



**T.C.  
ATATÜRK ÜNİVERSİTESİ**

**TOPLUMSAL DUYARLILIK PROJELERİ UYGULAMA VE ARAŞTIRMA MERKEZİ**

**“Benimle Yeniden Oynar Mısınız?”**

**Proje Kodu: 635033515049E**

**SONUÇ RAPORU**

**Proje Danışmanı:**

Öğr. Gör. Hacer BUKETÇİ  
Tortum Meslek Yüksekokulu

**Araştırmacılar:**

Yalçın ARASAN (Yürütücü)  
Fatmanur KARATAŞ  
Emir Han AKSU  
Hamit KILIÇ

Kasım, 2022  
ERZURUM

## İÇİNDEKİLER

Önsöz .....	3
Özet .....	4
Materyal ve Yöntem .....	5
Proje Uygulamasına Ait Görseller .....	6
Sonuçlar .....	11

## ÖNSÖZ

Çocuk oyunları, çocukların hoş vakit geçirmesini sağlayan, eğlenceli ve herhangi bir amacı olmayan etkinlikler olarak düşünülür. Oysa oyunların çocukların yaşamında önemli bir yeri ve işlevi vardır. Çocuklar sadece fiziksel olarak değil psikolojik ve zihinsel olarak da yetişkinlerden farklıdır. Kendilerine has bir dünyaya sahip olan çocukların olaylara bakışı, değerlendirmesi ve hayalleri kendilerine mahsustur. Çocukların kendine has bu özellikleri rahat bir şekilde sergiledikleri oyun etkinlikleri ve oynadıkları oyuncakları temel ihtiyaçları arasında yer almaktadır. Oyun çocukların güven, mutluluk gibi duygular hissetmelerini sağlar. Ayrıca işbirliği, yardımlaşma, kurallara uyma gibi sosyal becerilerini geliştirmelerine de yardımcı olur.

Teknolojideki hızlı gelişmeler, çocukların yaşamında son derece önemli bir yeri olan oyunların günümüzde şekil, biçim, oynanan ortam, gerekli araç ve gereçler bakımından değişime uğratmış ve birçok olumsuz durumu da beraberinde getirmiştir. Özellikle telefon, tablet, bilgisayar gibi teknolojik cihazlar kullanılarak oynanan oyunlar çocukların sosyalleşme becerileri ve fiziksel gelişimleri üzerinde olumsuz etkiler ortaya çıkarmıştır. Çocukların genellikle tek başlarına, çok fazla hareket etmeden oynadıkları oyunlar kas, beden, dil gelişimlerini olumsuz etkilemektedir.

Bu proje ile çocukların aktif olarak oynayabilecekleri oynarken de sosyalleşebilecekleri eskiden oynanan çocuk oyunlarını günümüze uyarlayarak çocuklara bu oyunları öğretmek ve oynamalarını sağlamak bu sayede çocukları dijital oyunlardan biraz olsun uzaklaştırabilmek amaçlanmıştır.

## ÖZET

“Benimle Yeniden Oynar Mısın?” projesinde, Tortum ilçesinde Atatürk İlkokulu’nda öğrenim görmekte olan 2. sınıf öğrencileri hedef kitle olarak belirlendi. Tortum Meslek Yüksekokulu’nda Bilgisayar Teknolojileri Bölümü’nde öğrenim görmekte olan araştırma grubu tarafından hedef kitledeki öğrencilere sunulmak üzere, eskiden oynanan unutulmaya yüz tutmuş çocuk oyunlarından üç tanesi seçildi. Seçilen oyunlar hedef kitledeki öğrencilerin gelişimleri dikkate alınarak günümüze uyarlandı. Uyarlanan çocuk oyunları öğrencilere öğretildi ve oynamaları için ortam sağlandı. Bu sayede çocukların, teknolojinin gelişmesiyle oluşan oyun algısının kırılarak çocukları aktif kılan oyunlardaki duyguları hissetmesi, sosyalleşmesinin sağlanması ve bunun yanında kültürümüze özgü oyunların korunarak nesilden nesile aktarılması amaçlandı. Projenin uygulamasıyla hedef gruptaki öğrencilerin oyunları hevesli, istekli ve mutlu bir şekilde oynadıkları arkadaşlarıyla oyunları oynarken yardımlaştıkları gözlemlendi.

Bu proje Atatürk Üniversitesi Toplumsal Duyarlılık Projeleri Uygulama ve Araştırma Merkezi tarafından desteklenmiştir.

**Anahtar Kelimeler:** Oyun, Çocuk Oyunları, Eski Oyunlar

## **MATERYAL VE YÖNTEM**

### **Araştırmanın Türü**

Bu çalışma bir Toplumsal Duyarlılık Projesidir.

### **Araştırmanın Yapıldığı Yer ve Zaman**

Proje ekibi tarafından 25.11.2022 tarihinde Atatürk İlkokulu'nda gerçekleştirilmiştir.

### **Projenin Uygulanışı**

Projenin uygulanması için gerekli malzemeler, proje ekibi tarafından temin edilmiştir. Belirlenen üç çocuk oyunu; ip parmak, taş ocak ve beş taş oyunlarıdır. Oyunların hazırlık aşamasında; renkli ip, makas, tahta düzener ve renkli taşlar kullanılmıştır. Ayrıca çocuklara balon ve çikolata gibi hediyeler verilmiştir. Proje ekibi, gerekli malzemeleri kullanılarak oyun için hazırlıkları tamamlamıştır. Öğr. Gör. Hacer BUKETÇİ danışmanlığında Tortum Meslek Yüksekokulu'nda Bilgisayar Teknolojileri Bölümü'nde öğrenim görmekte olan araştırmacılar, 25.11.2022 tarihinde proje okulunu ziyaret ederek 2. sınıfta öğrenim görmekte olan öğrencilere hazırladıkları oyunları öğretti ve çocukların da oynamalarını sağladı. Oyunlar oynandıktan ve çocuklar için hazırlanan hediyeler verildikten sonra etkinlik sonlandırılmıştır.

## PROJE UYGULAMASINA AIT GÖRSELLER



















## SONUÇLAR

Projede, Tortum ilçesinde Atatürk İlkokulu'nda öğrenim görmekte olan 2. sınıf öğrencileri hedef kitle olarak belirlendi. Tortum Meslek Yüksekokulu'nda Bilgisayar Teknolojileri Bölümü'nde öğrenim görmekte olan araştırma grubu tarafından hedef kitledeki öğrencilere sunulmak üzere, eskiden oynanan unutulmaya yüz tutmuş çocuk oyunlarından üç tanesi (ip parmak, taş ocak ve beş taş) seçildi. Seçilen oyunlar hedef kitledeki öğrencilerin gelişimleri dikkate alınarak günümüze uyarlandı. Uyarlanan çocuk oyunları öğrencilere öğretildi ve oynamaları için ortam sağlandı. Bu sayede çocukların, teknolojinin gelişmesiyle oluşan oyun algısının kırılarak çocukları aktif kılan oyunlardaki duyguları hissetmesi, sosyalleşmesinin sağlanması ve bunun yanında kültürümüze özgü oyunların korunarak nesilden nesile aktarılması amaçlandı.

Uygulama esnasında, öğrencilerin oyunları öğrenmeye ilgi ve merak duydukları bunun yanında oyunları oynarken aktif oldukları ve arkadaşlarıyla yardımlaşmış oldukları gözlemlendi. Bu oyunlar sayesinde öğrenciler; merak uyandıran farklı oyunlarla tanışmanın ve oyunları öğrenmenin vermiş olduğu mutluluğu yaşayarak oyunlar sayesinde arkadaşlarıyla birlikte sosyalleşebilmişlerdir. Bunun yanı sıra; projenin araştırma grubunda yer alan araştırmacıların da çocuklarla oyunlar oynamaktan ve güzel vakit geçirmekten mutluluk duydukları gözlemlendi.

Projemizi destekleyerek akademisyen ve öğrenciler için çok önemli bir aktivite ortamı sağladığından dolayı Atatürk Üniversitesi Toplumsal Duyarlılık Projeleri Uygulama ve Araştırma Merkezi'ne teşekkür ederiz.