *Proje temelli eğitim programının 60-71 aylık çocukların kavram gelişimine etkisi*. (Yayın No. 331792) [Doktora Tezi, Selçuk Üniversitesi] YÖK Ulusal Tez Merkezi. <https://tez.yok.gov.tr/UlusalTezMerkezi/> adresinden 15.04.2019 tarihinde erişilmiştir.
- Aral, N. (2000). Çocuk gelişiminde oyunun önemi. *Çağdaş Eğitim*, 25(265), 15-17.
- Arı, M., Üstün, E. ve Akman, B. (1995). 4-6 Yaş anaokuluna giden ve gitmeyen çocukların kavram gelişimlerinin karşılaştırılması. *10. Ya-Pa Okul Öncesi Eğitimi ve Yaygınlaştırılması Semineri Kitabı*. Ya-Pa Yayınları, 197-213.
- Atalay, A. (2016). *Özgün örneklerle erken çocukluk eğitiminde materyal tasarımı ve yapımı*. (1. Baskı). Hedef CS Basın Yayın, 15, 175-176.
- Auerbach, S. (2008). *Anne babalar için çocuk yetiştirmede oyunun önemi*. (1. Baskı). Yakamoz Yayıncılık, 32.
- Avşalak, K. (2008). *Okul öncesi dönem 60-72 aylık çocuklara uygulanan müzik eğitiminin kavram gelişimi üzerindeki etkisinin incelenmesi*. (Yayın No. 226426) [Yüksek Lisans Tezi, Marmara Üniversitesi] YÖK Ulusal Tez Merkezi. <https://tez.yok.gov.tr/UlusalTezMerkezi/> adresinden 16.04.2019 tarihinde erişilmiştir.
- Aytekin, H. (2001). *Okulöncesi eğitim programları içinde oyunun çocuğun gelişimine olan etkileri*. (Yayın No. 101851) [Yüksek Lisans Tezi, Dumlupınar Üniversitesi] YÖK Ulusal Tez Merkezi. <https://tez.yok.gov.tr/UlusalTezMerkezi/> adresinden 18.04.2019 tarihinde erişilmiştir.
- Balat, G. U. (2009). Anasınınına devam eden çocukların cinsiyetlerine göre temel ilişkisel kavram bilgilerinin incelenmesi, *Eğitim ve Bilim*, 34(153), 117-126. <http://egitimvebilim.ted.org.tr/index.php/EB/article/view/578/65> adresinden 07.05.2019 tarihinde erişilmiştir.
- Bilen, M. (1999). *Plandan uygulamaya öğretim*. (7. Baskı). Anı Yayıncılık, 44.
- Bogdashina, O. (2016). *Sensory perceptual issues in autism and asperger syndrome: different sensory experiences-different perceptual world*. London: Jessica Kingsley Publishers, 37.
- Bogdashina, O. (2004). *Communication issues in autism and asperger syndrome: Do we speak the same language?* Jessica Kingsley Publishers, 44.
- Bracken, B. & Shaughnessy, M. F. (2003). An interview with Bruce Bracken about the measurement of basic concepts in children. *North American Journal of Psychology*, 5(3), 351-363. https://www.researchgate.net/publication/233980995_An_Interview_with_Bruce_Bracken_About_the_Measurement_of_Basic_Concepts_in_Children adresinden 07.05.2019 tarihinde erişilmiştir.
- Burr, D. & Gori, M. (2011). Multisensory integration develops late in humans. M. T. Murray, and M. M. Wallace (Eds.), *The Neural Bases of Multisensory Processes* içinde. CRC Press, 345-362.

- Bütün Ayhan, A. (2005). *Anaokuluna devam eden altı yaş grubundaki çocukların kavram gelişiminde bilgisayar destekli öğretimin etkisinin incelenmesi*. (Yayın No. 170314) [Doktora Tezi, Ankara Üniversitesi] YÖK Ulusal Tez Merkezi. <https://tez.yok.gov.tr/UlusalTezMerkezi/> adresinden 18.04.2019 tarihinde erişilmiştir.
- CPSC, (2002), U.S. Consumer Product Safety Commision, 2002. Age determination guidelines: Relating children's ages to toy characteristics and play behaviour. https://www.cpsc.gov/s3fs-public/pdfs/blk_media_adg.pdf adresinden 16.05.2019 tarihinde erişilmiştir.
- Craig, G. J. (1989). *Human development*. Prentice-Hall, Englewood Cliffs, New Jersey.
- Creswell, J. W. (2014). *Araştırma deseni – Nitel, nicel ve karma yöntem yaklaşımları* (4. Baskıdan Çeviri). Eğiten Kitap, 203-204.
- Çağlak, S. (1999). *Okul öncesi eğitim kurumlarına devam eden 5-6 yaş çocuklarına beden eğitimi etkinlikleri yoluyla kavram: Enerji öğretimi*. (Yayın No. 87926) [Yüksek Lisans Tezi, Marmara Üniversitesi] YÖK Ulusal Tez Merkezi. <https://tez.yok.gov.tr/UlusalTezMerkezi/> adresinden 18.04.2019 tarihinde erişilmiştir.
- Çamlıbel Çakmak, Ö. (2012). *Okul öncesi eğitim kurumuna devam eden 60-71 aylık çocuklara temel kavramların kazandırılmasında kavram eğitimi programının etkisinin incelenmesi*. (Yayın No. 325830) [Doktora Tezi, Selçuk Üniversitesi] YÖK Ulusal Tez Merkezi. <https://tez.yok.gov.tr/UlusalTezMerkezi/> adresinden 16.04.2019 tarihinde erişilmiştir.
- Çelen, N. (1992). *4-6 yaş çocuklarının sayı ve mekân korunumu kazanmasında sembolik oyunun işlevi*. (Yayın No. 20773) [Doktora Tezi, Ankara Üniversitesi] YÖK Ulusal Tez Merkezi. <https://tez.yok.gov.tr/UlusalTezMerkezi/> adresinden 18.04.2019 tarihinde erişilmiştir.
- Çelik, C. (2005). *Oyun materyallerinin okul öncesi eğitim çağındaki çocukların kavram gelişimi üzerindeki etkisinin incelenmesi*. (Yayın No. 161722) [Yüksek Lisans Tezi, Selçuk Üniversitesi] YÖK Ulusal Tez Merkezi. <https://tez.yok.gov.tr/UlusalTezMerkezi/> adresinden 18.04.2019 tarihinde erişilmiştir.
- Çelikoğlu Aksoy, C. (1990). *3-6 Yaş arası çocukların oyuncak tercihlerinde cinsiyet faktörünün etkisinin incelenmesi*. (Yayın No. 11383) [Çocuk Sağlığı ve Eğitim Programı Bilim Uzmanlığı Tezi, Hacettepe Üniversitesi] YÖK Ulusal Tez Merkezi. <https://tez.yok.gov.tr/UlusalTezMerkezi/> adresinden 16.04.2019 tarihinde erişilmiştir.
- Demirel, Ö. (2006). *Eğitimde program geliştirme*. (23. Baskı). Pegem Yayıncılık, 154.
- Erlanson, D. A., Harris, E. L., Skipper, B. L. & Allen, S. T. (1993). *Doing naturalistic inquiry: A guide to methods*. Beverly Hills, CA: Sage.
- Fantz, R. L. (1961). The origin of form perception. *Scientific American*, 204(5), 66-72. <https://www.scientificamerican.com/article/the-origin-of-form-perception/> adresinden 07.05.2019 tarihinde erişilmiştir.
- Fantz, R. L. & Nevis, S. (1967). Pattern preferences and perceptual-cognitive development in early infancy. *Merrill-Palmer Quarterly of Behavior and Development*, 13(1), 77-108.
- Gagne, R. M. (1985). *The psychology of school learning*. Little Brown.
- Gazezoğlu, Ö. (2007). *Okul öncesi eğitim kurumlarına devam eden 6 yaş çocuklarına öz bakım becerilerinin kazandırılmasında oyun yoluyla öğretimin etkisi*. (Yayın No. 211619) [Yüksek Lisans Tezi, Dokuz Eylül Üniversitesi] YÖK Ulusal Tez Merkezi. <https://tez.yok.gov.tr/UlusalTezMerkezi/> adresinden 16.04.2019 tarihinde erişilmiştir.
- Gibbs, G. R. (2007). Analyzing qualitative data. In U. Flick (Ed.), *The Sage qualitative research kit*. Thousand Oaks, CA: Sage.
- Guest, G., MacQueen, K. M. & Namey, E. E. (2012). *Applied thematic analysis*. Thousand Oaks, CA: Sage.
- Gündüz, M., Aktepe, V., Uzunoğlu, H. ve Gündüz, D. D. (2017). Okul öncesi dönemdeki çocuklara eğitsel oyunlar yoluyla kazandırılan değerler. *Muğla Sıtkı Koçman Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 4(1), 62-70.
- Güven, F. (1988). *Dört on yaş grubu çocuklarda zaman kavramının gelişimi ve bilişsel beceriler ile ilişkisinin incelenmesi*. (Yayın No. 3717) [Yayımlanmamış Bilim Uzmanlığı Tezi, Hacettepe Üniversitesi] <http://www.tubess.gov.tr/> adresinden 17.05.2019 tarihinde erişilmiştir.

- Harmandar, İ. H. (2004). *Beden eğitimi ve sporda özel öğretim yöntemleri*. (1. Baskı). Nobel Yayıncılık, 82.
- Kacı, O. (2015). *Okul öncesi 60-72 aylık dönem çocuğunun sosyal duygusal uyumda eğitsel oyunun etkisi*. (Yayın No. 422897) [Yüksek Lisans Tezi, Çanakkale On sekiz Mart Üniversitesi] YÖK Ulusal Tez Merkezi. <https://tez.yok.gov.tr/UlusalTezMerkezi/> adresinden 16.04.2019 tarihinde erişilmiştir.
- Kaya, S. (2005). *Mekân kavramlarının gelişimine yönelik çoklu ortam materyalinin okul öncesi çocuklarının kavram kazanımı üzerindeki etkisi*. (Yayın No. 160142) [Yüksek Lisans Tezi, Ankara Üniversitesi] YÖK Ulusal Tez Merkezi. <https://tez.yok.gov.tr/UlusalTezMerkezi/> adresinden 16.04.2019 tarihinde erişilmiştir.
- Koçak, Ö. (2016). *Üç boyutlu çizgi filmlerin okul öncesi çocukların mekânda konumla ilgili kavram gelişimine etkisi*. (Yayın No. 446361) [Doktora Tezi, Atatürk Üniversitesi] YÖK Ulusal Tez Merkezi. <https://tez.yok.gov.tr/UlusalTezMerkezi/> adresinden 16.04.2019 tarihinde erişilmiştir.
- Koçyiğit, S. ve Başara Baydilek, N. (2015). Okul öncesi dönem çocuklarının oyun algılarının incelenmesi, *YYÜ Eğitim Fakültesi Dergisi*, 12(1), 1-26. <https://dergipark.org.tr/en/pub/yyuefd/issue/25854/272569> adresinden 16.05.2019 tarihinde erişilmiştir.
- Koçyiğit, S., Tuğluk, M. N. ve Kök, M. (2007). Çocuğun gelişim sürecinde eğitsel bir etkinlik olarak oyun. *Atatürk Üniversitesi Kazım Karabekir Eğitim Fakültesi Dergisi*, (16), 324-342. <https://dergipark.org.tr/tr/pub/ataunikkefd/issue/2777/37245> adresinden 06.05.2019 tarihinde erişilmiştir.
- LeCompte, M. D. & Goetz, J. P. (1982). Problems of reliability and validity in ethnographic research. *Review of Educational Research*, 52, 31-60.
- Lincoln, Y. S. & Guba, E. G. (1985). *Naturalistic inquiry*. Beverly Hills, CA: Sage.
- MEB. (2014). *Okul öncesi eğitim programı*, (1. Baskı). Vize Yayıncılık, 5-63.
- Mertens, D. M. (2014). *Research and evaluation in education and psychology: Integrating diversity with quantitative, qualitative, and mixed methods*. New York: Sage.
- Mertoğlu, E. (2010). Okul öncesinde özel öğretim yöntemleri. R. Zembat (Ed.). *Müzikle öğretim içinde*. Anı Yayıncılık.
- Morgan, C. T. (2011). *Psikolojiye giriş* (S., Karakaş ve R, Eski, Çev. Ed.: 19. Baskı), Eğitim Kitabevi Yayınları, 53-253.
- Ozan, E. (2008). *Okul öncesi çocukların farklı oyun materyallerine ilişkin tercih ve değerlendirme kriterleri*. (Yayın No. 238755) [Yüksek Lisans Tezi, Orta Doğu Teknik Üniversitesi] YÖK Ulusal Tez Merkezi. <https://tez.yok.gov.tr/UlusalTezMerkezi/> adresinden 16.04.2019 tarihinde erişilmiştir.
- Ömeroğlu, E. ve Kandır, A. (2005). *Bilişsel gelişim*. (1. Baskı). Morpa Yayınları, 63.
- Özkardeş, G. O. (2005). Okul öncesi eğitimde güncel konular. A. Oktay, Ö.P. Unutkan (Ed.). *Okul öncesi eğitim kurumlarında müziğin kullanımı* içinde. Morpa Kültür Yayınları, 266.
- Patton, M. Q. (2005). *Qualitative research*. New York: John Wiley and Sons, Ltd.
- Prater, M. A. (1993). Teaching concepts: procedures for the design and delivery of instruction. *Remedial and special education*, 14(5), 51-66. <https://doi.org/10.1177/074193259301400508> adresinden 07.05.2019 tarihinde erişilmiştir.
- Puckett, M.B. ve Black, J.K. (2005). *The young child*. New Jersey: Pearson Education.
- Senemoğlu, N. (2010). *Gelişim, öğrenme ve öğretim*. (16. Baskı). Pegem Akademi, 39-57 ve 415-536.
- Strauss, A. ve Corbin, J. (2014). *Basics of qualitative research techniques*. New York: Sage Publications
- Szymanski, M. ve Neuborne, E. (2004). *Toy tips: A parent's essential guide to smart toy choices*. San Francisco: Jossey-Bass, 19.
- Şahin, F. (2000). *Okul öncesinde fen bilgisi öğretimi ve aktivite örnekleri*, (2. Baskı). YA-PA Yayınevi, 53-58.
- Şahin, S. (2007). *4 yaş çocuklarının kavram edinimlerinde oyuncak odaklı ev eğitim programının etkileri*. (Yayın No. 226972) [Yüksek Lisans Tezi, İnönü Üniversitesi] YÖK Ulusal Tez Merkezi. <https://tez.yok.gov.tr/UlusalTezMerkezi/> adresinden 15.04.2019 tarihinde erişilmiştir.

- Türk Dil Kurumu (2019). Türk dil kurumu sözlükleri. Kavram kelimesinin anlamı. <http://sozluk.gov.tr> adresinden 14.03.2019 tarihinde erişilmiştir.
- Türkoğlu, B. (2016). *Oyun temelli bilişsel gelişim programının 60-72 aylık çocukların bilişsel gelişimine etkisi*. (Yayın No. 422511) [Doktora Tezi, Selçuk Üniversitesi] YÖK Ulusal Tez Merkezi. <https://tez.yok.gov.tr/UlusalTezMerkezi/> adresinden 15.04.2019 tarihinde erişilmiştir.
- Uluboy, Z. (2018). Oyun/cakların dili. <http://www.ailemizdergisi.com/2018/03/19/oyuncakların-dili/> adresinden 23.04.2019 tarihinde erişilmiştir.
- Ulutaş, A. (2011). *Okul öncesi dönemde (6 Yaş) belli başlı oyunların çocukların psikomotor gelişimine etkisi*. (Yayın No. 286858) [Yüksek Lisans Tezi, İnönü Üniversitesi] YÖK Ulusal Tez Merkezi. <https://tez.yok.gov.tr/UlusalTezMerkezi/> adresinden 15.04.2019 tarihinde erişilmiştir.
- Ülgen, G. (2004) *Kavram geliştirme. Kuramdan uygulamaya*. (4. Baskı). Nobel Yayın Dağıtım, 49-53.
- Üstün, E. ve Akman, B. (2003). Üç yaş grubu çocuklarda kavram gelişimi, *Hacettepe Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 24(24), 137-141. <https://dergipark.org.tr/tr/pub/hunefd/issue/7812/102541> adresinden 08.05.2019 tarihinde erişilmiştir.
- Vural, B. (2004). *Eğitim-öğretimde planlama-ölçme ve stratejiler*. (2. Baskı). Hayat Yayınları, 177.
- Yavuz, C., ve Şık, A. (2020). Okul öncesi eğitimde oyun ve oyuncağın yeri: İşitsel bağlamda eğitimcilerden öneriler. *10. World Children Conference Proceedings Book*. Ankara: IKSAD Publications, 58-72. ISBN: 978-625-7279-11-6.
- Yavuzer, H. (2005). *Çocuk psikolojisi*, (28. Baskı), Remzi Kitabevi, 29-39 ve 151-185.
- Yıldırım, A., ve Şimşek, H. (2013). *Sosyal bilimlerde nitel araştırma yöntemleri*, (9. Baskı), Seçkin Yayıncılık, 274-275.
- Yoleri, S. (2014). Okul öncesi çocukların kişilerarası problem çözme becerisi ve kavram gelişimi arasındaki ilişkinin incelenmesi, *Eğitim ve Bilim Dergisi*, 19(173), 82-91. <http://egitimvebilim.ted.org.tr/index.php/EB/article/view/1389/661> adresinden 09.05.2019 tarihinde erişilmiştir.

Extended Abstract

Introduction

The concept expressed as the abstract and general design of an object or thought in the mind (TDK, 2019) is also a phenomenon that enables the development of cognitive functions. According to the American educational psychologist Gagne (1985), two of the five subgroups of mental skills are defined as abstract concepts and concrete concepts. Many concrete concepts are learned in childhood. The concepts related to the location in the space, below, above and the relations between the objects are also seen as concepts that can be gained in the pre-school education period (Senemoğlu, 2010). While physical development occurs with maturation over time, learning has a major role in cognitive development.

The concept of development is examined by dividing it into different phases. The first of these is the prenatal period, the second is the postpartum period. The development of the child at each stage in the postnatal period also has different physical, cognitive and social features. The perception of form and the ability to recognize and distinguish shapes are innate. For example, two-day-old babies were found to look at black and white contrasting patterns longer than those with little color difference (Fantz & Nevis, 1967). Two- and three-month-old babies prefer to look especially at the human face compared to other shapes. This shows that the innate perception of form is well developed (Fantz, 1961). The activity level of children between the ages of two and six is very high, and it is difficult for them to focus on something for a long time unless they do an activity that interests them (Senemoğlu, 2010).

According to Bracken and Shaughnessy (2003), children start to use basic concepts by learning in preschool period. When defining a concept, it is important that the words chosen and the methods used in teaching the concept are suitable for the developmental level of the children. Development generally takes place in three areas as physical, cognitive and psychosocial. The physical domain is about motor skills and physical characteristics, while the psychosocial domain is about personal traits and social skills. Cognitive domain includes activities related to perception, problem solving, memory and language, and mental abilities (Yoleri, 2014). Concept learning is the basis of cognitive development, and this learning takes place at various levels. Prater (1993) stated that concept acquisition development depends on the skills of abstraction, generalization, categorization and making relationships between symbols and objects, and that most of children learn concepts through observation and experience. Depending on the perceptual development in early childhood, especially the stimulants that stimulate the senses, the family where the child gained his first experiences, the activities he exhibited in these experiences, the games he played, etc. It affects the conceptual development process of the child (Şahin, 2007). According to Piaget, the cognitive development period of children constitutes the pre-operative period between the ages of two and seven. In addition, he divided this period into two: the pre-concept period between the ages of two and four, and the intuitive period between the ages of four and seven (Senemoğlu, 2010).

By the age of three, children build up their conceptual knowledge. As they continue to conceptual development from the age of four, their concept formation process needs to be supported. Basic concepts acquired by four-year-olds; numbers are the concepts of quantity, shape, color, time, size and space (Şahin, 2007). Since children in the early childhood period are also in the play period, it can be said that games and toys have an important place in the education given in pre-school educational institutions.

Method

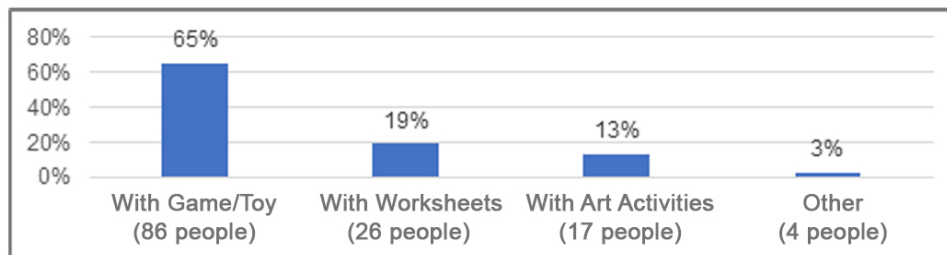
Within the scope of the study, a survey was conducted for teachers in order to understand the concept education processes of children in the age group of 48-60 months with normal development and to obtain expert opinions on the determination of games and toys that support concept development. The survey form was prepared with a total of six questions, including three multiple-choice and three open-ended questions. Surveys were distributed in printed form to kindergartens in Bursa and Ankara, and data were obtained from a total of 133 people by interviewing 15 educators. While 103 participants work in public kindergartens, 30 participants work in private kindergartens. The study, conducted between April and June 2018, was conducted within the framework of a qualitative research design, and the descriptive analysis of the results of these studies was made and their findings were interpreted.

Findings

In the interview form prepared, the first question was "Which of the following methods do you use more frequently while giving concept education to children in your classroom?" It was stated that the first method used in the answers given to the question was game / toy method (Figure 1). It was stated that following this method, worksheets and artistic activities methods were frequently used. In the observations made in kindergartens, while the toys used in the classrooms are generally similar to each other, there were also games and toys produced by making similarities by looking at the production stages on certain sites on the internet with ready-made materials.

Figure 1

Methods Usage While Giving Concept Education to Children in Kindergarten



In the interview form, the question "Are there any concepts that you have difficulty or think you will have difficulty in teaching your students? If so, what are they?" was asked and it aimed to determine the topics that were difficult while giving concept education. While 27 people did not express an opinion on this issue, they were mainly stated as concepts that have difficulty in teaching time, location in direction-space, and abstract concepts (space, emotions, etc.) (Table 1).

Table 1*Having Difficulty in Teaching Concepts at Preschool Education*

CONCEPTS	Number of People
Concept of Time (Yesterday, Today, Tomorrow, Hour, Day, Month, Season)	69
Concept of Location in Direction-Space.	45
Abstract Concepts (space, emotions, etc.)	21
Mathematical Concepts	7
No Answer	27

In the last question of the study, the categories of the concepts included in the MEB Preschool Education Program (MEB, 2014: 61-63) were specified in a table and it aimed to determine the methods applied in the education provided for each category and the toys used for that category. Considering the answers given, the concepts in which the most opinions are not stated in the toys used; the concepts of location in direction space, time, sense and emotion. It has been stated that while senses are generally conveyed through experiments and science-nature activities, the concept of emotion is conveyed through drama and play activities. It has been said that the concept of location in direction-space is predominantly given through game activity.

Conclusion and Discussion

In this study, which was conducted with educators, it was stated that the concept of time (in the first place) and the concept of direction-space (in the second place) are difficult to teach in pre-school education. To the question of which methods are used in teaching the concept of time, 44 participants answered that they taught through game activities, while 31 participants stated that they benefited from case studies or worksheets while teaching the concept of time. Similarly, in teaching the concept of direction-space location, 87 participants answered game activities. About the toys used in teaching the concept of time, 19 participants said that they used toy versions of time-indicating products such as clocks and calendars, while 26 participants said that they used models of the world, hourglass, etc. About the toys used in teaching the concept of direction-space location, 15 participants said that they use tools in the classroom such as tables and chairs as toys. How this game was played was expressed by one participant with the following sentences. "I use the chair in the classroom when explaining concepts such as over and under. I put the chair where the children can see it and put an object in the classroom (for example, a toy car) at different points on the chair and ask the children to tell me where the object is." Like these concepts, while teaching the concept of dimension, 24 participants replied that they used the toys in the classroom, and 25 participants answered that they used the toys and materials in the classroom.

The fact that 23 participants stated that they used wooden blocks in the teaching of the concept of geometric shapes or toys produced specifically for these concepts, such as colored blocks and colored wheel in the teaching of the color concept, shows that toys are effectively used in the transfer of some concepts. Considering that the highest rate of time and direction-space location concepts, and a total of 76 participants in both concepts did not express their

opinions on this subject, it can be interpreted that toys, which are play tools, do not have many places in the teaching of these concepts.

The intense use of drama and game activities in preschool education programs, as well as the fact that teachers focus on activities where children can create imaginary fiction in the game show that the child is in an active position, not passive. From this point of view, it is aimed to determine the effect of games and toys on concept learning by examining the point of view of preschool teachers towards toys.

This effect will be much stronger if the learning phase includes excitement or if it is always more meaningful than what is encountered (Morgan, 2011). Therefore, a game or toy that will be designed for concept learning and appeal to different senses, while strengthening the perception, will also attract the attention of children, so it is possible to increase the effect positively at the point of learning.

In the study, it was concluded that concept training was mainly given through game activities. For example, it is stated that the tools used in the classroom are generally used as toys for the concept of direction-space position, which shows that there are not many toys for the concept of direction in kindergartens. It has been seen in the researches that teachers go in the way of making educational materials while giving education.

Collaboration between educators and designers with an interdisciplinary approach to the subject from different perspectives can lead to rich approaches. Considering that teachers are active and decision-making position in the selection of toys to be bought for kindergarten (Yavuz & Şık, 2020), although the user group of the toys is children, considering the opinions and tastes of the teachers and parents while making the design decisions can increase the effect of the product on learning.

Direct instruction or teaching styles that enable interaction with adults play an important role in the cognitive development of children. In particular, the fact that educational toys are designed in a way that teachers are also involved in the game, rather than being given to the child to keep them entertained, can be considered as a supporting factor for learning. There are studies in the literature to measure the effect of educational games on children. One of them is a study conducted to determine the values that preschool children gain by playing educational games. As a result of this research, which was carried out by playing a total of 10 educational games, one game each day, with 23 preschool students; It has been observed that while educational games improve the social, emotional, physical, and mental aspects of the child, they also contribute to the formation of the concept of value in the child by helping him establish social relations (Gündüz et al., 2017).

Considering the scientific researches carried out to date, many methods have been developed about what and how children learn, these methods have been tried in pre-school groups, and studies have been carried out on how to make learning and teaching more effective and efficient. While it was concluded that the methods used in the theses about the concept of space (multimedia materials, three-dimensional cartoons) had a positive effect on the development of the concept of space in children (Kaya, 2005; Koçak, 2016), it was concluded that symbolic play did not have a function in the development of the concept of space in children (Celen, 1992). In studies on concept and game/toy interaction, the effect of game materials on concept development in children (Çelik, 2005) and the effect of a toy-oriented home education program on concept acquisition (Şahin, 2007) was investigated. It was concluded that these activities were effective in concept development.

Educational materials and toys have an important place in the game method, which is one of the methods that provide interaction between the teacher and the learner. Play materials (toys) can be bought ready-made from the market, as well as play dough prepared at home or school, tools created from waste materials (such as making clothes from fabrics, vehicles from boxes), pasta, beads, sand, clay, and mud are also tools that support children's development (Atalay, 2016). Within the scope of this research, it was aimed to determine the games and toys used in concept teaching, and at this point, it was aimed to determine the situation by taking the opinions of pre-school teachers. Considering that toys are play tools, it is recommended to make toys that appeal to age groups and developmental levels. Toys should be specialized for the concept to be taught, and can be integrated into practical games, if necessary, in the preschool period, which is an important stage in the development of children. In future studies, specific toys for concept teaching can be selected and interviews can be made with educators and children about these toys, and different views on toys can be examined.

Contribution Rate of the Researchers

The first author contributed 60% and the second author contributed 40% to obtaining the necessary permissions for the conduct of this research, collecting and analyzing the data, interpreting the findings of the research and other parts of the research.

Statement of Conflict of Interest

This research has been organized in a way that would not harm any institution, organization, researchers, participants, and was carried out without any profit motive for the researchers. Although there was no financial contribution and other conflicts of interest possibility and relationship area that should be known about the objectivity of the article, we declare that the authors completed the studies independently and impartially.