



Covid-19 sürecinin çocukların oyun ve hareket ihtiyaçlarına yansımalarının anne-baba görüşleri ve çocuk resimleri açısından incelenmesi

An investigation of the reflections of the Covid-19 process on children's play and movement needs in terms of parents' views and child drawings

Sevinç Gökayaz ¹, Eda Yazgın ²

Makale Geçmişi

Geliş : 30 Aralık 2021

Düzeltilme : 19 Aralık 2022

Kabul : 20 Aralık 2022

Çevrimiçi : 31 Aralık 2022

Makale Türü

Araştırma Makalesi

Öz: Çocukların oyun oynamak, yetişkinler ve akranlarıyla iletişim kurmak gibi sosyal ihtiyaçları vardır. Günümüzde yaşanan Covid-19 pandemi süreci gereğince; sokağa çıkma yasakları, okulların kapatılması gibi kısıtlamalar çocukların sosyal ve duygusal gelişimlerini olumsuz etkilemektedir. Çocukların hayatında oyunun önemi dikkate alındığında pandemi sürecinin, değişen şartlarla birlikte, gelişimsel etkileri bakımından oyuna nasıl yansıdığı sorusu ortaya çıkmaktadır. Bu araştırmada, pandemi sürecinin çocukların oyun ve hareket ihtiyaçlarına nasıl yansıdığı anne-babalar ile yapılan görüşmeler ve çocuk resimleri aracılığı ile incelenmiştir. Araştırma nitel araştırma yöntemine dayalı durum çalışmasıdır. 2021 yılının Ocak-Haziran aylarını kapsayan süreçte, Kuzey Kıbrıs Türk Cumhuriyeti'nin Gazimağusa ilçesinde bulunan 3-6 yaş aralığındaki 30 çocuk ve anne-babalarıyla gerçekleştirilmiştir. Araştırmanın; çocukların hareketliliğinin ve oyunlarının pandemi sürecinden nasıl etkilendiği hakkında bilimsel literatüre katkı sağlayabileceği düşünülmektedir. Araştırma sonucunda, pandemi sürecinde çocukların fiziksel hareketliliğinin, oyun mekanlarının ve arkadaşlarıyla görüşme durumlarının kısıtlandığı sonucuna ulaşılmıştır. Pandemi sürecinde çocukların oyun sürelerinin uzadığı ve anne-babaların çocuklarının oyunlarına daha fazla katılabildiği belirlenmiştir.

Anahtar Kelimeler: Korona Virüs Pandemisi, Çocuk ve Hareket, Çocuk ve Oyun

Article History

Received : 30 December 2021

Revised : 19 December 2022

Accepted : 20 December 2022

Online : 31 December 2022

Article Type

Research Article

Abstract: Children have social needs such as playing games and communicating with adults and peers. In accordance with the current Covid-19 pandemic process; Restrictions such as lock-down and closing of schools negatively affect the social and emotional development of children. Considering the importance of play in children's lives, the question arises of how the pandemic process is reflected in the game in terms of its developmental effects, along with changing conditions. In this research, how the pandemic process reflects on the play and movement needs of children was examined through interviews with parents and the children's drawing. The research is a case study using a qualitative method. The research was carried out with 30 children aged 3-6 years and their parents in the Famagusta district of the Turkish Republic of Northern Cyprus, in the period from January to June 2021. This research; It is thought that it can contribute to the scientific literature about how children's mobility and games are affected by the pandemic process. During the pandemic conditions, the children's physical mobility decreased. It was found that meetings with friends and playgrounds were restricted. Their solitary playing time, and the parents' participation in play increased

Keywords: Corona Virus Pandemic, Child and Movement, Child and Play

DOI: 10.24130/eccdjecs.1967202263443

¹Başlıca Yazar: Sevinç Gökayaz

Doğu Akdeniz Üniversitesi, Eğitim Fakültesi, Temel Eğitim Bölümü, sevincgokayaz@gmail.com, ORCID ID 0000-0002-1277-7939

² Doğu Akdeniz Üniversitesi, Eğitim Fakültesi, Temel Eğitim Bölümü, eda.yazgin@emu.edu.tr, ORCID ID 0000-0002-6412-4729

SUMMARY

Introduction

Covid-19 is an infectious viral disease that was first recognized in China on December 1, 2019. In 2020, it was declared a global pandemic by the World Health Organization because it poses serious and important health problems for the whole world. A global pandemic is defined as an infectious disease that spreads to at least a few countries or continents and creates a certain impact on the world (T.R. Ministry of Health, 2020).

Various measures have been taken worldwide to prevent Covid-19 infections; the measures taken still maintain their continuity within the scope of the pandemic process.

Due to the pandemic process, there have been long-term changes that directly affect children and their developmental needs, such as a complete change in daily life routines, curfews, quarantines, interruption of education in schools and switching to online education, closing playgrounds and entertainment areas, distance from peers and social life.

In human nature, play is an instinctive and vital need. Being able to know the world and experience new learning takes place through play (Elkind, 2011). Play is also one of the most important tools that help children discover themselves, their emotions, the environment, and the world (Vygotsky, 2016). Children need movement-children can move freely in environments where they feel comfortable. For this reason, children need environments, activities, and games where they can use their energy and meet their need for movement (Çelik & Şahin, 2013). Children should feel comfortable while playing.

Children have some control over their own experiences and therefore have a mediator role in learning through play. When children are allowed to choose their play, it is assumed that they develop intellectual, social, emotional, and physical skills. Play can, however, be organized and executed in different ways on a continuum from child-initiated to teacher-designed activities (Pramling Samuelson & Björklund, 2022). Thus, children's emotional development, coping, and interpersonal interaction skills will also be supported. It has been proven that play has a strong relationship with coping skills (Russ, 2004; cited in Sacha Cordiano, Russ, & Short, 2008). Considering the place and importance of play in children's lives, the question of how play is affected in terms of its developmental effects is of great importance given the changing conditions during the pandemic process: it is known that children use play as a primary coping method in the face of emotional conflicts and traumatic events (Fineman, 1962). The main purpose of the present research is to investigate in depth how the play and movement needs of children aged 3-6 years are affected during the Covid-19 pandemic process, using interviews with parents and the drawings of children themselves.

Method

The research is a case study using a qualitative method. The research was carried out with 30 children aged 3-6 years and their parents in the Famagusta district of the Turkish Republic of Northern Cyprus, in the

period from January to June 2021. The participants had the right to withdraw from the study at any time without explaining their reasons. Their consent was obtained by stating in the information and consent forms that their personal information would be destroyed and would not be used in the research. Interviews with parents had to proceed through online conversations to comply with the prevention of possible exposure to the Covid-19 virus. The children's drawings and drawing narratives in the research were found through the parents. A semi-structured interview method, including eight interview questions, was used as the data collection tool. In the analyzes to be applied to the interview records, the Miles-Huberman (1994) reliability coefficient, which shows the reliability between coders, was calculated; the content analysis method, one of the qualitative analytical methods, was used. The reliability of the parental interview phase of the study was calculated as 85%; the reliability of the child drawing phase was calculated as 96%.

Results

During the pandemic conditions, the children's physical mobility decreased. They often started to include coronavirus/health issues in their play: the previous public playgrounds and indoor playgrounds were not among the places of play, which were now usually inside the house and gardens. The mostly preferred toys used digital tools, and the parents' participation in play increased. It was found that meetings with friends were restricted; the children missed their friends, and their solitary playing time increased.

Conclusions and Discussion

As a result of this research, it was concluded that the physical mobility and activities of children decreased or were restricted during pandemic conditions, and that children could not spend their energy as they should. It was determined that children's first choice during the pandemic was traditional games, but also the frequency of manipulative play and drawing activities increased greatly. It has been concluded that children's access to playgrounds was restricted during the recent pandemic condition, and children living in houses with gardens used the space more freely than did children living in apartments. In addition to these results, it was determined that parents could spend more time with their children and participate in their games, but the children's situations of meeting with friends of children became greatly restricted, and their alone playing time was prolonged.

GİRİŞ

Oyun; çocukların kendilerini, duygularını, çevreyi ve dünyayı keşfedebilmelerine olanak sağlayan en büyük araçtır (Vygotsky, 2016). İnsan doğasında, oyun içgüdüsel olarak bulunan önemli ve hayati bir ihtiyaçtır. Dünyayı tanıyabilmek ve yeni öğrenmeleri deneyimleyebilmek oyun ile gerçekleşmektedir (Elkind, 2011).

Çocuk ve oyun kavramları için 17. yüzyıl devrim niteliği taşımaktadır. Oyun kavramının değeri bu dönemde keşfedilmeye başlanmıştır, böylece oyun, kabul edilmiştir. Bu gelişme aslında çocukluğun da kabul edilmesi anlamına gelmiştir (Onur, 2005).

Çocukların oyuna olduğu gibi harekete de ihtiyaçları vardır ve çocuklar kendilerini rahat hissettikleri ortamlarda özgürce hareket edebilmektedir. Bu sebeple, çocukların enerjilerini kullanabilecekleri, harekete olan gereksinimlerini giderebilecekleri ortamlara, aktivitelere ve oyunlara ihtiyaçları vardır (Çelik ve Şahin, 2013). Çocuklar oyun oynarken kendilerini rahat hissetmelidir. Böylece çocukların duygusal gelişimi, başa çıkma ve kişilerarası etkileşim becerileri de desteklenmiş olacaktır. Oyunun, başa çıkma becerisi ile güçlü bir ilişkisi olduğu kanıtlanmıştır (Russ, 2004; Akt. Sacha Cordiano, Russ ve Short, 2008).

Geçmişten günümüze oyun alanında yapılan araştırmalar, oyunun değişiminde rol oynayan sanayileşme, şehirleşme ve teknoloji gibi pek çok faktör olduğunu göstermektedir (Vatandaş, 2020). Günümüzde ise, Covid-19 virüsünün neden olduğu pandemi süreci yaşam şartlarını büyük ölçüde değiştirmiştir.

Covid-19 virüsü, ilk olarak 1 Aralık 2019 tarihinde Çin’de görülmüştür. 2020 yılında ise bu virüse bağlı gelişen enfeksiyon hastalıkları tüm dünya açısından ciddi ve önemli bir sağlık sorunu oluşturduğu için Dünya Sağlık Örgütü tarafından pandemi ilan edilmiştir.

Pandemi, en az birkaç ülke ya da kıtaya yayılarak dünya üzerinde belli bir etki yaratan bulaşıcı hastalıklar olarak tanımlanmaktadır (T.C. Sağlık Bakanlığı, 2020). Covid-19 nedeniyle dünya çapında çeşitli önlemler alınmış ve alınan önlemler pandemi süreci kapsamında halen devamlılığını korumaktadır.

Pandemi süreci sebebiyle; günlük yaşam rutinlerinin tamamen değişmesi, sokağa çıkma yasakları, karantinalar, okullarda eğitime ara verilmesi ve çevrim içi eğitime geçilmesi, oyun ve eğlence alanlarının kapatılması, akranlardan ve sosyal hayattan uzaklaşma gibi çocuklara ve çocukların gelişimsel ihtiyaçlarına doğrudan etki eden uzun süreli değişiklikler meydana gelmiş ve çocukların eğitim ve oyun oynama özgürlüğünü derinden etkilemiştir (Cowan, 2020). Covid-19 pandemi

sürecinde ailelerin günlük yaşam rutinleri hızlı bir şekilde değişime uğramıştır. Özellikle kısıtlamaların ve sokağa çıkma yasaklarının olduğu dönemlerde çocuklar ev ortamında anne-babaları ile daha fazla zaman geçirmeye başlamış ve anne-babaların rolleri daha farklı koşullarda şekil almaya başlamıştır (Spinelli, Lionetti, Pastore ve Fasolo, 2020). Bu süreçte çocukların, özellikle kardeşi olmayan çocukların, sosyal hayatı yetişkin dünyasında gelişmeye başlamıştır.

Bu gibi sebeplerden dolayı çocuklar, sosyal ve duygusal gelişimlerini ve karşılaştıkları zor durumlar ile baş etme becerilerini olumlu etkileyecek olan fırsatlardan yoksun kalmışlardır (Çaykuş ve Mutlu Çaykuş, 2020). Oysa çocukların, oyunu duygusal çatışmalar ve travmatik olaylar karşısında birincil baş etme yöntemi olarak kullandıkları bilinmektedir (Fineman, 1962).

Covid-19 pandemi süreci çocukların günlük yaşamlarını değiştirmiş olsa da ilgili kısıtlamaların, oyun oynama ve hareket ihtiyaçlarını karşılamakta ne ölçüde gelişimsel riskler yaratabileceği bilinmemektedir (Moore, Faulkner, Rhodes, Brussoni, Chulak-Bozzer, Ferguson, Mitra, O'Reilly, Spence, Vanderloo ve Tremblay, 2020).

Pandemi sürecinde çocuklar okula dönmeye başlamış, oyun alanları ise kullanıma açılmıştır. Fakat hala okulda, evde ve toplumda çocukları etkileyen kısıtlamalar yer almaktadır. Çocuklar oyun oynama haklarına ve özgürlüklerine tam olarak erişememiştir (Play Scotland Position Statement, 2021). Çocukların hayatında oyunun yeri ve önemi dikkate alındığında değişen şartların, gelişimsel etkiler bakımından oyuna nasıl yansıdığı sorusu büyük önem taşımaktadır.

Bu araştırmanın temel amacı, Covid-19 pandemi sürecinin, 3-6 yaş arasındaki çocukların oyun ve hareket ihtiyaçlarına nasıl yansıdığı anne-baba ile yapılan görüşmelerle ve çocukların çizdikleri resimler aracılığıyla derinlemesine araştırmaktır. Bu araştırmanın çocukların hareketliliğinin ve oyunlarının pandemi sürecinden nasıl etkilendiği hakkında bilimsel literatüre katkı sağlayacağı düşünülmektedir.

Problem

Pandemi öncesine kıyasla, Covid-19 pandemi sürecinin etkileri çocukların oyunları ve hareket ihtiyaçlarına nasıl yansımıştır?

Anne-Baba Görüşlerine İlişkin Alt Problemler

Pandemi öncesine kıyasla, Covid-19 pandemi sürecinde;

Çocukların hareketlilikleri ve fiziksel etkinlikleri nasıldır?

Çocuklar oyunlarında hangi konuları tercih etmektedir?

Çocukların oyun arkadaşlıkları nasıldır?

Çocukların oyun araçları ve oyuncakları nelerdir?

Çocukların oyunlarında anne-babaların rolü ve katılımı ne düzeydedir?

Çocukların oyun mekanları ve oyun süreleri nasıldır? sorularına yanıt aranmaktadır.

Çocuk Resimlerine İlişkin Alt Problemler

Covid-19 pandemi sürecinde;

Çocukların hareketlilikleri ve fiziksel etkinlikleri nasıldır?

Çocuklar oyunlarında hangi konuları tercih etmektedir?

Çocukların oyun araçları ve oyuncakları nelerdir?

Çocukların oyunlarındaki diğer bireylerin/canlıların katılım durumu nedir?

Çocukların oyun mekanları nasıldır? sorularına yanıt aranmaktadır.

YÖNTEM

Araştırma Deseni

Araştırma nitel araştırma yöntemine dayalı olarak tasarlanmıştır. Nitel araştırmalar bireylerin düşüncelerini, görüşlerini ve deneyimlerini derinlemesine araştırmak açısından önemli bir yöntemdir (Merriam, 2009). Araştırma modeli durum çalışması desenlerinden bütüncül tek durum deseni olarak belirlenmiştir. Durum çalışması özel bir problem durumunun bulunmasıyla başlamaktadır, güncel ve doğru bilgiye ulaşmak için kullanılan önemli bir desendir (Creswell, 2013). Durum çalışması desenlerinden bütüncül tek durum deseninde, tek bir analiz birimi bulunmaktadır (Yin, 2009). Bu analiz birimi bir ilçe, bir okul, bir kurum veya bir birey olabilmektedir (Yıldırım ve Şimşek, 2018).

Araştırma kapsamında nitel araştırma yöntemi ve bütüncül durum çalışması deseni ile pandemi sürecinde çocukların oyun ve hareket ihtiyaçları konusu hakkında temel sorular belirlenmiş ve anne-babalarla yapılan görüşmeler ve çocuk resimleriyle derinlemesine inceleme yapılmıştır.

Araştırma Grubu

Araştırma grubu Kuzey Kıbrıs Türk Cumhuriyeti'nin Gazimağusa ilçesinde bulunan 3-6 yaş aralığındaki 30 çocuk ve bu çocukların anne-babalarından oluşan 67 yetişkin bireydir. Araştırma sürecinde, araştırmaya katılmak istemediğini belirten 7 baba olmuştur. Araştırma grubunda yer alan 7 çocuk ise resim çizmemiştir. Katılımcı olmak istemediğini belirten babalar ve resim yapmak istemeyen çocuklar araştırmaya dahil edilmemiştir. Katılımcı sayılarında eksiklik olmaması adına

araştırmaya 7 aile daha dahil edilerek baba sayısı ve çocuk sayısı da 30'a tamamlanmıştır. Araştırma grubu toplam olarak 37 anne, 30 baba ve 30 çocuktan oluşmaktadır.

Araştırmacının çalışma koşulları ve pandemi sürecinin gerektirdiği önlemler sebebiyle araştırma grubuna erişim koşulları göz önünde bulundurulmuştur. Bu doğrultuda araştırma grubu uygun örnekleme yöntemine dayalı olarak seçilmiştir. Seçkisiz olmayan örnekleme yöntemlerinden uygun örnekleme yöntemi ile çalışma grubuna ulaşım kolaylığı sağlanarak araştırma hız ve pratiklik kazanmaktadır (Patton, 2014).

Veri Toplama Araçları

Araştırmada veri toplama aracı olarak sekiz görüşme sorusunu içeren yarı-yapılandırılmış görüşme formu ve çocukların çizdiği resimler ile resim anlatıları kullanılmıştır. Araştırmada yer alan çocuk resimlerine ve resim anlatılarına anne-babalar aracılığıyla ulaşılmıştır. Çocuklar; etkilendikleri olayları, duygularını, düşüncelerini ve hayallerini resimlerine yansıtmakta ve resimleri aracılığıyla iç dünyalarına dair bizlere bilgi vermektedir (Yavuzer, 2021). Araştırmada yer verilen çocuk resimleri ve resim anlatıları bu açıdan önem barındırmaktadır.

Veri Toplama Süreci

Anne-babalar ile telefon aracılığıyla yapılan görüşmelerde hoparlör kullanılarak başka bir cihaz ile görüşmelerin ses kaydı alınmıştır. Görüşmeler sırasında anne-babalara 8 açık uçlu soru yöneltilmiştir ve görüşmelerin her biri yaklaşık olarak 15-20 dakika sürmüştür. Bu görüşmeler sırasında yapılan ses kayıtları yazıya aktararak deşifre edilmiştir.

Araştırmada yer alan çocuk resimleri ve resim anlatıları için, araştırmacı anne-babalara, çocuklarının çizeceği resim konusunda dikkat etmeleri gereken maddeleri içeren bilgilendirici bir belge göndermiştir. Bu belgede çocuğun resim yaparken istediği materyalleri, boyaları, kalemleri ve renkleri kullanabileceği belirtilmiş, çocuğa herhangi bir yönerge verilmemesi, fikir belirtilmemesi ve yönlendirme yapılmaması, sadece “Bana bir oyun resmi çizer misin?” sorusunun iletilmesi gerektiği vurgulanmıştır. Ayrıca resim bittikten sonra “Bana bu resmi anlatır mısın?” sorusunun çocuğa iletilmesi ve çocuğun anlattıklarının hiç değiştirilmeden yazılması gerektiği belirtilmiştir. Son olarak, çocuğun ev ortamında çizdiği resmin ve yazılı olan resim anlatısının fotoğraflanarak araştırmacıya gönderilmesi istenmiş, çocuğun resim çizmek istememesi durumunda ısrar edilmemesi ve daha sonra tekrar resim çizmek isteyip istemediğinin sorulabileceği anne-babalara bildirilmiştir.

Verilerin Analizi

Görüşmeler sonucu elde edilen ses kayıtları araştırmacı tarafından tekrar dinlenerek, yazılarak deşifre edilmiştir. Elde edilen verilerin analizinde, nitel analiz yöntemlerinden içerik analizi yöntemi kullanılmıştır. İçerik analizinde araştırmacı tarafından hazırlanan ve uzman görüşleri alınarak tamamlanan “Oyun ve Hareket Kodlama Formu” kullanılmıştır. Araştırmacı, elde ettiği verileri bu form aracılığıyla kodlayarak kategoriler geliştirmiştir. Araştırmada elde edilen verilerden geliştirilen kategoriler içerisine giren kelime, cümle ögeleri belirlenerek temalar oluşturulmuştur. Veri analizinde, tümevarımcı analiz yolu kullanılarak, sırasıyla deşifre edilen verilerin kodlanması, kategorileştirme ve tema oluşturma adımları gerçekleştirilmiş ve içerik analizi tamamlanmıştır.

Çocuk resimlerine ise görsel içerik analizi yapılmıştır. Görsel içerik analizi, çalışmadaki belli değişkenleri temsil eden izole edilmiş içerikle sınırlıdır (Johnson & Christensen, 2014). Görsel veri uzman kodlayıcılar tarafından analiz edilmiştir.

Geçerlik ve Güvenirlik

Araştırmada güvenirliliği arttırmak amacıyla araştırmacı ve bir dış uzman birbirlerinden bağımsız şekilde 40 anne-baba görüşme deşifresi ve 15 çocuk resmi inceleyip işaretlemeler yapmıştır ve bu işaretlemeler karşılaştırılarak paralel kodlama yapılmıştır. Görüşme kayıtlarına uygulanacak olan analizlerde ise kodlayıcılar arası güvenirliliği gösteren Miles-Huberman (1994) güvenirlilik katsayısı hesaplanmıştır. Miles-Huberman güvenirlilik katsayısı, $\text{Güvenirlilik} = \frac{\text{Görüş Birliği}}{(\text{Görüş Birliği} + \text{Görüş Ayrılığı})}$ formülü kullanılarak hesaplanmaktadır. Güvenirlilik katsayısı formülü uygulanarak, araştırmacının anne-baba görüşmeleri aşamasının güvenirliliği %85 olarak, çocuk resimleri aşamasının güvenirliliği ise %96 olarak hesaplanmıştır.

Araştırmada güvenirliliği arttırmak amacıyla anne, baba ve çocuk kaynakları kullanılarak üçgenleme (triangulation) olarak adlandırılan veri çeşitlemesi tekniği uygulanmıştır. Üçgenleme tekniği, birden fazla veri kaynağı, araştırmacı ve yöntem kullanarak araştırmanın iç tutarlılığını arttırmayı sağlamaktadır (Creswell, 2013).

Etik Prosedürü

Araştırmaya başlamadan önce, Doğu Akdeniz Üniversitesi Bilimsel Araştırmalar ve Yayın Etiği Kurulu’ndan (BAYEK) gerekli izin alınmıştır. Araştırma kapsamında gerçekleşen anne-baba görüşmeleri için “Anne-Babalar İçin Katılımcı Bilgi Formu” ve “Bilgilendirilmiş Onam Formu” hazırlanmıştır. Pandemi süreci nedeniyle görüşmeler telefon aracılığıyla yapıldığı için görüşmeden önce araştırmacı tarafından anne-babalara bu formlar okunmuş ve gerekli izinler sözel olarak alınmıştır. Araştırmaya katılan çocukların anne-babaları “Çocuklar İçin Katılımcı Bilgi Formu” ve

“Bilgilendirilmiş Onam Formu” aracılığı ile bilgilendirilmişlerdir ve araştırmacıya sözel olarak gerekli izinleri vermişlerdir.

Katılımcılar, araştırmaya dahil olmak için zorlanmamışlar ve istedikleri anda gerekçe sunmaksızın araştırmadan çekilme hakkına sahip olduklarını bilerek çalışmaya katılmışlardır. Araştırma katılımcılarının gizlilik haklarının ihlal edilmemesi için katılımcıların isimleri ve soy isimlerine yer verilmemiş, katılımcılara kod isimler verilmiştir.

BULGULAR

Pandemi Öncesi ve Pandemi Süreci Çocukların Oyun ve Hareket İhtiyaçlarına Yönelik Bulgular

Yapılan görüşmeler sonucu anne-babaların verdikleri cevapların içerik analizi sonucu elde edilen bulgular bu bölümde yer almaktadır. “F” simgesi (frekans) görüşmeler yoluyla elde edilen görüşlerin tekrarlanma sıklığını ifade etmektedir.

Anne-babaların geneli pandemi öncesinde çocuklarının hareketliliğinin ve etkinliklerinin daha iyi, daha yoğun ve daha aktif şekilde olduğunu, çocuklarının özgür olduğunu dile getirmişlerdir. “Fiziksel Hareketlilik” kategorisi kapsamında elde edilen bulgulara, pandemi öncesi “Yürüme/Koşma/Zıplama” (f=30), çocukların en fazla tercih ettikleri etkinlikler olmuştur. Bu etkinlikleri, “Sportif Etkinlikler” (f=29) ve “Bisiklet/Paten/Scooter” (f=24) etkinlikleri takip etmiştir. Pandemi öncesinde bale, tenis, jimnastik gibi özel kursların, dansın ve okullardaki beden eğitimi dersleri ile at binme etkinliklerinin de çocuklarının fiziksel hareketliliğinde ve etkinliklerinde yeri olduğu bildirilmiştir.

Pandemi sürecinde ise, “Yürüme/Koşma/Zıplama” (f=34), çocukların en fazla tercih ettikleri etkinlikler olmuştur. Bu etkinlikleri, “Sportif Etkinlikler” (f=28) ve “Bisiklet/Paten/Scooter” (f=27) etkinlikleri takip etmiştir. Pandemi sürecinde dansın, evin içinde yapılan spor/yoga etkinliklerinin ve beden eğitimi derslerinin de çocukların fiziksel hareketliliğinde ve etkinliklerinde yeri olduğu bildirilmiştir.

Pandemi öncesi ve pandemi süreci karşılaştırıldığında anne-babaların geneli pandemi sürecinde çocuklarının hareketliliğinin azaldığını ve kısıtlandığını belirtmişlerdir. Pandemi sürecinde, pandemi öncesine oranla, dansın, evin içinde yapılan spor/yoga etkinliklerinin ve beden eğitimi derslerinin de çocukların fiziksel hareketliliğinde ve etkinliklerinde yeri olduğunu belirten anne-babalar olmuştur. Evin içinde yapılan spor/yoga etkinliklerinin pandemi öncesinde olmadığı, pandemi sürecinde ise çocuklar tarafından tercih edildiği görülmüştür.

“Oyun Konuları” kategorisi kapsamında elde edilen bulgulara, pandemi öncesi “Geleneksel Sokak Oyunları” (f=25) çocukların en fazla tercih ettikleri oyunlar olmuştur. Bu oyunları, “Evcilik” (f=21), “Meslekler” (f=15) ve “Resim Çizme” (f=15) oyunları takip etmiştir. Diğer oyun konuları ise sırasıyla, manipülatif oyunlar, çizgi film kahramanları/hayali karakterler, minyatür araba oyunları, macera oyunları, hayvanlar alemi, arkadaşlık ve ev içi aile oyunları olmuştur.

Pandemi sürecinde, pandemi öncesinde olduğu gibi “Geleneksel Sokak Oyunları” (f=32) çocukların en fazla tercih ettikleri oyunlar olmuştur. Bu oyunları, “Manipülatif Oyunlar” (f=29), “Resim Çizme” (f=27) ve “Evcilik” (f=25) oyunları takip etmiştir. Burada, pandemi sürecinde, pandemi öncesine oranla, manipülatif oyunların, resim çizme ve evcilik oyununun çocuklar tarafından daha fazla tercih edildiği belirlenmiştir. Diğer oyun konuları ise sırasıyla, meslekler, çizgi film kahramanları/hayali karakterler, macera oyunları, minyatür araba oyunları, sağlık/korona virüs, hayvanlar alemi ve ev içi aile oyunları olmuştur. Beklendiği gibi, pandemi sürecinde çocukların oynadığı oyunların konuları arasına sağlık/pandemi konusu dahil olmuştur. “Manipülatif Oyunlar”ın pandemi sürecinde arttığı görülmektedir. Bazı anne-babalar pandemi sürecinde genellikle çocuklarının daha çok manipülatif oyunlara yöneldiğini, çocuklarıyla birlikte daha çok manipülatif oyunlar oynadıklarını dile getirmişlerdir. “Resim Çizme” etkinliğinin pandemi sürecinde artmış olduğu görülmektedir. Bazı anne-babalar, pandemi sürecinde çocuklarının resim çizmeye daha çok yöneldiğini vurgulamışlardır.

Pandemi sürecinde çocukların ilk tercihinin geleneksel oyunlar olduğu, fakat manipülatif oyunların ve resim çizmenin de büyük oranda arttığı bulgulanmıştır.

“Oyun Mekanları” kategorisi kapsamında elde edilen bulgulara, pandemi öncesi “Kamusal Parklar” (f=50) çocukların en fazla tercih ettikleri mekanlar olmuştur. Bu mekanı, “Evin Bahçesi” (f=23), “Kapalı Oyun Alanları” (f=22), “Doğal Alanlar” (f=19) ve “Evin İçi” (f=14) mekanları takip etmiştir. Diğer mekanlar sırasıyla sahalar/koşu alanları ve okul ortamı olmuştur.

Pandemi sürecinde, “Evin İçi” (f=57), “Evin Bahçesi” (f=56) ve “Kamusal Parklar” (f=13) sırasıyla en sık tercih edilen oyun mekanları olmuştur. Diğer mekanlar ise sırasıyla doğal alanlar ve sahalar olmuştur. Pandemi öncesi ve pandemi süreci karşılaştırıldığında “Evin İçi”, “Evin Bahçesi” ve “Doğal Alanlar”ın oyun mekanları olarak pandemi sürecinde arttığı görülmektedir. “Kamusal Parklar” ve “Sahalar/Koşu Alanları”nın kullanımının pandemi sürecinde azaldığı görülmektedir. “Kapalı Oyun Alanları” ile “Okul” mekanlarının ise pandemi sürecinde yer almadığı görülmektedir.

Pandemi öncesinde ve pandemi sürecinde çocukların oyun mekanlarında büyük bir değişim olduğu görülmektedir. Pandemi sürecinde kamusal parkların oyun mekanları arasındaki yerinin azaldığını

ve kapalı oyun alanlarının ise oyun mekanları arasında yer almadığı görülmektedir. Çocukların oyun mekanları olarak evin bahçesi, evin etrafı ve evin içi olduğu görülmektedir.

“Pandemi Süreci Açık Alanda Oyun Oynama Sıklığı” kategorisi kapsamında elde edilen bulgulara, “Hava Güzel Olduğu Sürece Her Gün” (f=46) olarak en fazla belirlenen oyun oynayabilme sıklığını, “Arada Sırada Oynuyor” (f=15) ve “Hiç/Çok Nadir” (f=8) şeklindeki bildirimleri takip etmiştir.

“Hava Güzel Olduğu Sürece Her Gün” teması çerçevesinde görüş bildiren anne-babalar, bahçeli/müstakil evlerde yaşadıkları için çocuklarının açık alanda oyun oynama konusunda sıkıntı yaşamadıklarına vurgu yapmışlardır.

“Oyuncaklar” kategorisi kapsamında elde edilen bulgulara, pandemi öncesi “Bebek-Araba vb. Oyuncaklar” (f=35), çocukların en fazla tercih ettikleri oyun araçları olmuştur. Bu araçları, “Bisiklet/Scooter/Paten” (f=27), “Park Materyalleri” (f=25), “Doğal Materyaller” (f=20) ve “Manipülatif Oyuncaklar” (f=20) araçları takip etmiştir. Pandemi öncesinde, bebek-araba vb. oyuncaklar, bisiklet/scooter/paten ve park materyalleri çocuklar tarafından en çok tercih edilen oyuncaklar olmuştur. Diğer materyaller ise sırasıyla, top/bilye, dijital araçlar, ev eşyaları, oyun hamurları ve yazı tahtası olmuştur. Yapılan görüşmelerde 2 anne-baba çocuklarının evcil hayvanlarla oynadıklarını da belirtmiştir fakat evcil hayvanlar kategori kapsamında belirlenen temaların dışında tutulmuştur.

Pandemi sürecinde, hipotetik olarak beklendiği üzere, “Dijital Araçlar” (f=44) çocukların en fazla tercih ettikleri oyun araçları olmuştur. Bu oyun araçlarını, “Bebek-Araba vb. Oyuncaklar” (f=38), “Bisiklet/Scooter/Paten” (f=35), “Top-Frizbi vb. Oyuncaklar” (f=31) ve “Manipülatif Oyuncaklar” (f=31) araçları takip etmiştir. Diğer oyun araçları ise sırasıyla, doğal materyaller, oyun hamuru, park materyalleri, ev materyalleri olmuştur. 11 anne-baba çocuklarının evcil hayvanlarla oynadıklarını da belirtmiştir. Pandemi sürecinde, pandemi öncesine oranla, park materyallerinin çocuklar tarafından daha az kullanıldığı, park materyalleri dışındaki tüm oyuncakların kullanımında ise artış olduğu görülmüştür.

Pandemi öncesi ve pandemi süreci karşılaştırıldığında, “Dijital Araçlar”ın kullanımının pandemi sürecinde arttığı görülmektedir. “Park Materyalleri”nin kullanımının ise pandemi sürecinde azaldığı görülmektedir.

“Anne-Babaların Oyuna Katılımı” kategorisi kapsamında elde edilen bulgulara pandemi öncesi, “Anne-Baba Katılımı Var” (f=46), en fazla belirlenen oyuna katılım sıklığı olmuştur. Bu sıklığı, “Arada Sırada Katılıyorlar” (f=15) ve “Daha Çok Kendi Kendine Oynuyor” (f=6) sıklıkları takip

etmiştir. Görüşmeler sırasında “Arada Sırada Katılıyorlar” ve “Daha Çok Kendi Kendine Oynuyor” görüşlerini bildiren anne-babalar, yoğun çalışma saatlerinden dolayı çocuklarıyla yeterince oyun oynayamadıklarını bildirmişlerdir. Anne-babaların çoğunluğu, oyunlara çocukların kendilerini davet ettiklerini ifade etmişlerdir. Bazı anne-babalar ise, oyunları bazen kendilerinin de başlattığını belirtmişlerdir. “Oyun Arkadaşı” olarak en fazla belirlenen rolü (f=43), “Mesleklerle İlgili Roller” (f=14) ve “Aile Roller” (f=10) takip etmiştir. Diğer roller sırasıyla, hayali karakterler/çizgi film kahramanları, hasta rolü olmuştur. Bazı anne-babalar ise çocuklarıyla oyun oynayamadıklarını dile getirmişlerdir.

Pandemi sürecinde, “Anne-Baba Katılımı Var” (f=52) temasından da görülebileceği gibi, oyuna katılım sıklığının, pandemi öncesine oranla arttığı belirlenmiştir. Diğer katılım sıklıkları ise yine pandemi öncesinde olduğu şekilde, sırasıyla “Arada Sırada Katılıyor” (f=14) ve “Daha Çok Kendi Kendine Oynuyor” (f=5) olmuştur. Görüşmeler sırasında “Anne-Baba Katılımı Var” yönünde görüş bildiren anne-babalar, pandemi öncesine göre pandemi sürecinde evde olduklarından dolayı çocuklarıyla birlikte daha fazla zaman geçirebildiklerine, çocuklarıyla daha fazla oyun oynadıklarına ve çocuklarının oyunlarına katılımlarının arttığına vurgu yapmışlardır. Anne-babaların geneli, çocukların arkadaşsız kalması sebebiyle pandemi öncesine göre, pandemi sürecinde oyunlara kendilerini daha fazla ve ısrarlı şekilde davet ettiklerini dile getirmişlerdir.

“Anne-Babaların Oyundaki Roller” kategorisi kapsamında elde edilen bulgularda ise, pandemi öncesi “Oyun Arkadaşı” (f=48) rolü pandemi öncesinde ve pandemi sürecinde de en fazla belirlenen rol olmuştur. Bu rolü, “Mesleklerle İlgili Roller” (f=17) ve “Aile Roller” (f=11) takip etmiştir. Diğer roller ise sırasıyla, hasta rolü, hayali karakterler/çizgi film kahramanları, hayvan rolleri olmuştur. Bazı anne-babalar ise çocuklarıyla oyun oynayamadıklarını dile getirmişlerdir.

“Çocukların Arkadaşlık İlişkileri” kategorisi kapsamında elde edilen bulgularda pandemi öncesi, “Arkadaşlarıyla Uyumlu” olarak en fazla belirlenen arkadaşlık ilişkisini (f=34), “Arkadaşlarıyla Anlaşamıyor” (f=4) ifadesi takip etmiştir.

Pandemi sürecinde bakıldığında ise, “Görüşmeleri Kısıtlandı” olarak en fazla belirlenen arkadaşlık ilişkisini (f=52), “Arkadaşlarıyla Uyumlu” (f=21), “Telefonla Görüştüler” (f=4) ve “Arkadaşlarıyla Anlaşamıyor” (f=4) ifadesi takip etmiştir. Pandemi öncesine oranla, pandemi sürecinde çocukların arkadaşlarıyla görüşmelerinin yüksek oranda kısıtlandığı bulgulanmıştır. “Görüşmeleri Kısıtlandı” görüşünü bildiren anne-babalar çocuklarının arkadaşlarıyla eskisi gibi görüşemediklerini vurgulamışlardır. Arkadaşları ile kısıtlı şekilde görüşebilen çocukların anne-babalarından bazıları ise,

oyun oynama sırasında çocukların mesafeli, temassız oyun oynadıklarını, oyuncaklarını ise dezenfekte ederek paylaşabildiklerini belirtmişlerdir.

“Oyun Süreleri” kategorisi kapsamında elde edilen bulgularda pandemi öncesi, “Bütün Gün Oyun Oynuyor” olarak en fazla belirlenen oyun oynama süresini (f=25), “Günde Birkaç Saat Oynuyor” (f=20) süresi takip etmiştir. “Bütün Gün Oyun Oynuyor” görüşünü bildiren anne-babalar, çocuklarına bir kısıtlama uygulamadıklarını, çocuklarının gün içinde istedikleri her zaman oyun oynayabildiklerini belirtmişlerdir. “Günde Birkaç Saat Oynuyor” görüşünü bildiren anne-babalar, çocuklarının oyun oynamak için çok vakti olmadığını belirtmişlerdir.

Pandemi sürecinde, “Bütün Gün Oyun Oynuyor” (f=43) süresi, pandemi öncesinde olduğu gibi pandemi sürecinde de en fazla belirlenen süre olmuştur ve bu sürenin pandemi öncesine oranla pandemi sürecinde büyük bir oranda arttığı bulgulanmıştır. Bu süreyi, “Oyun Oynamaktan Sıkılıyor” (f=13) ve “Değişiklik Olmadı” (f=7) süreleri takip etmiştir.

Pandemi Sürecinde Çocukların Oyun Konusunda Çizdikleri Resimlerin İçeriğinden Elde Edilen Bulgular

Araştırma kapsamında çocukların çizdiği oyun resimleri ve resim anlatılarının kodlanarak görsel içerik analizi yapılması sonucunda oluşturulan “Oyundaki Eylemler” kategorisi kapsamında 16 resimde, “Büyük Kas Motor Hareketler” bulgulanmış, 8 resimde ise, “Diğer” adı altında belirlenen etkinlikler yer almıştır. “Diğer” etkinlikleri kapsamında lego yapmak, çimlere oturmak gibi küçük kas motor hareketler ve daha durağan hareketler yer almaktadır. Çocukların çizdiği resimlere ait örnekler aşağıda sunulmaktadır.

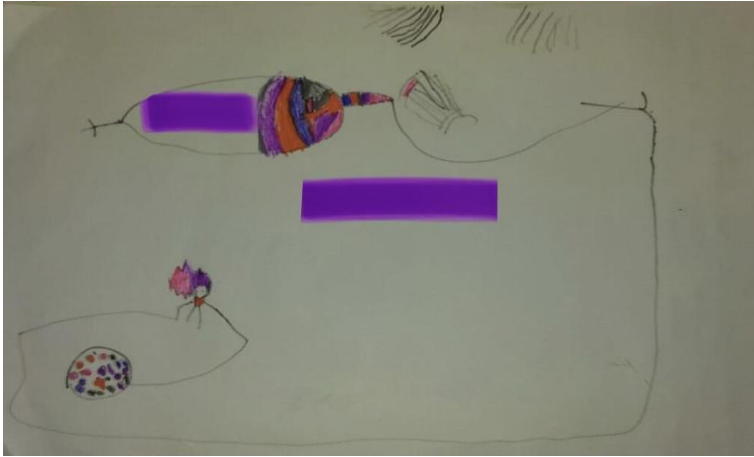


Resim 1- Ç4: “Abimle biz top oynuyoruz. İnsanlar güneşin altında ısınıyor. Bulutlar, arabanın motoru var. Sonra kuşlar uçuyor, ağaçlardaki elmalar çok güzel. İnsanlar çok mutlu.”



Resim 2- Ç31: “Bir çocuk varmış, annesi ekmek almasını söylemiş, çocuk da yakın markete gitmiş, almış. Oyuncak bir top almış. Sonra gökkuşağı çıkmış ve yağmur yağmış. Çocuk da şemsiye almaya gitmiş ve evden şemsiyesini alıp dışarıda yürümüş.”

Araştırma kapsamında çocukların çizdiği oyun resimleri ve resim anlatılarının kodlanması sonucunda oluşturulan “Oyun Konuları” kategorisi kapsamında 7 resimde, “Seyahat/Gezi” konusu, 6 resimde “Park Oyunları” konusu, 6 resimde “Sportif Etkinlikler” konusu, 5 resimde “Zıplama/Kovalama” konusu, 5 resimde “Eğitsel/Kurallı Etkinlik” konusu, 3 resimde “Çizgi Film Kahramanları/Hayali Karakterler” konusu bulgulanmış, 8 resimde ise “Diğer” adı altında belirlenen konular yer almıştır. Bu kapsamda; uçurtma, bilardo, çadır, yastık savaşı, yüz boyama, evcilik gibi oyun konuları yer almaktadır. Çocukların çizdiği resimlere ait örnekler aşağıda sunulmaktadır.



Resim 3- Ç11: “Uçak yola çıktı, beni almak için uçuyor ve oyun alanına götürüyor. Çocuk çok meraklı, uçağın hemen gelmesini istiyor ve oyun alanına gitmek istiyor.”



Resim 4- Ç20: “Arabada baba ve çocuklar varmış. Köye gidiyorlar, yolda araba sönmüş. Arabanın arkasına büyük bir dev çıkmış, baba ve çocuklar buz olmuş. Dev arabayı kırmış. Arkadan başka bir araba gelirken deve çarpmış, dev ölmüş. Yağmur yağmaya başlamış. Arkadan gelen arabadaki insanlar baba ve çocuklara yardım etmiş, onları arabalarına alıp köye götürmüşler.”

Araştırma kapsamında çocukların çizdiği oyun resimleri ve resim anlatılarının kodlanması sonucunda oluşturulan “Oyun Mekanları” kategorisi kapsamında 21 resimde, “Açık Alan”, 7 resimde “Mekan Belirtmedi”, 6 resimde ise, “İç Mekan” bulgularına ulaşılmıştır. Çocukların çizdiği resimlere ait örnekler aşağıda sunulmaktadır.

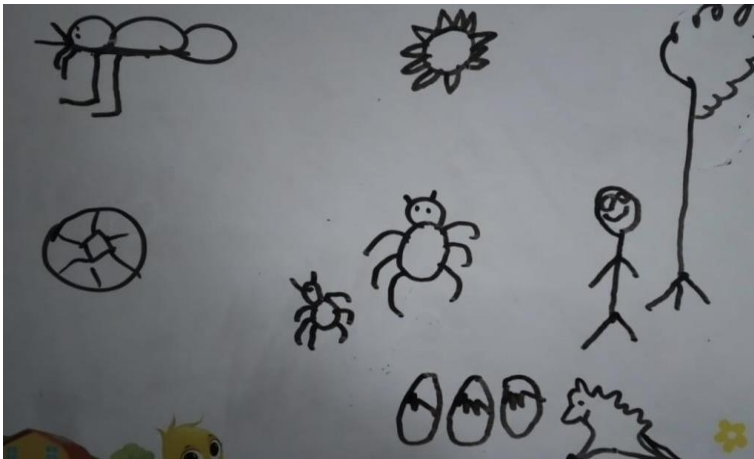


Resim 5- Ç10: “Topçuklu marketi yaptım. Topçuklu markette topların içinde zıplıyorum.”



Resim 6- Ç21: “İlk olarak bir araba çizdim. Bu araba kız ve erkek arkadaşın birlikte eğlence evine gittikleri araba. Benim aklıma gelen arabayı çizdim. Sonra arabanın yanına bir ev çizmek istedim. Bu evin adı eğlence evi olacak. Anne ismini yazar mısın? Mesela şuraya bir tane kız çiziyorum. Kızın saçını sarı renge boyadım. Çünkü bazı kızlar sarıdır. Kızın yüzü mavi çünkü eğlence evi olduğu için yüz boyası yapmış. Yanına bir erkek çizdim çünkü onun arkadaşı o. Erkeğin saçları siyah olacak. Bu çocuğun yüzü pembe çünkü pembe renkleri seviyor. Anne muhteşem oldu bu resim. Bulutları da çizdim.”

Araştırma kapsamında çocukların çizdiği oyun resimleri ve resim anlatılarının kodlanması sonucunda oluşturulan “Oyundaki Kişiler” kategorisi kapsamında 13 resimde “Arkadaş/Kardeş”, 7 resimde “Anne/Baba”, 7 resimde “Hayali Karakterler”, 3 resimde ise, “Hayvanlar” bulgulanmıştır. Çocukların çizdiği resimlere ait örnekler aşağıda sunulmaktadır.



Resim 7- Ç7: “Burası büyük bir alan. Burada arkadaşlarımla top oynamak istiyorum. Bir de dinozor yumurtaları var, çatlayacak. Arkadaşlarımla beraber onlara bakmak istiyorum.”



Resim 8- Ç22: “İlk önce çocuklar dışarıya çıktı. Annesi pencereden baktı. Sonra parka gidip oyun oynadılar. Bunlar iki kardeşmiş, hava güneşliydi. Dönme dolaba binip döndüler, salıncağa binip sallandılar. Erkek çocuğun arkasına kanat çizdim. Çok güzel bir şekilde oyun oynayıp sonra eve gittiler.”

Araştırma kapsamında çocukların çizdiği oyun resimleri ve resim anlatılarının kodlanması sonucunda oluşturulan “Oyun Materyalleri” kategorisi kapsamında 9 resimde “Park Materyalleri”, 7 resimde “Top”, 3 resimde “Araba”, 3 resimde “Dolgu Oyuncak”, 2 resimde “Yumurta” materyalleri bulgulanmıştır. Diğer 5 resimde ise, uçurtma, çadır, lego, bilardo, kutu oyunu materyalleri bulgulanmıştır. Çocukların çizdiği resimlere ait örnekler aşağıda sunulmaktadır.



Resim 9- Ç29: “Kumlarda oyun oynuyorum abilerimle birlikte. Yeni aldığım ayakkabılarımla top oynuyorum. Kuzenimle birlikte balon, uçurtma sevdiği için ona balon aldım, birlikte oynamak için.”



Resim 10- Ç25: “Anne sen sandalyenin üzerinde oturuyorsun. Ben ve o oyun oynuyoruz. Sallanan o, ben de kaydırmaktan kayıyorum. Annem bize gülümsüyor. Çimlerde yürüyoruz, güneş var, güzel bir mavi gökyüzü var. Elimizde balonlar var.

Çocuk resimleri ve resim anlatılarının bulguları incelendiğinde çocukların küçük kas motor hareketlere ve durağan etkinliklere oranla; koşma, yürüme, zıplama, top oynama gibi büyük kas motor hareketleri oyun eylemleri olarak daha fazla tercih ettikleri görülmüştür. Çocukların, seyahat/gezi ve park oyunlarını oyun konuları olarak daha fazla seçtikleri; oyun mekanlarında ise açık alanları çizmeyi diğer alanlara oranla daha fazla tercih ettikleri bulgulanmıştır. Çocukların resimlerinin içeriğinden elde edilen bulgulara göre, oyunlarında arkadaş/kardeş ve anne/baba figürlerine daha fazla yer verdiği; oyun materyallerinde ise park materyalleri ve top materyalini daha fazla seçtikleri görülmüştür.

SONUÇ ve TARTIŞMA

Bu araştırmada, genel anlamıyla, pandemi sürecinde çocukların fiziksel hareketliliğinin ve etkinliklerinin azaldığı/kısıtlandığı sonucuna ulaşılmıştır. Benzer şekilde, pandemi sürecinde çocukların fiziksel aktivitelerinin azaldığı ve fiziksel olarak aktif olmayan çocukların sayısının büyük ölçüde arttığı Xiang, Zhang ve Kuwahara'nın (2020) yaptığı ve Korkmaz, Öztürk, Rodoslu ve Uğur'un (2020) yaptığı araştırmalarda da açıkça görülmüştür. Pandemi sürecindeki kısıtlamaların ve okulların kapatılmasının, fiziksel aktivite olanaklarını kısıtladığı, bu yüzden pandemi sürecinde çocukların fiziksel hareketliliğinin önemli ölçüde azaldığı sonucunu, Tulchin-Francis, Stevens, Gu, Zhang, Roberts, Keller, Dempsey, Borchard, Jeans ve VanPelt'in (2021) yaptığı araştırma da desteklemiştir. Benzer şekilde, pandemi sürecinde çocukların yürüyüş yapma, bisiklete binme, fiziksel aktivite ve spor yapma, oyun oynama gibi açık hava etkinliklerinde önemli bir azalma olduğu

Mitra, Moore, Gillespie, Faulkner, Vanderloo, Chulak-Bozzer, Rhodes, Brussonih ve Tremblay'ın (2020) yaptığı araştırma sonuçlarıyla da örtüşmüştür. Araştırma sonucunda, pandemi sürecinde yaşanan kısıtlılıklara rağmen ailelerin, çocuklarının fiziksel hareketliliğini ve etkinliklerini desteklemeye çalıştıkları, çocuklarına ev içi özel oyun alanları açmaya çabaladıkları, çocukların ise pandemi sürecinde fiziksel hareketliliğinin ve etkinliklerinin kısıtlanması sebebiyle enerjilerini yeterince harcayamadıkları belirlenmiştir. Pandemi sürecinde, çocukların ev ortamında enerjilerini yeterince kullanamadıkları bilgisini Demir Öztürk, Kuru ve Demir Yıldız'ın (2020) yaptığı araştırma sonucu da desteklemiştir. Pandemi öncesine göre, pandemi sürecinde çocukların hareketlilik ve sosyalleşme etkinliklerinde bir azalma olduğu, bu süreçte çocukların enerjilerini olması gerektiği şekilde kullanamadıkları, fiziksel ve ruhsal olarak sıkıntılar yaşadıkları, Yıldız ve Bektaş'ın (2021) yaptığı çalışmada da belirtilmiştir. Çocukların çizdiği oyun resimleri ve resim anlatılarında, 16 resimde büyük kas motor hareket, 8 resimde ise küçük kas motor hareket/daha durağanlık içeren etkinliklere yer verildiği, büyük kas motor hareketliliklerine resimlerinde yer veren çocukların sayısının çok daha fazla olduğu görülmüştür. Çocukların hem düş güçlerini hem de yaşamsal gerçekliklerini ifade ediş biçimlerinin aracı olarak resim çizme faaliyetini ve oyunu kullandıkları göz önünde bulundurulduğunda, yukarıda belirtilen diğer araştırma sonuçlarından da yola çıkılarak, çocukların kısıtlanmış olan fiziksel hareketliliği ve etkinlikleri özgürce yaşayabilmek istediklerini somut biçimde yansıttıkları görülmüştür. Araştırmada farklı veri kaynakları kullanılarak gerçekleştirilen veri çeşitlemesi doğrultusunda, anne-baba görüşmelerinden ve çocukların resimlerinin içeriğinden elde edilen fiziksel hareketliliğe dair sonuçların birbiriyle oldukça tutarlı olduğu anlaşılmıştır.

Araştırmada elde edilen bir başka sonuç, pandemi sürecinde çocukların ilk tercihinin geleneksel oyunlar olduğu, fakat manipülatif oyunların ve resim çizmenin de büyük oranda arttığı olmuştur. Mart ve Kesicioğlu'nun (2020) yaptığı çalışmada da bu araştırmanın sonuçlarıyla benzer şekilde, pandemi sürecinde çocukların aileleri ile birlikte, yapılandırılmış oyunları, zeka oyunlarını, manipülatif oyunları, teknolojik araç ve bilgisayar oyunlarını tercih etmelerinde bir artış olduğu sonucuna ulaşılmıştır. Çocukların çizdiği oyun resimleri ve resim anlatılarında, 7 çocuğun seyahat/gezi konusunu, 6 çocuğun park oyunlarını, 6 çocuğun sportif etkinlikleri, 5 çocuğun zıplama/kovalama konusunu ve 5 çocuğun eğitsel/kurallı oyun konusunu, 3 çocuğun ise çizgi film kahramanları/hayali karakterler konusuna yer verdikleri görülmüştür. Diğer çocukların ise uçurtma, bilardo, çadır, yastık savaşı, yüz boyama, evcilik konularına oyun resimlerinde ve resim anlatılarında yer verdikleri görülmüştür. Bu sonuç, fiziksel hareketlilik sonucuna benzer şekilde, çocukların kısıtlanmış olan seyahat etme imkanlarını, fiziksel hareketlilik ve etkinliklerini özgürce yaşayabilmek

istediklerini belirtmiştir. Araştırmada, anne-baba görüşmelerinden ve çocukların resimlerinin içeriğinden elde edilen oyun konusuna dair sonuçlar büyük oranda benzerlik göstermiştir.

Pandemi öncesinde ve pandemi sürecinde çocukların oyun mekanlarında büyük bir değişim olduğu görülmüştür. Pandemi sürecinde, kamusal parkların oyun mekanları arasındaki yeri azalmış ve kapalı oyun alanları ise oyun mekanları arasında yer almamıştır; evin bahçesi, evin etrafı ve evin içi çocukların oyun mekanları olmuştur. Bunlardan yola çıkarak pandemi sürecinde çocukların oyun mekanlarının kısıtlandığı ve değişikliğe uğradığı sonucuna ulaşılmıştır. Müstakil/bahçeli evde yaşayan çocukların apartmanda yaşayan çocuklara oranla mekan olarak daha özgür oldukları görülmüştür. Çocukların ve gençlerin pandemi sürecinde açık havada oyun oynayabilmelerinin evin müstakil/bahçeli veya apartman olmasına, evin çevresinde park veya oyun oynayabilecek bir alan olmasına, evin sakin veya kalabalık bir yerleşkede bulunmasına göre değişebileceği sonucu Mitra, Moore, Gillespie, Faulkner, Vanderloo, Chulak-Bozzer, Rhodes, Brussonih ve Tremblay'ın (2020) yaptığı araştırmayla da desteklenmiştir. Çocukların çizdiği oyun resimleri ve resim anlatılarında, 21 çocuğun açık alan mekanlarına yer verdikleri, 7 çocuğun mekan belirtmediği ve 6 çocuğun iç mekanlara yer verdikleri görülmüştür. Pandemi sürecinde çocukların açık alana ve açık alanda oyun oynayabilmeye büyük özlem duyduğu sonucuna ulaşılmıştır. Araştırmanın bu sonucu, Aksu'nun (2021) yaptığı araştırmada, çocukların resimlerinde mekan olarak, sokak ve park gibi açık alan mekanlarına yer vermeleri ve çocuklarda pandemi sürecinde açık alan özleminin net bir şekilde görüldüğü sonucu ile örtüşmüştür. Pandemi süreci sona erdiğinde çocukların ilk olarak dışarı çıkarak, bahçede oyun oynamak ve parka gitmek istedikleri, Demir Öztürk, Kuru ve Demir Yıldız'ın (2020) yaptığı araştırma sonuçlarıyla da benzerlik göstermiştir. Anne-baba görüşmelerinden ve çocukların resimlerinin içeriğinden elde edilen sonuçlar, oyun mekanları ve açık alan özlemi konusunda tutarlı bir biçimde örtüşmüştür.

Araştırma sonucunda, beklendiği gibi, pandemi sürecinde çocukların dijital araçlara daha çok yönelmiş olduğuna ulaşılmıştır. Çocukların park materyalleri ile oyun oynama olanaklarının azaldığı, diğer tüm oyun materyalleri ile oyun oynama olanaklarının ise arttığı sonucuna ulaşılmıştır. Pandemi sürecinde okulların da kapanmasıyla birlikte çocukların vakit geçirmek amacıyla dijital araçlara daha fazla yönelmiş oldukları sonucu, Erol ve Erol'un (2020) yaptığı araştırmada da belirtilmiştir. Benzer şekilde, Schmidt, Anedda, Burchartz, Eichsteller, Kolb, Nigg, Niessner, Oriwol, Worth ve Woll'un (2020) yaptığı araştırmada da çocukların ekran başında vakit geçirme sürelerinin pandemi sürecinde arttığı görülmüştür. Ayrıca, çocukların pandemi öncesinde olduğu gibi pandemi sürecinde de evde bulunan oyuncaklarla oyun oynamaya devam ettikleri sonucu, Yıldız ve Bektaş'ın (2021) yaptığı araştırma ile örtüşmüştür. Pandemi sürecinde çocukların çoğunun araba, hayvan, evcilik oyuncakları

ve bebekleri ile oynamayı tercih ettikleri, Gökçe, Erdoğan, Yatmaz, Avaroğlu ve Çok' un (2021) yaptığı araştırma ile benzerlik göstermiştir. Çocukların çizdiği oyun resimleri ve resim anlatılarında, 7 çocuğun top materyaline, 6 çocuğun park materyallerine, 3 çocuğun araba materyaline, 3 çocuğun dolgu oyuna ve 3 çocuğun da çiçek/kum materyaline yer verdikleri görülmüştür. Diğer çocuklar ise yumurta, uçurtma, çadır, lego, bilardo ve kutu oyunu materyallerine oyun resimlerinde ve resim anlatılarında yer vermişlerdir. Pandemi sürecinde çocukların top ve park materyalleri ile oyun oynama istediği olduğu sonucuna ulaşılmıştır. Araştırmanın bu sonucu, Aksu'nun (2021) yaptığı çalışmada, çocukların çizimlerinde park materyallerine yer verdikleri sonucu ile benzerlik göstermiştir. Araştırmada, anne-baba görüşmelerinden ve çocukların resimlerinin içeriğinden elde edilen sonuçlar, oyun materyalleri konusunda benzerlik göstermiştir.

Pandemi sürecinde anne-babaların çocukları ile daha çok vakit geçirebildiği ve oyunlarına daha fazla katılabildiği sonucuna ulaşılmıştır. Anne-baba ve çocukların pandemi sürecinde birlikte oyun oynamaları ve çeşitli etkinlikler yapmalarının arttığı ve bundan dolayı anne-baba ve çocuk arasındaki etkileşimin de güçlendiği, Başaran ve Aksoy'un (2020) yaptığı araştırma ile örtüşmüştür. Pandemi öncesine oranla, pandemi sürecinde çocukların arkadaşlarıyla görüşmelerinin yüksek oranda kısıtlandığı, bu nedenle çocukların kardeşlerine, kuzenlerine, yakın çevredeki arkadaşlarına daha fazla yöneldikleri sonucuna ulaşılmıştır. Görüşmeler sırasında "Görüşmeleri Kısıtlandı" görüşünü bildiren anne-babalar çocuklarının arkadaşlarıyla eskisi gibi görüşemediklerini vurgulamışlardır. Arkadaşları ile kısıtlı şekilde görüşebilen çocukların anne-babalarından bazıları ise, oyun oynama sırasında çocukların mesafeli, temassız oyun oynadıklarını, oyuncaklarını ise dezenfekte ederek paylaşabildiklerini belirtmişlerdir. Pandemi sürecinde çocukların sosyal kısıtlamalar sebebiyle çevreyle etkileşimlerinin ve akranlarıyla iletişimlerinin azaldığı sonucunu, Gökçe, Erdoğan, Yatmaz, Avaroğlu ve Çok' un (2021) yaptığı araştırma desteklemiştir. Bu süreçte, çocukların arkadaşlarıyla olan etkileşimlerinin azaldığı, fakat aileleriyle olan bağlarının güçlendiği sonucu, Gray'in (2020) yaptığı çalışmayla örtüşmüştür. Çocukların çizdiği oyun resimleri ve resim anlatılarında "Oyundaki Kişiler" kategorisi kapsamında 13 resimde "Arkadaş/Kardeş" görülmüştür. Pandemi sürecinde çocukların arkadaşlarına özlem duydukları sonucuna ulaşılmıştır. Pandemi sürecinde çocukların arkadaşlarına karşı özlemlerinin olduğu ve bu durumun sona ermesini sabırsızlıkla bekledikleri, Gökçe, Erdoğan, Yatmaz, Avaroğlu ve Çok' un (2021) yaptığı çalışmada da görülmüştür. Araştırmada anne-baba görüşleri ve çocukların resimlerinin içeriğinin sonuçlarında, çocukların oyundaki arkadaşlıklarına ve arkadaş özlemine dair birbiriyle tutarlı sonuçlara ulaşılmıştır.

Çocukların genellikle, pandemi öncesinde olduğu gibi pandemi sürecinde de kısıtlamasız şekilde oyun oynamaya devam ettiği, fakat pandemi sürecine bağlı olarak çocukların oyun sürelerinin daha da arttığı sonucuna ulaşılmıştır. Çocukların evdeki zamanlarının büyük bir kısmını oyun oynayarak ve etkinlikler yaparak geçirdiği sonucu, Demir Öztürk, Kuru ve Demir Yıldız'ın (2020) yaptığı araştırmayla desteklenmiştir.

Araştırma sonucunda pandemi sürecinde çocukların fiziksel hareketliliğinin ve etkinliklerinin azaldığı/kısıtlandığı sonucuna ulaşılmıştır. Yaşanan kısıtlılıklara rağmen ailelerin, çocuklarının fiziksel hareketliliğini ve etkinliklerini desteklemeye çalıştıkları, çocuklarına ev içi özel oyun alanları açmaya çabaladıkları, çocukların ise pandemi sürecinde fiziksel hareketliliğinin ve etkinliklerinin kısıtlanması sebebiyle enerjilerini yeterince kullanamadıkları görülmüştür. Pandemi sürecinde çocukların ilk tercihinin geleneksel oyunlar olduğu, fakat manipülatif oyunların, kutu oyunlarının ve resim çizmenin de pandemi öncesine göre büyük oranda arttığı sonucuna varılmıştır. Pandemi sürecinde çocukların oyun mekanlarının kısıtlandığı ve müstakil/bahçeli evde yaşayan çocukların apartmanda yaşayan çocuklara oranla mekan olarak daha özgür olduğu görülmüştür. Pandemi öncesine göre, pandemi sürecinde çocukların dijital araçlara daha çok yöneldiği, çocukların park materyalleri ile oyun oynamalarının azaldığı, diğer tüm oyun materyalleri ile oyun oynamalarının ise arttığı araştırma sonuçları arasındadır. Pandemi sürecinde anne-babaların çocukları ile daha çok vakit geçirebildiği ve oyunlarına daha fazla katılabildiği anlaşılmıştır. Pandemi sürecinde çocukların arkadaşlarıyla görüşmelerinin yüksek oranda kısıtlandığı, bu nedenle çocukların kardeşlerine, kuzenlerine, yakın çevredeki arkadaşlarına daha fazla yöneldikleri sonucuna varılmıştır. Çocukların, pandemi öncesinde olduğu gibi pandemi sürecinde de kısıtlamasız şekilde oyun oynamaya devam ettiği, pandemi sürecine bağlı olarak çocukların oyun sürelerinin daha da arttığı araştırma sonuçlarındandır. Çocukların kısıtlanmış olan fiziksel hareketliliği, etkinlikleri ve seyahat etme imkanlarını özgürce yaşayabilmek istediklerini somut biçimde yansıttıkları görülmektedir. Çocukların dış mekanda top/park materyalleri ile oyun oynama isteği olduğu, açık alana ve arkadaşlarına ise özlem duyduğu sonuçlarına ulaşılmıştır.

Öneriler

Araştırmanın sonuçlarından elde edilerek oluşturulmuş olan önerilere bu bölümde yer verilmiştir.

Pandemi süreci gibi tüm dünyayı etkisi altına alan bir döneme uyum sağlayabilme konusunda çocuklara ve ailelere sağlanan psikoeğitimsel desteğin erişilebilir ve sürdürülebilir olmakla birlikte artırılması önerilmektedir.

Pandemi sürecinde özellikle dijital araç kullanımının arttığı ve çocukların sıkıldığı düşünüldüğünde, çocuk ve ailenin evde nasıl oyun oynayabileceğine ve iyi vakit geçirebileceğine dair eğitimcilerin ailelere daha fazla rehberlik desteği sağlaması önerilmektedir. Bu araştırmanın bağlamı dışında olmakla birlikte, dijitalleşmenin yarattığı olumsuz etkiler yalnızca eğitimsel kayıplarla ilişkili olmayıp, çocukların biyolojik sağlığını da tehdit eder hale gelmiştir.

Pandemi sürecinde çocukların özellikle arkadaş özlemi dile getirmeleri dikkate alınarak, uzak kaldığı arkadaşlarıyla iletişimlerinin tamamen kesilmemesini ailelerin sağlaması önerilmektedir.

Pandemi sürecinde çocukların hareketsiz kalmasını önleyebilmek adına, sağlık açısından belirli kurallar çerçevesinde gerçekleşecek açık alan etkinlikleri için uygun ortam sağlanabilmesi ailelere önerilmektedir.

Evde geçirilen serbest vakitler ve çocukların artan oyun oynama süreleri düşünüldüğünde çocukların oyunlarına aile katılımının sağlanması salgın sürecine uyum sağlama açısından önem taşımaktadır.

Araştırmacılara konu hakkında literatüre daha fazla katkı yapılması önerilmektedir.

KAYNAKÇA

- Aksu, S. (2021). Çocukların Korona Salgını Konulu Resimlerinin Göstergebilimsel Analizi. *Sanat Eğitimi Dergisi*, 9(1), 51–61.
- Başaran, M. ve Aksoy, A. B. (2020). Anne-Babaların Korona-Virüs (Covid-19) Salgını Sürecinde Aile Yaşantılarına İlişkin Görüşleri. *Uluslararası Sosyal Araştırmalar Dergisi*, 13(71), 668-678.
- Creswell, J. W. (2013). *Nitel Araştırma Yöntemleri Beş Yaklaşımına Göre Nitel Araştırma ve Araştırma Deseni*. (Çev. M. Bütün, S.B. Demir). Ankara: Siyasal Kitabevi.
- Cowan, K. (2020, 24 Temmuz). Play in the Pandemic. [Blog yazısı]. Erişim Adresi: <https://panmemic.hypotheses.org/683>
- Çaykuş, E. T. ve Çaykuş, T. M. (2020). Covid-19 Pandemi Sürecinde Çocukların Psikolojik Dayanıklılığını Güçlendirme Yolları: Ailelere, Öğretmenlere ve Ruh Sağlığı Uzmanlarına Öneriler. *Avrasya Sosyal ve Ekonomi Araştırmaları Dergisi*, 7(5), 95-113.
- Çelik, A. ve Şahin, M. (2013). Spor ve Çocuk Gelişimi. *International Journal of Social Science*, 6(1), 467-478.
- Demir Öztürk, E., Kuru, G. ve Demir Yıldız, C. (2020). Covid-19 Pandemi Günlerinde Anneler Ne Düşünür Çocuklar Ne İster? Anne ve Çocuklarının Pandemi Algısı. *Avrasya Sosyal ve Ekonomi Araştırmaları Dergisi*, 7(5), 204-220.
- Elkind, D. (2011). *Oyunun Gücü*. Ankara: İmge Kitabevi Yayınları.
- Erol, M. ve Erol, A. (2020). Koronavirüs Pandemisi Sürecinde Ebeveynleri Gözünden İlkokul Öğrencileri. *Milli Eğitim Dergisi*, 49(1), 529-551.
- Fineman, J. (1962). Observations on the Development of Imaginative Play in Early Childhood. *Journal of the American Academy of Child Psychiatry*, (1), 167-181.
- Gökçe, N., Erdoğan, B. M., Yatmaz, A. K., Avaroğlu, N. ve Çok, Y. (2021). Okul Öncesi Dönem Çocuklarının Covid-19 Salgın Süreci ve Etkilerine İlişkin Görüşleri. *Eğitim ve Yeni Yaklaşımlar Dergisi*, 4(1), 101-113.
- Gray, P. (2020). How Children Coped in the First Months of the Pandemic Lockdown. *American Journal of Play*, 13 (1), 33-52.
- Johnson, B. and Christensen, L. (2014). *Eğitim Araştırmaları*. (Çev. S.B. Demir). Ankara: Eğiten Kitap.
- Korkmaz, N. H., Öztürk, İ. E., Rodoslu, C. ve Uğur, S. (2020). Ortaokul Öğrencilerinin Covid-19 Salgını Sürecinde Fiziksel Aktivite Düzeylerindeki Değişikliklerin İncelenmesi (Bursa İli Örneği), *Atatürk Üniversitesi Beden Eğitimi ve Spor Bilimleri Dergisi*, 22(4).
- Mart, M. ve Kesicioğlu, O. S. (2020). Covid-19 Pandemi Sürecinde Ailelerin Evde Oyun Oynamaya İlişkin Görüşleri. *Electronic Turkish Studies*, 15(4).
- Merriam, S.B. (2009). *Qualitative Research A Guide to Design and Implementation*. San Francisco: Jossey-Bass.
- Miles, M. B., and Huberman, A. M. (1994). *Qualitative Data Analysis: An Expanded Sourcebook*. London: Sage Publications.
- Mitra, R., Moore, S. A., Gillespie, M., Faulkner, G., Vanderloo, L. M., Chulak-Bozzer, T. et al. (2020). Healthy Movement Behaviours in Children and Youth During the Covid-19

- Pandemic: Exploring the Role of the Neighbourhood Environment. *Health and Place*, 65(102418).
- Moore, S. A., Faulkner, G., Rhodes, R. E., Brussoni, M., Chulak-Bozzer, T., Ferguson, L. J. et al. (2020). Impact of the Covid-19 Virus Outbreak on Movement and Play Behaviours of Canadian Children and Youth: A National Survey. *International Journal of Behavioral Nutrition and Physical Activity*, 17(1), 1-11.
- Onur, B. (2005). *Türkiye’de Çocukluğun Tarihi*. Ankara: İmge Kitabevi Yayınları.
- Patton, M.Q. (2014). *Nitel Araştırma ve Değerlendirme Yöntemleri*. (Çev. Ed. M. Bütün ve S.B. Demir). Ankara: Pegem Akademi.
- Play Scotland Position Statement. (2021). *Play During Covid-19*. 3 Ağustos tarihinde https://www.playscotland.org/resources/print/Play-during-COVID-Position-Statement.pdf?plsctl_id=20788 adresinden erişilmiştir.
- Pramling Samuelsson, I. and Björklund, C. (2022). The relation of play and learning empirically studied and conceptualised. *International Journal of Early Years Education*, 1-15.
- Sacha Cordiano, T. J., Russ, S. W. and Short, E. J. (2008) Development and Validation of the Affect in Play Scale–Brief Rating Version (APS–BR). *Journal of Personality Assessment*, 90(1), 52-60.
- Schmidt, S. C. E., Anedda, B., Burchartz, A., Eichsteller, A., Kolb, S., Nigg, C. et al. (2020). Physical Activity and Screen Time of Children and Adolescents Before and During the Covid-19 Lockdown in Germany: A Natural Experiment. *Scientific Reports*, 10(1), 1-12.
- Spinelli, M., Lionetti, F., Pastore, M. and Fasolo, M. (2020). Parents' Stress and Children's Psychological Problems in Families Facing the Covid-19 Outbreak in Italy. *Frontiers in Psychology*, 11(1713).
- T.C. Sağlık Bakanlığı. (2020). *Covid-19 (SARS-CoV-2 Enfeksiyonu) Rehberi*. 4 Nisan tarihinde <https://acilafet.saglik.gov.tr/TR-64674/covid-19-sars-cov2-enfeksiyonu-rehberi.html> adresinden erişilmiştir.
- Tulchin-Francis, K., Stevens Jr, W., Gu, X., Zhang, T., Roberts, H. et al. (2021). The Impact of the Coronavirus Disease 2019 Pandemic on Physical Activity in US Children. *Journal of Sport and Health Science*, 10(3), 323-332.
- Xiang, M., Zhang, Z. and Kuwahara, K. (2020). Impact of Covid-19 Pandemic on Children and Adolescents' Lifestyle Behavior Larger Than Expected. *Progress in Cardiovascular Diseases*, 63(4), 531.
- Vatandaş, S. (2020). Oyun ve Oyuncak: Teknolojik ve Toplumsal Sürecinde Oyun ve Oyuncakın Anlamsal ve İşlevsel Değişimi. *Süleyman Demirel Üniversitesi Vizyoner Dergisi*, 11(28), 913-930.
- Vygotsky, L. S. (2016). Play and Its Role in the Mental Development of the Child. *International Research in Early Childhood Education*, 7(2), 3-25.
- Yavuzer, H. (2021). *Resimleriyle Çocuk, Resimleriyle Çocuğu Tanıma*. (25. Baskı). İstanbul: Remzi Kitabevi.
- Yıldırım, A. ve Şimşek, H. *Sosyal Bilimlerde Nitel Araştırma Yöntemleri*. (11. Baskı). Ankara: Seçkin Yayınları; 2018.
- Yin, R. K. (2009). *Case Study Research: Design and Methods*. (4th Edition). Thousand Oaks: Sage Publications.