

HER YERDE VE HERKES İÇİN OYUN

ULUSLARARASI OYUN KONGRESİ

BİLDİRİ ÖZETLERİ



ÜSKÜDAR
ÜNİVERSİTESİ
YAYINLARI - 109

B Center for
Universal Education
at BORDOLİNES

DuygusalKas®
Türkiye

mor elma
FANTASYCİLER

Oyun Hareketi Derneği

ÇOCUK HAREKETİ



**ÜSKÜDAR
ÜNİVERSİTESİ
YAYINLARI**

ÜSKÜDAR ÜNİVERSİTESİ YAYINLARI - 109
ULUSLARARASI OYUN KONGRESİ BİLDİRİ ÖZETLERİ KİTABI

Editörler

Prof. Dr. Nurper ÜLKÜER
Arş. Gör. Begüm GAMIŞ ÇİFTÇİ
Arş. Gör. Didem YANGIN YILDIRIM
Berre AYGÜN
Elif KOCAOĞLU
Behiye Beyda ÇAL

Kapak ve Grafik Tasarım

Esra ULUTAŞ

ISBN

978-625-96402-8-0

Yayıncılık Sertifika No

69591

Baskı Tarihi

2025

Baskı Sayısı

1. Baskı

İletişim Bilgileri

www.uskudar.edu.tr – yayin@uskudar.edu.tr
Tel: 0216 400 22 22 / Faks: 0216 4741256
Altunizade Mah. Üniversite Sk. No: 14
Pk: 34662 Üsküdar / İstanbul / Türkiye

Copyright © 2025

Fikir ve Sanat Eserleri Yasası gereğince bu eserin yayın hakkı anlaşmalı olarak T.C. Üsküdar Üniversitesine aittir. Her hakkı saklıdır. Kaynak gösterilerek alıntı yapılabilir. Bu kitabın hiçbir kısmı yayıncısının yazılı izni olmaksızın elektronik veya mekanik, fotokopi, kayıt ya da herhangi bir bilgi saklama, erişim sistemi ile çoğaltılamaz, dağıtılamaz ve satışa sunulamaz.

Bu kitap Uluslararası Oyun Kongresi bildiri özetlerinden derlenmiş olup metinlerde yer alan her tür görüş ve düşüncenin sorumluluğu bildirinin yazarına aittir.

HER YERDE VE HERKES İÇİN OYUN PLAY FOR EVERYONE, EVERYWHERE

ULUSLARARASI OYUN KONGRESİ
INTERNATIONAL PLAY WONGRESS

ÖZET KİTAPÇIK
ABSTRACT BOOKLET

Editörler

Prof. Dr. Nurper ÜLKÜER
Arş. Gör. Begüm GAMİŞ ÇİFTÇİ
Arş. Gör. Didem YANGIN YILDIRIM
Berre AYGÜN
Elif KOCAOĞLU
Behiye Beyda ÇAL

Editors

Prof. Nurper ÜLKÜER
Research Assistant Begüm GAMİŞ ÇİFTÇİ
Research Assistant Didem YANGIN YILDIRIM
Berre AYGÜN
Elif KOCAOĞLU
Behiye Beyda ÇAL

1-3 Haziran 2025
1-3 June 2025

KONGRE KURULLARI

KONGRE ONURSAL BAŞKANLARI

- Prof. Dr. Nevzat TARHAN (*Üsküdar Üniversitesi Kurucu Rektörü*)
Prof. Dr. Nazife GÜNGÖR (*Üsküdar Üniversitesi Rektörü*)
Prof. Dr. A. Aktuğ ERTEKİN (*Üsküdar Üniversitesi Sağlık Bilimleri Fakültesi Dekanı*)
Halide İNCEKARA (*Üsküdar Üniversitesi Rektör Danışmanı*)

KONGRE DÜZENLEME KURULU

- Prof. Dr. Nurper ÜLKÜER (*Kongre Düzenleme Kurulu Başkanı/Üsküdar Üniversitesi*)
Dr. Öğr. Üyesi Demet GÜLALDI (*Kongre Düzenleme Kurulu Başkan Yardımcısı/Üsküdar Üniversitesi*)
Dr. Öğr. Üyesi Pınar DEMİR ASMA (*Kongre Düzenleme Kurulu Başkan Yardımcısı/Üsküdar Üniversitesi*)
Dr. Öğr. Üyesi Merve YÜKSEL KADIOĞLU (*Kongre Düzenleme Kurulu Üyesi/Üsküdar Üniversitesi*)
Öğr. Gör. Elif İpek GÜNEY (*Kongre Düzenleme Kurulu Üyesi/Üsküdar Üniversitesi*)
Öğr. Gör. Elif KONAR ÖZKAN (*Kongre Düzenleme Kurulu Üyesi/Üsküdar Üniversitesi*)
Öğr. Gör. Neşe ŞEKERCİ (*Kongre Düzenleme Kurulu Üyesi/Üsküdar Üniversitesi*)
Arş. Gör. Begüm GAMİŞ ÇİFTÇİ (*Kongre Düzenleme Kurulu Üyesi/Üsküdar Üniversitesi*)
Arş. Gör. Didem YANGIN YILDIRIM (*Kongre Düzenleme Kurulu Üyesi/Üsküdar Üniversitesi*)
Arş. Gör. Seher SAV (*Kongre Düzenleme Kurulu Üyesi/Üsküdar Üniversitesi*)

KONGRE BİLİM VE DANIŞMA KURULU

- Prof. Dr. Arzu Yükselen (*İstanbul Medipol Üniversitesi*)
Prof. Dr. Aygen Çakmak (*Kırıkkale Üniversitesi*)
Prof. Dr. Ayşel Köksal Akyol (*Ankara Üniversitesi*)
Prof. Dr. Ayşe Fulya Maner (*Kırklareli Üniversitesi*)
Prof. Dr. Bedriye Tuğba Karaaslan (*İstanbul Okan Üniversitesi*)
Prof. Dr. Belma Tuğrul (*İstanbul Aydın Üniversitesi*)
Prof. Dr. Berrin Akman (*Hacettepe Üniversitesi*)
Prof. Dr. Cemal Onur Noyan (*Üsküdar Üniversitesi*)
Prof. Dr. Dilara Fatoş Özer (*İstanbul Bilgi Üniversitesi*)
Prof. Dr. Ebru Aktan Acar (*Çanakkale Onsekiz Mart Üniversitesi*)
Prof. Dr. Elif Çelebi Öncü (*Kocaeli Üniversitesi*)
Prof. Dr. Esra Ömeroğlu (*Gazi Üniversitesi*)
Prof. Dr. Eunice Lumsden (*University of Northampton*)
Prof. Dr. Fatma Elif Ergin (*Ankara Yıldırım Beyazıt Üniversitesi*)
Prof. Dr. Fatma Oklan (*Sağlık Bilimleri Üniversitesi*)
Prof. Dr. Feyza Tantekin Erden (*Orta Doğu Teknik Üniversitesi*)
Prof. Dr. Figen Turan (*Hacettepe Üniversitesi*)
Prof. Dr. Filiz Erbay (*KTO Karatay Üniversitesi*)
Prof. Dr. Gökben Hızlı Sayar (*Üsküdar Üniversitesi*)
Prof. Dr. Gülen Baran (*Ankara Üniversitesi*)
Prof. Dr. Hale Dere Çiftçi (*İstanbul Arel Üniversitesi*)
Prof. Dr. Hüseyin Anılan (*Eskişehir Osmangazi Üniversitesi*)
Prof. Dr. Ingrid Pramling Samuelsson (*University of Gothenburg*)
Prof. Dr. İsmihan Artan (*Hacettepe Üniversitesi*)
Prof. Dr. Kezban Tepeli (*Selçuk Üniversitesi*)
Prof. Dr. Louise Zimanyi (*Royal Roads University*)
Prof. Dr. Mehmet Sağlam (*İnönü Üniversitesi*)
Prof. Dr. Mehmet Toran (*İstanbul Kültür Üniversitesi*)
Prof. Dr. Mesude Atay (*Başkent Üniversitesi*)
Prof. Dr. Münevver Can Yaşar (*Alanya Alaaddin Keykubat Üniversitesi*)
Prof. Dr. Nalan Kuru (*Bursa Uludağ Üniversitesi*)
Prof. Dr. Nesrin Işıkoğlu (*Pamukkale Üniversitesi*)
Prof. Dr. Özkan Özgün (*Çukurova Üniversitesi*)
Prof. Dr. Rengin Zembat (*Maltepe Üniversitesi*)

Prof. Dr. Selvinaz Saçan (*Aydın Adnan Menderes Üniversitesi*)
Prof. Dr. Serap Erdoğan (*Anadolu Üniversitesi*)
Prof. Dr. Serap Özbaş (*Beykent Üniversitesi*)
Prof. Dr. Servet Bayram (*İstanbul Medipol Üniversitesi*)
Prof. Dr. Sevim Savaşer (*Biruni Üniversitesi*)
Prof. Dr. Şehnaz Ceylan (*Karabük Üniversitesi*)
Prof. Dr. Yaşare Aktaş Arnas (*Hasan Kalyoncu Üniversitesi*)
Prof. Dr. Yavuz Samur (*Bahçeşehir Üniversitesi*)
Prof. Dr. Yeşim Fazlıoğlu (*Trakya Üniversitesi*)
Prof. Dr. Z. Fulya Temel (*Gazi Üniversitesi*)
Doç. Dr. Alper Yusuf Köroğlu (*Karamanoğlu Mehmetbey Üniversitesi*)
Doç. Dr. Asya Çetin (*Karabük Üniversitesi*)
Doç. Dr. Ayhan Babaroğlu (*Hitit Üniversitesi*)
Doç. Dr. Dilek Altun (*Boğaziçi Üniversitesi*)
Doç. Dr. Dudu Melek Er (*Atılım Üniversitesi*)
Doç. Dr. Elif Sezgin (*Mudanya Üniversitesi*)
Doç. Dr. Erhan Alabay (*Sağlık Bilimleri Üniversitesi*)
Doç. Dr. Gönül Şener (*Munzur Üniversitesi*)
Doç. Dr. İrem Pamuk (*Sağlık Bilimleri Üniversitesi*)
Doç. Dr. İsa Kaya (*Fatih Sultan Mehmet Vakıf Üniversitesi*)
Doç. Dr. Kızbes Meral Kılıç (*Akdeniz Üniversitesi*)
Assoc. Prof. Dr. Lucy Bassett (*University of Virginia*)
Doç. Dr. Melike Boztilki (*Sağlık Bilimleri Üniversitesi*)
Doç. Dr. Mine Göl Güven (*Boğaziçi Üniversitesi*)
Doç. Dr. Nazan Kaytez (*Çankırı Karatekin Üniversitesi*)
Doç. Dr. Nilay Dereobalı (*Ege Üniversitesi*)
Doç. Dr. Nur Akcanca (*Çanakkale Onsekiz Mart Üniversitesi*)
Doç. Dr. Özge Metin Aslan (*Alanya Alaaddin Keykubat Üniversitesi*)
Doç. Dr. Raif Zileli (*Bilecik Şeyh Edebali Üniversitesi*)
Doç. Dr. Seda Saraç (*Bahçeşehir Üniversitesi*)
Doç. Dr. Sırma Seda Bapoğlu Dümenci (*Tarsus Üniversitesi*)
Doç. Dr. Taşkın Taştepe (*Ankara Üniversitesi*)
Doç. Dr. Yaşar Barut (*Ondokuz Mayıs Üniversitesi*)
Assoc. Prof. Dr. Ziba Vaghri (*University of New Brunswick*)
Dr. Öğr. Üyesi Cumhur Güngör (*Afyon Kocatepe Üniversitesi*)
Dr. Öğr. Üyesi Çetin Çoban (*Sinop Üniversitesi*)
Dr. Öğr. Üyesi Didem Yücel (*İstanbul İstinye Üniversitesi*)
Dr. Öğr. Üyesi Emine Ayyıldız (*İstanbul Medeniyet Üniversitesi*)
Dr. Öğr. Üyesi Güldalı Aybaş (*İstanbul Aydın Üniversitesi*)
Dr. Öğr. Üyesi Gündüz Güngör (*Kapadokya Üniversitesi*)
Dr. Öğr. Üyesi Habibe Dilsiz (*Kırşehir Ahi Evran Üniversitesi*)
Dr. Öğr. Üyesi Hamza Öz (*Yozgat Bozok Üniversitesi*)
Dr. Öğr. Üyesi Hatice Özaslan (*Ondokuz Mayıs Üniversitesi*)
Dr. Öğr. Üyesi Hüseyin Sarı (*İstanbul Kent Üniversitesi*)
Dr. Öğr. Üyesi Menekşe Kılıçarslan (*İstanbul Topkapı Üniversitesi*)
Dr. Öğr. Üyesi Nursel Yılmaz (*Osmaniye Korkut Ata Üniversitesi*)
Dr. Öğr. Üyesi Nurten Elkin (*İstanbul Gelişim Üniversitesi*)
Asst. Prof. Özge Kantaş (*St. John Fisher University*)
Dr. Öğr. Üyesi Semiha Füsün Akdağ Aycibin (*Üsküdar Üniversitesi*)
Dr. Öğr. Üyesi Serkan Karadeniz (*Avrasya Üniversitesi*)
Dr. Öğr. Üyesi Şule Namlı (*Artvin Çoruh Üniversitesi*)
Dr. Öğr. Üyesi Tansen Taygur Altıntaş (*İstanbul Gedik Üniversitesi*)
Dr. Öğr. Üyesi Vilda Barlas (*İstanbul Esenyurt Üniversitesi*)
Dr. Öğr. Üyesi Yasemin Yılmaz (*İstanbul İstinye Üniversitesi*)
Dr. Joanna Fortune (*Psikoterapist, Klinik Süpervizör, Oyun ve Ebeveynlik Üzerine Kitapların Yazarı*)
Dr. Siobhán Fitzpatrick (*Early Childhood Peace Consortium*)
Dr. Sweta Shah (*The Brookings Institution*)
Nebahat Boğut (*Uzm. Çocuk Gelişimi ve Eğitimcisi*)

CONGRESS BOARDS

CONGRESS HONORARY CHAIRS

- Prof. Dr. Nevzat TARHAN (*Üsküdar Üniversitesi Kurucu Rektörü*)
Prof. Dr. Nazife GÜNGÖR (*Üsküdar Üniversitesi Rektörü*)
Prof. Dr. A. Aktuğ ERTEKİN (*Üsküdar Üniversitesi Sağlık Bilimleri Fakültesi Dekanı*)
Halide İNCEKARA (*Üsküdar Üniversitesi Rektör Danışmanı*)

CONGRESS ORGANIZING BOARD

- Prof. Nurper ÜLKÜER (*President of the Congress Organization Board/ Uskudar University*)
Asst. Prof. Demet GÜLALDI (*Vice President of the Congress Organization Board/ Uskudar University*)
Asst. Prof. Pınar DEMİR ASMA (*Vice President of the Congress Organization Board/ Uskudar University*)
Asst. Prof. Merve YÜKSEL KADIOĞLU (*Congress Organization Board Member/ Uskudar University*)
Lecturer Elif İpek GÜNEY (*Congress Organization Board Member/ Uskudar University*)
Lecturer Elif KONAR ÖZKAN (*Congress Organization Board Member/ Uskudar University*)
Lecturer Neşe ŞEKERCİ (*Congress Organization Board Member/ Uskudar University*)
Res. Asst. Begüm GAMIŞ ÇİFTÇİ (*Congress Organization Board Member/ Uskudar University*)
Res. Asst. Didem YANGIN YILDIRIM (*Congress Organization Board Member/ Uskudar University*)
Res. Asst. Seher SAV (*Congress Organization Board Member/ Uskudar University*)

CONGRESS SCIENTIFIC AND ADVISORY BOARD

- Prof. Arzu Yükselen (*Istanbul Medipol University*)
Prof. Aygen Çakmak (*Kırıkkale University*)
Prof. Aysel Köksal Akyol (*Ankara University*)
Prof. Ayşe Fulya Maner (*Kırklareli University*)
Prof. Bedriye Tuğba Karaaslan (*Istanbul Okan University*)
Prof. Belma Tuğrul (*Istanbul Aydın University*)
Prof. Berrin Akman (*Hacettepe University*)
Prof. Cemal Onur Noyan (*Uskudar University*)
Prof. Dilara Fatoş Özer (*Istanbul Bilgi University*)
Prof. Ebru Aktan Acar (*Çanakkale Onsekiz Mart University*)
Prof. Elif Çelebi Öncü (*Kocaeli University*)
Prof. Esra Ömeroğlu (*Gazi University*)
Prof. Eunice Lumsden (*University of Northampton*)
Prof. Fatma Elif Ergin (*Ankara Yıldırım Beyazıt University*)
Prof. Fatma Oklan (*University of Health Sciences*)
Prof. Feyza Tantekin Erden (*Middle East Technical University*)
Prof. Figen Turan (*Hacettepe University*)
Prof. Dr. Filiz Erbay (*KTO Karatay University*)
Prof. Gökben Hızlı Sayar (*Uskudar University*)
Prof. Gülen Baran (*Ankara University*)
Prof. Hale Dere Çiftçi (*Istanbul Arel University*)
Prof. Dr. Hüseyin Anılan (*Eskişehir Osmangazi University*)
Prof. Ingrid Pramling Samuelsson (*University of Gothenburg*)
Prof. İsmihan Artan (*Hacettepe University*)
Prof. Kezban Tepeli (*Selçuk University*)
Prof. Louise Zimanyi (*Royal Roads University*)
Prof. Mehmet Sağlam (*İnönü University*)
Prof. Mehmet Toran (*Istanbul Kültür University*)
Prof. Mesude Atay (*Başkent University*)
Prof. Münevver Can Yaşar (*Alanya Alaaddin Keykubat University*)
Prof. Nalan Kuru (*Bursa Uludağ University*)
Prof. Nesrin Işıkoğlu (*Pamukkale University*)
Prof. Özkan Özgün (*Çukurova University*)
Prof. Rengin Zembat (*Maltepe University*)

Prof. Selvinaz Saçan (*Aydın Adnan Menderes University*)
Prof. Serap Erdoğan (*Anadolu University*)
Prof. Serap Özbaş (*Beykent University*)
Prof. Dr. Servet Bayram (*İstanbul Medipol University*)
Prof. Sevim Savaşer (*Biruni University*)
Prof. Şehnaz Ceylan (*Karabük University*)
Prof. Yaşare Aktaş Arnas (*Hasan Kalyoncu University*)
Prof. Yavuz Samur (*Bahçeşehir University*)
Prof. Yeşim Fazlıoğlu (*Trakya University*)
Prof. Z. Fulya Temel (*Gazi University*)
Assoc. Prof. Alper Yusuf Köroğlu (*Karamanoğlu Mehmetbey University*)
Assoc. Prof. Asya Çetin (*Karabuk University*)
Assoc. Prof. Ayhan Babaroğlu (*Hitit University*)
Assoc. Prof. Dilek Altun (*Boğazici University*)
Assoc. Prof. Dudu Melek Er (*Atılım University*)
Assoc. Prof. Elif Sezgin (*Mudanya University*)
Assoc. Prof. Erhan Alabay (*University of Health Sciences*)
Assoc. Prof. Gönül Şener (*Munzur University*)
Assoc. Prof. İrem Pamuk (*University of Health Sciences*)
Assoc. Prof. İsa Kaya (*Fatih Sultan Mehmet Foundation University*)
Assoc. Prof. Kızbes Meral Kılıç (*Akdeniz University*)
Assoc. Prof. Lucy Bassett (*University of Virginia*)
Assoc. Prof. Melike Boztılki (*University of Health Sciences*)
Assoc. Prof. Mine Göl Güven (*Boğaziçi University*)
Assoc. Prof. Nazan Kaytez (*Çankırı Karatekin University*)
Assoc. Prof. Nilay Dereobalı (*Ege University*)
Assoc. Prof. Nur Akcanca (*Çanakkale Onsekiz Mart University*)
Assoc. Prof. Özge Metin Aslan (*Alanya Alaaddin Keykubat University*)
Assoc. Prof. Raif Zileli (*Bilecik Şeyh Edebali University*)
Assoc. Prof. Seda Saraç (*Bahçeşehir University*)
Assoc. Prof. Sırma Seda Bapoğlu Dümenci (*Tarsus University*)
Assoc. Prof. Taşkın Taştepe (*Ankara University*)
Assoc. Prof. Yaşar Barut (*Ondokuz Mayıs University*)
Assoc. Prof. Ziba Vaghri (*University of New Brunswick*)
Asst. Prof. Cumhur Güngör (*Afyon Kocatepe University*)
Asst. Prof. Çetin Çoban (*Sinop University*)
Asst. Prof. Didem Yücel (*İstanbul İstinye University*)
Asst. Prof. Emine Ayyıldız (*İstanbul Medeniyet University*)
Asst. Prof. Güldal Aybaş (*İstanbul Aydın University*)
Asst. Prof. Gündüz Güngör (*Cappadocia University*)
Asst. Prof. Habibe Dilsiz (*Kirsehir Ahi Evran University*)
Asst. Prof. Hamza Oz (*Yozgat Bozok University*)
Asst. Prof. Hatice Ozaslan (*Ondokuz Mayıs University*)
Asst. Prof. Hüseyin Sari (*İstanbul Kent University*)
Asst. Prof. Menekse Kilicarslan (*İstanbul Topkapi University*)
Asst. Prof. Nursel Yılmaz (*Osmaniye Korkut Ata University*)
Asst. Prof. Nurten Elkin (*İstanbul Gelisim University*)
Asst. Prof. Ozge Kantas (*St. John Fisher University*)
Asst. Prof. Semiha Fusun Akdag Aycibin (*Uskudar University*)
Asst. Prof. Serkan Karadeniz (*Avrasya University*)
Asst. Prof. Şule Namlı (*Artvin Coruh University*)
Asst. Prof. Tansen Taygur Altıntaş (*İstanbul Gedik University*)
Asst. Prof. Vilda Barlas (*İstanbul Esenyurt University*)
Asst. Prof. Yasemin Yilmazer (*İstanbul İstinye University*)
Dr. Joanna Fortune (*Psychotherapist, Clinical Supervisor, Author of Books on Play and Parenting*)
Dr. Siobhán Fitzpatrick (*Early Childhood Peace Consortium*)
Dr. Sweta Shah (*The Brookings Institution*)
Nebahat Boğut (*Specialist Child Development and Educator*)

İçindekiler / Contents

Takdim.....	13
Introduction	15

BİLDİRİLER

Oyunun Geliştirici ve Onarıcı Rolü: TOGEP Örneği / The Developmental and Restorative Role of the Game: TOGEP Example

Elif KONAR ÖZKAN, Elif AKSU.....	17
----------------------------------	----

Oyunbaz Yetişkinlik, Yaratıcılık ve İnovasyon / Playful Adulthood, Creativity, And Innovation

Gülşah EKER.....	21
------------------	----

Çocuk Gelişiminde Oyun Temelli Yaklaşımların Yayın Trendleri / Publication Trends of Play-Based Approaches in Child Development

Sırma Seda BAPOĞLU DÜMENÇİ, Berna SİCİM SEVİM	25
---	----

Çocuk, Aile ve Öğretmen Bakış Açısıyla Çocuk Hakları: Pamuk Çocuk Drama Çalışması / Children's Rights From The View of Children, Families and Teachers: Cotton Child Drama Workshop

Berna SİCİM SEVİM, Sırma Seda BAPOĞLU DÜMENÇİ	29
---	----

Dijital Oyun Bağımlılığında Dijital Ebeveynlerin Önleyici Etkileri / Preventive Effects of Digital Parents on Digital Game Addiction

Hatice Kübra BAYLAN.....	33
--------------------------	----

Permakültür Temelli Bahçe Uygulamalarına Katılan ve Katılmayan, Okul Öncesi Eğitim Kurumlarına Devam Eden 4-5 Yaş Çocuklarının Öz Düzenleme Becerilerinin Karşılaştırılması / Comparison of Self-Regulation Skills of 4-5 Year-Old Children Attending Preschool Education Institutions Who Participated and Did Not Participate in Permaculture-Based Gardening Practices

Ayzer TEPE, Nurper ÜLKÜER..... 37

Yaşlılıkta Oyun: Büyükanne ve Büyükbaba Perspektifinden Metaforik Bir Yaklaşım / Play in Old Age: A Metaphorical Approach from the Perspective of Grandparents

Elif İpek GÜNEY, Begüm GAMIŞ ÇİFTÇİ 41

Oyunla Büyüyen Ebeveynlik: Oyuncu Tutumun Çocuk Gelişimine Etkisi / Parenting That Grows Up with Play: The Effect of Playful Attitude on Child Development

Büşra AKÇAM BAYRAKTAR 43

Dijital Oyunların Çocuk Gelişimine Etkileri: Güncel Bulgular Işığında Bir Literatür Taraması / The Effects of Digital Games on Child Development: A Literature Review in Light of Current Findings

Elif İpek GÜNEY, Aysel KÖKSAL AKYOL 45

Oyuncakların İzinde: Gürel Oyuncakları ve Türkiye’de Çocuk Kültürünün Şekillenışı / On the Trail of Toys: Gürel Toys and the Shaping of Child Culture in Turkey

Celil ATASEVER, Zeliha YAZICI..... 49

Oyun ve Yaratıcılık: Yaratıcı Düşünmeyi Besleyen Oyun Temelli Deneyimler / Play and Creativity: Play-Based Experiences That Nurture Creative Thinking

Büşra SEVİM 52

15-18 Yaş Çocuklarının Oynadığı Dijital ve Geleneksel Oyunların İncelenmesi / Analysis of Digital and Traditional Plays Played by 15–18-Year-Old Children

Demet GÜLALDI, Asude GÜL, Ayşenur GENÇ, Gonca BAKAR 56

Bebek Kütüphanelerinde Oyun Uygulamaları Üzerine Fenomenolojik Bir İnceleme / A Phenomenological Study on Play Practices in Baby Libraries

Arzu AYDIN, Nida KILINÇ, Şehnaz CEYLAN 60

Bebek Kütüphanesinde Oyun Deneyimi: Ebeveynlerin Katılım Sürecine Dair Nitel İnceleme / Play Experience in the Baby Library: A Qualitative Study of Parents' Participation Process Nida KILINÇ, Arzu AYDIN, Şehnaz CEYLAN	64
Çocuğu Oyun Terapisi ile Desteklenme Süreci: Bir Olgu Sunumu / The Process of Supporting the Child with Play Therapy: A Case Report Merve PEHLİVAN	68
Ebeveynlerin Çocuklarıyla İletişimleri ile Çocukların Oyun Davranışları Arasındaki İlişki / The Relationship Between Parents' Communication with Their Children and Children's Play Behavior Büşra Şura ŞİMAYÜ, Hale DERE ÇİFTÇİ	72
Oyunların Terapötik Etkisi: Bibliyometrik Bir Analiz / The Therapeutic Effect of Games: A Bibliometric Analysis Neslihan ÖZGÜL ÇAKMAK, Ender DURUALP	76
Bilecik'te Oynanan Geleneksel Çocuk Oyunlarının İncelenmesi / Analysis of Traditional Children's Plays Played in Bilecik Raif ZİLELİ, Ümit KAHRAMAN, Medera HALMATOV, Tuba MUMCU, Asude BAYRAM, Eda AKPINAR DOĞAN	80
Risk Grubu Çocuklarda Gelişim ve İyileşme Aracı Olarak Oyun / Play as a Development and Healing Tool in Risk Group Children Selvinaz SAÇAN, Fatma OKLAN	84
Güç Kimde?: Çocukların Oyundaki Güç Dinamikleri / Who's Got The Power?: Children's Power Dynamics In Play Gizem ALVAN, Mine GÖL GÜVEN	88
Roman Çocukları Desteklemede Oyunun Rolü: İstanbul'un Dezavantajlı Mahallelerinde Toplum Merkezleri / The Role of Play in Supporting Roma Children: Community Centers in Disadvantaged Neighborhoods of Istanbul Mine GÖL GÜVEN	92
Ebeveynlerin Gözünden Dijital Oyunlar ve Tersine Mentorluk Etkileşimi / Digital Games and Reverse Mentoring Interaction Through the Eyes of Parents Özge ÜNSEVER, Ebru AYDIN YÜKSEL	96

Çocuğun Oyunu, Ebeveynin Kaygısı: Dijital Oyunlar ve Esportun Gelişimsel Yansımaları / Child's Play, Parent's Anxiety: Developmental Reflections of Digital Games and Esports Gamze YALÇIN	99
Oyun ve Beyin Gelişimi: Oyun Deneyiminin Nörobilimsel Temelleri / Play and Brain Development: Neuroscientific Foundations of the Play Experience Ayşe KÖSE	101
Aktif Yaşlanmanın Anahtarı: Yaşlılıkta Oyun / The Key to Active Aging: Play in Old Age Nurefşan ÖZALP	105
Oyunun Nörobiyolojisi: Sıçanlarda Oyun Davranışı / Neurobiology of Play: Play Behavior in Rats Didem YANGIN YILDIRIM, Pınar DEMİR ASMA	107
Modern Kütüphaneler ve Oyun Oynayan Çocuklar / Modern Libraries and Children at Play Esmâ Nur KANDER	111
Annelerin Riskli Oyuna İzin Verme Düzeyleri ile Çocukların Sosyal Becerileri Arasındaki İlişkinin İncelenmesi / Examining the Relationship Between Mothers' Levels of Permission to Risky Play and Children's Social Skills Senem DEMİROĞLU	115
Çocuklarda Zihin Kuramı Becerileri ve Oyun Arasındaki İlişkiler / Relationships Between Theory of Mind Skills and Play in Children Pınar DEMİR ASMA, Didem YANGIN YILDIRIM	117
Dijital Oyunların Eğitsel Katkılarının Öğrenci, Öğretmen ve Veli Görüşleri Doğrultusunda İncelenmesi / Examining the Educational Contributions of Digital Games Based on Student, Teacher and Parent Opinions Fatma TURAN, Tolga TOPCUBAŞI, Sevda KISRIK	121
Annelerin Çevrimiçi Görüşmeler ile Desteklenmesinin Anne-Bebek Oyun Rutinlerine Etkisi / The Effect of Supporting Mothers with Online Interviews on Mother-Baby Play Routines Bağdagül SARIDAŞ, Gülen BARAN, Begüm GAMIŞ ÇİFTÇİ	125
Geliştiren Bakım Temelli Oyuncak Kütüphanesi Projesi / Nurturing Care Based Toy Library Project Serap DENİZ	129

Takdim

Değerli Katılımcılar, Kıymetli Bilim İnsanları ve Oyun Dostları,

Üsküdar Üniversitesi Sağlık Bilimleri Fakültesi Çocuk Gelişimi Bölümü’nün ev sahipliğinde, 1–3 Haziran 2025 tarihleri arasında düzenlediğimiz **“Her Yerde ve Herkes İçin Oyun”** temalı Uluslararası Oyun Kongresi, Amerika, İrlanda, Etiyopya ve Bangladeş gibi farklı coğrafyalardan gelen akademisyen, araştırmacı ve uygulayıcıların katılımıyla, disiplinler arası güçlü bir iş birliği ve bilgi paylaşımı ortamı sunmuştur. Şimdi bu anlamlı buluşmanın bilimsel çıktısı olan bildiri kitapçığını sizlerle paylaşmanın kıvancını ve heyecanını yaşıyoruz.

Bu kongrede; çocuk gelişimi, psikoloji, sosyal hizmet, eğitim bilimleri, nörobilim ve sağlık bilimleri gibi farklı alanlardan uzmanlar bir araya gelmiş; 32 sözlü bildiri, 10 atölye, 18 oturum ve 39 konuşmacı ile oldukça zengin bir içerik sunulmuştur. Ulusal ve uluslararası düzeyde çok sesli bir akademik buluşma gerçekleştirilmiş; oyun odaklı, çok boyutlu bir tartışma zemini oluşmuştur.

Prof. Dr. Nevzat Tarhan’ın da ifade ettiği gibi:

“Çocuğun en ciddi işi oyundur. Erişkinin en ciddi işi ise, yaptığı işi oyun kolaylığında başarabilmesidir.”

Kongre Başkanımız Prof. Dr. Nurper Ülküer liderliğinde hazırlanan bu bilimsel etkinlik; oyunu yalnızca gelişimsel bir araç değil, aynı zamanda toplumsal dönüşümün anahtarı olarak ele almıştır.

Brookings Enstitüsü'nden Sweta Shah, oyunun evrensel ve dönüştürücü gücünü şu sözlerle vurgulamıştır:

“Oyun, bireyler beceri kazandıklarını fark etmeden pek çok beceriyi geliştirir. Beyinlerimiz yavaşlasa da oyunla büyümeye devam eder.”

“Savaş döneminde, çocuklara savaş hissini azaltmak için ‘ağzlarında yumurta taşıma oyunu’ oynatılmıştı. Bu, bir direniş değil, bir dirilişti.” İstanbul Milletvekili Sayın Elif Esen’in savaş döneminde çocuklara oynatılan oyunlara ilişkin paylaşımı, oyunun iyileştirici ve dayanışmacı gücünü etkileyici biçimde yansıtmıştır.

Bu anlayışla şekillenen kongremizde, bildiriler aşağıdaki başlıklar altında derinlemesine tartışılmıştır:

- Erken çocuklukta oyun ve gelişim
- Afet ve kriz sonrası süreçlerde oyunla iyileşme
- Dijital oyunların olumlu ve olumsuz etkileri
- Yetişkinlikte ve yaşlılıkta oyun deneyimi
- Oyun yoluyla değer aktarımı ve yaratıcılık
- Oyun temelli eğitim ve sosyal-duygusal öğrenme
- Nesiller arası oyun ve toplumsal bağların güçlenmesi

Çocuk gelişiminin en kritik evresi olan 4–6 yaş dönemine odaklanan bildiriler; oyunun çocuklara kazandırdığı empati, sınır koyma, paylaşım ve disiplin gibi yaşam becerilerinin önemini bir kez daha gözler önüne sermiştir. Bu kitapçıkta yer alan tüm bildirilerin; akademisyenler, uygulayıcılar ve politika yapıcılar için değerli bir kaynak olacağına inanıyoruz.

Kongremiz yalnızca bir akademik paylaşım platformu değil; aynı zamanda Sürdürülebilir Kalkınma Amaçları (SKA) ile örtüşen, oyun temelli bir sosyal savunuculuk alanıdır. Kongre sürecine katkı sunan tüm kurul üyelerine, konuşmacılara, atölye yürütücülerine, kamu kurumlarına ve destekçilere içten teşekkür ederiz.

“Yaşamın her evresinde oyun, öğrenmenin, iyileşmenin ve birlikte var olmanın en doğal yoludur.”

Saygılarımızla,

Uluslararası Oyun Kongresi Düzenleme Kurulu
Üsküdar Üniversitesi Sağlık Bilimleri Fakültesi Çocuk Gelişimi Bölümü
Haziran 2025

Introduction

Esteemed Participants, Esteemed Scientists and Friends of Play,

Hosted by Üsküdar University, Faculty of Health Sciences, Department of Child Development, the International Play Congress themed “**Play Everywhere and for Everyone**”, organized between June 1–3, 2025, provided a strong interdisciplinary collaboration and information sharing environment with the participation of academics, researchers and practitioners from different geographies such as America, Ireland, Ethiopia and Bangladesh. Now, we are experiencing the pride and excitement of sharing the proceedings book, which is the scientific output of this meaningful meeting, with you.

In this congress; experts from different fields such as child development, psychology, social work, educational sciences, neuroscience and health sciences came together; a very rich content was presented with 32 oral presentations, 10 workshops, 18 sessions and 39 speakers. A multi-voice academic meeting was held at national and international levels; a multi-dimensional discussion ground focused on play was formed.

Prof. Dr. As Nevzat Tarhan put it:

“The most serious job of a child is play. The most serious job of an adult is to be able to accomplish what they do with the ease of play.”

This scientific event, prepared under the leadership of our Congress President Prof. Dr. Nurper Ülküer, considered play not only as a developmental tool but also as the key to social transformation.

Sweta Shah from the Brookings Institution emphasized the universal and transformative power of play with the following words:

“Play develops many skills without individuals realizing that they are gaining skills. Even though our brains slow down, they continue to grow with play.”

“During the war, children were made to play the ‘carrying eggs in their mouths’ game to reduce the feeling of war. This was not a resistance, but a resurrection.” Istanbul Deputy Ms. Elif Esen’s sharing about the games played by children during the war impressively reflected the healing and solidarity power of play.

In our congress shaped with this understanding, the papers were discussed in depth under the following headings:

- Play and development in early childhood
- Recovery through play in post-disaster and crisis processes
- Positive and negative effects of digital games
- Play experience in adulthood and old age
- Transfer of values and creativity through play
- Play-based education and social-emotional learning
- Strengthening intergenerational play and social ties

The papers focusing on the most critical stage of child development, the 4–6 age period, once again revealed the importance of life skills such as empathy, setting boundaries, sharing and discipline that play provides to children. We believe that all the papers included in this booklet will be a valuable resource for academics, practitioners and policy makers.

Our congress is not only an academic sharing platform; it is also a play-based social advocacy area that overlaps with the Sustainable Development Goals (SDGs). We would like to sincerely thank all board members, speakers, workshop facilitators, public institutions and supporters who contributed to the congress process.

“In every stage of life, play is the most natural way to learn, heal and coexist.”

Best Regards,

International Play Congress Organizing Committee
Üsküdar University Faculty of Health Sciences Department of Child
Development

June 2025

OYUNUN GELİŞTİRİCİ VE ONARICI ROLÜ: TOGEP ÖRNEĞİ

Elif KONAR ÖZKAN¹, Elif AKSU²

¹ Öğr. Gör. Üsküdar Üniversitesi Sağlık Bilimleri Fakültesi Çocuk Gelişimi Bölümü,
İstanbul, Türkiye, elif.konarozkan@uskudar.edu.tr

² Uzman Aile Danışmanı, Psikolog, Sosyal Hizmet Uzmanı, İstanbul, Türkiye,
aksuelif99@gmail.com

Öz

Amaç: Çocukların gelişim sürecinde oyun, yalnızca bir eğlence aracı değil; bilişsel, sosyal-duygusal, motor gelişim, dil becerileri ve öz bakım alanlarını destekleyen temel bir yapı taşıdır. Oyun, aynı zamanda çocukların sözel olarak ifade edemedikleri duygu ve düşüncelerini dışa vurabildikleri doğal ve güvenli bir ortam sunarak terapötik bir işleve sahiptir. Bu nedenle oyun, çocuklarla çalışan uzmanlar için güçlü bir araç olarak öne çıkmaktadır. Bu çalışmanın amacı, çocukluk döneminde oyunun, etkinliklerin ve hikâyelerin iyileştirici yönünü kavramsal ve kuramsal çerçevede ele alarak Terapötik Oyun ve Etkinlik Geliştirme Becerileri Eğitim Programı'nı (TOGEP) tanıtmak ve değerlendirmektir.

Yöntem: Araştırma, TOGEP'in temel aldığı kuramsal yaklaşımları ve uygulama alanlarını tanıtmak amacıyla hazırlanmış, nitel araştırma yöntemine dayanan kuramsal bir incelemedir. Programın içeriği, eğitim hedefleri ve terapötik bileşenleri, çocuk gelişimi ve oyun temelli müdahale yaklaşımlarıyla ilişkilendirilerek analiz edilmiştir. Ayrıca oyun, etkinlik ve hikâye anlatıcılığının çocukların psikososyal gelişimine etkileri, ilgili literatür doğrultusunda incelenmiştir.

Bulgular: Elde edilen bulgular, oyun temelli terapötik uygulamaların çocukların duygusal, sosyal ve psikolojik gelişimini desteklediğini

göstermektedir. TOGEP programı, alan uzmanlarının mesleki yeterliklerini güçlendirmeye yönelik önemli katkılar sunmaktadır.

Sonuç: TOGEP, çocuklarla çalışan profesyonellerin uygulamalarını zenginleştiren, oyunun iyileştirici gücünü temel alan bütüncül bir eğitim modelidir. Gelecekte yapılacak bilimsel araştırmalarla programın etkililiği ampirik olarak değerlendirilebilecektir.

Anahtar Kelimeler: Terapötik oyun, çocuk, etkinlik, hikâye.

THE DEVELOPMENTAL AND RESTORATIVE ROLE OF THE GAME: TOGEP EXAMPLE

Elif KONAR ÖZKAN¹, Elif AKSU²

¹ Lecturer, Üsküdar University, Faculty of Health Sciences, Department of Child Development, İstanbul, Türkiye, elif.konarozkan@uskudar.edu.tr

² Expert Family Counselor, Psychologist, Social Worker, İstanbul, Türkiye, aksuelif99@gmail.com

Abstract

Aim: In the developmental process of children, play is not merely a means of entertainment; it is a fundamental building block that supports cognitive, socio-emotional, motor, language, and self-care skills. Play also offers a natural and safe environment where children can express emotions and thoughts they may not be able to verbalize, thus serving a therapeutic function. For this reason, play stands out as a powerful tool for professionals working with children. The aim of this study is to conceptualize and theoretically explore the healing aspects of play, activities, and storytelling during childhood and to introduce and evaluate the Therapeutic Play and Activity Development Skills Training Program (TOGEP).

Method: This research is a theoretical review based on qualitative research methods, prepared to present the theoretical approaches and practical applications on which TOGEP is based. The content, educational goals, and therapeutic components of the program were analyzed in relation to child development and play-based intervention approaches. Additionally, the effects of play, activities, and storytelling on children's psychosocial development were examined in line with relevant literature.

Results: The findings indicate that play-based therapeutic practices support children's emotional, social, and psychological development. The

TOGEP program provides significant contributions toward enhancing the professional competencies of practitioners in the field.

Conclusion: TOGEP is a holistic training model that enriches the practices of professionals working with children, grounded in the healing power of play. Future scientific studies will allow for an empirical evaluation of the program's effectiveness.

Keywords: Therapeutic play, child, activity, storytelling.

OYUNBAZ YETİŞKİNLİK, YARATICILIK VE İNOVASYON

Gülşah EKER¹

¹ (MSc), Çözüm Haritalama Yöneticisi, UNDP Türkiye Hızlandırma Laboratuvarı, İstanbul, Türkiye, g.ekerg@gmail.com

Öz

Oyun sıklıkla çocukluk dönemiyle ilişkilendirilse de son yıllarda yapılan araştırmalar, yetişkinlikte sergilenen oyunbaz davranışların yaratıcılık, yenilikçilik ve iyi oluşla yakından bağlantılı olduğunu göstermektedir. Bu çalışma, oyunun gelişimsel rolünün ötesine geçerek, oyunbazlığı yaşam boyu bilişsel esneklik, duygusal düzenleme ve sosyal bağlılığı destekleyen dinamik bir özellik olarak ele almaktadır.

Oyunbaz yetişkin, yalnızca oyun oynayan kişi değil; günlük yaşamı merak, mizah, kendiliğindenlik ve belirsizliğe açıklıkla karşılayan birey olarak tanımlanır. Bu bakış açısıyla oyunbazlık, karmaşık durumlara uyum sağlayabilen, farklı düşünme biçimlerini destekleyen bir varoluş biçimi haline gelir. Bu da yaratıcı düşüncenin temel bileşenlerinden biri olan farklı düşünmeyi (divergent thinking) besler.

Bu kavramsal çalışma, oyunbazlık, yaratıcılık, iyi oluş ve nörobilim alanlarındaki literatürün sistematik bir taramasına dayanmaktadır. Ayrıca araştırmacının oyunbazlık pratiğine dair birinci elden deneyim aktarımı, otoetnografik bir yaklaşım doğrultusunda çalışmaya nitel bir katkı sunmaktadır. Bu yöntem, yaratıcı süreçlerin öznel boyutuna ışık tutmayı amaçlamaktadır.

Literatür bulguları, yüksek oyunbazlık düzeyine sahip bireylerin özgünlük, akıcılık ve bilişsel esneklik açısından daha yüksek performans sergilediğini göstermektedir. Nörobiyolojik araştırmalar ise dopaminergic yollar,

prefrontal korteks ve limbik sistem etkileşimlerinin bu süreçlerde merkezi bir rol oynadığını ortaya koymaktadır. Yansıtıcı gözlemler, oyunbaz durumların akış (*flow*), duygusal dayanıklılık ve farklı düşünme biçimlerini desteklediğini göstermektedir.

Sonuç olarak, oyunbazlık yalnızca neşeli bir ifade biçimi değil, aynı zamanda yaratıcı potansiyel ve iyi oluşun güçlü bir destekleyicisidir. Yetişkinlikte oyunbaz yaklaşımların ciddiyetle ele alınması, disiplinler arası araştırmalar ve uygulamalara kapı aralamaktadır.

Anahtar Kelimeler: Oyunbaz yetişkinlik, yaratıcılık, iyi oluş, oyunun sinirbilimi, farklı düşünme (*divergent thinking*)

PLAYFUL ADULthood, CREATIVITY, AND INNOVATION

Gülşah EKER¹

¹ (MSc), Head of Solutions Mapping, Accelerator Lab, UNDP Turkey, İstanbul, Türkiye,
g.ekerg@gmail.com

Abstract

Aim: In the developmental process of children, play is not merely a means of entertainment; it is a fundamental building block that supports cognitive, socio-emotional, motor, language, and self-care skills. Play also offers a natural and safe environment where children can express emotions and thoughts they may not be able to verbalize, thus serving a therapeutic function. For this reason, play stands out as a powerful tool for professionals working with children. The aim of this study is to conceptualize and theoretically explore the healing aspects of play, activities, and storytelling during childhood and to introduce and evaluate the Therapeutic Play and Activity Development Skills Training Program (TOGEP).

Method: This research is a theoretical review based on qualitative research methods, prepared to present the theoretical approaches and practical applications on which TOGEP is based. The content, educational goals, and therapeutic components of the program were analyzed in relation to child development and play-based intervention approaches. Additionally, the effects of play, activities, and storytelling on children's psychosocial development were examined in line with relevant literature.

Results: The findings indicate that play-based therapeutic practices support children's emotional, social, and psychological development. The TOGEP program provides significant contributions toward enhancing the professional competencies of practitioners in the field.

Conclusion: TOGEP is a holistic training model that enriches the practices of professionals working with children, grounded in the healing power of play. Future scientific studies will allow for an empirical evaluation of the program's effectiveness.

Keywords: Therapeutic play, child, activity, storytelling.

ÇOCUK GELİŞİMİNDE OYUN TEMELLİ YAKLAŞIMLARIN YAYIN TRENDLERİ

Sırma Seda BAPÖĞLU DÜMENCI¹, Berna SİCİM SEVİM²

¹ Doç. Dr., Tarsus Üniversitesi Sağlık Bilimleri Fakültesi Çocuk Gelişimi, Mersin, Türkiye, sedadumenci@tarsus.edu.tr

² Dr. Öğr. Üyesi, Zonguldak Bülent Ecevit Üniversitesi Ereğli Eğitim Fakültesi Okul Öncesi Eğitimi, Zonguldak, Türkiye, bernasicim@gmail.com

Öz

Amaç: Oyun aracılığıyla, çocuklar etraflarındaki dünyada yer alır ve dünyayla etkileşimde bulunurlar. Oyun oynamak, çocukların meşgul olduğu birincil aktivitedir ve çocukların gelişiminde veya büyümesinde önemli bir rol oynar. Oyun temelli yaklaşımların çocuk gelişimine olan olumlu etkisi giderek artmakta, bu durum eğitimde oyun kullanımını daha da önemli hâle getirmektedir. Değişen ve dijitalleşen çağla birlikte çocukların ihtiyaçları, oyuna bakış açıları ve oyunlardan beklentileri değişmekte; buna bağlı olarak oyunların türleri, içerikleri ve etki alanları da dönüşmektedir. Bu çalışmada, çocuk gelişiminde oyun temelli öğrenme ve gelişim yaklaşımlarının akademik literatürdeki yayın trendlerini analiz etmek amaçlanmıştır.

Gereç ve Yöntem: Araştırmada bibliyometrik analiz tekniği ile betimsel tarama tekniğinden yararlanılmıştır. Web of Science veri tabanında “Child development”, “Play-based learning” ve “Play-based approach” anahtar kelimeleri ile oluşturulan temalar taranmıştır. 1996-2025 yılları arasında yayımlanan 50 akademik yayın bibliyometrik analizle incelenmiştir. Web of Science kategorilerine göre dağılımda, 40 yayın Eğitim Araştırmaları alanında yer almaktadır.

Bulgular: Son 10 yılda artış gösterdiği ve en çok yayının 6 yayın ile 2024 yılında yapıldığı görülmüştür. En çok yayın yapan ülkeler 11 yayınlı ABD

ve 9 yayınlı Avustralya'dır. En fazla yayının yer aldığı dergiler ise 5 yayınlı *International Journal of Early Years Education* ve 4 yayınlı *Early Years* dergileridir. En sık kullanılan anahtar kelimeler ise "erken çocukluk", "oyun" ve "okul öncesi" kavramlarıdır.

Sonuç:Bu araştırmanın, çocuk gelişiminde oyun temelli yaklaşım ve öğrenmeye ilişkin alanyazında yer alan çalışmaların alana katkısını ve araştırmacılara bu konu hakkında bir bakış açısı sağlayacağı düşünülmektedir. Ayrıca literatürdeki bu trendleri haritalayarak oyun temelli öğrenme ve gelişim alanındaki akademik katkıların daha iyi anlaşılmasına katkı sunacaktır. Farklı ulusal (Dergipark, Ulakbim) ve uluslararası (ERIC) gibi veri tabanlarıyla araştırma sonuçları karşılaştırılabilir.

Anahtar Kelimeler: Oyun temelli araştırmalar, çocuk gelişimi, bibliyometrik analiz

PUBLICATION TRENDS OF PLAY-BASED APPROACHES IN CHILD DEVELOPMENT

Sırma Seda BAPÖĞLU DÜMENÇİ¹, Berna SİCİM SEVİM²

¹ Assoc. Prof., Tarsus University Faculty of Health Sciences, Department of Child Development, Mersin, Türkiye, sedadumenci@tarsus.edu.tr

² Asst., Prof., Zonguldak Bülent Ecevit University Ereğli Faculty of Education, Department of Preschool Education, Zonguldak, Türkiye, bernasicim@gmail.com

Abstract

Purpose: Through play, children connect with and engage with their surrounding environment. Playing is the primary activity that children engage in, and it plays a significant part in the development or growth of children. Nowadays, the positive impact of play-based approaches on child development is increasing, making the use of play in education even more important. With the changing and digitalizing era, children's needs, perspectives on play, and expectations from play are changing; consequently, the types, contents, and impact areas of play are also transforming. In this study, it is aimed to analyze the publication trends of play-based learning and development approaches in child development within the academic literature.

Method: In the study, bibliometric analysis technique and descriptive scanning technique were utilized. In the Web of Science database, a search was conducted using the keywords "Child development," "Play-based learning," and "Play-based approach" in the research themes. Fifty academic publications published between 1996 and 2025 were examined through bibliometric analysis. In the distribution according to Web of Science categories, 40 publications are in the field of Educational Research.

Findings: It has been observed that there has been an increase in the last 10 years, with the highest number of publications, 6, being made in 2024.

The countries with the most publications are the USA with 11 publications and Australia with 9 publications. The journals with the most publications are the International Journal of Early Years Education with 5 publications and the Early Years journal with 4 publications. The most frequently used keywords are the concepts of “early childhood,” “play,” and “preschool”.

Conclusion: By reviewing the relevant literature, this study aims to make a contribution to the field of play-based approaches and learning in child development and will offer researchers a perspective on this topic. Additionally, by mapping these trends in the literature, it will contribute to a better understanding of the academic contributions in the field of play-based learning and development. Research results could be compared with different national (Dergipark, Ulakbim) and international (ERIC) databases.

Keywords: Play-based studies, child development, bibliometric analysis

ÇOCUK, AİLE VE ÖĞRETMEN BAKIŞ AÇISIYLA ÇOCUK HAKLARI: PAMUK ÇOCUK DRAMA ÇALIŞMASI

Berna SİCİM SEVİM¹, Sırma Seda BAPÖĞLU DÜMENCİ²

¹ Dr. Öğr. Üyesi, Zonguldak Bülent Ecevit Üniversitesi Ereğli Eğitim Fakültesi Okul Öncesi Eğitimi, Zonguldak, Türkiye, bernasicim@gmail.com

² Doç. Dr., Tarsus Üniversitesi Sağlık Bilimleri Fakültesi Çocuk Gelişimi, Mersin, Türkiye, sedadumenci@tarsus.edu.tr

Öz

Amaç: Oyun, çocukların sağlıklı gelişimi için hem vazgeçilmez bir ihtiyaç hem de gelişimi destekleyen en etkili araçlardan biridir. Çocuk gelişimi perspektifinden bakıldığında, oyun hem temel bir hak hem de gelişimsel bir gereklilik olarak kabul edilmektedir. Ayrıca oyun, erken müdahale, sosyal-duygusal sorunların çözülmesi ve öğrenmenin desteklenmesi gibi birçok alanda önemli bir yöntem olarak öne çıkmaktadır. Çocuk hakları sözleşmesindeki 31. madde çocukların oyun hakkını vurgulamaktadır. Bu maddeye göre, devletler çocuklara oyun oynama fırsatı sağlamalı ve güvenli oyun ortamları yaratmalıdır. Bu süreçte, öncelikle ebeveyn ve öğretmen farkındalığı, ardından da çocukların kendi farkındalıkları büyük önem taşımaktadır. Bu çalışmada, erken çocukluk eğitimi alan çocuklar, ailelerinin ve öğretmenlerinin oyun hakkına ilişkin görüşlerinin incelenmesi amaçlanmıştır.

Gereç ve yöntem: Araştırma yöntemi olarak seçilen durum çalışması, araştırmacının belirli bir durumu çoklu veri kaynakları (gözlemler, görüşmeler, görseller, dokümanlar) aracılığıyla derinlemesine incelediği bir yöntemdir. Katılımcılar, 2024-2025 eğitim-öğretim yılında Mersin ili Tarsus ilçesinde okul öncesi eğitimi alan ve “Pamuk Çocuk Drama Çalışmasına” katılan 6 yaş grubundaki on öğrenci, bu öğrencilerin ebeveynleri ve öğretmenlerinden oluşmaktadır. Amaçlı örneklem yöntemiyle seçilen örneklem

yönteminden yararlanılarak katılımcılar belirlenmiştir. Veriler, ebeveynler ve öğretmenlerle gerçekleştirilen yarı yapılandırılmış görüşmeler aracılığıyla, çocuklardan ise resim analizi yöntemiyle toplanmıştır. Nitel analiz olarak betimsel ve içerik analiz yöntemleri kullanılarak veri analizi gerçekleştirilecektir.

Bulgular ve Sonuç: Çalışmanın veri analiz süreci devam etmekte olup, sonuçlar çocukların resim analizleri ile ebeveyn ve öğretmen görüşmelerinden elde edilecektir.

Anahtar Kelimeler: Çocuk hakları, oyun, okul öncesi öğretmenleri, aileler

CHILDREN'S RIGHTS FROM THE VIEW OF CHILDREN, FAMILIES AND TEACHERS: COTTON CHILD DRAMA WORKSHOP

Berna SİCİM SEVİM¹, Sırma Seda BAPÖĞLU DÜMENÇİ²

¹ Asst., Prof., Zonguldak Bülent Ecevit University Ereğli Faculty of Education, Department of Preschool Education, Zonguldak, Türkiye, bernasicim@gmail.com

² Assoc. Prof., Tarsus University Faculty of Health Sciences, Department of Child Development, Mersin, Türkiye, sedadumenci@tarsus.edu.tr

Abstract

Purpose: Play is an essential requirement and one of the most efficient instruments facilitating development for the healthy maturation of children. From the standpoint of child development, play is regarded as both an essential right and a crucial developmental requirement. Moreover, play is recognized as a crucial approach in other domains, including early intervention, addressing social-emotional issues, and facilitating learning. Article 31 of the Convention on the Rights of the Child underscores the entitlement of children to engage in play. This article asserts that states are obligated to offer children the chance to engage in play and to establish secure play spaces. The awareness of parents and instructors is paramount in this process, succeeded by the children's own awareness. This study aims to investigate the views of preschool children, their families, and teachers concerning the right to play.

Method: The research employed a case study design, a qualitative research method. The case study is a research approach wherein the investigator analyzes a particular issue comprehensively using several data sources, including observations, interviews, visuals, and documents. The participants are ten children aged 5-6 years, preschool children. in the Tarsus district of Mersin province during the 2024-2025 academic year, along with

their parents and instructors, involved in the “Cotton Child Drama Study.” The participants were chosen by criterion sampling, a form of purposive sampling. The data collected by semi-structured interviews with parents and teachers, as well as through picture analysis with children. Qualitative analysis will be conducted using descriptive and content analysis methods.

Findings and Conclusion: The data analysis for the project is in progress, with results derived from examinations of children’s pictures and interviews with parents and teachers.

Keywords: Children’s rights, play, preschool teachers, parents.

DİJİTAL OYUN BAĞIMLILIĞINDA DİJİTAL EBEVEYNLERİN ÖNLEYİCİ ETKİLERİ

Hatice Kübra BAYLAN¹

¹ Uzman Çocuk Gelişimci, Aile Danışmanı, İstanbul, Türkiye, haticekubrabaylan@gmail.com

Öz

Dijital dünya bir tıklama ile çocukların eğlence araçlarından biri olmuştur. Ebeveynlerin dijital farkındalık becerilerini etkin kullanmaları ve pozitif disiplinleri çocukların dijital oyun oynama alışkanlıklarına etki eder. Bu çalışma çocukların dijital oyun bağımlılığında dijital ebeveynlerin önleyici etkilerini belirlemek amacıyla yapılmıştır.

Nitel araştırma yöntemi benimsenerek konunun problemine yönelik ulusal ve uluslararası akademik literatür, raporlar ve kitaplar kaynak olarak kullanılmıştır. Amaç çerçevesinde betimsel analiz yapılmıştır. Çocukların dijital oyun bağımlılığına karşı dijital ebeveynlerin neyi, ne kadar, nasıl öğretebilecekleri ve nelere dikkat etmeleri gerektiğine dair hususlar ele alınmaya çalışılmıştır.

Yapılan araştırmalar sonucunda yaş kademelerine (okul öncesi, okul dönemi, orta okul ve lise) yönelik dijital oyun bağımlılığı oranlarının farklılık gösterildiği belirlenmiştir. Buna binaen yaş grubu farkı olan çocuklarına yönelik olarak dijital ebeveynlerin de önleyici çalışmaları ve etkileri değişmektedir. Aynı zamanda dijital ebeveynlik farkındalığı yüksek ebeveynlerin dijital rehberliği daha iyi yönettiği bilinmektedir. Aile ilişkisi destekleyici olan ailelerin dijital oyun bağımlılığı düzeyini azalttığı, engelleyici aile ilişkisi olan ailelerin dijital dijital oyun bağımlılığı düzeyini arttırdığı bulunmuştur (Özçiftçi, 2023).

Destekleyici aile ilişkilerine sahip çocukların dijital oyun bağımlılıklarında azalmalar olduğu bulunmuştur. Çocuklar, dijital oyun bağımlılığı tanı kriterleri

bağlamında az riskli, riskli, bağımlı ve çok bağımlı şeklinde kategorilere ayrılabilir. Dijital ebeveynliğin beş belirgin maddesini de içerisinde barındırarak ebeveynlerin dikkat ettiği; çocuğun etkinlik saatlerini kontrol etmek, birlikte oyun oynamak, destekleyici tutum sergilemek, olumlu rol model olmak, teknolojik sözleşmesi hazırlamak ve imzalamak, çocukların fikirlerine değer vermek, çocukların duygusal belirtilerini takip etmek, dijital ebeveynlik becerilerini etkin kullanabilmek ve dijital sınırları koruyabilmek gibi hususlar dijital oyun bağımlılığını önleyici etkileri artırdığı söylenebilir.

Anahtar Kelimeler: Dijital ebeveynlik, dijital oyun bağımlılığı, önleyici

PREVENTIVE EFFECTS OF DIGITAL PARENTS ON DIGITAL GAME ADDICTION

Hatice Kübra BAYLAN¹

¹ Development Specialist, Family Counselor, İstanbul, Türkiye, haticekubrabaylan@gmail.com

Abstract

The digital world has become one of the primary sources of entertainment for children with just a single click. Parents' effective use of digital awareness skills and their implementation of positive discipline influence children's digital gaming habits. This study aims to identify the preventive effects of digital parenting on children's digital game addiction.

Adopting a qualitative research method, national and international academic literature, reports, and books were utilized as sources to address the problem. Within the scope of the study, a descriptive analysis was conducted. The focus was placed on what, how much, and how digital parents can teach their children to prevent digital game addiction, as well as the points they should pay attention to.

Research findings revealed that the rates of digital game addiction vary across different age groups (preschool, primary school, middle school, and high school). Accordingly, the preventive measures and impacts of digital parents also differ depending on the child's age group. It is also known that parents with high digital parenting awareness manage digital guidance more effectively. Families with supportive relationships were found to reduce the level of digital game addiction, while families with obstructive dynamics were associated with increased addiction levels (Özçiftçi, 2023).

It was also found that children with supportive family relationships showed lower levels of digital game addiction. Children can be categorized

as low-risk, at-risk, addicted, and highly addicted based on diagnostic criteria for digital game addiction. By incorporating the five key components of digital parenting, certain practices—such as monitoring children’s screen time, playing games together, demonstrating supportive attitudes, being a positive role model, preparing and signing a digital agreement, valuing children’s opinions, tracking emotional indicators, effectively utilizing digital parenting skills, and maintaining digital boundaries—are considered to enhance the preventive impact against digital game addiction.

Keywords: Digital parenting, digital game addiction, prevention

PERMAKÜLTÜR TEMELLİ BAHÇE UYGULAMALARINA KATILAN VE KATILMAYAN, OKUL ÖNCESİ EĞİTİM KURUMLARINA DEVAM EDEN 4-5 YAŞ ÇOCUKLARININ ÖZ DÜZENLEME BECERİLERİNİN KARŞILAŞTIRILMASI

Ayzer TEPE¹, Nurper ÜLKÜER²

¹ Üsküdar Üniversitesi Sağlık Bilimleri Enstitüsü Çocuk Gelişimi Bölümü Yüksek Lisans,
İstanbul, Türkiye, ayzersezer@gmail.com

² Prof. Dr. Üsküdar Üniversitesi Sağlık Bilimleri Fakültesi Çocuk Gelişimi Bölümü, İstanbul,
Türkiye, nurper.ulkuer@uskudar.edu.tr

Öz

Erken çocukluk döneminde çocuğun tüm gelişim alanlarının kendi ritmine uygun desteklenmesi, yetişkinlik döneminde hayat kalitesini ve topluma sağlayacağı faydayı etkilemektedir. Bu bağlamda okul bahçesinin tüm eğitim seviyelerinde etkili ve nitelikli kullanımı, sürdürülebilir çevresel düzenlemeye ve bütüncül bir planlama ile uygulamaya sahip olması önemlidir. Somut ve sürdürülebilir okul bahçeleri, çocuklara deneyimleyerek öğrenme alanları sunan birer yaşam laboratuvarı niteliğindedir. Artan hava kirliliği, düzensiz şehirleşme, iklim krizinin etkileri, ormansızlaşma ve toprak kaybı eğitim ortamlarında çevresel farkındalık kazanımı için doğa temelli arayışlara neden olmuştur. Bunlardan biri de permakültür ilke ve prensiplerine uygun olarak düzenlenen okul bahçeleridir. Okullardünyadagüncelliğini koruyan Permakültür ilkelerini temel almaya başlayarak bahçelerinde uygulamaya çalışmaktadır. “Yeryüzüne Özen Gösterme, insanlara özen gösterme, fazlalığın iadesi” olarak 3 etik ilkeye dayandırılmış permakültür temelli bahçe uygulamaları; çocukların doğa ile oyun oynayarak bağ kurmayı öğrenmelerine, çevrenin çeşitliliğine ve neden-sonuç ilişkisini gözlemleyerek anlamalarına olanak sağlayabilmektedir. Erken çocukluk döneminde okul içerisinde oluşturulan permakültür bahçeleri, çocuğun yaratıcılığını desteklerken aynı zamanda risk almayı, beden algısını, hedefine uygun fiziksel enerjisini kullanmasını, stratejik düşünme becerilerini desteklemeye, iş paylaşımı ile toplumsal rollerin içinde

kendi sorumluluklarını öğrenmesinde olanak vermektedir. Dolayısıyla erken yaşlarda verilen permakültür temelli çevre eğitimlerinin çocukların öz düzenleme becerilerine katkı sağlayacağı ve yetişkinlik davranışlarında etkili bir rol oynayacağı söylenebilir. Bu bilgiler ışığında çalışma, Permakültür Temelli Bahçe Uygulamalarına katılan ve katılmayan 4-5 Yaş Okul Öncesi Çocukların Öz Düzenleme Becerilerini karşılaştırarak incelemeyi hedeflemektedir. Araştırmanın bağımsız değişkenini permakültür temelli bahçe uygulamaları, bağımlı değişkenini ise öz düzenleme becerisi oluşturmaktadır. Çalışmanın temel amacı doğrultusunda; “Permakültür uygulamalarına katılan ve katılmayan 4-5 yaş çocuklarının öz düzenleme becerileri arasında anlamlı bir farklılık var mı?” temel sorusu ışığında; Yaşlarına göre farklılık var mı? Cinsiyetlerine göre farklılık var mı? Annenin eğitim düzeyine göre anlamlı bir ilişki var mı? sorularına cevap aranacaktır. Araştırmanın katılımcılarını İstanbul ilinin Millî Eğitim Bakanlığı’na bağlı bağımsız devlet anaokullarından Bahçeşehir Anaokuluna ve Minik Tayfalar Anaokuluna devam eden 4-5 yaş okul öncesi 100 birey oluşturmaları hedeflenmiştir. Araştırmanın bulgularına, Kişisel Bilgi Formu ve Baş-Ayak Parmakları-Dizler-Omuzlar-Revizyon (BADO-R) ölçeği kullanılarak ulaşılmaları planlanmaktadır.

Anahtar Kelimeler: Permakültür, okul bahçesi, öz düzenleme, erken çocukluk

COMPARISON OF SELF-REGULATION SKILLS OF 4-5 YEAR-OLD CHILDREN ATTENDING PRESCHOOL EDUCATION INSTITUTIONS WHO PARTICIPATED AND DID NOT PARTICIPATE IN PERMACULTURE-BASED GARDENING PRACTICES

Ayzer TEPE¹, Nurper ÜLKÜER²

¹ Üsküdar University, Master's Degree in Child Development Department of Health Sciences Institute, İstanbul, Türkiye, ayzersezer@gmail.com

² Prof., Üsküdar University Department of Child Development, Faculty of Health Sciences, İstanbul, Türkiye, nurper.ulkuer@uskudar.edu.tr

Abstract

Supporting all areas of development in early childhood in accordance with the child's individual rhythm significantly influences quality of life and contributions to society during adulthood. In this context, the effective and qualified use of school gardens at all educational levels is important, requiring sustainable environmental planning and implementation through a holistic approach. Tangible and sustainable school gardens serve as living laboratories that offer experiential learning opportunities for children. Increasing air pollution, unplanned urbanization, the effects of the climate crisis, deforestation, and soil degradation have led to nature-based approaches in educational environments aimed at fostering environmental awareness. One such approach is the design of school gardens based on the principles and ethics of permaculture. Schools around the world are increasingly implementing permaculture principles, which are grounded in three core ethics: "Care for the Earth, Care for People, and Fair Share." Permaculture-based garden practices enable children to develop a connection with nature through play, observe ecological diversity, and understand cause-and-effect relationships. Creating permaculture gardens within schools during early childhood not only supports children's creativity but also contributes to the development of risk-taking, body awareness, appropriate use of physical energy, strategic thinking skills, and learning social responsibility through task

sharing. Therefore, it can be stated that permaculture-based environmental education provided at an early age may enhance children's self-regulation skills and play an influential role in adult behavior. In light of this information, the present study aims to compare and examine the self-regulation skills of 4-5-year-old preschool children who participate in permaculture-based garden practices and those who do not. The independent variable of the study is permaculture-based garden practices, while the dependent variable is self-regulation skills. In line with the main objective of the research, the central research question is: "Is there a significant difference in self-regulation skills between 4-5-year-old children who participate in permaculture practices and those who do not?" Additionally, the study seeks to answer the following sub-questions: Are there differences based on age? Are there differences based on gender? Is there a significant relationship based on the mother's level of education? The study sample consists of 100 preschool children aged 4-5 attending Bahçeşehir Preschool and Minik Tayfalar Preschool, which are independent public preschools affiliated with the Ministry of National Education in Istanbul. Data will be collected using a Personal Information Form and the Head-Toes-Knees-Shoulders-Revised (HTKS-R) scale.

Keywords: Permaculture, school garden, self-regulation, early childhood.

YAŞLILIKTA OYUN: BÜYÜKANNE VE BÜYÜKBABA PERSPEKTİFİNDEN METAFORİK BİR YAKLAŞIM

Elif İpek GÜNEY¹, Begüm GAMİŞ ÇİFTÇİ²

¹ Öğr. Gör. Üsküdar Üniversitesi, Sağlık Bilimleri Fakültesi, İstanbul, Türkiye, elifipek.guney@uskudar.edu.tr

² Arş. Gör. Üsküdar Üniversitesi, Sağlık Bilimleri Fakültesi, İstanbul, Türkiye, begum.gamisciftci@gmail.com

Öz

Amaç: Bu araştırmanın amacı, özel gereksinimli torunu olan büyükanne ve büyükbabaların oyun kavramına ilişkin sahip oldukları metaforik algıları ortaya koymak ve yaşlılık döneminde oyunun aile içi etkileşim ve çocuk gelişimindeki yerini anlamaktır.

Yöntem: Araştırma nitel araştırma desen çerçevesinde hazırlanarak, veri toplama yöntemi olarak odak grup görüşmesi kullanılmıştır. İstanbul’da yaşayan, özel gereksinimli torunu olan 60 yaş üstü 7 bireyle gerçekleştirilen görüşmeler sesli olarak kaydedilmiş ve tematik içerik analizi ile çözümlenmiştir. Katılımcılara oyun kavramını tanımlamaları, bu kavramı bir metaforla ifade etmeleri ve torunlarıyla oyun deneyimleri sorulmuştur.

Bulgular: Katılımcılar oyunu “kalpten kalbe yol”, “torunla köprü kuran araç”, “torunumla konuşmadan anlaşılabildiğim dil”, “zaman makinesi” gibi metaforlarla tanımlamıştır. Oyun, yalnızca bir eğlence aracı değil; kuşaklar arası iletişimi destekleyen, duygusal bağı güçlendiren ve yaşlı bireylerin zihinsel canlılığını koruyan bir etkinlik olarak görülmektedir. Dijital oyunlara açık olan bireyler de özellikle bulmaca ve hafıza oyunları ile bilişsel becerilerini desteklediklerini belirtmiştir.

Sonuç: Elde edilen veriler, oyunların yaşlı bireyler için hem psikososyal hem de kültürel açılarından önemli işlevler taşıdığını göstermektedir. Oyun, yaşlılıkta yaşam kalitesini artıran ve aile içi ilişkileri güçlendiren anlamlı bir araç olarak değerlendirilmektedir.

Anahtar Kelimeler: Yaşlılık, Oyun, Metafor, Aile, Etkileşim

PLAY IN OLD AGE: A METAPHORICAL APPROACH FROM THE PERSPECTIVE OF GRANDPARENTS

Elif İpek GÜNEY¹, Begüm GAMİŞ ÇİFTÇİ²

¹ Lecturer Uskudar University, Faculty of Health Sciences, İstanbul, Türkiye,
elifipek.guney@uskudar.edu.tr

² Res. Asst. Uskudar Üniversitesi, Faculty of Health Sciences, İstanbul, Türkiye,
begumgamis@gmail.com

Abstract

Aim: The aim of this research is to reveal the metaphorical perceptions of grandparents who have grandchildren with special needs regarding the concept of play and to understand the place of play in family interaction and child development in old age.

Method: The research was prepared within the framework of a qualitative research design and focus group interviews were used as the data collection method. Interviews conducted with 7 individuals over the age of 60 who live in Istanbul and have special needs grandchildren were audio-recorded and analyzed with thematic content analysis. Participants were asked to define the concept of play, express this concept with a metaphor, and their play experiences with their grandchildren.

Results: Participants defined play with metaphors such as. “a path from heart to heart”, “a tool that builds a bridge with my grandchild”, “a language through which I can understand my grandchild without speaking”, and even “a time machine” Play was seen not only as a recreational activity but also as a tool that supports intergenerational communication, strengthens emotional bonds, and helps maintain mental vitality. Participants open to technology mentioned that digital puzzle and memory games support their cognitive functions.

Conclusion: The findings indicate that play holds significant psychosocial and cultural value for elderly individuals. It contributes to their quality of life and plays an important role in strengthening family relationships.

Keywords: Aging, play, metaphor, family, interaction

OYUNLA BÜYÜYEN EBEVEYNLİK: OYUNCU TUTUMUN ÇOCUK GELİŞİMİNE ETKİSİ

Büşra AKÇAM BAYRAKTAR¹

¹ Çocuk Gelişimci, Düzce, Türkiye, cg.bsrakcam@gmail.com

Öz

Amaç: Bu çalışma, ebeveynlerin oyuncu tutumlarının çocukların sosyal-duygusal ve bilişsel gelişimleri üzerindeki etkilerini incelemeyi amaçlamaktadır. Oyuncu ebeveynlik, ebeveynin esnek, yaratıcı ve neşeli bir yaklaşımla çocuğuyla etkileşim kurmasını ifade eder. Literatürde, bu tutumun çocukların duygusal düzenleme becerileri, bağlanma stilleri ve davranışsal uyumları üzerinde olumlu etkileri olduğu belirtilmektedir.

Yöntem: Nitel araştırma yöntemi benimsenmiş olup, ebeveyn-çocuk oyun ilişkisi üzerine yapılmış güncel çalışmaların derlemesi gerçekleştirilmiştir. Özellikle 2015-2025 yılları arasında yayımlanan araştırmalar incelenmiş ve ebeveynlerin oyuncu tutumlarını değerlendiren ölçekler ve nitel gözlem verileri analiz edilmiştir.

Bulgular: Elde edilen bulgular, oyuncu ebeveynlik tutumunun çocukların duygusal düzenleme becerilerini geliştirdiğini, bağlanma güvenliğini artırdığını ve davranışsal problemleri azalttığını göstermektedir. Türkiye bağlamında yapılan bir çalışmada da ebeveyn-çocuk ilişkilerindeki sıcaklık düzeyi ile çocuğun oyun becerileri ve sosyal gelişimi arasında pozitif bir ilişki saptanmıştır (Filiz, 2022). Ayrıca, ebeveynin oyuncu yaklaşımı, çocuğun sosyal etkileşimlerini ve yaratıcı düşünme becerilerini destekler nitelikte olduğu bulunmuştur (Proyer & Brauer, 2022; Karakelle & Kurtuluş, 2023).

Sonuç: Oyuncu ebeveynlik, çocukların sağlıklı gelişimi için önemli bir faktördür. Ebeveynlerin bu tutumu benimsemeleri, çocukların duygusal ve sosyal becerilerini güçlendirmekte ve genel uyumlarını artırmaktadır. Bu nedenle, ebeveynlere yönelik eğitim programlarında oyuncu tutumun önemi vurgulanmalı ve desteklenmelidir.

Anahtar Kelimeler: oyuncu ebeveynlik, çocuk gelişimi, duygusal düzenleme, bağlanma

PARENTING THAT GROWS UP WITH PLAY: THE EFFECT OF PLAYFUL ATTITUDE ON CHILD DEVELOPMENT

Büşra AKÇAM BAYRAKTAR¹

¹ Child Development Specialist, Düzce, Türkiye, cg.bsrakcam@gmail.com

Abstract

Purpose: This study aims to examine the effects of parents' playful attitudes on children's social-emotional and cognitive development. Playful parenting refers to the parent's flexible, creative, and joyful approach in interacting with the child. Literature suggests that this attitude positively influences children's emotional regulation skills, attachment styles, and behavioral adjustment.

Method: A qualitative research method was adopted, and a systematic review of recent studies on parent-child play interaction was conducted. Studies published between 2015 and 2025 were examined, and data from observation-based methods and assessment tools evaluating parental playfulness were analyzed.

Findings: The findings indicate that a playful parenting attitude enhances children's emotional regulation skills, increases attachment security, and reduces behavioral problems. A study conducted in the context of Turkey also found a positive relationship between the warmth in parent-child relationships and children's play skills and social development (Filiz, 2022). Furthermore, it was observed that a parent's playful approach supports the child's social interactions and creative thinking skills (Proyer & Brauer, 2022; Karakelle & Kurtuluş, 2023).

Conclusion: Playful parenting is a significant factor in promoting healthy child development. When parents adopt this attitude, children's emotional and social competencies are strengthened, leading to better overall adjustment. Therefore, the importance of playful attitudes should be emphasized and supported in parenting education programs.

Keywords: Playful parenting, child development, emotional regulation, attachment, creative thinking

DİJİTAL OYUNLARIN ÇOCUK GELİŞİMİNE ETKİLERİ: GÜNCEL BULGULAR IŞIĞINDA BİR LİTERATÜR TARAMASI

Elif İpek GÜNEY¹, Aysel KÖKSAL AKYOL²

¹ Ankara Üniversitesi, Sağlık Bilimleri Enstitüsü Çocuk Gelişimi Doktora Öğrencisi,
Ankara, Türkiye, elifipekguney@ankara.edu.tr

² Prof. Dr., Ankara Üniversitesi Sağlık Bilimleri Fakültesi, Ankara, Türkiye,
ayselkoksalakol@ankara.edu.tr

Öz

Amaç: Bu çalışma dijital oyunların çocukların bilişsel, sosyal-duygusal, fiziksel, motor ve dil gelişimleri üzerindeki etkilerini incelemeyi amaçlamaktadır.

Yöntem: Çalışmanın yöntemi belirli bir konu hakkında daha önce yapılmış akademik çalışmaların araştırılması, incelenmesi ve özetlenmesini amaçlayan literatür doküman incelemesi yöntemidir. Araştırmada 37 makale, 15 yüksek lisans ve doktor tezi, 6 araştırma raporu olmak üzere toplam 58 çalışmaya ulaşılmıştır.

İçerik/bulgular: Oyun çocuk için en önemli uğraşlardan bir tanesidir. Oyun esnasında kullanılan materyaller ve oyun türleri geçmişten günümüze değişiklik göstermektedir. Dijitalleşen dünya ile çocuklar da dijital dünyaya yönelmiştir. Teknolojinin her an her yerde ulaşılabilir olması çocuklara da cazip gelmiştir. Bu sebeple dijital oyun sıklıkla tercih edilen oyun türlerinden olmuştur. Yapılan incelemeler, oyunların çocuk üzerinde hem olumlu hem de olumsuz etkiler doğurabileceğini ortaya koymuştur. Bazı çalışmalarda, aşırı veya çocuğun gelişim düzeyine uygun olmayan oyunların dikkat dağınıklığına, zaman yönetiminde güçlükler yaşanmasına ya da sosyal etkileşimlerin sınırlanmasına yol açabileceği ifade edilmektedir. Bununla birlikte, araştırmaların önemli bir kısmında oyunların çocukların rahatlamasına, stres atmasına olanak tanıdığı,

el-göz koordinasyonu, parmak kasları ve problem çözme gibi becerilerin gelişimini desteklediği belirlenmiştir. Bu olumlu sonuçların daha çok, çocuğun yaşına ve gelişim özelliklerine uygun oyunların tercih edilmesi durumunda ortaya çıktığı görülmektedir. Özetle dijital oyunun; çocuklarda problem çözme, üst bilişsel becerilerde artış, yaratıcı ve eleştirel düşünmenin gelişimi, strateji geliştirme gibi bilişsel açıdan olumlu etkilerine rastlanmaktadır. Çocukların rahatlmasına, stres atmasına olanak sağlayarak sosyal-duygusal açıdan olumlu etkiler yaratmıştır. Ayrıca el-göz koordinasyonunu ve parmak kaslarını desteklemesi bakımından motor becerilerin gelişimine katkı sunmuştur. Elbette ki dijital oyunların olumsuz etkileri de göz ardı edilmemelidir. Yapılan araştırmalar göstermektedir ki; çocukların sürekli tablet, televizyon, bilgisayar başında hareketsiz bir şekilde durmasından kaynaklanan postür bozuklukları gibi motor becerilerde aksaklıklar ve yine hareketsizliğin sebep olduğu obezite, farklı oyun alanlarından mahrum kalmaları ve akranları ile yüz yüze iletişim kuramamalarından kaynaklanan dil ve iletişim sorunları, kısa dikkat süreleri, ekranın yansıttığı mavi ışık sebebiyle meydana gelen uyku sorunları, bazı oyunların içeriğinin sebep olduğu depresyon, anksiyete, saldırganlık ve şiddet ve zorbalık eğilimi gibi sosyal duygusal problemler olumsuz etkiler olarak karşımıza çıkmaktadır.

Sonuç: Bu bağlamda, dijital oyunların çocuk gelişimine etkileri, oyunların içeriği, süresi ve oynanma şekline bağlı olarak değişkenlik göstermektedir. Ebeveynlerin ve alanda çalışan uzmanların, çocukların dijital oyun kullanımını bilinçli bir şekilde yönlendirmeleri, sınır koymaları ve denetlemeleri önerilmektedir.

Anahtar kelimeler: çocuk, dijital oyun, gelişim

THE EFFECTS OF DIGITAL GAMES ON CHILD DEVELOPMENT: A LITERATURE REVIEW IN LIGHT OF CURRENT FINDINGS

Elif İpek GÜNEY¹, Aysel KÖKSAL AKYOL²

¹ Ankara University, PhD Student in Child Development, Institute of Health Sciences,
Ankara, Türkiye, elifipekguney@ankara.edu.tr

² Prof. Dr., Ankara University, Faculty of Health Sciences, Department of Child
Development, Ankara, Türkiye, ayselkoksalkyol@ankara.edu.tr

Abstract

Purpose: This study aims to examine the effects of digital games on children's cognitive, socio-emotional, physical, and language development.

Method: The method of the study is a literature review, which involves researching, analyzing, and summarizing previous academic studies on a specific topic. A total of 58 studies were conducted in the research, including 37 articles, 15 master's and doctoral theses, and 6 research reports.

Content/Findings: Play is one of the most important activities for children. The materials and types of games used during play have changed over time. With the digitalizing world, children have also gravitated toward the digital realm. The accessibility of technology at all times and places has appealed to children. For this reason, digital games have become one of the most preferred types of play. The analyses show that digital games have positive cognitive effects such as improvements in problem-solving, metacognitive skills, attention, creative and critical thinking, and strategy development. It has also been found that digital games positively impact socio-emotional development by helping children relax and relieve stress. Additionally, they contribute to motor skills by improving hand-eye coordination and finger muscles. Of course, the negative effects of digital games should not be ignored. Studies show that remaining sedentary in front of tablets, televisions,

or computers for long periods can cause motor development issues such as postural disorders, obesity due to inactivity, deprivation of diverse play environments, and lack of face-to-face communication with peers, leading to language and communication problems. Other adverse effects include short attention spans, sleep disorders due to blue light emitted from screens, and social emotional problems such as depression, anxiety, aggression, violence, and bullying tendencies caused by the content of some games.

Conclusion: In this context, the effects of digital games on child development vary depending on the content, duration, and manner of play. It is recommended that parents and expert in the field guide, set limits, and supervise children's use of digital games in an informed and conscious manner.

Keywords: child, digital game, development

OYUNCAKLARIN İZİNDE: GÜREL OYUNCAKLARI VE TÜRKİYE’DE ÇOCUK KÜLTÜRÜNÜN ŞEKİLLENİŞİ

Celil ATASEVER¹, Zeliha YAZICI²

¹ Öğr. Gör. MSc., Osmaniye Korkut Ata Üniversitesi, Sağlık Hizmetleri Meslek Yüksekokulu, Osmaniye, Türkiye, celilatasever@osmaniye.edu.tr

² Prof. Dr., Akdeniz Üniversitesi Eğitim Fakültesi, Antalya, Türkiye, yazici@akdeniz.edu.tr

Öz

Amaç: Bu çalışma, 1954-1990 yılları arasında Türkiye’de çocukluğun gündelik yaşam deneyimlerine yön veren yerli üretim Gürel Oyuncaklarını inceleyerek, bu oyuncakların çocuk kültürünün şekillenişindeki rolünü ortaya koymayı amaçlamaktadır.

Yöntem: Araştırma, nitel desene dayalı olarak yapılandırılmış olup hem birincil hem de ikincil kaynaklardan yararlanılmıştır. Birincil kaynaklar arasında, Gürel Oyuncaklarının varisi Ali Baybörü ile gerçekleştirilen sözlü tarih görüşmesi, Baybörü ailesinin özel arşivleri, orijinal oyuncak örnekleri, fatura ve reklam belgeleri ile koleksiyoner arşivlerinden sağlanan görsel-metin tabanlı veriler yer almaktadır. İkincil kaynaklar ise Türkiye’de oyuncak tarihi, kültürel miras ve müzecilik üzerine yürütülen akademik çalışmalardan oluşmaktadır. Elde edilen veriler içerik analizi yöntemiyle değerlendirilmiş ve şu dört tema altında sınıflandırılmıştır: (1) Oyuncakların üretim süreci, (2) kültürel temsiller ve toplumsal cinsiyet rolleri, (3) kolektif bellek, (4) oyuncakların müzecilikteki yeri. Her tema, tekrarlayan anlatılar, semboller ve üretim pratikleri üzerinden derinlemesine betimlenmiş, sözlü tarih verileriyle desteklenerek çok katmanlı bir tarihsel okuma sunulmuştur.

Bulgular: Araştırma bulguları, Gürel Oyuncaklarının Türkiye’nin sanayileşme süreciyle eşzamanlı olarak gelişen yerli oyuncak sektörünün önemli bir temsilcisi olduğunu göstermektedir. Teneke arabalar, bebek

pusetleri ve saat gibi ürünler yalnızca teknolojik üretim çıktıları değil, aynı zamanda dönemin toplumsal cinsiyet rollerinin ve çocukluk anlayışının taşıyıcılarıdır.

Sonuç: Gürel Oyuncakları, 1954-1990 yıllarında çocukların oyun yoluyla toplumsal rolleri içselleştirmesinde önemli bir rol oynamış; bu yönüyle çocuk kültürünün şekillenmesine katkı sunmuştur.

Anahtar Kelimeler: Gürel oyuncakları çocuk kültürü oyuncak tarihi, kültürel miras

ON THE TRAIL OF TOYS: GÜREL TOYS AND THE SHAPING OF CHILD CULTURE IN TURKEY

Celil ATASEVER¹, Zeliha YAZICI²

¹ Lecturer MSc., Osmaniye Korkut Ata University, Vocational School of Health Services,
Osmaniye, Türkiye, celilatasever@osmaniye.edu.tr

² Prof., Akdeniz University Faculty of Education, Antalya, Türkiye, zyazici@akdeniz.edu.tr

Abstract

Purpose: This study aims to examine domestically produced Gürel Toys, which shaped children's everyday experiences in Turkey between 1954 and 1990, in order to reveal their role in the formation of childhood culture.

Method: The research is based on a qualitative design, utilizing both primary and secondary sources. Primary sources include an oral history interview with Ali Baybörü, heir to the Gürel Toys legacy; the private archives of the manufacturing family; original toy samples; invoices and advertisements; and visual-textual data from toy collectors' archives. Secondary sources consist of academic studies on toy history, cultural heritage, and museology in Turkey. The collected data were analyzed using content analysis and categorized under four main themes: (1) the production process of the toys, (2) cultural representations and gender roles, (3) collective memory, and (4) the place of toys in museology. Each theme is described in depth through recurring narratives, symbols, and production practices, and is supported by oral history data to provide a multilayered historical interpretation.

Findings: The findings indicate that Gürel Toys was a significant representative of the domestic toy industry, which developed in parallel with Turkey's industrialization process. Products such as tin cars, baby strollers, and toy watches were not only technological outputs but also carriers of the era's gender roles and conceptions of childhood.

Conclusion: Gürel Toys played a crucial role in helping children internalize social roles through play between 1954 and 1990, thereby contributing to the shaping of childhood culture in Turkey.

Keywords: Gürel toys, childhood culture, toy history, cultural heritage

OYUN VE YARATICILIK: YARATICI DÜŞÜNMEYİ BESLEYEN OYUN TEMELLİ DENEYİMLER

Buşra SEVİM¹

¹ Karabük Üniversitesi Lisansüstü Eğitim Enstitüsü Çocuk Gelişimi ve Eğitimi Yüksek Lisans
Öğrencisi, Karabük, Türkiye, busraayaamaan@hotmail.com

Öz

Amaç: Bu bildiri, oyun temelli deneyimlerin yaratıcı düşünmeyi nasıl desteklediğini kuramsal ve önerisel bir çerçevede incelemeyi amaçlamaktadır. Yaratıcılık; bireyin yeni fikirler üretme, farklı bakış açıları geliştirme ve özgün anlatım biçimleri kurma becerisidir. Oyun ise, bireyin düşünsel sınırlarını esnetmesine, yeni olasılıkları keşfetmesine ve alışılmış kalıpların dışına çıkmasına olanak tanıyan özgür bir etkinliktir. Bu bağlamda, oyun ve yaratıcılık arasında güçlü ve dinamik bir etkileşim olduğu varsayılmaktadır.

Yöntem: Bu çalışma, kuramsal temelli betimleyici bir nitel araştırmadır. Yaratıcılık ve oyun ilişkisini ele alan mevcut kuramsal yaklaşımlar doğrultusunda yapılandırılmıştır. Çalışmada yaratıcı yazarlık alanına özgü, oyunlaştırma temelli atölye uygulamaları öneri düzeyinde ele alınmış ve bu uygulamaların yaratıcı düşünceyi nasıl destekleyebileceği tartışılmıştır. Alan yazında yer alan temel kuramsal görüşlerden hareketle geliştirilen bu model, herhangi bir saha uygulamasına değil, önerisel bir tasarıya dayanmaktadır. Model, katılımcıların dilsel yaratıcılığını ve anlatı becerilerini geliştirmeyi amaçlayan oyunlaştırılmış etkinliklere dayalı olarak kurgulanmıştır.

Bulgular: Çalışmada önerilen “Kayıp Harfler Ülkesi” gibi oyun-temelli yaratıcı yazarlık atölyeleri, varsayımsal olarak katılımcıların alışılmış düşünce kalıplarının dışına çıkarak yeni anlatım biçimlerini denemelerine katkı sağlayabilecek biçimde tasarlanmıştır. Yasaklı sözcükler, rastlantısal uyarılar ve rol değişimleri gibi oyunlaştırma öğelerinin; bireysel düşünme esnekliğini artırabileceği ve grup içi yaratıcı etkileşimi destekleyebileceği

öngörülmektedir. Önerilen atölye modelinin, yaratıcı düşüncenin gelişiminde özellikle empati, özgünlük ve anlatı çeşitliliği gibi becerileri destekleme potansiyeline sahip olduğu düşünülmektedir.

Sonuç: Bu çalışma kapsamında oyun, yalnızca yaratıcı düşünceyi harekete geçiren değil; aynı zamanda bu düşünceyi yapılandıran ve sürdürülebilir kılan bir araç olarak ele alınmıştır. Oyun temelli yaklaşımların yaratıcı yazarlık gibi ifade temelli alanlarda destekleyici değil, merkezî bir pedagojik yöntem olarak değerlendirilmesi gerektiği sonucuna ulaşılmıştır. Eğitim ortamlarında bu tür uygulamalara daha fazla yer verilmesi, yaratıcı potansiyelin sistematik biçimde gelişimine katkı sunacaktır.

Anahtar Kelimeler: Oyun, yaratıcılık, yaratıcı yazarlık, oyunlaştırma, atölye tasarımı

PLAY AND CREATIVITY: PLAY-BASED EXPERIENCES THAT NURTURE CREATIVE THINKING

Buşra SEVİM¹

¹ Karabuk University Graduate Education Institute Child Development and Education
Master's Degree Student, Karabük, Türkiye, busraayaamaan@hotmail.com

Abstract

Purpose: This paper aims to examine how game-based experiences support creative thinking within a theoretical and propositional framework. Creativity is defined as the ability to generate new ideas, develop alternative perspectives, and establish original modes of expression. Play, in turn, is a free activity that allows individuals to stretch their cognitive boundaries, explore new possibilities, and break away from conventional patterns. In this context, it is assumed that there is a strong and dynamic interaction between play and creativity.

Method: This study is a theoretical and descriptive qualitative research. It is structured based on existing theoretical approaches that explore the relationship between play and creativity. Game-based workshop practices specific to the field of creative writing are addressed at a propositional level, and how these practices might support creative thinking is discussed. The model developed from the relevant theoretical literature is not based on empirical fieldwork, but rather designed as a conceptual proposal. The model is constructed around game-based activities that aim to enhance participants' linguistic creativity and narrative skills.

Findings: The proposed game-based creative writing workshops, such as the "Land of Lost Letters," are hypothetically designed to help participants move beyond habitual thinking patterns and experiment with new forms of narrative. Game elements such as forbidden words, random prompts, and role changes are foreseen to foster flexible thinking on an individual level and

promote creative interaction in group settings. The proposed workshop model is thought to have the potential to support the development of key creative thinking skills, particularly empathy, originality, and narrative diversity.

Conclusion: Within the scope of this study, play is considered not only as a trigger for creative thinking but also as a structuring and sustaining tool. It is concluded that game-based approaches should be regarded not merely as supportive, but as central pedagogical methods in expression-oriented domains such as creative writing. Incorporating such practices more widely into educational environments is expected to contribute to the systematic development of creative potential.

Keywords: Play, creativity, creative writing, gamification, workshop design

15-18 YAŞ ÇOCUKLARININ OYNADIĞI DİJİTAL VE GELENEKSEL OYUNLARIN İNCELENMESİ

Demet GÜLALDI¹, Asude GÜL², Ayşenur GENÇ³, Gonca BAKAR⁴

¹ Dr. Öğr. Üyesi, Üsküdar Üniversitesi, Sağlık Bilimleri Fakültesi Çocuk Gelişimi Bölümü, İstanbul, Türkiye, demet.gulaldi@uskudar.edu.tr

² Öğrenci, Üsküdar Üniversitesi, Sağlık Bilimleri Fakültesi Çocuk Gelişimi Bölümü, İstanbul, gulasude7@gmail.com

³ Öğrenci, Üsküdar Üniversitesi, Sağlık Bilimleri Fakültesi Çocuk Gelişimi Bölümü, İstanbul, genaysenur7@gmail.com

⁴ Öğrenci, Üsküdar Üniversitesi, Sağlık Bilimleri Fakültesi Çocuk Gelişimi Bölümü, İstanbul, goncabakar54@gmail.com

Öz

Amaç: Bu çalışmada teknolojinin etkisiyle değişen oyunlarının günümüzdeki 15-18 yaş aralığındaki çocuklarda dijital oyunun etkilerini, oyun oynama alışkanlıkları, oyun tercihleri ve tercih nedenleri ve geleneksel oyuna bakış açılarını incelemeyi amaçlarken aynı zamanda ebeveynlerin de dijital oyunlar hakkında görüşleri ve kendi oyun alışkanlıklarını anlamayı hedeflemektedir.

Yöntem: Bu çalışma nicel araştırma yöntemi ile yapılmış, veriler katılımcılarla yüz yüze yapılan anketler aracılığı ile toplanmıştır. Çalışmanın katılımcıları 30 çocuk ve 30 anneden oluşmaktadır.

Bulgular: Çalışmanın bulgularına göre; katılımcıların çoğunluğu erkek çocuklardan oluşmaktadır. Anket sonuçlarına göre, günlük dijital oyun oynama süreleri 2-3 saat gibi orta süreler ve 5 saat ve üzeri gibi uzun sürelerdir. Dijital oyun tercihleri incelendiğinde katılımcıların çoğunluğu aksiyon/macera ve strateji/rol yapma türlerini seçmektedirler. Aileler çocuklarının en çok dijital oyunu tercih ettiklerini belirtmişlerdir. Kendi çocuk yıllarındaki oyunlarda

fiziksel ve sosyal etkileşimin fazla olduğunu, günümüzde dijitalleşmenin bunu azalttığını ifade etmişlerdir.

Sonuç: Elde edilen veriler sonucu, çocukların günümüzde geleneksel oyunlardan uzaklaştığını ve dijital oyunlara daha fazla yöneldiğini göstermektedir. Dijital oyunlar çocuklar için sadece eğlenceli bir zaman geçirme aracı değil, aynı zamanda duygusal bir tatmin kaynağı haline gelmiştir. Aileler çocuklarının oyun tercihlerinin sosyal ilişkiler, fiziksel sağlık ve akademik başarı üzerindeki etkilerine dair endişelerini dile getirmişlerdir. Genel olarak, bu sonuçlar dijitalleşen çağda çocukların oyun davranışlarının hızla değiştiğini, ebeveynlerin ise bu değişime kısmen uyum sağlarken bazı geleneksel değerleri koruma eğiliminde olduklarını göstermektedir.

Anahtar Kelimeler: Dijital oyunlar, Geleneksel oyunlar, Oyun tercihleri, Ebeveyn tutumları, Teknoloji etkisi

ANALYSIS OF DIGITAL AND TRADITIONAL PLAYS PLAYED BY 15-18 YEAR OLD

Demet GÜLALDI¹, Asude GÜL², Ayşenur GENÇ³, Gonca BAKAR⁴

¹ Asst. Prof., Üsküdar University, Faculty of Health Sciences, Department of Child Development, İstanbul, Türkiye, demet.gulaldi@uskudar.edu.tr

² Student, Üsküdar University, Faculty of Health Sciences, Department of Child Development, İstanbul, gulasude7@gmail.com

³ Student, Üsküdar University, Faculty of Health Sciences, Department of Child Development, İstanbul, genaysenur7@gmail.com

⁴ Student, Üsküdar University, Faculty of Health Sciences, Department of Child Development, İstanbul, goncabakar54@gmail.com

Abstract

Objective: This study aims to examine the effects of digital games, game playing habits, game preferences and reasons for preference, and perspectives on traditional plays in children between the ages of 15-18, while also aiming to understand parents' views on digital games and their own play habits.

Method: This study was conducted with quantitative research method and the data were collected through face-to-face questionnaires. The participants of the study consisted of 30 children and 30 mothers.

Findings: According to the findings of the study, the majority of the participants were boys. According to the results of the questionnaire, daily digital game playing times are medium periods such as 2-3 hours and long periods such as 5 hours or more. When digital game preferences are analysed, the majority of the participants choose action/adventure and strategy/role-playing genres. Parents stated that their children prefer digital games the most. They stated that there was more physical and social interaction in the games in their own childhood, but today digitalisation has reduced this.

Conclusion: The results of the data obtained show that children today are moving away from traditional games and are more oriented towards digital games. Digital games have become not only a fun way of passing the time but also a source of emotional fulfilment for children. Parents are concerned about the effects of their children's game preferences on social relationships, physical health and academic achievement.

Keyword: Digital games, traditional plays, game preferences, parental attitudes, technology impact

BEBEK KÜTÜPHANELERİNDE OYUN UYGULAMALARI ÜZERİNE FENOMENOLOJİK BİR İNCELEME

Arzu AYDIN¹, Nida KILINÇ², Şehnaz CEYLAN³

¹ Öğr. Gör., Karabük Üniversitesi, Karabük, Türkiye, arzuucar@karabuk.edu.tr

² Dr. Öğretim Üyesi, Karabük Üniversitesi, Karabük, Türkiye, nidakilinc@karabuk.edu.tr

³ Prof. Dr. Karabük Üniversitesi, Karabük, Türkiye, sehnazceylan@karabuk.edu.tr

Özet

Oyun, erken çocukluk döneminde çocuğun gelişimini destekleyen en etkili araçlardan biridir; çocukların bilişsel, sosyal-duygusal, dilsel ve motor becerilerinin gelişiminde temel rol oynar. Bu bağlamda, bebek kütüphaneleri yalnızca erken yaşta kitapla tanışmayı değil, aynı zamanda oyun temelli etkileşimlerle gelişimi destekleyen, uygulayıcı ve ebeveyn katılımına açık nitelikli öğrenme ortamları sunmaktadır. Bu tür ortamlarda yürütülen oyun temelli uygulamalar, çocuk gelişimi alanında görev alan bireyler için de önemli mesleki deneyim alanları oluşturmaktadır. Bu araştırmanın amacı, bebek kütüphanelerinde oyun temelli etkinlikler yürüten katılımcıların uygulama sürecine ilişkin deneyimlerini, gözlemlerini ve bu deneyimlere yükledikleri anlamları yorumlayıcı fenomenolojik bir yaklaşımla incelemektir. Araştırma, nitel araştırma desenlerinden yorumlayıcı (hermeneutik) fenomenoloji modeliyle yapılandırılmıştır. Çalışma grubunu, bir bebek kütüphanesinde en az üç oyun temelli etkinlik planlamış ve uygulamış olan katılımcılar oluşturmaktadır. Katılımcılar, ölçüt örnekleme yöntemiyle belirlenmiş ve veri toplama aracı olarak yarı yapılandırılmış görüşme formu kullanılmıştır. Veriler toplanmış olup, analiz süreci içerik analizi yöntemiyle gerçekleştirilecektir. Verilerin üç araştırmacı tarafından bağımsız olarak analiz edilmesi planlanmakta; kodlayıcılar arası tutarlılık ilkesi doğrultusunda görüş birliği sağlanmasına yönelik adımlar izlenecektir. Ayrıca, farklı akademik bakış açılarıyla analitik üçgenleme uygulanarak verilerin çok boyutlu

değerlendirilmesi hedeflenmektedir. Veri analizi tamamlandığında, elde edilen bulgular doğrultusunda sonuçlar tartışılacak ve uygulamaya yönelik öneriler sunulacaktır. Çalışma, saha temelli deneyimlerin kuramsal bilgilerle nasıl bütünleştiğini ortaya koyarak çocuk gelişimi eğitime katkı sağlamayı amaçlamaktadır. Elde edilecek bulguların hem uygulayıcı yetiştirme süreçlerine hem de oyun temelli uygulamaların geliştirilmesine yönelik yol gösterici olması beklenmektedir.

Anahtar Kelimeler: Oyun, bebek kütüphanesi, fenomenoloji, içerik analizi, çocuk gelişimi

A PHENOMENOLOGICAL STUDY ON PLAY PRACTICES IN BABY LIBRARIES

Arzu AYDIN¹, Nida KILINÇ², Şehnaz CEYLAN³

¹ Lecturer, Karabük University, Karabük, Türkiye, arzuucar@karabuk.edu.tr

², Asst. Prof., Karabük University, Karabük, Türkiye, nidakilinc@karabuk.edu.tr

³ Prof., Karabük University, Karabük, Türkiye, sehnazceylan@karabuk.edu.tr

Abstract

Play is one of the most effective tools that support children's development during early childhood, playing a fundamental role in enhancing cognitive, social-emotional, language, and motor skills. In this context, baby libraries not only introduce children to books at an early age but also provide high-quality learning environments that promote development through play-based interactions and encourage active participation of both practitioners and parents. Play-based practices carried out in such settings also offer significant professional learning opportunities for individuals working in the field of child development. This study aims to examine the experiences, observations, and meanings attributed by participants who have implemented play-based activities in baby libraries through an interpretive phenomenological approach. The research was designed using the interpretive (hermeneutic) phenomenology model, one of the qualitative research methods. The study group consists of participants who have planned and implemented at least three play-based activities in a baby library. Participants were selected through criterion sampling, and data were collected using a semi-structured interview form developed by the researchers. Data collection has been completed, and the analysis will be carried out using content analysis. The data will be independently analyzed by three researchers, and steps will be taken to ensure intercoder agreement. Additionally, analytical triangulation will be

employed to enable a multidimensional evaluation of the data from different academic perspectives. Once the data analysis is completed, the results will be discussed, and practice-based recommendations will be offered. The study aims to contribute to child development education by revealing how field-based experiences are integrated with theoretical knowledge. The findings are expected to provide guidance for both practitioner training processes and the further development of play-based practices.

Keywords: Play, baby library, phenomenology, content analysis, child development

BEBEK KÜTÜPHANESİNDE OYUN DENEYİMİ: EBEVEYNLERİN KATILIM SÜRECİNE DAİR NİTEL İNCELEME

Nida KILINÇ¹, Arzu AYDIN², Şehnaz CEYLAN³

¹ Dr. Öğretim Üyesi, Karabük Üniversitesi, Karabük, Türkiye, nidakilinc@karabuk.edu.tr

² Öğr. Gör., Karabük Üniversitesi, Karabük, Türkiye, arzuucar@karabuk.edu.tr

³ Prof. Dr. Karabük Üniversitesi, Karabük, Türkiye, sehnazceylan@karabuk.edu.tr

Öz

Oyun, erken çocukluk döneminde çocuğun bilişsel, sosyal-duygusal, dilsel ve motor gelişimini destekleyen en doğal ve etkili öğrenme aracıdır. Bu bağlamda, bebek kütüphaneleri, çocukların erken yaşta kitap ve oyunla tanışmasını sağlayan, aynı zamanda ebeveynlerin aktif katılımıyla etkileşim temelli öğrenme ortamları sunan önemli kamusal alanlardır. Oyun temelli etkinliklere ebeveynlerin katılımı, yalnızca çocuk gelişimini desteklemekle kalmayıp, ebeveyn–çocuk ilişkisini güçlendiren ve ebeveynlik yaklaşımlarında dönüşüm sağlayan değerli bir deneyim alanı sunmaktadır. Günümüzde erken çocukluk politikaları, yalnızca çocuğu değil, çocuğun gelişim ekosisteminde yer alan aile bireylerini de kapsayan bütüncül bir yaklaşıma yönelmektedir. Bu yaklaşımda ebeveynin öğrenen, gözlemleyen ve oyun yoluyla dönüşen bir aktör olarak konumlanması önem kazanmaktadır. Bu bağlamda oyun temelli kütüphane deneyimleri hem ebeveynlik pratiklerinin yeniden şekillenmesine hem de kamusal öğrenme ortamlarının niteliğine katkı sağlamaktadır. Bu araştırmanın amacı, bebek kütüphanesinde düzenlenen oyun temelli etkinliklere katılan ebeveynlerin deneyimlerini ve bu süreçte yaşadıkları değişimleri incelemektir. Araştırma, ebeveynlerin beklentileri, çocuklarıyla kurdukları etkileşimler, oyunla ilişkilerindeki dönüşüm, ebeveynlik yaklaşımlarındaki değişim ve topluluk hissi gibi temalar üzerinden yapılandırılmıştır. Nitel araştırma desenine dayanan çalışmada veri toplama

aracı olarak araştırmacılar tarafından geliştirilen yarı yapılandırılmış görüşme formu kullanılmıştır. Görüşmeler, bebek kütüphanelerinde en az üç kez oyun etkinliğine katılmış ebeveynlerle gerçekleştirilmiştir. Verilerin toplanması tamamlanmış olup, analiz süreci içerik analizi yöntemiyle sürdürülecektir. Elde edilecek veriler doğrultusunda, ebeveynlerin oyun temelli etkinliklere katılımının hem çocuklarıyla ilişkilerine hem de kendi ebeveynlik rollerine etkileri çok boyutlu şekilde değerlendirilecektir. Bulgulara dayalı olarak öneriler sunulması planlanmaktadır.

Anahtar Kelimeler: Oyun temelli etkinlik, bebek kütüphanesi, ebeveyn deneyimi, içerik analizi, etkileşim

PLAY EXPERIENCE IN THE BABY LIBRARY: A QUALITATIVE STUDY OF PARENTS' PARTICIPATION PROCESS

Nida KILINÇ¹, Arzu AYDIN², Şehnaz CEYLAN³

¹ Asst. Prof., Karabük University, Karabük, Türkiye, nidakilinc@karabuk.edu.tr

² Lecturer, Karabük University, Karabük, Türkiye, arzuucar@karabuk.edu.tr

³ Prof., Karabük University, Karabük, Türkiye, sehnazceylan@karabuk.edu.tr

Abstract

Play is one of the most natural and effective learning tools that supports children's cognitive, social-emotional, language, and motor development in early childhood. In this context, baby libraries are significant public spaces that introduce children to books and play at an early age while offering interactive learning environments through active parental involvement. Participation in play-based activities not only supports child development but also strengthens the parent-child relationship and provides meaningful experiences that may transform parenting practices. Today, early childhood policy frameworks increasingly adopt a holistic approach that considers not only the child but also the family as part of the developmental ecosystem. Within this approach, the parent is positioned as an active participant who observes, learns, and transforms through play. In this regard, play-based library experiences contribute both to reshaping parenting practices and enriching the quality of public learning environments. This study aims to examine the experiences and perceived changes of parents who participated in play-based activities conducted in a baby library. The research focuses on themes such as expectations, parent-child interactions, evolving perspectives on play, changes in parenting approaches, and sense of community. Designed as a qualitative study, data were collected through a semi-structured interview form developed by the researchers. Interviews were conducted with parents

who attended at least three play sessions in baby libraries. Data collection has been completed, and the analysis will be conducted using content analysis. The study aims to explore the multifaceted effects of parental involvement in play-based activities on both the parent and the child. Based on the findings, practical recommendations will be developed.

Keywords: Play-based activity, baby library, parental experience, content analysis, parent–child interaction

ÇOCUĞU OYUN TERAPİSİ İLE DESTEKLENME SÜRECİ: BİR OLGU SUNUMU

Merve PEHLİVAN¹

¹ Öğretim Görevlisi, İstanbul Kent Üniversitesi, İstanbul, Türkiye,
merve.pehlivan@kent.edu.tr

Öz

Amaç: Bu çalışmanın amacı, erken çocukluk döneminde öfke kontrolü güçlüğü yaşayan bir çocuğun oyun terapisi süreciyle desteklenmesini ve bu sürecin sosyal-duygusal gelişimine olan etkilerini vaka sunumu eşliğinde ortaya koymaktır.

Olgu: 3 yaş 8 aylık bir erkek çocuk, yoğun öfke nöbetleri, ağlama krizleri ve uyaranlara ani tepkiler nedeniyle kliniğe başvurmuştur. İlk değerlendirme sürecinde aileyle iki görüşme yapılmış; ardından çocuk ve ebeveyniyle birlikte MEM (Marschak Etkileşim Metodu) uygulanmıştır. MEM bulguları, ebeveyn-çocuk etkileşiminde sınırlı sınır koyma, duyguları birlikte düzenleyememe, birliktelik ve temas kurmakta güçlük yaşandığını göstermiştir. Bu bulgular doğrultusunda ailenin destek ihtiyacı belirlenmiş ve önce bağlanma odaklı oyun terapisi daha sonra deneyimsel oyun terapisi sürecine geçilmiştir.

Bulgular: Oyun terapisi sürecinin ilerleyen seanslarında çocuğun öfke ifadesi ve duygusal dışavurumu daha sembolik hale gelmiş, agresif davranışlarda belirgin azalma gözlemlenmiştir. Terapötik ilişki içinde, çocuk duygularını oyun yoluyla ifade etmeye başlamış ve sözel iletişimde artış gözlenmiştir. Aileyle yapılan düzenli geri bildirim görüşmeleri sayesinde ebeveynlerin yaklaşımları daha tutarlı hale gelmiş, ev içi ilişkilerde pozitif değişiklikler kaydedilmiştir.

Sonuç: Bu olgu, oyun terapisinin erken çocukluk döneminde görülen duygusal düzenleme güçlüklerinde etkili bir müdahale yöntemi olabileceğini

göstermektedir. Ayrıca ebeveyn iş birliği ve ilişki odaklı yaklaşımın terapötik sürecin başarısında kritik rol oynadığı vurgulanmaktadır. Erken müdahale, gelişimsel izlem ve disiplinler arası çalışmanın önemi bir kez daha ortaya konmuştur.

Anahtar Kelimeler: Oyun terapisi, öfke regülasyonu, ebeveyn-çocuk etkileşimi, duygusal gelişim

THE PROCESS OF SUPPORTING THE CHILD WITH PLAY THERAPY: A CASE REPORT

Merve PEHLİVAN¹

¹ Lecturer, İstanbul Kent University, İstanbul, Türkiye, merve.pehliivan@kent.edu.tr

Abstract

Objective: This study aims to present the support process of a young child experiencing difficulties with anger regulation through play therapy, and to examine the effects of this process on the child's social-emotional development through a case study.

Case: A 3-year and 8-month-old boy was referred to the clinic due to intense tantrums, crying spells, and sudden reactions to stimuli. During the initial assessment phase, two interviews were conducted with the family, followed by the administration of the Marschak Interaction Method (MIM) with the child and the parent. The MIM findings indicated limited boundary-setting in the parent-child interaction, difficulties in co-regulating emotions, and challenges in establishing connection and engagement. Based on these findings, a need for family support was identified, and the process began with attachment-based play therapy, later transitioning to experiential play therapy.

Findings: In the later sessions of the play therapy process, the child's expressions of anger and emotional release became more symbolic, and a notable reduction in aggressive behaviors was observed. Within the therapeutic relationship, the child began to express emotions through play, and an increase in verbal communication was noted. Thanks to regular feedback sessions with the family, parental approaches became more consistent, and positive changes in home dynamics were recorded.

Conclusion: This case demonstrates that play therapy can be an effective intervention for emotional regulation difficulties in early childhood. It also emphasizes the critical role of parental cooperation and a relationship-based approach in the success of the therapeutic process. The importance of early intervention, developmental monitoring, and interdisciplinary collaboration is once again highlighted.

Keywords: Play therapy, anger regulation, parent-child interaction, emotional development

EBEVEYNLERİN ÇOCUKLARIYLA İLETİŞİMLERİ İLE ÇOCUKLARIN OYUN DAVRANIŞLARI ARASINDAKİ İLİŞKİ

Büşra Şura ŞİMAY¹, Hale DERE ÇİFTÇİ²

¹ MK Miracare Ebeveyn ve Çocuk Gelişimi Merkezi, Bursa, Türkiye, busrasuraa@gmail.com

² Prof. Dr., Arel Üniversitesi, Sağlık Bilimleri Fakültesi, Çocuk Gelişimi Bölümü, İstanbul, Türkiye, haledereciftci@arel.edu.tr

Öz

Amaç: Oyun çocukların yaşamındaki en önemli işlevlerinden biridir. Bebek dünyaya geldiği andan itibaren oyun yoluyla içinde yaşadığı dünyayı keşfederken, diğer yandan ebeveyniyle iletişim kurmasını kolaylaştıran yollardan biridir (Köyceğiz ve Özbey, 2019). Bu araştırma da okul öncesi dönemdeki çocuğu olan ebeveynlerin çocuklarıyla iletişim şekilleri ile çocuklarının oyun davranışları arasındaki ilişkiyi belirlemek amacıyla yapılmıştır.

Yöntem: Bu amaçla bu çalışmada da nicel araştırma yöntemlerinden ilişkisel tarama modeli kullanılmıştır. 4-6 yaşlarında çocuğu olan toplam 573 ebeveyne “Demografik Bilgi Formu”, “Anne-Baba-Çocuk İletişimini Değerlendirme Aracı (ABCİDA)” ve “Oyun Davranışları Değerlendirme Ölçeği” uygulanmıştır. Verilerin analizinde t testi, ANOVA analizi, Mann Whitney U testi, Kruskall Wallis testi ve korelasyon analizleri kullanılmıştır.

Bulgular: Çalışmada demografik değişkenler açısından ebeveyn-çocuk iletişimi ve çocukların oyun davranışlarındaki fark analizleri incelendiğinde, ebeveynin öğrenim durumlarına göre çocukları ile iletişim şekillerinde anne ve babaların çocuklarıyla iletişimlerinde konuşma, mesaj, sözsüz iletişim ve empati boyutunda anlamlı farklılık görülmüştür. Aile gelir durumuna göre anne-babaların çocuklarıyla iletişimlerinin sadece konuşma ve empati boyutlarında gelir düzeyi yükseldikçe ailelerin lehine anlamlı fark

bulunmuştur. Çocuğun cinsiyetine göre ebeveynin çocukları ile iletişimlerinin sözsüz iletişim boyutu dışındaki tüm iletişim boyutlarında kız çocuklar lehine anlamlı fark dikkati çekmektedir. Oyun davranışlarında ise erkek çocukların tüm oyun türlerinde oyun davranış düzeylerinin kızlardan daha yüksek olduğu görülmüştür. Çocuğun yaşına göre fark analizleri incelendiğinde ebeveynlerin çocuklarıyla iletişimlerinde konuşma, mesaj, sözsüz iletişim ve empati boyutunda 4 yaşındaki çocuklar lehine anlamlı farklılık gösterdiği sonucuna ulaşılmıştır. Ebeveynlerin çocuklarıyla iletişimleri ile çocukların oyun davranışları arasındaki ilişki incelendiğinde, iletişimin mesaj ve sözsüz iletişim boyutları ile çocukların fiziksel, blok, manipülatif ve dramatik oyun davranışları arasında pozitif yönde düşük ilişki; konuşma ve empati boyutları ile blok oyun ve manipülatif oyun davranışları arasında negatif yönde düşük ilişkiler tespit edilmiştir.

Sonuç: Genel olarak, ebeveynlerin çocuklarıyla kurdukları iletişim ve çocukların oyun davranışlarında bazı demografik değişkenlere göre fark bulunurken, ebeveynlerin oyun davranışları arasında bazı oyun türleri arasında ilişki olduğu sonucuna ulaşılmıştır.

Anahtar Kelimeler: Okul öncesi çocuğu, Oyun, Aile içi iletişim, Çocukla İletişim, Oyun Davranışları

THE RELATIONSHIP BETWEEN PARENTS' COMMUNICATION WITH THEIR CHILDREN AND CHILDREN'S PLAY BEHAVIOR

Büşra Şura ŞİMAY¹, Hale DERE ÇİFTÇİ²

¹ MK Miracare Parent and Child Development Center, Bursa, Türkiye, busrasuraa@gmail.com

² Prof., Arel University, Faculty of Health Sciences, Department of Child Development, İstanbul, Türkiye, haledereciftci@arel.edu.tr

Abstract

Purpose: Play is one of the most important functions in a child's life. From the moment a baby is born, play becomes a means through which they explore the world around them, while also serving as one of the ways that facilitates communication with their parents. This study was conducted to determine the relationship between the communication styles of parents with preschool-aged children and their children's play behaviors.

Method: For this purpose, the relational survey model, one of the quantitative research methods, was used in the study. A total of 573 parents with children aged between 4 and 6 were administered the "Demographic Information Form," the "Parent-Child Communication Assessment Tool (PCCAT)," and the "Play Behavior Assessment Scale." In the analysis of the data, t-test, ANOVA, Mann-Whitney U test, Kruskal-Wallis test, correlation analyses were used.

Findings: When the differences in parent-child communication and children's play behaviors were analyzed in terms of demographic variables, significant differences were found in the dimensions of speech, messaging, nonverbal communication, and empathy in relation to parents' education levels. According to family income, significant differences in favor of higher-income families were observed only in the dimensions of speech and empathy. Regarding the child's gender, significant differences in favor of girls were

noted in all communication dimensions except for nonverbal communication. However, in terms of play behaviors, boys demonstrated higher levels across all types of play compared to girls. When analyzing differences based on the child's age, it was found that communication between parents and children showed significant differences in favor of 4-year-old children in the dimensions of speech, messaging, nonverbal communication, and empathy. When the relationship between parents' communication with their children and the children's play behaviors was examined, a low positive correlation was identified between the messaging and nonverbal communication dimensions and children's physical, block, manipulative, and dramatic play behaviors. Additionally, low negative correlations were found between the speech and empathy dimensions and children's block and manipulative play behaviors.

Conclusion: Overall, while differences were found in parent-child communication and children's play behaviors based on certain demographic variables, it was concluded that there is a relationship between some types of parental communication and specific types of children's play behaviors.

Keywords: Preschool child, play, family communication, parent-child communication, play behaviors

OYUNLARIN TERAPÖTİK ETKİSİ: BİBLİYOMETRİK BİR ANALİZ

Neslihan ÖZGÜL ÇAKMAK¹, Ender DURUALP²

¹ Ankara Üniversitesi, Sağlık Bilimleri Enstitüsü, Çocuk Gelişimi Doktora Öğrencisi, Ankara, Türkiye, nocakmak@ankara.edu.tr

² Prof. Dr., Ankara Üniversitesi, Sağlık Bilimleri Fakültesi, Çocuk Gelişimi Bölümü, Ankara, Türkiye, durualp@ankara.edu.tr

Öz

Amaç: Bu çalışmanın amacı Web Of Science (WoS) veri tabanında yer alan oyunun terapötik etkisi alanın sosyal, kavramsal ve entelektüel yapısının bibliyometrik analizle belirlenmesidir.

Yöntem: Bu kapsamda TS= (child* OR adolecen*) AND TS= (“play therapy” OR “therapeutic play” OR “play-based intervention”) arama stratejisi ile 09.05.2025 tarihine kadar olan (n: 1097) tüm yayınlar çalışma kapsamına alınmıştır. Verilerin analizi R paket programı üzerinden Biblioshiny uygulaması kullanılarak gerçekleştirilmiş, frekans ve yüzde değerlerinden, bağlantı haritaları ve çizgi grafiklerinden faydalanılmıştır.

Bulgular: İncelenen çalışmaların yıllık %3,35 oranında büyüme gösterdiğini ve %11,12 oranında uluslararası iş birliği içinde gerçekleştirildiğini görülmüştür. 1097 çalışmada toplam 3136 yazar yer almış, çalışma başına iş birliği oranı %3,35 olarak belirlenmiştir. Alandaki ilk çalışmalar 1945 yılında yayınlanmış, en çok çalışma ise 2024 yılında gerçekleştirilmiştir. Uluslararası iş birliği en sık olarak Avustralya- Birleşik Krallık (UK) ve UK- İtalya arasında gerçekleşmiştir. Alandaki en fazla yayın The Family Journal’da yayınlanmıştır. Çalışmaların daha çok çocuklarda oyun terapisi ve etkileri konusuna yoğunlaştığı, ancak son dönemlerde bu oyunların otizm spektrum bozukluğu olan çocuklara ile dikkat eksikliği ve hiperaktivitesi (DEHB) olan çocuklara etkileri üzerine çalışmaların

arttığı, “duygu düzenleme” ve “bağlanma” gibi konulara ise ilginin azaldığını görülmüştür. Yapılan analizlerde çocuklara yönelik müdahalelerin özellikle anksiyete, stres, sağlık yönetimi ve hastane ortamlarında kullanıldığını; ergenlerde oyun terapisi, psikoterapi, travma ve depresyon gibi ruh sağlığı temelli uygulamalara odaklanıldığını görülmüştür. Eğitim ortamlarında ise oyun temelli müdahalelerin özellikle DEHB ve gelişimsel zorluklar yaşayan çocuklar üzerindeki etkisi üzerinde çalışmalar literatürde yer almaktadır.

Sonuç: Araştırma sürecinde, kavramsal, sosyal ve entelektüel yapıya ilişkin elde edilen bulgular literatür doğrultusunda ele alınmış ve oyunların terapötik etkileriyle ilgili olarak son dönemde ön plana çıkan ve uluslararası iş birliği gerektiren konularda daha fazla çalışma yapılması gerektiği vurgulanmıştır. Ayrıca, uzmanlara sunulan bu bibliyometrik veriler üzerinden literatürdeki eksikliklerin tespit edilip, bu boşluklara odaklanılması önerilmiştir.

Anahtar Kelimeler: Bibliyometrik analiz, Oyun temelli müdahale, Oyun terapisi, Terapötik oyun

THE THERAPEUTIC EFFECT OF GAMES: A BIBLIOMETRIC ANALYSIS

Neslihan ÖZGÜL ÇAKMAK¹, Ender DURUALP²

¹ Ankara University, Institute of Health Sciences, Child Development PhD Student, Ankara, Türkiye, nocakmak@ankara.edu.tr

² Prof., Ankara Üniversitesi, Faculty of Health Sciences, Department of Child Development, Ankara, Türkiye, durualp@ankara.edu.tr

Abstract

Purpose: The aim of this study is to conduct a bibliometric analysis of publications on the therapeutic effects of play in the Web of Science database and to identify the social, conceptual, and intellectual structure of the field.

Method: In this context, all publications up to 09.05.2025 (n = 1097) were included in the study using the search strategy TS = (child* OR adolescen*) AND TS = ("play therapy" OR "therapeutic play" OR "play-based intervention"). The data were analyzed using the Biblioshiny application within the R package, utilizing frequencies and percentages, line graphs, and network maps.

Findings: The analyzed studies demonstrated an annual growth rate of 3.35%, with 11.12% involving international collaboration. A total of 3,136 authors contributed to the 1,097 studies, resulting in an average collaboration rate of 3.35 authors per study. The earliest publications in the field date back to 1945, with the highest number of studies published in 2024. International collaborations most frequently occurred between Australia and the United Kingdom (UK), and between the UK and Italy. The journal with the highest number of publications in this field was The Family Journal. The studies predominantly focused on play therapy and its effects in children; however, in recent years, there has been an increase in research on the effects of these interventions on children with autism spectrum disorder and attention deficit

hyperactivity disorder (ADHD), while interest in topics such as “emotion regulation” and “attachment” has declined. The analyses revealed that interventions targeting children were primarily applied in contexts related to anxiety, stress, health management, and hospital settings. In adolescents, the focus was on mental health-oriented applications such as play therapy, psychotherapy, trauma, and depression. In educational settings, studies in the literature have primarily examined the impact of play-based interventions on children with ADHD and developmental difficulties.

Conclusion: All findings related to the conceptual, social, and intellectual structure were discussed in the context of the existing literature. It is recommended that future studies be conducted through international collaboration, particularly on the therapeutic effects of play and on emerging areas identified as recently influential. Additionally, experts are encouraged to examine the bibliometric data presented in this study and focus on topics where gaps in the literature have been identified.

Keywords: Bibliometric analysis, play-based intervention, play therapy, therapeutic play

BİLECİK'TE OYNANAN GELENEKSEL ÇOCUK OYUNLARININ İNCELENMESİ

**Raif ZİLELİ¹, Ümit KAHRAMAN², Medera HALMATOV³, Tuba MUMCU⁴,
Asude BAYRAM⁵, Eda AKPINAR DOĞAN⁶**

¹ Prof. Dr., Bilecik Şeyh Edebali Üniversitesi, Sağlık Bilimleri Fakültesi, Çocuk Gelişimi Bölümü, Bilecik, Türkiye raif.zileli@bilecik.edu.tr

² Doç. Dr., Bilecik Şeyh Edebali Üniversitesi, Sağlık Bilimleri Fakültesi, Çocuk Gelişimi Bölümü, Bilecik, Türkiye umit.kahraman@bilecik.edu.tr

³ Doç. Dr., Bilecik Şeyh Edebali Üniversitesi, Sağlık Bilimleri Fakültesi, Çocuk Gelişimi Bölümü, Bilecik, Türkiye medera.halmatov@bilecik.edu.tr

⁴ Dr. Öğr. Üyesi, Bilecik Şeyh Edebali Üniversitesi, Sağlık Bilimleri Fakültesi, Çocuk Gelişimi Bölümü, Bilecik, Türkiye tuba.erfidan@bilecik.edu.tr

⁵ Arş. Gör., Bilecik Şeyh Edebali Üniversitesi, Sağlık Bilimleri Fakültesi, Çocuk Gelişimi Bölümü, Bilecik, Türkiye asude.bayram@bilecik.edu.tr

⁶ Arş. Gör., Bilecik Şeyh Edebali Üniversitesi, Sağlık Bilimleri Fakültesi, Çocuk Gelişimi Bölümü, Bilecik, Türkiye eda.akpinar@bilecik.edu.tr

Öz

Amaç: Bu araştırma, geçmişten günümüze unutulmaya yüz tutmuş çocuk oyunlarının günümüzde tekrar gençler arasında yaygınlaşması durumunda, gençlerin ailelerine, okullarına, tarihimize, kültürel farkındalıklarının ve ilgilerinin artarak bakış açılarının değişmesine katkı sağlayabilir miyiz?" sorusuna cevap aramak amacıyla gerçekleştirilmiştir. Bu amaç için çalışma kapsamında, Bilecik ilinde geçmişten günümüze çocukların oynadığı oyunlar ve bu oyunların çocuklarda oluşturdıkları duygular tespit edilmiştir.

Gereç ve Yöntem: Bilecik ilinde geçmişten günümüze oynanan oyunların derlenmesi ve bu oyunların çocuklarda meydana getirdiği duygu değişikliklerini incelemeye yönelik olan bu çalışma nitel araştırma modelinde olup temel nitel araştırma olarak desenlenmiştir. Bilecik'te daha önce oynanan ve araştırmacılar tarafından derlenen oyunlardan dört

tanesi ortaokul öğrencilerine (5., 6., 7., 8. sınıf) oynatılmıştır. Oyunların oynanmasının ardından öğrencilerle yarı yapılandırılmış görüşme formu ile görüşmeler gerçekleştirilmiştir. Görüşmeler neticesinde ulaşılan veriler, içerik analizi yöntemi ile analiz edilerek kod, alt tema ve temalar elde edilmiştir.

Bulgular: Araştırmada, katılımcıların oyunu neye benzettiklerini öğrenmek amacıyla “Oyunu benzetiyorum” cümlesini tamamlamaları istenmiştir. Bu kapsamda elde edilen metaforlar “duygular/hisler, hayal gücü, eğlence, rekabet, günlük yaşam, ilişkiler ve eleştirel yaklaşım” olmak üzere yedi tema altında toplanmıştır. Metaforlardan “eğlence” öğrencilerin en çok ürettiği metafor olarak karşımıza çıkmaktadır. Ek olarak oynadıkları geleneksel oyun ile ilgili düşünceleri toplanmış, bu duygular olumlu, olumsuz ve nötr olmak üzere üç alt tema altında toplanmıştır.

Tartışma ve Sonuç: Araştırma sonucunda çocukların genellikle oyunları eğlenceli buldukları sonucuna ulaşılmıştır. Geleneksel oyunlar ilgili olumlu, olumsuz ve nötr görüşler bulunmaktadır. Geleneksel oyunlar çocuklar tarafından çok bilinmediği ve ilk defa deneyimlendikleri için olumsuz görüşlerin de olması olası bir durum olarak görülmüştür. Gözel ve Gündoğdu’nun (2020), ilkokul, ortaokul ve lise öğrencileri ile yaptıkları çalışmada, bu çalışma ile paralel olarak eğlence, arkadaş, iyi vakit geçirme gibi metaforların ortaya çıktığı söylenebilir. Bu oyunların yaygınlaştırılmasının hem kültür aktarımına fayda sağlayacağı hem de çocukların dijital oyunlara bağımlılığını azaltacağı düşünülmektedir.

Anahtar Kelimeler: Bilecik, çocuk gelişimi, geleneksel, ortaokul, oyun.

ANALYSIS OF TRADITIONAL CHILDREN'S PLAYS PLAYED IN BİLECİK

**Raif ZİLELİ¹, Ümit KAHRAMAN², Medera HALMATOV³, Tuba MUMCU⁴,
Asude BAYRAM⁵, Eda AKPINAR DOĞAN⁶**

¹ Prof., Bilecik Şeyh Edebali University, Faculty of Health Sciences, Department of
Child Development, Bilecik, Türkiye raif.zileli@bilecik.edu.tr

² Assoc. Prof., Bilecik Şeyh Edebali University, Faculty of Health Sciences, Department of
Child Development, Bilecik, Türkiye umit.kahraman@bilecik.edu.tr

³ Assoc. Prof., Bilecik Şeyh Edebali University Faculty of Health Sciences, Department of
Child Development, Bilecik, Türkiye medera.halmatov@bilecik.edu.tr

⁴ Asst. Prof., Bilecik Şeyh Edebali University, Faculty of Health Sciences, Department of
Child Development, Bilecik, Türkiye tuba.erfidan@bilecik.edu.tr

⁵ Res. Asst., Bilecik Şeyh Edebali University, Faculty of Health Sciences, Department of
Child Development, Bilecik, Türkiye asude.bayram@bilecik.edu.tr

⁶ Res. Asst., Bilecik Şeyh Edebali University, Faculty of Health Sciences, Department of
Child Development, Bilecik, Türkiye eda.akpinar@bilecik.edu.tr

Abstract

Aim: This research was carried out in order to find an answer to the question: 'Can we contribute to the change of perspectives of young people by increasing their cultural awareness and interest in their families, schools, and our history, if children's plays, which have been forgotten from the old days to the present day, become widespread among young people again today?'. For this reason, in the research, the plays played by children from the old days to the present day in Bilecik province and the emotions created by these plays in children were determined.

Materials and Method: This study, which aims to compile the plays played from past to present in Bilecik province and to examine the emotional changes caused by these plays in children, is in the qualitative research model and is designed as basic qualitative research. Four of the plays previously played

in Bilecik and compiled by the researchers were played by middle school students (5th, 6th, 7th, 8th grade). After the plays were played, interviews were conducted with the students using a semi-structured interview form. The data obtained as a result of the interviews were analyzed by content analysis method and codes, sub-themes and themes were created.

Findings: In the study, the participants were requested to fill the sentence “I liken the play to” in order to find out what they liken the play to. The metaphors obtained in this context were grouped under seven themes: “emotions/feelings, imagination, entertainment, competition, daily life, relationships and critical approach”. Among the metaphors, “fun” was the most frequently produced metaphor by the students. In addition, their feelings about the traditional play they played were collected and these feelings were grouped under three sub-themes: positive, negative and neutral.

Discussion and Conclusion: As a consequence of the research, it was concluded that children generally found the plays fun. There are positive, negative and neutral opinions about traditional plays. Since traditional plays are not well known by children and they experience them for the first time, it was seen as a possible situation that there may be negative opinions. In the study conducted by Gözel and Gündoğdu (2020) with primary, secondary and high school students, it can be said that metaphors such as fun, friends, having a good time emerged in parallel with this study. It is thought that the popularization of these plays will both benefit the transfer of culture and reduce children’s addiction to digital plays.

Keywords: Bilecik, child development, traditional, secondary school, play.

RİSK GRUBU ÇOCUKLARDA GELİŞİM VE İYİLEŞME ARACI OLARAK OYUN

Selvinaz SAÇAN¹, Fatma OKLAN²

¹ Prof. Dr., Aydın Adnan Menderes Üniversitesi, Sağlık Bilimleri Fakültesi, Çocuk Gelişimi Bölümü, Aydın, Türkiye, selvinaz.sacan@adu.edu.tr

² Prof. Dr., Sağlık Bilimleri Üniversitesi, Gülhane Sağlık Bilimleri Fakültesi, Çocuk Gelişimi Bölümü, Ankara, Türkiye, fatma.elibol@sbu.edu.tr

Özet

Giriş ve Amaç: Çocukların sağlıklı büyüme ve gelişimleri; yeterli ve dengeli beslenme, sağlık hizmetlerine erişim, duyarlı bakım verenlerin varlığı, keşfetme ve öğrenme fırsatlarının desteklenmesi ve her türlü ihmal ile istismardan korunma önlemleriyle mümkün olabilir. Bu ihtiyaçların karşılanması, çocukların temel yaşama haklarının yanı sıra, gelişimlerini de doğrudan etkiler. Özellikle anne-baba veya bakım veren ile çocuk arasındaki ilişkinin güçlendirilmesine yönelik müdahalelerin, çocukların bilişsel, duygusal ve sosyal gelişimlerinde önemli rol oynadığı görülmektedir. Anne-baba veya bakım veren-çocuk ilişkisini güçlendiren en önemli araçlardan biri oyundur. Bu derlemenin amacı, risk altındaki çocuklarda oyunun gelişim ve iyileşme sürecindeki rolünü incelemektir.

Gövde: Bu çalışmada, oyunun bebeklikten ergenliğe kadar gelişimsel olarak nasıl değiştiği ve risk altındaki çocuklarda nasıl bir işleve sahip olduğu, güncel araştırmalar ışığında ele alınmaktadır. İhmal, istismar, yoksulluk, özel gereksinimlilik, savaş, göç ve suça sürüklenme gibi nedenlerle gelişimleri risk altında olan çocukların en temel ihtiyacı, kendilerini fiziksel ve duygusal olarak güvende hissetmeleridir. Bugün ortamının sağlanmasında, çocukların sabırlı, istikrarlı ve şefkatli bir bakım verene duydukları ihtiyaç kritik öneme sahiptir. Oyun, bu bağlamda, çocuk ile bakım veren arasındaki bağı güçlendiren temel araçlardan biridir. Çocuk, oyun aracılığıyla kendini ifade eder, yaşadıklarını

anlamlandırır, çevresini keşfeder ve baş etme becerilerini geliştirir. Yaş ve gelişim düzeyine uygun oyunlar hem beyin gelişimini destekler hem de ebeveyn-çocuk etkileşimini zenginleştirerek güvenli bağlanmanın oluşmasına katkı sağlar. Oyun sırasında kurulan neşe, uyum ve karşılıklı iletişim, çocuğun stres tepkisini düzenler ve duygusal dengesini yeniden kazanmasına yardımcı olur.

Sonuç: Oyun, çocuk gelişiminin ayrılmaz bir parçası olup hem günlük yaşamla baş etmede hem de travmaların iyileştirilmesinde etkili bir araçtır. Son yıllarda yapılan çalışmalar, özellikle travma yaşamış çocuklarda oyun temelli müdahalelerin psikolojik iyileşmeyi desteklediğini ortaya koymaktadır. Bu nedenle oyun hem gelişimsel destek hem de terapötik müdahale aracı olarak profesyonel uygulamalarda öncelikli bir yer tutmalıdır.

Anahtar Kelimeler: Oyun, risk grubu çocuk, gelişim, iyileşme.

PLAY AS A DEVELOPMENT AND HEALING TOOL IN RISK GROUP CHILDREN

Selvinaz SAÇAN¹, Fatma OKLAN²

¹ Prof., Aydın Adnan Menderes University, Faculty of Health Sciences, Department of Child Development, Aydın, Türkiye, selvinaz.sacan@adu.edu.tr

² Prof., University of Health Sciences, Gülhane Faculty of Health Sciences, Department of Child Development, Ankara, Türkiye, fatma.elibol@sbu.edu.tr

Abstract

Introduction and Objective: The healthy growth and development of children depend on adequate and balanced nutrition, access to health services, the presence of responsive caregivers, opportunities for exploration and learning, and protection from all forms of neglect and abuse. Meeting these needs not only supports children's basic rights but also has a direct impact on their developmental outcomes. In particular, interventions aimed at strengthening the caregiver-child relationship have been shown to play a significant role in children's cognitive, emotional, and social development. One of the most important tools that strengthen the parent-child relationship is play. The aim of this review is to examine the role of play in the developmental and healing processes of children at risk.

Main Body: This review explores how play evolves developmentally from infancy to adolescence and examines its function in children at risk, based on recent research. Children whose development is threatened by factors such as neglect, abuse, poverty, special needs, war, migration, or involvement in crime have a fundamental need to feel physically and emotionally safe. To foster this sense of security, children require patient, consistent, and nurturing caregivers. In this context, play is a vital tool that helps strengthen the bond between children and their caregivers. Through play, children express themselves, make sense of their experiences, explore their environment, and

develop coping skills. Age-appropriate play supports brain development while also enriching parent-child interaction, thus contributing to the formation of secure attachment. The joy, synchrony, and communication established during play help regulate the child's stress responses and restore emotional balance.

Conclusion: Play is an indispensable component of child development and serves as an effective tool both in coping with daily challenges and in recovering from more serious trauma. Recent studies provide strong evidence that play-based interventions support psychological healing in traumatized children. Therefore, play should be considered a key element in both developmental support and therapeutic interventions.

Keywords: Play, risk group child, development, healing.

GÜÇ KİMDE?: ÇOCUKLARIN OYUNDAKİ GÜÇ DİNAMİKLERİ

Gizem ALVAN¹, Mine GÖL GÜVEN²

¹ Doktora Adayı, Boğaziçi Üniversitesi Öğrenme Bilimleri Doktora Programı,
İstanbul, Türkiye, gizemalvan@gmail.com

² Doç. Dr., Boğaziçi Üniversitesi Temel Eğitim Bölümü, Öğrenme Bilimleri Programı,
İstanbul, Türkiye, mine.golguven@boun.edu.tr

Öz

Bu çalışmada, çocuklar arasındaki güç dinamiklerini serbest oyun zamanında eleştirel pedagoji perspektifinden (Freire, 1970) incelenmesi amaçlanmaktadır. Çocukların oyun sırasında nasıl seçimler yaptığı, güç dinamiklerine nasıl karşı çıktığı ya da onları yeniden ürettiği, akranlar arası karar alma süreçlerine nasıl katıldıkları araştırılmaktadır. Araştırmada cevaplandırılmaya çalışılan soru: Serbest oyun zamanında çocuklar ve öğretmenler arasındaki güç dinamiklerin oyun üzerinde nasıl bir rol oynar?

Yöntem: Çalışmada katılımcılar, bir anaokulu sınıfında bulunan 18 çocuk ve iki sınıf öğretmeninden oluşmaktadır. Veri serbest oyun zamanlarında yapılan nitel gözlemler yoluyla toplanmış ve Braun ve Clarke'ın (2022) yansıtılmalı tematik analiz yöntemiyle analiz edilmiştir. Bu yöntem, çocuklar arasındaki ilişkisel güç örüntülerini ve bunların çocukların eylemlerini nasıl şekillendirdiğini derinlemesine inceleme olanağı sunmuştur.

Bulgular: Çocuklar arasındaki güç dinamiklerinin değişken ve ortaklaşa inşa edilen yapılar olduğu görülmüştür. Bazı çocuklar, görevler vererek veya oyunun anlatısını yönlendirerek baskın roller üstlenmiş, çoğu zaman yetişkin liderliğindeki yapıları tekrar etmiştir. Ancak bu roller duruma bağlı olarak şekillenmiş ve zaman zaman akranlar tarafından sorgulanmıştır. Güce yönelik direniş de gözlemlenmiştir; çocuklar öğretmen yönlendirmelerine veya akran otoritesine ince yollarla karşı çıkarak, örneğin izinsiz oyun başlatarak ya da

grup oyunundan çekilerek bu durumu ortaya koymuşlardır. Blok oyunları gibi paylaşılan alanlarda oynanan oyunlarda kararlar ortaklaşa alınmış, liderliğin organik biçimde el değiştirmesiyle kolektif faillik anları deneyimlenmiştir. Çocukların bu güç ilişkilerindeki özneleşen eylemleri, akran etkileşimleri, mekânın sınırlandırılması ve yetişkin varlığı tarafından şekillenmiştir.

Sonuç: Çocuklar farklı biçimlerde failliğini ortaya koymuş olsa da, güç kullanımları çoğunlukla yetişkin gözetimiyle sınırlandırılmıştır. Eleştirel pedagojik bir bakış açısıyla değerlendirildiğinde, gücün sadece yetişkinler tarafından uygulanmadığı; aynı zamanda çocuklar arasında da yetişkinden kopyalanan güç örüntüleri deneyimlendiği ve zaman zaman buna direniş gösterildiği görülmektedir. Bu etkileşimler, çocukların güce erişebilmeleri ve oyun ortamları üzerinde kontrol sahibi olabilmeleri için olanaklar yaratılması gerektiğini; böylece çocukların bakış açılarını ve kararlarının deneyimlerini gerçekten şekillendirebileceği ortamların önemini ortaya koymaktadır.

Anahtar Kelimeler: Oyunda faillik, çocuklar arası güç dinamikleri, oyunda karar alma, çocuk failliği

WHO'S GOT THE POWER?: CHILDREN'S POWER DYNAMICS IN PLAY

Gizem ALVAN¹, Mine GÖL GÜVEN²

¹ Ph.D. (C), Boğaziçi University Learning Sciences Program, İstanbul, Türkiye,
gizemalvan@gmail.com

² Assoc. Prof., Boğaziçi University, Department of Primary Education, Preschool Education
Program, İstanbul, Turkey, mine.golguven@boun.edu.tr

Abstract

This study aims to analyse power dynamics among children during free play in a preschool classroom from a critical pedagogical perspective (Freire, 1970). It explores how children make choices, how they resist or reproduce power structures, and how they engage in peer-led decision-making processes. The research question is: How do power dynamics among children and teachers play a role during free play?

Method: Participants included 18 children and two homeroom teachers in a preschool classroom. Data were collected through qualitative observations during free play and analysed by using Braun and Clarke's (2022) reflexive thematic analysis. This approach enabled an in-depth exploration of relational power patterns among children and how these shaped children's agentic actions.

Findings: Power dynamics among children were found to be changeable and co-constructed. Some children adopted dominant roles by assigning tasks or controlling play narratives, often repeating adult-led structures. However, these roles were dependents on situation and occasionally challenged by peers. Resistance to power also emerged, as children subtly opposed teacher directives or peer control, for instance by initiating unauthorised plays or withdrawing from group play. Collaborative decision-making, particularly

in shared spaces like block corners, allowed leadership to shift organically, demonstrating moments of collective agency. Children's agentic actions in these dynamics were shaped by peer interactions, spatial control, and adult presence.

Conclusion: The findings suggest that while children exercised agency in various forms, their use of power was often constrained by adult supervision. From a critical pedagogical perspective, power was not only exercised by adults but also negotiated and sometimes resisted among children. These interactions highlight the need to enable children to access power and have control over play environments where children's voices and decisions can genuinely shape their experiences.

Keywords: Agency in play, children's power dynamics, decision-making in play, children's agency

ROMAN ÇOCUKLARI DESTEKLEMEDE OYUNUN ROLÜ: İSTANBUL'UN DEZAVANTAJLI MAHALLELERİNDE TOPLUM MERKEZLERİ

Mine GÖL GÜVEN¹

¹ Doç. Dr., Boğaziçi Üniversitesi, Temel Eğitim Bölümü, Okul Öncesi Öğretmenliği Programı,
İstanbul, Türkiye, mine.golguven@boun.edu.tr

Özet

Bu çalışma, İstanbul'un dezavantajlı mahallelerinde yaşayan Roman çocukların toplum merkezleri aracılığıyla nasıl desteklendiğini ve bu süreçte **oyunun** nasıl bir rol oynadığını incelemektedir. Roman toplulukları, süregelen toplumsal dışlanma ve yerinden edilme tehdidiyle karşı karşıya kalmakta, bu durum günlük yaşamlarını krize açık hale getirmektedir. Bu bağlamda Roman çocukları, ekonomik yoksunluk, güvensiz yaşam alanları ve sınırlı sosyal/fiziksel kaynaklar nedeniyle çok boyutlu kırılganlıklar yaşamaktadır.

Araştırma, İstanbul'un Kuştepe ve Tarlabası mahallelerinde faaliyet gösteren, Roman çocuklara yönelik akademik ve **oyun temelli etkinlikler** sunan iki toplum merkezinde yürütülmüştür. Altı aylık bir süreçte gerçekleştirilen altı ziyaret kapsamında etnografik yöntem kullanılmıştır. Veri toplama sürecinde; mahallede yürüyüşler, çocuklarla birlikte yapılan beden ve çiçek haritaları, etkinlik gözlemleri ve çocuklar ile yetişkinlerle yapılan yapılandırılmamış görüşmeler gibi çeşitli stratejiler kullanılmıştır. Bu yöntemlerle çocukların ve yetişkinlerin birbirlerini nasıl algıladıkları, çevreyi nasıl deneyimledikleri ve merkezlerde gerçekleştirilen faaliyetlere nasıl katıldıkları derinlemesine incelenmiştir.

Veriler, Scannell ve Gifford (2010) tarafından geliştirilen **Yer Bağlılığı Kuramı** çerçevesinde analiz edilmiştir. Analiz sonucunda üç temel unsur öne çıkmıştır: *İnsanlar* (etnik kökenin paylaşılması), *Mekân* (toplum merkezinin mahallede olup olmaması) ve *Süreç/Etkinlikler* (akademik destek ve oyunun karşılaştırılması). Bulgular, çocukların güvenilir yetişkinlerle kurdukları

ilişkiler, kendilerini güvende hissettikleri fiziksel ortamlar ve özellikle **oyun yoluyla** kurulan etkileşimlerin, çocukların yeniden güven geliştirmelerine ve zorluklarla başa çıkmalarına katkı sağladığını göstermektedir.

Sonuç olarak, yalnızca toplum merkezinin fiziksel olarak mahallede bulunması belirleyici olmadığı gözlemlenmiştir. Merkezlerin sunduğu **oyun temelli** güvenli ortamlar ve ilişki temelli yaklaşımlar, çocukların dayanıklılık geliştirmeleri açısından kritik öneme sahiptir. Bu nedenle, yerel ve ulusal ölçekte politika yapıcılarının, dezavantajlı bölgelerde oyun odaklı topluluk destek programlarını maddi ve mekânsal olarak sürdürülebilir kılmaları önerilmektedir.

Anahtar Kelimeler: Roman çocuklar, toplum merkezleri, yer bağlılığı, oyun

THE ROLE OF PLAY IN SUPPORTING ROMA CHILDREN: COMMUNITY CENTERS IN DISADVANTAGED NEIGHBORHOODS OF ISTANBUL

Mine GÖL GÜVEN¹

¹ Assoc. Prof., Boğaziçi University, Department of Primary Education, Preschool Education Program, İstanbul, Türkiye, mine.golguven@boun.edu.tr

Abstract

This study investigates how Roma children living in disadvantaged neighborhoods are supported by community centers, with a specific focus on the role of play. Due to persistent marginalization and the constant threat of displacement, Roma communities frequently experience daily crises. Roma children, in particular, are rendered vulnerable by economic hardship, unsafe living conditions, and limited access to social and physical resources.

The research was conducted in two community centers located in Kuştepe and Tarlaabaşı, İstanbul, both of which provide academic and play-based activities for Roma children. Employing an ethnographic methodology, I conducted six visits over a six-month period. Data collection involved a range of strategies including walking tours in the neighborhood, participatory mapping exercises with children (e.g., body maps and flower maps), observations of center activities, and unstructured conversations with children and adults. These methods aimed to capture diverse perspectives on adult-child relationships, the physical and social environment of the neighborhood and centers, and the nature and significance of the activities, particularly those centered on play.

Data were analyzed through the lens of Place Attachment Theory (Scannell & Gifford, 2010), which emphasizes the emotional bonds people form with places. Three key constructs emerged from the analysis: *people* (shared ethnic background or not), *place* (whether the center is located within the neighborhood), and *process/activities* (academic support versus

play). The findings reveal that attachment to trusted adults, feeling safe in the environment, and engaging meaningfully in playful activities are central to helping children rebuild trust and develop resilience.

The study concludes that the physical location of a community center alone is insufficient to produce positive outcomes. Instead, familiarity, trust, and meaningful interaction—particularly through play—are essential. Connections formed with trusted adults in safe, playful environments support children in coping with family and community-based adversity.

The study recommends that local and national authorities invest in and sustain community-based programs that emphasize play for children in deprived areas. Policy and practice must recognize that children's sense of safety and well-being is shaped not only by space, but by the people present and the nature of the activities, especially play.

Keywords: Roma children, community centers, place attachment, play

EBEVEYNLERİN GÖZÜNDEN DİJİTAL OYUNLAR VE TERSİNE MENTORLUK ETKİLEŞİMİ

Özge ÜNSEVER¹, Ebru AYDIN YÜKSEL²

¹ Öğr. Gör., İstanbul Gelişim Üniversitesi, Sağlık Hizmetleri Meslek Yüksekokulu, Çocuk Gelişimi programı, İstanbul, Türkiye, ounsever@gelisim.edu.tr

² Dr. Öğr. Üyesi, İstanbul Kültür Üniversitesi, Eğitim Fakültesi, Temel Eğitim ABD, Okul Öncesi Öğretmenliği, İstanbul, Türkiye, e.aydin@iku.edu.tr

Öz

Amaç: Bu araştırma, erken çocukluk dönemindeki çocukların dijital oyun oynama deneyimlerinin ebeveyn perspektifinden incelenmesini amaçlamaktadır. Çalışma kapsamında, ebeveynlerin çocuklarının dijital oyun kullanımına ilişkin tutumları, uyguladıkları sınırlama stratejileri ve eşlik etme biçimleri ele alınmaktadır. Ayrıca dijital oyunların çocukların sosyal, duygusal ve bilişsel gelişimleri üzerindeki algılanan etkileri; çocukların sahip olduğu dijital bilgi ve becerilerin ebeveynler üzerindeki etkisi ve bu etkileşimler sonucunda ebeveyn-çocuk ilişkisinde ortaya çıkan yeni roller incelenmektedir. Araştırmanın kuramsal temelini Vygotsky'nin sosyokültürel öğrenme kuramı ve tersine mentorluk yaklaşımı (*reverse mentoring*) oluşturmaktadır. Bu çerçevede, dijital oyunlar aracılığıyla çocukların bilgi ve deneyimlerini ebeveynleriyle paylaşımları, öğrenmenin çift yönlü doğasına işaret eden karşılıklı etkileşim biçimlerini gündeme getirmektedir.

Yöntem: Araştırma, nitel araştırma desenlerinden durum çalışması çerçevesinde yapılandırılmıştır. Çalışma grubu, 4-8 yaş aralığında çocuğu bulunan ebeveynlerden kolay ulaşılabilirlik yoluyla seçilen 12 katılımcıdan oluşmaktadır. Veriler yarı yapılandırılmış görüşme formu aracılığıyla toplanmış; içerik analizi yoluyla çözümlenmiştir. Araştırma süreci, etik ilkeler doğrultusunda yürütülmüş ve katılımcıların görüşmeleri gönüllü katılım esasına dayalı olarak gerçekleştirilmiştir.

Bulgular Ve Tartışma: Araştırma sonucunda çocukların oynadığı dijital oyunlara dair (1) ebeveyn tutum ve davranışları, (2) ebeveyn rolü ve çocuk ile etkileşim ve (3) ebeveynin oyuna dair bilgi ve değerlendirmesi olmak üzere üç tema ve bunlara bağlı alt temalar belirlenmiştir. Ebeveyn tutum ve davranışları temasında; olumlu algılar ve kaygılar olmak üzere iki alt temaya ulaşılmıştır. Ebeveyn rolü ve çocuk ile etkileşim temasında; izleyici rol, eşlik eden rol, sınırlayıcı rol, öğrenici rol ve roller arası değişim deneyimi olmak üzere beş alt tema belirlenmiştir. Ebeveynin oyuna dair bilgi ve değerlendirmesi temasında ise; eğitsel içeriğe dikkat etme, güvenlik ve reklam içeriği farkındalığı, yaşa uygunluk değerlendirmesi ve denetim ve kontrol araçlarını kullanma alt temaları ortaya çıkmıştır. Elde edilen temalar, dijital oyunların çocuklarla ebeveynleri arasındaki etkileşim biçimlerine, ebeveynlerin bu sürece yönelik rollerine ve dijital içeriklere dair değerlendirme yaklaşımlarına ışık tutmaktadır.

Anahtar Kelimeler: dijital oyun, ebeveyn mentorluğu, erken çocukluk

DIGITAL GAMES AND REVERSE MENTORING INTERACTION THROUGH THE EYES OF PARENTS

Özge ÜNSEVER¹, Ebru AYDIN YÜKSEL²

¹ Lecturer, İstanbul Gelişim University, Vocational School of Health Services, Child Development program, İstanbul, Türkiye, ounsever@gelisim.edu.tr

² Asst. Prof., İstanbul Kültür University, Faculty of Education, Department of Elementary Education, Preschool Teaching, İstanbul, Türkiye, e.aydin@iku.edu.tr

Abstract

This study explores parents' perspectives on young children's digital game experiences. It examines parental attitudes, restriction strategies, and modes of co-participation, alongside perceived impacts of digital games on children's social, emotional, and cognitive development. The influence of children's digital literacy on parents and the evolving parent-child roles are also addressed. The theoretical framework is based on Vygotsky's sociocultural learning theory and the concept of reverse mentoring, highlighting reciprocal learning processes as children share digital experiences with parents. Using a qualitative case study design, data were collected from 12 parents of 4- to 8-year-old children via semi-structured interviews and analyzed through content analysis. Ethical principles guided the research process. Findings reveal three main themes: (1) parental attitudes and behaviors (positive perceptions, concerns), (2) parental roles and interaction (observer, co-player, restrictor, learner, and role transitions), and (3) parental knowledge and evaluation (focus on educational content, safety and advertising awareness, age appropriateness, use of monitoring tools). These themes illuminate the dynamics of parent-child interaction through digital play and parents' evaluative approaches to digital content.

Keywords: Digital game, parent mentoring, early childh

ÇOCUĞUN OYUNU, EBEVEYNİN KAYGISI: DİJİTAL OYUNLAR VE ESPORUN GELİŞİMSEL YANSIMALARI

Gamze YALÇIN¹

¹ Arş. Gör., Üsküdar Üniversitesi, Sağlık Bilimler, Fakültesi Sosyal Hizmet Bölümü,
İstanbul, Türkiye, gamze.yalcin@uskudar.edu.tr

Öz

Oyun, çocukluk döneminde bireyin bilişsel, duygusal ve sosyal gelişimini destekleyen temel bir ihtiyaçtır. Günümüzde teknolojinin yaşamın her alanına nüfuz etmesiyle birlikte çocuklar oyunla dijital mecralarda tanışmakta ve bu ortamlarda yoğun etkileşim kurmaktadır. Dijital oyunlar, çocuklara yaratıcılık, problem çözme ve dikkat gibi beceriler kazandırırken; aşırı kullanım durumunda bağımlılık, sosyal geri çekilme gibi riskleri de beraberinde getirebilmektedir. Bu bağlamda ebeveynler, çocuklarının dijital oyunlara yönelik ilgisini sınırlamak veya anlamaya çalışmak gibi farklı tepkiler geliştirmektedir. Ancak dijital oyun dünyası, çocuğun uzmanlaştığı ve ebeveynin yabancılaştığı bir alan hâline gelmekte; bu durum, ebeveyn-çocuk arasında dijital bir mesafe doğurabilmektedir. Dijital oyunlarla erken yaşlarda tanışan bireyler, zamanla bu ilgilerini profesyonel bir boyuta taşıyabilmektedir. Elektronik ortamda rekabete dayalı biçimde oynanan dijital oyunların oluşturduğu elektronik spor (espor) sektörü bu bağlamda öne çıkmaktadır. Espor, gençler için cazip kariyer fırsatları sunarken, ebeveynler için henüz yeterince tanınmayan bir alan olabilmektedir. Bu bilgi ve algı farkı, ebeveyn-çocuk ilişkisini etkileyen yeni bir çatışma alanına dönüşebilmektedir. Bu çalışmada, dijital oyunlar ve esporun çocuğun gelişimsel süreçte ebeveyn ile ilişkisindeki dinamikleri keşfetmek amaçlanmıştır. Nitel yöntemle yapılandırılan araştırmada, dijital oyun dünyasında aktif yer alan, espora ilgi duyan genç bireylerle yapılan yarı yapılandırılmış görüşmeler yoluyla veriler toplanmıştır. Bulgular, dijital oyunlara ve espora yönelik algı farklarının ilişkisel birtakım problemlere neden olabildiğini ortaya koymaktadır. Sonuç olarak, dijital oyunların gelişimsel etkilerini doğru değerlendirebilen ve çocukla etkileşim kurabilen bir ebeveynlik tutumu, dijital dünyayla sağlıklı bir ilişki kurmanın anahtarı olarak öne çıkmaktadır.

Anahtar Kelimeler: Dijital oyun, gelişim, ebeveyn, çocuk, espor

CHILD’S PLAY, PARENT’S ANXIETY: DEVELOPMENTAL REFLECTIONS OF DIGITAL GAMES AND ESPORTS

Gamze YALÇIN¹

¹ Res. Asst., Üsküdar University, Faculty of Health Sciences, Department of Social Work,
İstanbul, Türkiye, gamze.yalcin@uskudar.edu.tr

Öz

Play is a basic need that supports the cognitive, emotional and social development of the individual during childhood. Today, with technology penetrating every aspect of life, children are introduced to games in digital media and interact intensively in these environments. While digital games provide children with skills such as creativity, problem solving and attention, they can also bring risks such as addiction and social withdrawal in case of excessive use. In this context, parents develop different reactions such as limiting their children’s interest in digital games or trying to understand them. However, the digital game world becomes an area where the child specializes and the parent becomes alienated; this situation can create a digital distance between the parent and the child. Individuals who are introduced to digital games at an early age can take this interest to a professional level over time. The electronic sports (esports) sector, which consists of digital games played competitively in an electronic environment, stands out in this context. While esports offers attractive career opportunities for young people, it can be an area that is not yet sufficiently recognized for parents. This knowledge and perception gap can turn into a new area of conflict affecting the parent-child relationship. This study aims to explore the dynamics of digital games and esports in the child’s relationship with the parent during the developmental process. In the qualitative research, data were collected through semi-structured interviews with young individuals who are actively involved in the digital game world and interested in esports. The findings reveal that differences in perception towards digital games and esports can cause some relational problems. As a result, a parenting attitude that can correctly evaluate the developmental effects of digital games and interact with the child stands out as the key to establishing a healthy relationship with the digital world.

Keywords: Digital game, child development, parenting, espor, gamer

OYUN VE BEYİN GELİŞİMİ: OYUN DENEYİMİNİN NÖROBİLİMSEL TEMELLERİ

Ayşe KÖSE¹

¹ Çocuk Gelişimi Uzmanı, İstanbul, Türkiye, ayse.kose@st.uskudar.edu.tr

Öz

Amaç: Çalışmanın amacı, çocukluk döneminde oyun deneyiminin beyin gelişimi üzerindeki nörobilimsel etkilerini incelemektir. Oyun temelli etkileşimler bilişsel, duygusal ve sosyal nörogelişim süreçlerini düzenleme açısından kritik bir rol oynamaktadır. Bu çalışma, oyunun çocuk beyinde hangi nörolojik yapılar ve mekanizmalar aracılığıyla gelişimi desteklediğini ortaya koymayı hedeflemektedir.

Yöntem: Bu çalışmada çocun yayımlanmış gelişimsel nörobilim, nörogörüntüleme ve deneysel psikoloji alanlarındaki mevcut literatür incelenerek sistematik bir tarama gerçekleştirilmiştir. Oyun temelli etkileşimlerin beyin çeşitli bölgelerindeki yapısal ve fonksiyonel değişimlere olan etkileri detaylı bir şekilde incelenmiştir. Bu doğrultuda incelenen çalışmalar, beyindeki gelişimsel süreçlerde oyunun rolünün anlaşılmasına katkı sağlayacak şekilde analiz edilmiştir.

Bulgular: Son yıllarda yapılan nörobilim araştırmaları, özellikle çocukluk dönemindeki oyun deneyimlerinin beyin gelişimi üzerindeki kritik etkilerini ortaya koymaktadır. Oyun, beyinde nöroplastisiteyi destekleyerek erken dönem nörogelişimsel süreçlerin şekillenmesinde önemli bir rol oynamaktadır. Yapılan incelemeler, oyun deneyimlerinin prefrontal korteks, hipokampus, serebellum ve amigdala gibi beyin bölgelerinde yoğun nöral aktiviteyi desteklediğini göstermektedir. Oyun, beyin ödül sistemi üzerindeki etkisiyle dopamin salınımını artırarak, motivasyon ve öğrenme süreçlerini pekiştirir. Oyun yoksunluğu, sinaptik bağlantıların azalması ve sosyal uyumda zayıflık

gibi olumsuz sonuçlara yol açabilmektedir. Ayrıca oyun, çocukların dikkat, planlama, esneklik ve kendini kontrol etme gibi yürütücü işlevlerinin gelişimini hızlandırmaktadır. Sosyal oyunlar sayesinde empati ve duygusal regülasyon becerileriyle ilişkili beyin yapıları olumlu yönde etkilemektedir. Çalışma kapsamında elde edilen bulgular, oyun temelli etkileşimlerin çocukların beyin gelişimi üzerindeki önemini ve nörobilimsel temellerini güçlendirmektedir.

Sonuç: Araştırma sonuçlarına göre oyun, beynin gelişimi açısından yalnızca eğlenceli bir etkinlik değil; aynı zamanda karmaşık sinaptik bağlantıları destekleyen, nöroplastisiteyi artıran ve psikososyal işlevleri güçlendiren güçlü bir nörobiyolojik araçtır. Oyun oynamak her yaş grubu için önemli bir gelişim ve duygusal düzenleme aracıdır. Nörobilim temelli araştırmalar oyunun doğal bir öğrenme ve gelişim ortamı sağladığını güçlü biçimde desteklemektedir.

Anahtar Kelimeler: Oyun, beyin gelişimi, nörobilim

PLAY AND BRAIN DEVELOPMENT: NEUROSCIENTIFIC FOUNDATIONS OF THE PLAY EXPERIENCE

Ayşe KÖSE¹

¹ Child Development Specialist, İstanbul, Türkiye, ayse.kose@st.uskudar.edu.tr

Abstract

Objective: The aim of this study is to examine the neuroscientific effects of play experiences on brain development during childhood. Play-based interactions play a critical role in regulating cognitive, emotional, and social neurodevelopmental processes. This study aims to reveal through which neurological structures and mechanisms play supports development in the child's brain.

Method: A systematic review of the existing literature in developmental neuroscience, neuroimaging, and experimental psychology was conducted. The effects of play-based interactions on structural and functional changes in various brain regions were examined in detail. The reviewed studies were analysed in a way that contributes to understanding the role of play in developmental processes in the brain.

Results: Recent neuroscience research highlights the critical effects of play experiences during childhood on brain development. Play supports neuroplasticity and plays a significant role in shaping early neurodevelopmental processes. The studies reviewed show that play experiences promote intense neural activity in brain regions such as the prefrontal cortex, hippocampus, cerebellum, and amygdala. Play increases dopamine release through its effect on the brain's reward system, which reinforces motivation and learning processes. Play deprivation may lead to reduced synaptic connections and weaknesses in social adaptation. Additionally, play accelerates the development of executive functions such as attention, planning, flexibility,

and self-regulation. Social play positively affects brain structures associated with empathy and emotional regulation. The findings of this study reinforce the importance and neuroscientific foundations of play-based interactions in children's brain development.

Conclusion: According to the research results, play is not merely a recreational activity in brain development; it is also a powerful neurobiological tool that supports complex synaptic connections, enhances neuroplasticity, and strengthens psychosocial functions. Play is an important means of development and emotional regulation for individuals of all ages. Neuroscience-based research strongly supports the idea that play provides a natural environment for learning and development.

Keywords: Play, brain development, neuroscience

AKTİF YAŞLANMANIN ANAHTARI: YAŞLILIKTA OYUN

Nurefşan ÖZALP¹

¹ Arş. Gör., Üsküdar Üniversitesi, Sağlık Bilimler, Fakültesi Sosyal Hizmet Bölümü,
İstanbul, Türkiye, nurefsan.tomac@uskudar.edu.tr

Öz

Oyun, yaşamın her döneminde gelişimi destekleyen evrensel bir araçtır. Bu bildiri, yaşlılık döneminde oyunun önemini yaşam boyu gelişim yaklaşımı çerçevesinde ele almakta ve aktif yaşlanma, hafıza güçlendirme, duygusal ve fiziksel sağlığın korunması ile sosyalleşme üzerindeki olumlu etkilerine dikkat çekmektedir. Yapılan araştırmalar, zihinsel aktivite sağlayan oyunların yaşlı bireylerde bilişsel gerilemeyi yavaşlattığını ve hafızayı desteklediğini ortaya koymaktadır. Grup temelli oyunlar, sosyal etkileşimi artırarak yalnızlık hissini azaltmakta, yaşlı bireylerin kendilerini daha değerli ve katılımcı hissetmelerine katkı sunmaktadır. Bununla birlikte fiziksel hareket içeren oyunlar, kas gücü ve dengeyi destekleyerek fiziksel sağlığın korunmasına yardımcı olmaktadır. Tüm bu yönleriyle oyun, yaşlı bireylerin yaşam kalitesini artıran, aktif yaşlanma sürecini destekleyen ve yaşam boyu gelişimin sürekliliğini sağlayan etkili bir araç olarak öne çıkmaktadır. Sonuç olarak, oyun sadece çocuklukta değil yaşlılıkta da gelişimsel işlevi olan bir etkinliktir. Bu bağlamda, kuşaklar arası etkileşimi de destekleyecek şekilde oyun temelli yaklaşımların yaşlı bireylerle yapılan çalışmalar içine dahil edilmesi önemlidir.

Anahtar Kelimeler: Yaşlı, yaşlılık, oyun, aktif yaşlanma, sosyalleşme

THE KEY TO ACTIVE AGING: PLAY IN OLD AGE

Nurefşan ÖZALP¹

¹ Res. Asst., Üsküdar University, Faculty of Health Sciences, Department of Social Work,
İstanbul, Türkiye, nurefsan.tomac@uskudar.edu.tr

Abstract

Play is a universal tool that fosters development across all stages of life. This paper examines the significance of play in old age within the framework of the lifelong development approach, highlighting its positive effects on active aging, memory enhancement, emotional and physical health preservation, and socialization. Research indicates that mentally stimulating games slow cognitive decline and support memory retention among older adults. Group-based play enhances social interaction, reducing feelings of loneliness and fostering a sense of value and participation among the elderly. Additionally, physically engaging games contribute to muscle strength and balance, thereby promoting physical well-being. In these respects, play emerges as an effective tool that enhances the quality of life, supports the active aging process, and ensures the continuity of lifelong development. Consequently, play is not solely a childhood activity but also serves a developmental function in old age. In this context, it is imperative to integrate play-based approaches into interventions with older adults, particularly in ways that encourage intergenerational interaction.

Keywords: Elderly, aging, play, active aging, socialization

OYUNUN NÖROBİYOLOJİSİ: SIÇANLARDA OYUN DAVRANIŞI

Didem YANGIN YILDIRIM¹, Pınar DEMİR ASMA²

¹ Araştırma Görevlisi, Üsküdar Üniversitesi, Sağlık Bilimleri Fakültesi Çocuk Gelişimi, İstanbul, Türkiye, didem.yangin@uskudar.edu.tr

² Doktor Öğretim Üyesi, Üsküdar Üniversitesi, Sağlık Bilimleri Fakültesi Çocuk Gelişimi, İstanbul, Türkiye, pinar.demirasma@uskudar.edu.tr

Öz

Amaç: Çalışmanın amacı sıçanlarda sosyal oyun davranışının nörobiyolojik özellikleri çerçevesinde son yıllardaki araştırma makalelerinin çıktılarını derlemektir. Bu inceleme sıçanların sosyal oyun davranışı üzerinden nörobiyolojisine dair güncel çalışmaları derlemiş ve nörogelişimsel bozuklukların davranışsal biyobelirteçlerine bakış açısı getirmeyi amaçlamıştır.

Yöntem: Çalışmanın yöntemi online veri tabanları aracılığıyla incelenen, derlenen ve özetlenen literatür taramasıdır.

İçerik/bulgular: Sıçanlarda çoğu oyun sosyaldir. Sıklıkla diğer memeli hayvanlarda da görülen sosyal gruplarda avantaj elde etmek için rekabet edilen dövüş oyununun taklidini içerir. Bu davranışlara akranlarını dahil etmek için yüksek motivasyona sahiptirler. Sosyal oyun etkileşimleri, özellikle erişkinliğe kadar, önemli bir sosyal deneyim kaynağıdır. Özellikle erişkinlik öncesi dönemde, sıçanlarda sosyal izolasyon modelleri erişkinlikteki izolasyonlardan farklı olarak fizyolojik, duygusal, bilişsel ve sosyal yönlerden geri dönüştürülemez hasarlar oluşturmaktadır. Gelişimsel olarak, kavg oyunu 17 günlükken başlar, gençlik döneminde, 30-40 günlükken zirve yapar, ergenliğin başlamasıyla kademeli olarak azalır, ancak daha düşük sıklıkta da olsa yetişkinliğe kadar devam eder. Genel beyin büyüklüğü memelilerde artan oyun oynama olasılığı ile ilişkilendirilmiştir. Daha büyük ön beyinlere sahip olanların daha oyuncu olduğu düşünülmektedir. Gençlik döneminde oyun deneyiminin azalmasının

yürütücü işlevlerinin zayıflamasına yol açtığı ve prefrontal kortekse verilen seçici hasarın, oyundan mahrum bırakılan sıçanlarda görülenlere benzer eksiklikler ürettiği göz önüne alındığında, oyunun bu prefrontal kortikal alanların gelişimini etkilediğini bilinmektedir. Medial prefrontal korteksin, sosyal oyunların koordine edilmesinde rol oynadığı bilinmektedir. Buna karşılık orbitoprefrontal korteksin, oyun partnerine bağlı olarak kişinin davranışını modüle etmekle ilgili olduğu bilinmektedir. Bunlara ek olarak opioid nörotransmisyonunun sosyal oyunun düzenlenmesinde önemli bir rol oynadığını destekleyen çok sayıda veri bulunmaktadır. Opioidlerin yakın zamanda sosyal oyunun ödüllendirici ve motivasyonel yönlerinde nucleus accumbens merkezli yer aldığı gösterilmiştir.

Sonuç: Sosyal oyun davranışı, normal bilişsel ve sosyal gelişim için önemlidir. İnsanlarda ve kemirgen modellerinde (otizm spektrum bozukluğu modelleri) gelişimi değerlendirmek için davranışsal biyobelirteç olarak kullanılmıştır. Sıçanlarda oyun davranışının analizinin standartlaştırılması, gelecekteki çalışmalar arasında karşılaştırmalar yapmamızı ve insan çalışmalarına aktarmamızı kolaylaştıracaktır.

Anahtar Kelimeler: Sosyal oyun davranışı, sıçanlar, nörogelişimsel bozukluklar

NEUROBIOLOGY OF PLAY: PLAY BEHAVIOR IN RATS

Didem YANGIN YILDIRIM¹, Pınar DEMİR ASMA²

¹ Res. Asst., Üsküdar University, Faculty of Health Sciences, Child Development,
İstanbul, Türkiye, didem.yangin@uskudar.edu.tr

² Asst. Prof., Üsküdar University, Faculty of Health Sciences, Child Development,
İstanbul, Türkiye, pinar.demirasma@uskudar.edu.tr

Abstract

Purpose: The study aimed to review the outcomes of recent research articles on the neurobiology of social play behaviour in rats. This review compiled recent studies on the neurobiology of social play behaviour in rats and aimed to provide insights into behavioural biomarkers of neurodevelopmental disorders.

Method: The study's method involves a literature review that is analysed, compiled, and summarised through online databases.

Content/Findings: Most play in rats is social. It often involves imitation of fighting play, in which rats compete for advantage in social groups, a behaviour also seen in other mammals. They are highly motivated to involve their peers in these behaviours. Social play interactions are a crucial source of social experience, particularly throughout childhood and into adulthood. Especially in pre-adulthood, social isolation patterns in rats produce irreversible damage in physiological, emotional, cognitive and social aspects, unlike isolation in adulthood. Developmentally, fighting play begins at 17 days of age, peaks in youth at 30-40 days of age, gradually decreases with the onset of puberty, but continues into adulthood, albeit at a lower frequency. Overall brain size has been associated with an increased likelihood of play in mammals. Those with larger forebrains are thought to be more playful. Given that reduced play experience during youth leads to weakening of executive functions and that

selective damage to the prefrontal cortex produces deficits similar to those seen in rats deprived of play, it is known that play influences the development of these prefrontal cortical areas. The medial prefrontal cortex is known to play a role in coordinating social games. In contrast, the orbitoprefrontal cortex is known to be involved in modulating one's behaviour depending on the play partner. In addition, there is a large body of data supporting an important role for opioid neurotransmission in the regulation of social play. Opioids have recently been shown to be involved in the rewarding and motivational aspects of social play centred in the nucleus accumbens.

Conclusion: Social play behaviour is important for normal cognitive and social development. It has been used as a behavioural biomarker to assess development in humans and rodent models (autism spectrum disorder models). Standardising the analysis of play behaviour in rats will make it easier for us to make comparisons between future studies and transfer to human studies.

Keywords: Social play behaviour, rats, neurodevelopmental disorders

MODERN KÜTÜPHANELER VE OYUN OYNAYAN ÇOCUKLAR

Esmâ Nur KANDER¹

¹ Kadın ve Aile Hizmetleri Müdürlüğü, Bursa Gürsu Belediyesi, Bursa, Türkiye,
esmanurkander@gursu.bel.tr

Öz

Modern çocuk kütüphaneleri artık sadece kitap okuma alanları olarak tasarlanmamakta, aynı zamanda çocukların oyun oynayarak öğrenmelerini destekleyen okul dışı öğrenme mekanları olarak tasarlanmaktadır. Bu kütüphanelerde çocukların ince ve kaba motor becerilerini geliştirecek oyunlar ve oyuncaklar, el-göz koordinasyonunu destekleyen, dikkat artırıcı ve odaklanmayı sağlayan akıl ve zeka oyunları, ve okuma-yazmayı pekiştiren oyun setleri, çocukların 3 boyutlu düşünme becerilerini ve hayal gücünü destekleyen yapı oyuncakları ve legolar bulunmaktadır.

Oyun çocuğun eğlenmesine ve eğitimine katkı sunduğu kadar gelişimini de katkı sunar. Bu oyunlarla beraber çocukların motor, bilişsel, sosyal, ve dil becerileri gelişmektedir. Çocuklar karar verme, kurallara uyma, paylaşma ve iş birliği geliştirme yönlerini de geliştirmektedir. Oyun, çocuğun yaparak yaşayarak öğrenmesine katkı sağlar. Çocuk kendi deneyimleriyle yaptığından daha çabuk öğrenir ve daha çok keyif alır.

Kütüphanelerde düzenlenen oyun temelli etkinlikler, çocukların yaşam becerilerinin gelişmesine yardımcı olur ve onları kütüphane ile olumlu bir bağ kurmaya teşvik eder. Bu sayede çocuklar kütüphaneyi sadece kitap okunan değil, aynı zamanda oynayıp öğrenilen yer olarak benimserler. Kütüphane oryantasyonu ve bilgi okuryazarlığı eğitimleri oyunlaştırılarak da çocukların kütüphaneyi keşfetmesi ve kullanması teşvik edilir. Kütüphaneye gelen çocuklara kütüphane tanıtıldıktan sonra çeşitli roller ve görevler verilerek,

kütüphaneyi yakından tanımaları ve bağ kurmaları istenir. Böylelikle Kütüphane ortamı hem eğlenceli hem öğretici bir mekâna dönüşür.

Gürsu Belediyesi Çocuk Kütüphanesi ve Atölye Merkezi olarak amaçlanan okul öncesi ve ilköğretim öğrencilerinin oyun temelli etkinliklerle kütüphanede buluşmasını sağlamaktır. Hem çocukların bireysel olarak gelip okuma alanlarında vakit geçireceği hem de interaktif alanlarda oyunlar kurabileceği alanlar çocuğun gelişimine katkı sağlayacaktır. Kütüphanelerin okuma alanının dışında da kullanılabileceğini göstermek hedeflenmektedir. Mesela, akıl zekâ oyunları odası, masal geceleri, anne-baba seminerleri, anne-çocuk atölyeleri ve bahçe oyun alanları ile bu amaçlanmaktadır. Kütüphanenin bahçesinin de olması oyunları da beraberinde getirmektedir. Kütüphanemizin misyonu çocukların pasif değil aktif olacağı ve oyun kuracağı alanlarının olmasıdır.

Anahtar Kelimeler: Çocuk, kütüphane, oyun, oyuncak, gelişim.

MODERN LIBRARIES AND CHILDREN AT PLAY

Esma Nur KANDER¹

¹ Women and Family Services Directorate, Bursa Gürsu Municipality, Bursa, Türkiye,
esmanurkander@gursu.bel.tr

Abstract

Modern children's libraries are no longer designed solely as reading areas, but also as out-of-school learning spaces that support children's learning through play. These libraries include games and toys that will develop children's fine and gross motor skills, mind and intelligence games that support hand-eye coordination and increase attention and focus, and game sets that reinforce literacy, construction toys and legos that support children's 3-dimensional thinking skills and imagination.

Play contributes to the child's development as well as having fun and education. Children's motor, cognitive, social and language skills develop with these games. Children also develop their decision-making, rule-abiding, sharing and cooperation skills. Play contributes to the child's learning by doing and experiencing. Children learn faster and enjoy more when they do it through their own experiences.

Play-based activities organized in libraries help children develop life skills and encourage them to establish a positive bond with the library. In this way, children adopt the library not only as a place to read books but also as a place to play and learn. Library orientation and information literacy training are also gamified to encourage children to explore and use the library. After introducing the library to children who come to the library, they are given various roles and tasks, asking them to get to know the library closely and establish a bond. In this way, the library environment becomes both a fun and educational place.

The aim of the Gürsu Municipality Children's Library and Workshop Center is to provide preschool and primary school students with play-based activities in the library. Both the areas where children can come individually and spend time in reading areas and the areas where they can set up games in interactive areas will contribute to the development of the child. It is aimed to show that libraries can be used outside of the reading area. For example, this is aimed with the mind-mind games room, story nights, parent seminars, mother-child workshops and garden play areas. The fact that the library has a garden also brings games with it. The mission of our library is to have areas where children will be active and play instead of passive.

Keywords: Children, library, play, toy, development.

ANNELERİN RİSKLİ OYUNA İZİN VERME DÜZEYLERİ İLE ÇOCUKLARIN SOSYAL BECERİLERİ ARASINDAKİ İLİŞKİNİN İNCELENMESİ

Senem DEMİROĞLU¹

¹ Çocuk Gelişimi Uzmanı, İstanbul, Türkiye, senemdemiroglu@gmail.com

Öz

İnsan, doğası gereği oyunla iç içe olan bir varlıktır. İnsan yaşamının her döneminde yer alan oyun, okul öncesi döneminde kilit bir noktadır. Okul öncesi döneminde çocukların oyunları risk unsurunu içerisinde barındırır ve risk, çocuk oyunlarının ayrılmaz bir parçasıdır. Riskli oyun, fiziksel yaralanma olasılığını içerebilecek heyecan verici oyunlardır. Nispeten yeni bir tanım olan riskli oyun hakkında uluslararası araştırmalar mevcuttur. Ancak Türkiye’de bu araştırmaların sınırlı olduğu gözlemlenmiştir. Bu araştırma; literatüre katkı sağlayabilmesi açısından ve 4-6 yaş çocuğu olan annelerin riskli oyuna izin verme düzeyleri ile çocukların sosyal becerileri arasındaki ilişkiyi inceleyebilmek açısından önemlidir. İstanbul’da yaşayan 4-6 yaş çocuğu olan 233 anne çalışma grubunu oluşturmaktadır. Araştırma kapsamında Riskli Oyunlara İzin Verme Ölçeği ve Sosyal Beceri Ölçeği veri toplamak amacıyla kullanılmıştır. Araştırmada ölçek formları ile elde edilen veriler SPSS 26.0 paket programına araştırmacı tarafından işlenmiş ve analiz edilmiştir. İlişkisel tarama modeli kullanılmıştır. Elde edilen bulgulara göre; annelerin riskli oyuna izin verme düzeylerinin, annelerin öğrenim düzeyleri arttıkça riskli oyunlara izin verme puanlarının da arttığı, annelerin riskli oyuna izin verme düzeylerinin çocukların cinsiyeti, ailedeki çocuk sayısı ve çocuğun ailedeki sırası ile anlamlı bir ilişkisi olmadığı sonucuna ulaşılmıştır. Annelerin Sosyal Beceri Ölçeği ve alt boyutlarından verdikleri puanların çocuklarının cinsiyetlerine göre analiz edildiğinde ‘kendini kontrol etme’ alt boyutunda istatistiksel olarak anlamlı bir farklılaşma bulunmuştur. Anlamlı farklılaşma kız çocuğu olan annelerin alt boyutta verdiği yüksek puandan kaynaklandığı sonucuna ulaşılmıştır.

Anahtar Kelimeler: Riskli oyun, sosyal beceriler, okul öncesi, sosyal gelişim

EXAMINING THE RELATIONSHIP BETWEEN MOTHERS' LEVELS OF PERMISSION TO RISKY PLAY AND CHILDREN'S SOCIAL SKILLS

Senem DEMİROĞLU¹

¹ Child Development Specialist, İstanbul, Türkiye, senemdemiroglu@gmail.com

Abstract

Humans are naturally intertwined with play. Play, which is present in every period of human life, is a key point in the preschool period. During the preschool period, children's play contains elements of risk, and risk is an integral part of children's games. Risky play involves exciting activities that may include the possibility of physical injury. There is international research on the relatively new concept of risky play. However, it has been observed that research in this area is limited in Turkey. This study is significant in terms of contributing to the literature and examining the relationship between the level of permission mothers of children aged 4-6 give for risky play and the social skills of these children. The study group consists of 233 mothers living in İstanbul who have children aged 4-6. The Risky Play Permission Scale and the Social Skills Scale were used to collect data in the study. The data obtained through the scale forms were processed and analyzed using the SPSS 26.0 package program by the researcher. A relational screening model was used. According to the findings, it was concluded that as the educational level of mothers increased, their scores for allowing risky play also increased, and there was no significant relationship between mothers' levels of permission for risky play and the gender of the children, the number of children in the family, and the child's birth order in the family. When the scores given by mothers on the Social Skills Scale and its sub-dimensions were analyzed according to the gender of the children, a statistically significant difference was found in the 'self-control' sub-dimension. The significant difference was due to the higher scores given by mothers of girls in the sub-dimension.

Keywords: Risky Play, Social Skills, Preschool, Social Development

ÇOCUKLARDA ZİHİN KURAMI BECERİLERİ VE OYUN ARASINDAKİ İLİŞKİLER

Pınar DEMİR ASMA¹, Didem YANGIN YILDIRIM²

¹ Doktor Öğretim Üyesi, Üsküdar Üniversitesi, Sağlık Bilimleri Fakültesi Çocuk Gelişimi,
İstanbul, Türkiye, pinar.demirasma@uskudar.edu.tr

² Araştırma Görevlisi, Üsküdar Üniversitesi, Sağlık Bilimleri Fakültesi Çocuk Gelişimi,
İstanbul, Türkiye, didem.yangin@uskudar.edu.tr

Öz

Amaç: Çalışmanın amacı zihin kuramı ile oyun arasındaki ilişkilere odaklanan araştırmaları derlemektir. Bu inceleme kapsamında çocuklarda zihin kuramı becerileri ile oyunu birlikte ele alan araştırmaları derlenmiş ve oyun ve ilişkili etmenleri zihin kuramı perspektifinden ele almayı amaçlanmıştır.

Yöntem: Çalışmanın yöntemi online veri tabanları aracılığıyla incelenen, derlenen ve özetlenen literatür taramasıdır.

İçerik/bulgular: Erken çocukluk döneminde çocuklarda oyun becerilerinin, farklı gelişim alanlarında iyi oluşuna katkı sunduğu bilinmektedir. Oyun davranışlarıyla yakından ilişkili olarak görülen bir yeti ise zihin kuramı becerileridir. Zihin kuramı bireylerin başkalarının davranışlarını ve duygularını anlama ve tahmin etme yeteneği olarak tanımlanmaktadır. Oyun sırasında sıklıkla perspektif alma becerisi gerekli olması nedeniyle zihin kuramı becerisiyle oyun davranışlarının ilişkilidir. Erken çocukluk dönemindeki 18-24 aylık çocuklarda gerçek ile hayali ayırt etme becerisiyle birlikte zihin kuramı becerilerinin gelişmesinde önemli bir yeri olan hayali oyun becerileri gelişmektedir. Dolayısıyla gerçeğin temsili gerektiren hayali oyun zihin kuramının önemli bileşenlerinden biri olarak görülmektedir. Yapılan boylamsal çalışmalar hayali oyun performansının, zihin kuramı becerilerini yordadığını

göstermektedir. Zihin kuramı becerilerinde kısıtlılık ile karakterize olan nörogelişimsel bozukluğa sahip çocuklarda oyun davranışlarında da sınırlılıklar olduğu bulunmuştur. Bunun yanında başkasının davranışını izleyerek kendi oyununa yön verilmesi de oyun sırasında zihin kuramı becerisine başvurulmuş alanlardan biri olarak görülmektedir. Son olarak yakından ilişkili olan bu iki kavramın birbirlerini karşılıklı desteklediğini söylemek mümkündür.

Sonuç: Oyun ile zihin kuramı arasındaki ilişkilere odaklanan çalışmalar bu iki becerinin birbiriyle ilişkili olduğunu ve birbirini beslediğini göstermektedir. İki değişken arasındaki ilişkiyi ele alan çalışmaların artırılmasının, çocuklarda oyunun sosyal bilişini anlamamıza katkı sunacağı düşünülmektedir. Bunun yanında oyunun, çocuğun sosyal duygusal gelişiminin yanında bilişsel gelişimindeki katkısına yönelik farkındalığın artırılması da ayrıca önemli görülmektedir.

Anahtar Kelimeler: Zihin kuramı, sosyal biliş, erken çocukluk dönemi.

RELATIONSHIPS BETWEEN THEORY OF MIND SKILLS AND PLAY IN CHILDREN

Pınar DEMİR ASMA¹, Didem YANGIN YILDIRIM²

¹ Asst. Prof., Üsküdar University, Faculty of Health Sciences, Child Development, İstanbul, Türkiye, pınar.demirasma@uskudar.edu.tr

² Res. Asst., Üsküdar University, Faculty of Health Sciences, Child Development, İstanbul, Türkiye, didem.yangin@uskudar.edu.tr

Abstract

Purpose: The study aims to compile studies focusing on the relationship between theory of mind and play. Within the scope of this review, studies that examine theory of mind skills and play in children were compiled and aimed to explore play and related factors from a theory of mind perspective.

Method: The method of the study is a literature review, which is examined, compiled, and summarized through online databases.

Content/Findings: It is known that play skills in children in early childhood contribute to their well-being in different developmental areas. A skill that is closely related to play behaviors is the theory of mind skills. ToM is defined as the ability of individuals to understand and predict the behaviors and emotions of others. Since perspective-taking skills are often required during play, ToM skills are related to play behaviors. In children aged 18-24 months in early childhood, imaginary play skills, which play an important role in the development of ToM skills, develop along with the ability to distinguish between reality and fantasy. Therefore, imaginary play, which requires the representation of reality, is seen as one of the important components of ToM. Longitudinal studies show that imaginary play performance predicts ToM skills. It has been found that children with neurodevelopmental disorders characterized by limitations in theory of mind skills also have limitations in

their play behaviors. In addition, directing one's play by watching someone else's behavior is also seen as one of the areas where ToM skills are used during play. Finally, it is possible to say that these two closely related concepts mutually support each other.

Conclusion: Studies focusing on the relationship between play and theory of mind show that these two skills are interrelated and feed each other. It is thought that increasing the number of studies addressing the relationship between the two variables will contribute to our understanding of the social cognition of play in children. In addition, it is also important to increase awareness of the contribution of play to the child's cognitive development as well as to their social and emotional development.

Keywords: Theory of mind, social cognition, early childhood.

DİJİTAL OYUNLARIN EĞİTSEL KATKILARININ ÖĞRENCİ, ÖĞRETMEN VE VELİ GÖRÜŞLERİ DOĞRULTUSUNDA İNCELENMESİ

Fatma TURAN¹, Tolga TOPCUBAŞI², Sevda KISRIK³

¹ Dr. Öğr. Üyesi, Üsküdar Üniversitesi, İTBF, Psikoloji Bölümü, İstanbul, Türkiye, fatma.turan@uskudar.edu.tr

² Dr. Öğr. Üyesi, İstanbul 29 Mayıs Üniversitesi, Eğitim Fakültesi, İstanbul, Türkiye, topcubasitolga@gmail.com

³ Uzm. Psikolojik Danışman, Özne Psikoloji, İstanbul, Türkiye, kisriksevda@gmail.com

Özet

Bu araştırma, dijital oyunların öğrencilerin bilişsel ve sosyal becerileri üzerindeki etkilerini öğrenci, öğretmen ve veli görüşleri doğrultusunda incelemeyi amaçlayan nitel bir durum çalışmasıdır. Çalışmada nitel araştırma desenlerinden durum çalışması modeli benimsenmiştir. Araştırmanın temel amacı, dijital oyunların eğitimsel potansiyelini çoklu paydaş perspektifinden değerlendirmek ve bu oyunların eğitim sürecine olası katkılarını derinlemesine analiz etmektir. Veriler, yarı yapılandırılmış görüşme formları aracılığıyla toplanmış; amaçlı örnekleme yöntemi ile belirlenen toplam 24 katılımcıdan (8 öğrenci, 8 öğretmen, 8 veli) elde edilmiştir. Görüşme soruları, öğrencilerin oynadıkları dijital oyunlar, bu oyunların bireysel gelişimlerine olan katkıları ve oyunlara yönelik tutumları doğrultusunda yapılandırılmıştır. Elde edilen nitel veriler, içerik analizi yöntemiyle çözümlenmiştir. Analiz bulguları, özellikle *Minecraft Education* ve *Roblox Studio* gibi oyunların öğrencilerin yaratıcılık, problem çözme, üç boyutlu düşünme, algoritmik düşünme ve iş birliği gibi 21. yüzyıl becerilerinin gelişiminde önemli rol oynadığını ortaya koymuştur. Öğretmenler, bu tür dijital oyunların eğitim ortamına entegrasyonunun öğrencilerin öğrenme motivasyonunu artırdığını ve kalıcı öğrenmeye katkı sunduğunu ifade etmiştir. Veliler ise rehberlik edilen ve sınırlı bir şekilde yapılandırılan dijital oyun süreçlerinin, çocukların teknolojiyle sağlıklı bir ilişki

kurmasında etkili olabileceğini vurgulamıştır. Bu çalışma, dijital oyunların pedagojik bir araç olarak değerlendirilmesine yönelik kuramsal ve pratik bir çerçeve sunmakta; eğitimde oyun temelli yaklaşımların daha bilinçli ve etkili bir biçimde tasarlanmasına katkı sağlamayı hedeflemektedir. Bulgular, uygun stratejilerle yönlendirilen dijital oyunların öğrenci gelişimini destekleyici bir potansiyele sahip olduğunu göstermektedir.

Anahtar Kelimeler: Dijital oyunlar, öğrenci becerileri, içerik analizi, nitel araştırma

EXAMINING THE EDUCATIONAL CONTRIBUTIONS OF DIGITAL GAMES BASED ON STUDENT, TEACHER AND PARENT OPINIONS

Fatma TURAN¹, Tolga TOPCUBAŞI², Sevda KISRIK³

¹ Asst. Prof., Üsküdar University, Faculty of Humanities and Social Sciences,
Department of Psychology, İstanbul, Türkiye, fatma.turan@uskudar.edu.tr

² Asst. Prof., İstanbul 29 Mayıs University, Faculty of Education,
İstanbul, Türkiye, topcubasitolga@gmail.com

³ Expert Psychological Counselor, Özne Psychology, İstanbul, Türkiye, kisriksevda@gmail.com

Abstract

This research is a qualitative case study that aims to examine the effects of digital games on students' cognitive and social skills in line with the opinions of students, teachers and parents. In the study, the case study model, one of the qualitative research designs, was adopted. The main purpose of the research is to evaluate the educational potential of digital games from a multi-stakeholder perspective and to analyze in depth the possible contributions of these games to the educational process. The data were collected through semi-structured interview forms; a total of 24 participants (8 students, 8 teachers, 8 parents) were determined with the purposeful sampling method. The interview questions were structured in line with the digital games that the students played, the contributions of these games to their personal development, and their attitudes towards games. The qualitative data obtained were analyzed using the content analysis method. Analysis findings revealed that games, especially Minecraft Education and Roblox Studio, play an important role in the development of students' 21st century skills such as creativity, problem solving, three-dimensional thinking, algorithmic thinking and collaboration. Teachers stated that the integration of such digital games into the educational environment increases students' motivation to learn and contributes to permanent learning. Parents, on the other hand, emphasized

that guided and limitedly structured digital play processes can be effective in helping children establish a healthy relationship with technology. This study provides a theoretical and practical framework for evaluating digital games as a pedagogical tool; it aims to contribute to the more conscious and effective design of game-based approaches in education. Findings show that digital games guided by appropriate strategies have the potential to support student development.

Keywords: Digital games, student skills, content analysis, qualitative research

ANNELERİN ÇEVİRİMİÇİ GÖRÜŞMELER İLE DESTEKLENMESİNİN ANNE-BEBEK OYUN RUTİNLERİNE ETKİSİ

Bağdagül SARIDAŞ¹, Gülen BARAN², Begüm GAMIŞ ÇİFTÇİ³

¹ Ankara Üniversitesi, Sağlık Bilimleri Enstitüsü, Çocuk Gelişimi Anabilim Dalı
Doktora Öğrencisi, Ankara, Türkiye, bsaridas@gmail.com

² Prof. Dr., Ankara Üniversitesi, Sağlık Bilimleri Fakültesi, Çocuk Gelişimi Bölümü,
Ankara, Türkiye, gbaran@ankara.edu.tr

³ Arş. Gör., Üsküdar Üniversitesi, Sağlık Bilimleri Fakültesi, Çocuk Gelişimi Bölümü,
İstanbul, Türkiye, begumgamis@gmail.com

Özet

Oyun çocukların zihinsel, fiziksel, sosyal, duygusal tüm alanlarda gelişimini destekleyen en önemli unsurlardan biridir. Araştırmalar özellikle bebeklik döneminde bebeklerle oyun oynanmasının bebeklerin sinir hücrelerinin ve sinaps bağlantılarının gelişmesine katkıda bulunduğunu göstermektedir. Günümüzde iletişim alanındaki gelişmelerin sağladığı olanakların her alanda kullanılması çeşitli açılardan avantajlar taşımaktadır. Bu araştırmada da annelerle çevrimiçi görüşmeler yapılarak oyun konusundaki anne-bebek rutinlerinin incelenmesi ve desteklenmesi amaçlanmıştır. Araştırma karma desende tasarlanmış olup, nicel ve nitel boyutları bulunmaktadır. Veri toplama aracı olarak Bilgi Formu ve yarı yapılandırılmış Anne Görüşme Formu kullanılmıştır. Araştırmaya 12-24 ay arası 60 bebek ve anneleri katılmıştır. Kartopu örnekleme ile ulaşılan annelere araştırma hakkında detaylı bilgiler çevrimiçi görüşme ile sunulmuş, Bilgi Formu'nda yer alan bilgiler edinilmiştir. Ardından 12 hafta süre ile bireysel çevrimiçi görüşmeler yapılarak oyunun önemi, bebeklerin gelişimine etkisi, oyun çeşitleri/örnekleri, oyun oynarken dikkat edilecek noktalarla ilgili bilgiler paylaşılmıştır. Anneler ile iletişimde kalınarak, oyun rutinleriyle ilgili paylaştıkları bilgiler ve videolar değerlendirilip annelere bireysel rehberlik yapılmış. Rastgele seçilen 10

anne ile yarı yapılandırılmış görüşmeler yapılarak annelerin görüşleri daha detaylı edinilmiştir. Bilgi Formu'ndan edinilen bilgiler betimsel analizler ile sunulmuştur. Annelerle yapılan görüşmelerden elde edilen bilgiler ise tema ve alt temalara ayrılarak frekans ve katılımcı kodlarını içerecek şekilde şemalarla sunulmuş, annelerin örnek ifadelerinden alıntılar ile desteklenmiştir. Araştırma sonucunda annelerin yüksek öğrenim görmesinin ve çalışıyor olmasının oyun rutinleri ile olumlu yönde ilişkili olduğu ($p = ,001$) tespit edilmiştir. Üniversite mezunu annelerin daha sık olarak açık alanda oyun oynadıkları ($p = ,007$) dikkati çekmektedir. Çalışan anneler açısından anlamlılık düzeyi daha düşük olsa da ($p = ,040$) benzer şekilde daha sık açık alanda oyun oynamaya zaman ayırdıkları tespit edilmiştir. Nitel boyutta ise 12 haftalık çevrimiçi görüşmelerin çocukların oyun çeşitliliğine, süresine, katılımına, oyun başlatma ve sürdürme davranışına, oyuncak tercihine ve oyun eşlikçi tercihine, annelerin katılımlarına, oyun becerilerine, süresine ve repertuarına, son olarak anne-bebek etkileşimine olumlu etkisinin olduğu bildirilmiştir. Anne görüşlerine dayalı olarak yapılan çevrimiçi görüşmelerin anne ve bebeklerin oyun rutinlerine olumlu katkıları olduğu belirtilebilir.

Anahtar Kelimeler: Oyun, oyun rutinleri, anne görüşleri, çevrimiçi

THE EFFECT OF SUPPORTING MOTHERS WITH ONLINE INTERVIEWS ON MOTHER-BABY PLAY ROUTINES

Bağdagül SARIDAŞ¹, Gülen BARAN², Begüm GAMIŞ ÇİFTÇİ³

¹ Ankara University, PhD Student at the Department of Child Development,
Institute of Health Sciences, Ankara, Türkiye, bsaridas@gmail.com

² Prof., Ankara University, Faculty of Health Sciences, Department of Child Development,
Ankara, Türkiye, gbaran@ankara.edu.tr

³ Res. Asst., Uskudar University, Faculty of Health Sciences, Department of Child
Development, İstanbul , Türkiye, begumgamis@gmail.com

Abstract

Play is one of the most important elements that support children's development in all areas, mentally, physically, socially and emotionally. Studies show that playing games with babies, especially during infancy, contributes to the development of babies' nerve cells and synapse connections. Today, using the opportunities provided by developments in the field of communication in every field has advantages in various aspects. In this study, it was aimed to examine and support mother-baby routines regarding play by conducting online interviews with mothers. The research was designed in a mixed design and has quantitative and qualitative dimensions. The Information Form and semi-structured Mother Interview Form were used as data collection tools. 60 babies aged 12-24 months and their mothers participated in the study. Detailed information about the study was provided to the mothers reached through snowball sampling through online interviews, and the information in the Information Form was obtained. Then, individual online interviews were conducted for 12 weeks, and information was shared about the importance of play, its effect on the development of babies, game types/examples, and points to be considered while playing. By staying in touch with the mothers, the information and videos they shared about their play routines

were evaluated and individual guidance was provided to the mothers. Semi-structured interviews were conducted with 10 randomly selected mothers to obtain more detailed views of the mothers. The information obtained from the Information Form was presented with descriptive analyses. The information obtained from the interviews with the mothers was divided into themes and subthemes and presented with diagrams including frequency and participant codes, and supported with quotes from the mothers' sample statements. As a result of the research, it was determined that the mothers' higher education and employment were positively related to their play routines ($p=.001$). It is noteworthy that university graduate mothers play more often outdoors ($p = .007$). Although the significance level was lower for working mothers ($p = .040$), it was found that they similarly spent more time playing outdoors. In the qualitative dimension, it was reported that the 12-week online interviews had a positive effect on children's play variety, duration, participation, play initiation and continuation behavior, toy preference and playmate preference, mothers' participation, play skills, duration and repertoire, and finally mother-infant interaction. It can be stated that the online interviews conducted based on mothers' views have positive contributions to the play routines of mothers and babies.

Keywords: Play, play routines, mother views, online

GELİŞTİREN BAKIM TEMELLİ OYUNCAK KÜTÜPHANESİ PROJESİ

Serap DENİZ¹

¹ Dr. Öğr. Üyesi, Acıbadem Maslak Hastanesi, İstanbul Sağlık ve Teknoloji Üniversitesi,
Çocuk Sağlığı ve Hastalıkları Anabilim Dalı, serapsapmaz@gmail.com

Öz

Amaç: Bu araştırma, Bartın ilinde Bartın Sosyal Yardımlaşma ve Dayanışma Vakfı yürütücülüğünde 2019–2020 yılları arasında dezavantajlı aileler ve çocukları için uygulanan Oyuncak Kütüphanesi Projesi’nin, uygulamadan beş yıl sonra çocuklar, aileler ve proje çalışanları üzerindeki etkilerini değerlendirmeyi amaçlamaktadır. Geliştiren Bakım çerçevesi temelli proje; dezavantajlı ailelere yönelik oyun, oyuncak, gelişim taramaları ve sağlık ve sosyal hizmetlere yönlendirmenin yanı sıra ebeveynlere yönelik eğitim, psikososyal destek ve sosyal katılım olanakları sunmuştur. Araştırma, erken çocukluk dönemine yönelik toplum temelli, çok paydaşlı ve kapsayıcı bir modelin uzun vadeli etkilerini ortaya koymayı hedeflemiştir.

Gereç ve Yöntem: Çalışma, nitel araştırma desenlerinden fenomenolojik yaklaşımla yürütülmüştür. Veriler, yarı yapılandırılmış görüşme formları aracılığıyla toplanmıştır. Katılımcılar; 12 çocuk (bireysel görüşmeler), 36 anne (6 odak grup görüşmesi) ve 5 proje personelidir (derinlemesine görüşmeler). Elde edilen veriler MAXQDA 20 yazılımı kullanılarak tematik analiz yöntemiyle değerlendirilmiştir. Araştırma süreci, Türkçeye uyarlanmış COREQ kontrol listesi esas alınarak yapılandırılmıştır.

Bulgular: Proje yalnızca çocukların gelişimsel gereksinimlerini karşılamadığını, aynı zamanda sosyal kapsayıcılığı, toplumsal eşitliği ve yerel düzeyde dayanışmayı desteklediğini ortaya koymuştur. Proje, çocukların bilişsel, sosyal ve duygusal gelişimine katkı sağlamış; ebeveynlerin bakım

verme kapasitelerini güçlendirmiştir. Ayrıca, hizmet sunucuların mesleki doyumları ve toplumsal farkındalık düzeyleri olumlu etkilenmiştir.

Sonuç: Bu çalışma, Oyuncak Kütüphanesi Projesi'nin erken çocukluk dönemine yönelik entegre müdahaleler arasında uygulanabilir bir model sunduğunu göstermektedir. Gelecek araştırmalar için bu tür modellerin farklı sosyokültürel bağlamlarda incelenmesi ve boylamsal çalışmalarla uzun vadeli etkilerinin değerlendirilmesi önerilmektedir. Hizmetin sürdürülmesi, finansmanı, mevzuata eklenmesi, yaygınlaştırılması, hizmete erişim eşitsizliklerini ve çok sektörlü iş birliklerinin etkilerini analiz etme açısından gelecek çalışmalara hem hizmet tasarımı hem de etkili uygulama modelleri geliştirme konusunda katkı sunabilir.

Anahtar Kelimeler: Oyuncak kütüphanesi, erken çocukluk, toplum temelli hizmet, sosyal eşitlik, nitel araştırma.

NURTURING CARE BASED TOY LIBRARY PROJECT

Serap DENİZ¹

¹ Asst. Prof., Acibadem Maslak Hospital, Istanbul Health and Technology University,
Department of Child Health and Diseases, serapsapmaz@gmail.com

Abstract

Aim: This study aims to evaluate the impact of the Toy Library Project, implemented between 2019 and 2020 under the coordination of the Bartın Social Assistance and Solidarity Foundation for disadvantaged children and families in Bartın, five years after its implementation. Based on the Nurturing Care framework, the project provided disadvantaged families with play-based activities, toys, developmental screenings, and referrals to health and social services, as well as educational support, psychosocial counseling, and opportunities for social participation for caregivers. The study seeks to reveal the long-term effects of a community-based, multi-stakeholder, and inclusive early childhood model.

Materials and Methods: The research was conducted using a qualitative phenomenological design. Data were collected through semi-structured interview forms. Participants included 12 children (individual interviews), 36 mothers (six focus group discussions), and 5 project staff members (in-depth interviews). The data were analyzed thematically using MAXQDA 20 software. The research process was structured according to the Turkish-adapted COREQ checklist.

Findings: The findings revealed that the project addressed not only the developmental needs of children but also promoted social inclusion, equity, and local solidarity. It contributed to children's cognitive, social, and emotional development and strengthened caregivers' parenting capacities.

Additionally, it positively influenced the professional satisfaction and social awareness levels of service providers.

Conclusion: This study demonstrates that the Toy Library Project offers a feasible model among integrated early childhood interventions. Future studies should examine the applicability of such models in various sociocultural contexts and assess their long-term effects through longitudinal research. Further studies are needed to explore the sustainability, funding, legal integration, and scalability of such services, as well as to analyze service access inequalities and the impact of multisectoral collaboration. These efforts may contribute to the design of services and the development of effective implementation models.

Keywords: Toy library, early childhood, community-based services, social equity, qualitative research



ÜSKÜDAR
ÜNİVERSİTESİ
YAYINLARI - 109