

Çocuklar ve Kitaplar: Piaget'nin Oyun Kuramına Göre Bir Değerlendirme

Mehmet TORAN* Aytaç DİLEK**

Öz: Çocuk, yaşama hazırlanma sürecinin her aşamasında çeşitli eğitsel uyarıcılarla karşı karşıya gelmektedir. Çocuklara yönelik hazırlanan resimli hikâye kitaplarının da bu eğitsel uyarıcılar arasında kabul edildiği bilinmektedir. Bu bağlamda, bu araştırmayla resimli hikâye kitaplarında yer alan çocuk oyunlarının Piaget'nin oyun gelişimi kuramına göre incelenmesi amaçlanmaktadır. Araştırma nitel araştırma yöntemlerinden doküman incelemesi yöntemi ile kurgulanmıştır. Araştırmanın veri seti, benzeşik (homojen) örnekleme yöntemi ile belirlenmiştir. Araştırmanın veri setini 2012-2015 yılları arasında yayımlanmış 200 resimli hikâye kitabı ve üzerinde "4-6 yaş aralığı için tavsiye edilmektedir" ibaresini taşıyan kitaplar oluşturmaktadır. Araştırmanın temel problemine uygun olarak incelenen 200 adet resimli hikâye kitabından 18'inde oyun olduğu belirlenmiştir. Araştırmanın veri setinden elde edilen sonuca göre 4-6 yaş aralığındaki çocuklara yönelik olarak yayımlanmış resimli hikâye kitaplarında yer alan oyunların Piaget'nin oyun gelişimi kuramına göre ya çocukların normal gelişimlerinin gerisinde ya da normal gelişimlerinin ilerisinde oyun türlerinden olduğu, çocukların oyun gelişimlerine uygun oyun türlerine çok az yer verildiği bulunmuştur. Bulgular çocuklar için üretilen resimli hikâye kitaplarının Piaget'nin oyun gelişimi kuramı bağlamında çocukların oyun gelişimine uygunluğunun yeterli düzeyde olmadığı yorumlanmıştır.

Anahtar Sözcükler: Resimli hikâye kitabı, çocuk edebiyatı, oyun gelişimi, Piaget'nin oyun kuramı

Children and Books: An Evaluation According to Piaget's Play Theory

Abstract: The child faces various educational stimuli at every stage of the life-preparation process. It is known that picture story books prepared for children are also accepted among these educational stimuli. In this context, this paper aims to examine the children's plays in pictorial story books according to Piaget's play development theory. The document analysis as a qualitative research technique was employed, and the data set of the study was determined by homogeneous sampling method. The data set of the researcher encompasses 200 illustrated story books published between 2012 and 2015, and the books with an inscription of "Recommended for 4-6 years of age". Upon examination of the books, it was found out that only 18 of the 200 illustrated storybooks contain plays. According to the result obtained from the research data set, it was also found out that the plays included in the picture story books published for the children between the ages of 4 and 6 are either plays types behind the normal development of children or beyond normal development according to Piaget's play development theory, and plays suitable for children's play development was given only little place. Based on the findings, picture story books written for children were interpreted to be not suitable enough for children's play development level with regard to Piaget's play development theory.

Keywords: Illustrated storybook, children's literature, development of play, Piaget's play theory

* Yrd.Doç.Dr., İstanbul Kültür Üniversitesi, Eğitim Fakültesi, Temel Eğitim Bölümü, m.toran@iku.edu.tr

** Öğr.Gör., Girne Amerikan Üniversitesi, Eğitim Fakültesi, Okul Öncesi Eğitimi Bölümü, aytacdilek@gau.edu.tr

Çocuklar, kendi kültürlerini oluşturmakla birlikte aynı zamanda içinde yaşadıkları çevrede bulunan uyarıcılarla da üst düzeyde etkileşime girmektedirler. Bu etkileşim çocuğun dünyaya ilişkin algısını şekillendirmekte ve çocuğun kendi kültürünü oluşturmasına yardımcı olmakta ve çocukluk kültürüne alan yaratmaktadır. Çocuk olma, çocukluk düşüncesi ile birlikte ortaya çıkmış, matbaanın yaygınlaşması ve okullaşma ile belirginleşerek yetişkin dünyasından ayrı bir dönem olarak ele alınmıştır (Postman, 1995). Çocukluğun yetişkin dünyasından ayrılmaya başlaması aynı zamanda çocukluğa özgü ihtiyaçların (oyun, oyuncak, kitap, okul vb.) gelişmesine olanak sağlamıştır. Çocukluğa özgü ihtiyaçlar kuşaklar arası kültür aktarımını kolaylaştırmaktadır. Dolayısıyla çocukluğa özgü ihtiyaçlar yetişkinler dünyasında çocuğa görelilik bakış açısı ile yeniden üretilmektedir. Çocuğun yaşantısında bunun en önemli örneği çocuklara yönelik hazırlanan resimli kitaplardır. Çocukların öğrenmelerinde, değerleri edinmesinde, yazılı dil ile tanışmasında resimli kitapların önemli bir rolü bulunmaktadır (Hargrave & Sénéchal, 2000). Bu bağlamda çocukların pedagojik gelişmelerine katkı sunmak için çocuklara yönelik öğretmenler için hazırlanan ilk resimli çocuk kitabı olan Resimlerin Dünyası (Orbis Pictus) Comenius tarafından yazılmıştır (Toran, 2014).

Çocuk, yaşama hazırlanma sürecinin her aşamasında çeşitli eğitsel uyarıcılarla karşı karşıya gelmektedir. Çocuklara yönelik hazırlanan kitaplar didaktik özellikten edebi eser olmaya doğru bir dönüşüm geçirmekle birlikte öğretici niteliğini de korumaya devam etmektedir. Özellikle çocuklara yönelik hazırlanan kitaplar, çocukların estetik algılarına, yazı dilinin estetikliğine yönelik hazırlanmalıdır. Bununla birlikte kitaplarda geçen olay örgülerinin çocukların duyu ve düşüncelerine yönelik olması edebiyatının temelini oluşturmaktadır (Sulzby, 1985). Sanatçı duyarlılığı ile hazırlanmış çocuk kitapları, anadilinin sözcük oluşumunu oluşturan sözcük, deyim, terim, kalıp sözler, atasözleri gibi öğeleri çocuklara tanıtmaya, onların anlam inceliklerini sezdirmesi bakımından da özgün birer kaynak olarak kabul edilmektedir (Valenciab & Sulzby, 1991). Bu bağlamda düşünüldüğünde yazınsal nitelikli çocuk kitapları, toplumun kavramlar dünyasını, kültürel birikimini çocuğa göre olan yaşam durumlarıyla örneklendiren, yansıtan araçlardır (Sever, 2004).

Çocuk edebiyatı, çocukların yeni becerilerle tanışmasına olanak sağlamakla birlikte çocuğun zengin bir dil dağarcığına sahip olmasına da olanak sağlamaktadır (Yükselen, Yumuş & Işık, 2016). Çocuk edebiyatı aynı zamanda çocukların yaratıcılığını, eleştirel düşünme becerilerini ve olumlu benlik algısını geliştirmelerine olanak sağlamaktadır (Broemmel, Moran & Wooten, 2015; Koç, Yıldız & Coşkun, 2015). Çocuk edebiyatı, çocuğu hikâyeye ortak olmaya davet ederek, insan olmanın ne olduğu hakkında çocuğu yetişkinle yüzleştirmekte ve çocukta kavram karmaşası yaratarak bir konuda çocuğun araştırmaya devam etmesini sağlamaktadır. Dolayısıyla çocuk edebiyatı, çocuğa yaşamın hikâyelerine dahil etmek için fırsatlar sunmaktadır (Ersoy & Bayraktar, 2015). Türü ne olursa olsun çocuk edebiyatı ürünleri ele aldıkları konular, anlatım teknikleri ve kahramanlar bakımından çocukların renkli ve masum dünyasını olumlu yönde geliştirmeye, onlara birtakım değerleri ve davranış kazandırmaya yöneliktir (Arseven 2005; Kohm, Holmes, Romeo & Koolidge,

2016). Edebi ürünler yaşama ait uyarıcıları çocuğa ulaştırarak onun yaşama hazırlanmasını sağlamaktadır. Bu da edebi ürünlerin eğiticilik görevini ortaya koymaktadır.

Çocuklara yönelik hazırlanan kitaplar, küçük yaşlardan itibaren çocuk eğitiminde önemli yere sahiptir. Çocuğun yaşamında bu denli önem taşıyan kitapların özenle hazırlanması gerekmekte ve içerik olarak iyi hazırlanan bir kitap aracılığıyla çocuk olumlu davranışlar kazanabilmektedir (Dilek, 2012; Park & Kim, 2016). Bu bağlamda düşünüldüğünde çocuk edebiyatı çocukluk kültürünün önemli bir aracı ve aynı zamanda da çocuğun gelişiminde de önemli bir role sahiptir.

Çocukluk kültürünün önemli bir üretim alanı ve çocuğun gelişimi üzerinde ayrıca önemli role sahip olan bir diğer araç ise oyundur. Oyun, çocuğun en önemli yaşam alanıdır. Oyuna ilişkin birçok tanıma alan yazınında rastlamak mümkün olmakla birlikte genel olarak oyun, çocuğun keşfetme, haz alma ve eğlendiği doğal öğrenme süreci olarak tanımlanmaktadır (Casby, 2003; Çetin, 2013; Özdoğan, 2008). Oyun çocuğun en önemli uğraşı olarak kabul edilmekte ve çocuğun yaşı ve gelişimine uygun olarak ulaşılabilirlik, sadelik, çok yönlülük, süreklilik, katılımcılık, fonksiyonellik ve keyif vericilik (Tuğrul, 2015) gibi özellikleri ile oyunun çocuğun gelişimi üzerinde büyük bir etkiye sahip olduğu bilinmektedir. Bu bağlamda oyun çocuğun gelişim alanlarını uyararak beceriler edinmeye zemin hazırlamaktadır (Zigler, 1972). Çocuklar oyun sürecinde problem çözme, keşfetme, düşünme, akıl yürütme, paylaşma, iletişim kurma, güç, denge, koordinasyon, kendini organize etme, öz düzenleme, kuralları-değerleri edinme ve kültürel üretime katkıda bulunma gibi becerileri edinmektedir (Fjørtoft, 2004; Lillard ve diğ., 2013; Kennedy-Behr, Rodger & Mickan, 2015). Oyun çocuğun gerçek yaşantısıdır ve yaşamda var olan tüm gerçekliklere karşı bu süreçte önemli yeterlilikler kazanmaktadır. Bu bağlamda oyun çocuk için vazgeçilmez en etkili yaşam kaynağı olarak kabul edilmektedir (Bodrova ve Leong, 2003).

Çocukluk döneminde oyun konusunda birçok kuram geliştirilmiştir. Bu noktada öne çıkan kuramlar gelişim psikolojisi kuramları olmakla birlikte gelişimsel kuramlar ile çocuk oyunlarının anlaşılmasına çalışılması aynı zamanda çocuğun gelişimini tanımlamada önemli bir araç olarak kabul edilmektedir (Goldstein, 1994). Çocuk oyunlarına ilişkin öne çıkan kuramlara bakıldığında özellikle Piaget'nin oyun kuramı ön plana çıkmaktadır. Piaget (2013) oyunu, kendiliğinden ortaya çıkan, zevk için yapılan, bir düzenleme içermeyen eğlenceli bir davranış olarak ele almakta ve çocukta bilişsel gelişimin bir parçası olarak tanımlamaktadır. Piaget (1976), çocuk oyunlarında çocuğun içinde yaşadığı çevre ile etkileşime girerek kendine özgü zihinsel düzenlemeler yaptığını, yapılan zihinsel düzenlemelerin daha önceki deneyimler üzerine kurgulandığını, dolayısıyla çocuk oyunlarının bazı aşamalar geçirerek çocuğun edinimleri üzerinde kolaylaştırıcı bir role sahip olduğunu vurgulamaktadır (Sutton-Smith, 1983).

Piaget oyun kuramını, geliştirdiği bilişsel gelişim kuramı üzerine kurgulamış ve çocuk oyunlarının çocuk-çevre arasındaki etkileşim sonucunda çocuğun zihninde meydana gelen değişim ile çocuğun çevreyi manipüle etme gücü arasındaki süreci aşamalar halinde ele almıştır (Charman, Baron-Cohen, Swettenham, Baird, Cox & Drew, 2000). Piaget, çocuk

oyunlarını üç aşamada çocuğun zihinsel gelişimine uygun olarak ele almakta ve bu aşamalar, duyu-motor, işlem öncesi ve somut işlem dönemlerinin karşılığı olarak yer almaktadır. Piaget'nin oyun gelişimi kuramı aşamaları incelendiğinde ilk aşamanın alıştırma oyunları (0-2 yaş), ikinci aşamanın sembolik oyun (2-12 yaş) ve üçüncü aşamanın ise kurallı oyun (12 ve üzeri yaş) olduğu görülmektedir. Piaget'nin oyun gelişimi kuramına göre çocukta oyun gelişimi bir evrim süreci içerisinde gelişmektedir. Bu süreç alıştırma oyunları ile başlayıp kurallı oyun aşamasına doru ilerlemekte ve kurallı oyunlar sürecin son aşaması olarak kabul edilmektedir (Nicolopoulou, 1993). Piaget'nin oyun gelişimi kuramının ilk aşaması olan alıştırma oyunları (0-2 yaş) emme, fırlatma, yakalama, sallama gibi özellikle çocuğun psikomotor eylemlerine odaklanmaktadır. Sembolik oyunlar (2-12 yaş) ise taklit etme, muş gibi yapma, hayali kurgu gibi sembolik unsurlar üst düzeyde kullanılmaktadır. Kurallı oyun aşaması (12 ve üzeri yaş) mantıklı düşünme, eleştirel düşünme, bilgiyi ve sosyal ilişkileri organize etme, bir sonuca odaklanma gibi ileri düzey bilişsel yeterliliklerin sergilenmesi ile açıklanmaktadır (Piaget, 1976; Piaget, 2013; Sutton-Smith, 1983).

Çocukların yaşamında gerek kendi inisiyatifleri gerekse de yetişkin tarafından yapılandırılmış faktörler çocukların gelişimleri üzerinde bir etkiye sahip olmakla birlikte çocuklar için üretilen çocuk kitaplarının çocukların gelişimleri üzerinde etkili olduğu belirtilmektedir (Bradshaw, Hoffman & Norris, 1998). Bu bağlamda çocuk kitaplarının hazırlanmasında çocukların gelişimsel özelliklerinin göz önünde bulundurulması büyük bir önem taşımaktadır. Çocukların gelişimlerine uygun hazırlanmış çocuk kitaplarının çocukların içinde yaşadıkları dünyaya ilişkin algılarını, yaşantıya ilişkin içselleştirmeyi, eleştirel düşünme, yaratıcı, problem çözme ve değerleri edinme gibi becerileri desteklediği belirtilmektedir (Körükçü, Kapıkıran & Aral, 2016; Woolley & Cox, 2007).

Çocukların gelişimleri üzerinde bu denli etkili olan çocuk kitaplarının çocukların gelişimlerinin dikkate alınarak hazırlanması, olay ve kurgusunun bu yönde tasarlanması oldukça önem taşımaktadır. Bununla birlikte çocuk kitaplarında çocukların yaşamlarına ait öğelerin kullanımında çocukların gelişimlerinin göz önünde bulundurulması çocukların kendi yaşamlarını uygun bir şekilde içselleştirmeleri ve aynı zamanda da gelişimlerine uygun algı oluşturmaları açısından büyük önem taşımaktadır. Bu bağlamda çocukların gelişiminde önemli yere sahip olan oyunların resimli hikâye kitaplarında ve metinlerde çocukların oyun gelişimlerine göre yer verilmesi önemlidir. Çocuk kitaplarındaki karakterlerin oynadıkları oyunların çocuklara rol model olması sebebiyle ne tür oyunlara yer verildiği önemlidir. Bu bağlamda çocuk kitaplarında yer verilen çocuk oyunlarının çocukların oyun gelişimine uygun bir şekilde hazırlanmasının hem yazarların hem de resimleyenlerin dikkat etmeleri gereken önemli bir konudur. Çocuk edebiyatı ile ilgili resimli hikâye kitaplarının çocuğun yaşına ilişkin yapılan uygunluk çalışmaları bulunmakla birlikte, kitapların içeriklerine yönelik gelişim kuramlarına uygun bir değerlendirme çalışmasının olmaması araştırmayı ayrıca önemli kılmaktadır. Araştırmada, çocuklara yönelik üretilmiş resimli hikâye kitaplarında yer alan çocuk oyunlarının Piaget'nin oyun gelişimi kuramına göre incelenmesi amaçlanmıştır. Araştırma, 4-6 yaş aralığındaki okul öncesi dönem çocuklarına yönelik üretilmiş resimli hikâye kitapları ile sınırlıdır.

Yöntem

Araştırmanın Modeli

Araştırma nitel araştırma yöntemlerinden doküman incelemesi modeli ile kurgulanmıştır. Doküman incelemesi, doğrudan gözlem ve görüşmenin olanaklı olmadığı durumlarda, birden fazla veri toplamanın olanaklı olmadığı ya da araştırmanın probleminin doğrudan dokümana odaklandığı durumlarda tercih edilebilmektedir. Doküman analizi, araştırılması hedeflenen olgu veya olaylar hakkında bilgi içeren yazılı materyallerin analizini kapsamaktadır (Yıldırım & Şimşek, 2016).

Veri Seti

Araştırmanın veri seti, benzeşik (homojen) örnekleme yöntemi ile belirlenmiştir. Benzeşik örnekleme yönteminde amaç küçük, benzeşik bir örneklem oluşturma yoluyla belirgin bir alt grubu tanımlamaktır (Yıldırım & Şimşek, 2016). Bu bağlam içerisinde araştırmanın veri evrenini 2012-2015 yılları arasında yayımlanmış 200 resimli hikâye kitabı ve üzerinde "4-6 yaş aralığı için tavsiye edilmektedir" ibaresini taşıyan kitaplar oluşturmaktadır. Araştırmanın veri setine dahil edilen resimli hikaye kitaplarının 175'i Türkiye kökenli Türk yazarlar tarafından, 25'i ise yabancı kökenli Türkçe çeviri kitaplardan oluşmaktadır. Resimli hikâye kitapları araştırmacılar tarafından hiçbir analize tabi tutulmadan bir kez okunmuş, daha sonrasında kitaplarda oyun olup olmadığına göre yeniden incelenerek nihai veri setine karar verilmiştir. Araştırmanın temel problemine uygun olarak incelenen 200 adet resimli hikâye kitabından 18'inde oyun olduğu saptanarak araştırmanın örnekleme oluşturulmuştur.

Verilerin Toplanması ve Verilerin Analizi

Araştırmada resimli hikâye kitaplarından oluşan dokümanlardan verinin toplanması için Piaget'nin oyun gelişimi kuramına yönelik alan yazın incelenerek bir oyun değerlendirme formu oluşturulmuştur. Oluşturulan bu oyun değerlendirme formu Piaget'nin oyun gelişimi kuramının aşamalarına göre; alıştırma oyunları, sembolik oyunlar ve kurallı oyunlar olmak üzere üç ana tema ve birde dağılım için bir tema olmak üzere dört tema halinde hazırlanmıştır. Temaların belirlenmiş olduğu hazırlanmış değerlendirme formu, 4-6 yaş aralığındaki çocuklara yönelik olan resimli hikaye kitaplarının Piaget'nin oyun gelişimi kuramına uygun olup olmadığını da değerlendirmek için kullanılmıştır. Bu oyun değerlendirme formunun oluşturulmasının temel amacı resimli hikâye kitaplarını Piaget'nin oyun gelişimi kuramına göre değerlendirmektir.

Araştırmanın veri seti, betimsel analiz yaklaşımı ile analiz edilmiştir. Bu bağlamda araştırmanın temel problemi kapsamında bir çerçeve oluşturulmuştur. Piaget'nin oyun gelişimi kuramının üç aşaması betimsel analiz için temel bir çerçeve olarak kabul edilmiştir. Verilerin işlenmesi sürecinde, resimli hikâye kitapları Piaget'nin oyun gelişimi kuramının aşamaları baz alınarak kitapların metinleri incelenmiş ve elde edilen veriler bir araya getirilerek düzenlenmiştir. Bir araya getirilen veriler Piaget'nin oyun gelişimi kuramının aşamalarına göre kodlanarak oyun gelişimine paralel kategoriler oluşturulmuştur. Bu

bağlamda araştırma verileri için 1. kategori alıştırma oyunları, 2. kategori kurallı oyunlar, 3. kategori sembolik oyunlar ve 4. kategori kurama uygunluk kategorisi olarak belirlenmiştir.

Veri toplamak için oluşturulan oyun değerlendirme formunun güvenilirliği için tutarlılık incelemesi yapılmış ve iki bağımsız araştırmacı tarafında resimli hikâye kitapları oyun değerlendirme formu aracılığıyla değerlendirilerek güvenilirlik hesaplanmıştır. Araştırmanın oyun değerlendirme formunun güvenilirliği için (Güvenirlilik = Görüş Birliği / (Görüş Birliği+ Görüş Ayrılığı) formülü kullanılarak hesaplanmıştır. Güvenirlilik formülü ile hesaplanan sonucun %70'in üzerinde olması durumunda değerlendiriciler arasında güvenilirlik sağlandığı belirtilmektedir (Miles, Huberman & Saldana, 2014). Yapılan güvenilirlik çalışmasının sonucunda araştırmanın genel güvenilirliği %89 olarak saptanmıştır (Güvenirlilik = $16 / (16+2) = 0.89 = \%89$). Araştırmada analiz edilen resimli hikaye kitapları etik ilkeler doğrultusunda bulguların sunumunda kodlanarak verilmiştir.

Bulgular

Resimli hikâye kitaplarında yer alan çocuk oyunlarının Piaget'nin oyun gelişimi kuramına göre incelenmesi amacıyla gerçekleştirilen araştırmada oyun değerlendirme formu ile resimli hikâye kitapları Piaget'nin oyun gelişimi kuramına uygun olarak kategoriler oluşturularak analiz edilmiş ve veri setinde bulunan 200 resimli hikâye kitabından 18 kitapta çocuk oyunlarının olduğu belirlenmiştir. Değerlendirmeye alınan 18 resimli hikâye kitabı analiz edilmiş ve oluşturulan kategorilere göre frekans ve yüzde dağılımları verilmiştir.

Tablo 1

Resimli hikâye kitaplarının kategorilere göre dağılımları

| Kategoriler | f | % |
|--|----|--------|
| Kategori 1: Alıştırma Oyunları (0-2 yaş aralığı) | 11 | 61.11 |
| Kategori 2: Kurallı Oyunlar (12 yaş ve üzeri) | 5 | 27.77 |
| Kategori 3: Sembolik Oyunlar (2-12 yaş aralığı) | 2 | 11.12 |
| Toplam | 18 | 100.00 |

Tablo 1 incelendiğinde resimli hikâye kitaplarının oyun değerlendirme formundan elde edilen veriler doğrultusunda resimli hikâye kitaplarının %61.11'inde (f=11) alıştırma oyunlarına, %27.77'sinde (f=5) de kurallı oyunlara ve %11.12'inde (f=2) sembolik oyunlara yer verildiği görülmüştür.

Yapılan analiz sonucunda resimli hikâye kitaplarında yer alan oyunlar Piaget'nin oyun gelişimi kuramı baz alınarak oluşturulan kategorilerine göre incelenerek veriler bir araya getirilmiş ve Piaget'nin oyun gelişimi kuramına göre yorumlanmıştır.

Kategori 1: Alıştırma Oyunları (0-2 yaş aralığı)

Analiz edilen resimli hikâye kitaplarında alıştırma oyunları kategorisinde olduğu değerlendirilen resimli hikâye kitaplarındaki metinlerde geçen ifadeler incelendiğinde;

“...Kar topu oynayabilir. Bir tepeden aşağı kayabilirsiniz... ya da küçük bir kar topunu yerde yuvarlarsınız, böylece kar topu büyür, büyür, büyür...” (Kitap 3, s.9) ve “...Kaydırdıktan güzelce kaydı. Salıncağa da hayır demedi. Son hızla sallanmak istedi” (Ninemin Kedisi, s.8) ifadeleri Piaget’in alıştırma oyunu bağlamında değerlendirildiğinde; harekete dayalı ve yineleme döngüsünü içeren bir oyun türü olduğu görülmektedir. Bu oyunlarda gözlenen “aşağı kayma,” “kar topunu yuvarlama,” kaydırdıktan kayma” ve “sallanma” hareketleri alıştırma oyunları evresinde çocuk oyunlarında görülen bazı özellikler olarak kabul edilmektedir. Bu bağlamda, söz konusu özellikleri taşıyan resimli hikâye kitaplarındaki metinlerde geçen oyunların alıştırma oyunları olduğu söylenebilir. Benzer şekilde ve “... Kurbağacık ve kirpi o gün arkadaş oldular. Beraber çok iyi anlaştılar. Tüm gün kırmızı topla oyunlar oynadılar” (Kitap 7, s.15) ifadesinde oynanan oyunda herhangi bir kuralın belirtilmediği ve oyun bir materyali manipüle ederek oynandığı anlaşılmaktadır. “...topla oyun oynadılar” ifadesi resimli hikâye kitabındaki karakterlerin oynadıkları oyunların hiçbir kurala bağlı olmayan, yapılandırılmamış ve isteğe bağlı bir şekilde gerçekleştiği görülmektedir. Herhangi bir kuralı olmayan, bir nesnenin araç olarak kullanıldığı oyunlar alıştırma oyunlarının tipik özelliği olarak kabul edilmektedir. Bununla birlikte, bir başka hikâye kitabında “...Köpük ile yavru kedi bloklardan bir kale yaptılar, sonra kitap okudular” (Kitap 2, s.12) ifadeleri ile resimli hikâye kitaplarındaki karakterlerin kendi inisiyatifleri doğrultusunda yapı-inşa oyunu oynadıkları, oynanan yapı-inşa oyununun tamamen karakterlerin yaratıcılığına bırakıldığı görülmektedir. Alıştırma oyunlarının tipik özellikleri, herhangi bir kuralın olmadığı, çocukların yaratıcılığının ön planda olduğu ve aynı zamanda da çocukların kendi inisiyatifleri ile başladığı oyunlardır. Kitap 2 olarak kodlanan resimli hikâye kitabının metninde geçen “bloklardan kale yaptılar” ifadesinde karakterlerin oyun oynamak için kullandıkları materyali manipüle ettikleri, ancak bu oyunlarında herhangi bir kuralın olmadığı ve istekleri doğrultusunda oyunun sonlandığı görülmektedir.

Kategori 2: Kurallı Oyunlar (12 ve üzeri yaş)

Analiz sonucunda kurallı oyun kategorisinde olduğu değerlendirilen resimli hikâye kitaplarındaki metinlerde oyunlara ilişkin geçen ifadeler incelendiğinde “...haydi hayvan saymaca oynayalım? diye atıldı... Kim seçtiği hayvandan fazla sayıda bulursa kazanır. Öğle uykusu vakti bitene kadar zamanımız var” (Kitap 17, s. 2) ifadeleri ile oyunun bir adının olduğu, oyunun nasıl oynanacağını belli olduğu, oyunun belli bir zaman dilimi ile sınırlandırıldığı ve oyunun bir sonucunun olduğu belirtilmektedir. Bu resimli hikâye kitabında geçen oyunda karakterlerden birinin “haydi hayvan saymaca oynayalım” teklifi ile oyundaki diğer karakterleri organize ettiği ve aynı zamanda da oyun kurucusu rolünü üstlendiği görülmektedir. Çocuk oyunlarında görülen organize olma ve oyun kurucu olma gibi özellikler kurallı oyunların önemli göstergelerindedir. Yine aynı kitapta geçen oyunda “kim seçtiği hayvandan fazla sayıda bulursa kazanır” ifadesi ile de belli bir amaca odaklanma ve kurallara uygun olarak hareket etme davranışlarının görülmesi kurallı oyunların tipik göstergeleridir. Bununla birlikte “öğle uykusu vakti bitene kadar zamanımız var” ifadesi de yine kurallı oyunların temel özelliklerinden olan bir zaman diliminde

oynama özelliğini desteklediği görülmektedir. İncelenen bu resimli hikaye kitabındaki metinde geçen oyunun kurallı oyunlar kategorisinde olduğu değerlendirilebilir. Kurallı oyunda temel amaç, grup içinde organize olarak belirli bir sonuca ulaşma ve oyunun sonuçlarının belirli yaptırımlara yol açması olarak kabul edilmektedir.

Bir başka resimli hikâye kitabında "...az sonra bütün arkadaşları yanına geldi. Saklambaç oyunu için herkes hazırды. İlk ebe tilkiydi. Herkes saklandı" (Kitap 11, s.19) ifadeleri tipik kurallı oyun özelliklerini yansıtmaktadır. Bu resimli hikaye kitabında "...geçen bütün arkadaşları yanına geldi" ifadesi karakterlerin bir amaç doğrultusunda organize olduklarını göstermektedir. Aynı şekilde "...ilk ebe tilkiydi..." ifadesi resimli hikaye kitabında geçen oyundaki karakterlerden birinin bir rol üstlendiği ve bu rolün bir sorumluluğunun olduğu belirtilmektedir. Aynı resimli hikaye kitabında, "...herkes saklandı..." ifadesi karakterlerin oynadıkları oyunun bir kuralının olduğu ve bu oyunun da nasıl oynanacağına ilişkin ipuçları verdiği görülmektedir. Bu resimli hikaye kitabında geçen oyunun organize olma, oyunun kurallarına göre hareket etme, kural dışı hareket etmenin sonuçlarının belirli yaptırımlara yol açması ve oyunun bir ebesinin olması gibi özellikler kurallı oyunlardan beklenen niteliklerdir. Bu doğrultuda değerlendirilen resimli çocuk kitaplarının kurallı oyun kategorisinde olduğu değerlendirilmektedir. Kurallı oyunlarda çocuklara tercihler sunulmakta, çocukların oyunun kuralına ve amacına göre hareket etmesi beklenmekte ve aynı zamanda da çocuklardan oyunun sonuçlarını kabul etmesi beklenmektedir. Bu özelliklerin olduğu oyunlar kurallı oyunlar kategorisinde değerlendirilmektedir.

Kategori 3: Sembolik Oyunlar (2-12 yaş aralığı)

Araştırmanın verilerinin analizi sonucunda sembolik oyun kategorisinde olduğu değerlendirilen resimli hikâye kitaplarındaki bazı metinler şöyledir: "...eğlenceli bir oyun başlamış. Tombiş, kocaman elleriyle kumları ortaya toplamış. Zıpızp minicik elleriyle kulelerin üstünü düzeltmiş. Tıstıs ve pıpsıs kuyruklarını kulelerin çevresinde döndürerek çukurlar açmış, kirpi dikenlerini kullanarak pencereler yapmış" (Kitap 13, s.7). Bu ifadelerde hayali bir kurgunun olduğu, betimlemenin üst düzeyde gerçekleştiği ve "kocaman eller" ve "minicik eller" gibi betimlemelerle hikayedeki karakterlerin oyun içerisinde vücut bölümleri gerçeğinden daha abartılı bir şekilde gösterilmektedir. Bununla birlikte "kuyruklarını kulenin çevresinde döndürerek çukurlar açmış" ve "dikenlerini kullanarak pencereler yapmış" ifadeleri ile resimli hikaye kitaplarındaki karakterlerin vücutlarının bölümlerini bir başka araç yerine kullandıkları, vücutlarına amacının dışında sembolik bir işlev yükledikleri görülmektedir. Bu resimli hikaye kitabında geçen oyunda öykünme, olay örgüsünü minimize etme gibi sembolik oyun öğeleriyle oyun kurgulanmıştır. Benzer şekilde metinde geçen oyunlardaki betimlemenin üst düzeyde kullanıldığı bir başka resimli hikâye kitabındaki oyunda ise şu ifadeler yer almaktadır: "...önce kırmızı, fırfırlı bir elbiseyle mavi tüylerle süslü bir şapkayı çıkardılar. Ardından yeşil kravatla mor ceketini aldılar. Minti ve ponti sandıktan çıkan giysileri giydiler. Eski aynanın karşısına geçip kendilerini izlediler" (Kitap 18, s.9). Bu anlatımlarda oyun içinde çocukların hayali dünyasının abartılı bir şekilde sembollerle donatıldığı ve oyun içinde imgelerin yoğun kullanıldığı görülmektedir. Bununla

birlikte sembolik oyunda, gerçeğe uyma zorunluluğunun olmadığı olaylar değişikliğe uğrayarak oyuna yansiyabilmektedir. Sembolik oyunlar, temsili düşüncenin temelini oluşturmaktadır. Sembolik oyun döneminde çocuk, gerçekte olan önemli olayları sembollerle ifade ederek oyunda kullanmakta ve gerçeğin dışına çıkarak olayları değişikliğe uğratabilmektedir.

Kategori 4: Resimli Hikaye Kitaplarının Piaget'nin Oyun Gelişimi Kuramına Uygunluğu

Araştırmanın veri setini oluşturan 4-6 yaş aralığındaki çocuklara yönelik hazırlanmış olan resimli hikaye kitaplarındaki oyunlar Piaget'nin oyun gelişimi kuramına göre incelendiğinde kitaplardaki oyunların % 61.11'inin (f=11) alıştırma oyunları (0-2 yaş aralığı) olduğu bulunmuştur. Resimli hikaye kitaplarında saptanmış olan alıştırma oyunlarında, resimli hikaye kitaplarındaki karakterlerin herhangi bir kurala bağlı olmaksızın oyun oynadıkları, bir nesneyi manipüle ederek oyunlarını sürdürdükleri, yapı-inşa oyunlarını kendi inisiyatifleri ile başlattıkları gözlenmiştir.

İncelenen 4-6 yaş aralığındaki çocuklara yönelik hazırlanmış olan resimli hikaye kitaplarındaki oyunlar Piaget'nin oyun gelişimi kuramına göre incelendiğinde kitaplardaki oyunların % 27.77'sinin (f=5) kurallı oyunlar (12 ve üzeri yaş grubu) olduğu bulunmuştur. Resimli hikaye kitaplarında saptanmış olan kurallı oyunlarda, resimli hikaye kitaplarındaki karakterlerin bir amaç doğrultusunda organize oldukları, oyun kuralları oluşturdukları, oyunda yer alan oyuncuların görev ve sorumluluklarını belirledikleri ve oyunlarda yer alan kuralların bir yaptırımının olduğu görülmüştür.

Değerlendirilen 4-6 yaş aralığındaki çocuklara yönelik hazırlanmış olan resimli hikaye kitaplarındaki oyunlar Piaget'nin oyun gelişimi kuramına göre incelendiğinde kitaplardaki oyunların % 11.11'inin (f=2) sembolik oyunlar (2-12 yaş aralığı) olduğu bulunmuştur. Resimli hikaye kitaplarında saptanmış olan sembolik oyunlarda, resimli hikaye kitaplarındaki karakterlerin oyundaki nesneyi amacının dışında anlam yükleyerek kullandıkları, hayali roller üstlenerek öykünmelerin gerçekleştiği, hayali dünyanın abartılı bir şekilde sembollerle kullanıldığı bulunmuştur.

Resimli hikâye kitapları ile ilgili yapılan değerlendirmede çocuklara yönelik olarak hazırlanan kitaplarda yer alan oyunların Piaget'nin oyun gelişimi kuramına uygun nitelikleri taşıdıkları gözlenmiştir. 4-6 yaş aralığındaki çocuklara yönelik üretilmiş resimli hikaye kitaplarında yer alan oyunlar Piaget'nin oyun gelişimi kuramına göre incelendiğinde oyunların % 11.12 oranının oyunun sembolik oyun türünü oluşturduğu, buna karşın oyunların % 88.88 oranının ise alıştırma oyunu ve kurallı oyun türünü oluşturduğu görülmüştür. Bu bulgular doğrultusunda incelenen resimli hikaye kitaplarının tavsiye edildikleri 4-6 yaş grubunun oyun gelişimi aşamasına uygun oyunları içermekle birlikte tavsiye edildikleri yaş grubunun dışındaki yaş dönemlerine yönelik oyun türlerini de içerdiği söylenebilir. Bu bağlamda Resimli hikaye kitaplarında bulunan oyunların büyük bir oranının nitelik olarak 0-2 yaş ile 12 ve üzeri yaş çocuklarına yönelik olduğu küçük bir oranının da 4-6 yaş aralığındaki çocukların oyun gelişimi aşamalarına uygun olduğu görülmüştür. Ancak kitapların tavsiye edildikleri 4-6 yaş aralığı göz önüne

bulundurulduğunda, yayınlanmış resimli hikaye kitaplarının büyük bir oranının (% 88.88) Piaget'nin oyun gelişimi kuramına göre tavsiye edildikleri 4-6 yaş aralığındaki çocukların oyun gelişimi aşamalarına uygun olmadığı bulunmuştur. Resimli hikaye kitaplarının içeriğinde kullanılan oyunlara ilişkin öğelerin çocukların oyun gelişimi aşamalarına uygun olarak hazırlanmadığı ve çocuklara uygunluk noktasında yayım değerlendirme sürecinden geçmediği düşünülmektedir. Resimli hikaye kitaplarında bulunan oyunların büyük bir oranının nitelik olarak 0-2 yaş ile 12 ve üzeri yaş çocuklarına yönelik olduğu küçük bir oranının da 4-6 yaş aralığındaki çocukların oyun gelişimi aşamalarına uygun olduğu görülmüştür.

Tartışma ve Sonuç

Araştırmanın verilerinin analizi sonucunda 4-6 yaş aralığındaki çocuklara yönelik 2012-2015 yılları arasında yayımlanmış olan 200 resimli hikâye kitabından 18'inde içerik olarak oyun olduğu bulunmuştur. Oyun içerikli resimli hikâye kitapları Piaget'nin oyun gelişimi kuramına göre analiz edildiğinde, kitapların % 61.11'nin 0-2 yaş; % 27.77'sinin 12 ve üzeri yaş ve % 11.12'nin 2-12 yaş dönemi çocuklarının oyun gelişimi aşamasına uygun olduğu bulunmuştur. Araştırmanın sonucuna göre 4-6 yaş çocuklarına yönelik olarak hazırlandığı belirtilen resimli hikâye kitapları içerdiği oyunlara göre değerlendirildiğinde düşük bir oranın 4-6 yaş çocuklarına uygun olduğu, geri kalan kitapların büyük bir oranının ise diğer yaş grubundaki (0-2; 12 ve üzeri yaş grupları) çocuklara uygun hazırlandığı görülmüştür. Ashton (1983) yaptığı araştırmada çocukların hikaye kitaplarında geçen oyuncaklara yönelik algılarının çocukların cinsiyetlerine göre farklılık gösterdiğini aynı zamanda da çocukların kitap tercihlerinin yine kitaplarda yer alan oyuncaklarla oynanabilecek oyunlara göre farklılaştığını bulmuştur. Benzer şekilde Chiong & DeLoache (2013) çocuklara yönelik olarak hazırlanmış kitapların niteliği ve çocuklara uygunluğunun çocukların kitaplara etkili bir şekilde etkileşime girmesini sağladığını, çocukların bu tür kitaplarda daha fazla zaman geçirdiğini belirtmişlerdir. Yapılan bir başka araştırmada da (Ganea, Canfield, Simons-Ghafari & Chou, 2014) hayvan figürlerinin konuşturulması, giydirilmesi, oyunlarda yer alması gibi niteliklere sahip kitapların çocukların öğrenmelerinde kolaylaştırıcı olmak ile birlikte çocukların dil becerilerini bu nitelikte olmayan kitaplara oranla daha olumlu etkilediğini saptamıştır. Yapılan bu araştırmaların sonuçlarına göre okul öncesi dönem çocuklarına yönelik hazırlanan çocuk kitaplarının niteliğinin çocukların gelişimleri üzerinde etkisinin kitapların niteliği ve çocuğa görelilik ile doğru orantılı olduğu saptanmıştır.

Çocuklara yönelik hazırlanmış olan resimli hikâye kitaplarındaki olay örgüsünün çocukların yaratıcılıklarını, hayal güçlerini, problem çözme ve akıl yürütme süreçlerini harekete geçirdiği vurgulanmaktadır (Kohm, Holmes, Romeo & Koolidge, 2016). Yine araştırma sonuçlarına göre, çocukların sosyal rolleri kitaplar aracılığı ile öğrenerek içselleştirdiği ve buna uygun değerleri kolaylıkla edindikleri belirlenmiştir (Weisberg ve diğ., 2015). Yapılan bu araştırmalar bağlamında düşünüldüğünde çocuklara yönelik hazırlanmış olan resimli çocuk kitaplarının sadece çocukların yaşına uygun değil aynı zamanda da gelişimlerine de uygun olarak kurgulanmaları önem taşımaktadır.

Resimli hikâye kitaplarındaki metinlerin analiz sonuçlarına göre kitaplarda alıştırma oyunlarına ve kurallı oyunlara daha fazla yer verildiğini bulunmuştur. Çocukların oyun gelişimi aşamalarına göre bu kitapların 4-6 yaş arasındaki çocuklara yönelik uygun kitaplar olmadığı analiz sonucunda ortaya çıkmasına karşın yine de 4-6 yaş aralığındaki çocuklara tavsiye edildiği görülmektedir. Çocukların gelişimlerine ve yaşına uygun olduğu düşünülen kitaplar içerik olarak çocukların oyun gelişimi ihtiyaçlarını karşılama bağlamında alıştırma ve kurallı oyunları içerdiğinden 4-6 yaş arasındaki çocukların oyun gelişimlerini karşılamadığı düşünülmektedir. Bu durum 4-6 yaş aralığındaki çocuklara yönelik hazırlanan resimli hikâye kitaplarında yer alan alıştırma oyunlarının çocukların gelişimlerine göre bir alt aşama olduğu için, kitapların çocukların oyun gelişimi ihtiyaçlarını karşılamadığı belirlenmiştir (Dyson, 2015). Çocukların bu dönemde hareket ve tekrara dayalı motor becerilerini içeren oyun türlerinden ziyade yaratıcılığa, hayal gücüne, esneklik ve sembolik estetiğe dayalı oyunları oynadıkları, dolayısıyla çocuklara sunulan kitapların da bu yönden çocukları desteklemesi gerektiği yapılan araştırmalarda belirtilmiştir (Massey, 2013; Walker, Gopnik, & Ganea 2015).

Öte yandan, 4-6 yaş aralığındaki çocukların kuralları izleme, kurallara uymada güçlük çekme, kuralları belirleme ya da mantıksal çıkarım ve sonucu kestirebilme yeterliliğinin zayıf olmasından dolayı kurallı oyunları içeren 4- 6 yaş çocuklara uygun resimli hikâye kitaplarının çocukların oyun gelişimlerini olumsuz etkileyeceği düşünülmektedir (Orlando, 2005). Araştırma bulguları resimli hikaye kitaplarının %27.77'sinin kurallı oyunlar içerdiği, kurallı oyunlarında Piaget'nin oyun gelişimi kuramına göre 12 yaş ve üzeri yıllarda görüldüğü belirtilmektedir. Bu bağlamda, mantıklı düşünme, organize olma, gerçekçi ayrıntılara yer verme ve iki davranıştan birini seçme yeterliliği 4-6 yaş döneminde henüz gelişmediği için bu gibi özellikleri içeren oyunların bu yaş çocuklarına yönelik kitaplarda yer alması uygun değildir (Dever & Wishon, 1995).

Sonuç olarak, 4-6 yaş aralığındaki çocuklara yönelik olarak yayımlanmış resimli hikâye kitaplarında yer alan oyunların Piaget'nin oyun gelişimi kuramına göre %61.11'i alıştırma oyunları ile çocukların oyun gelişimlerinin gerisinde ve %27.77'si kurallı oyun ile çocukların oyun gelişimlerinin ilerisinde oyun türlerini içerdiği bulunmuştur. Çocukların oyun gelişimlerine uygun olan resimli hikaye kitaplarının %11.11'inin sembolik oyunları içerdiği ve Piaget'nin oyun gelişimi kuramına göre bu resimli hikaye kitaplarının çocuklara uygun olduğu bulunmuştur. Bu sonuçlara göre, çocuk edebiyatına yönelik yayın yapan yayınevlerinin yayınlanan kitapları çocukların gelişimlerine uygunluk değerlendirmesi yapan, yayın kurullarını tam olarak işletmedikleri ve çocuklara yönelik kitap yazarların çocukların gelişimsel özelliklerini göz ardı ederek kitap kurgularını ve içeriğini belirledikleri söylenebilir. Bu noktada özellikle gelişimsel olarak kritik yıllarda olan çocuklara yönelik yayınlar yapan yayınevlerinin kitapların çocukların gelişimlerine ve bilimsel doğrulara uygun bir şekilde hazırlanmasına olanak sağlayacak bir değerlendirme kurulunu etkili bir şekilde işletmeleri önerilir.

Çocuk edebiyatı eserlerini üreten edebiyatçıların çocukların gelişimsel özelliklerini göz önünde bulundurarak eserlerini üretmeleri büyük bir önem taşımakta ve bu doğrultuda eser

üretmeleri önerilmektedir. Bu bağlamda çocuk edebiyatı yazarlarının çocukların gelişimlerine yönelik pedagojik bir süreci izlemeleri de ayrıca önerilmektedir. Çocuklara yönelik hazırlanan resimli hikaye kitaplarının niteliğinin artırılması için çocuk gelişimi kuramlarının göz önünde bulundurulması önerilmektedir. Bununla birlikte çocuk edebiyatına yol gösterici olması açısından çocuklara yönelik yayımlanmış kitapların diğer çocuk gelişimi kuramlarına göre değerlendirmelerin yapılması önerilmektedir. Ülkemizde 0-7 yaş aralığındaki çocuklara yönelik hazırlanan kitapların gerek fiziksel gerekse de içerik özelliklerinin çocukların gelişimine uygunluğunu değerlendirmek için geniş çaplı bilimsel araştırmaların yapılması da ayrıca önerilmektedir.

Kaynaklar

- Ersoy, Ö. & Bayraktar, V. (2015). Okul öncesi dönemde çocuk edebiyatı kavramı ve çocuk kitaplarının özellikleri. İçinde A. Turla (Ed.) *Okul öncesi dönemde çocuk edebiyatı*, Ankara: HedefCS.
- Arseven, T. (2005). Mesaj açısından çocuk kitapları. *Hece*. Ağustos-Eylül özel sayısı, 104-105.
- Ashton, E. (1983). Measures of play behavior: The influence of sex-role stereotyped children's books. *Sex Roles*, 9(1), 43-47.
- Bodrova, E., & Leong, D. J. (2003). Chopsticks and counting chips: do play and foundational skills need to compete for the teacher's attention in an early childhood classroom? *Young Children*, 58(3), 10-17.
- Bradshaw, M. L., Hoffman, P. R., & Norris, J. A. (1998). Efficacy of expansions and cloze procedures in the development of interpretations by preschool children exhibiting delayed language development. *Language, Speech, and Hearing Services in Schools*, 29(2), 85-95.
- Broemmel, A. D., Moran, M. J., & Wooten, D. A. (2015). The impact of animated books on the vocabulary and language development of preschool-aged children in two school settings. *Early Childhood Research & Practice*, 17(1), 28 Eylül 2016 tarihinde <http://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ1072346.pdf> adresinden indirilmiştir.
- Casby, M. W. (2003). The development of play in infants, toddlers, and young children. *Communication Disorders Quarterly*, 24(4), 163-174.
- Charman, T., Baron-Cohen, S., Swettenham, J., Baird, G., Cox, A., & Drew, A. (2000). Testing joint attention, imitation, and play as infancy precursors to language and theory of mind. *Cognitive Development*, 15(4), 481-498.
- Chiong, C., & DeLoache, J. S. (2013). Learning the ABCs: What kinds of picture books facilitate young children's learning?. *Journal of Early Childhood Literacy*, 13(2), 225-241.
- Çetin, E. (2013). Temel tanımlar ve kavramlar. İçinde M. A. Ocak (Ed.) *Eğitsel dijital oyunlar kuram, tasarım ve uygulama* (s. 2-6). Ankara: Pegem.
- Dever, M. T., & Wishon, P. M. (1995). Play as a context for literacy learning: A qualitative analysis. *Early Child Development and Care*, 113(1), 31-43.

- Dilek, A. (2012). *4-6 yaş çocuk hikâyelerindeki kahramanların liderlik özellikleri*, (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi) Girne Amerikan Üniversitesi, Girne, KKTC.
- Dyson, A. H. (2015). Playing with textual toys: Popular culture and childhood writing. *Handbook of research on teaching literacy through the communicative and visual arts*, 2, 461-470.
- Fjørtoft, I. (2004). Landscape as playscape: The effects of natural environments on children's play and motor development. *Children Youth and Environments*, 14(2), 21-44.
- Ganea, P. A., Canfield, C. F., Simons-Ghafari, K., & Chou, T. (2014). Do cavies talk? The effect of anthropomorphic picture books on children's knowledge about animals. *Frontiers in psychology*, 5.
- Goldstein, J. H. (1994). Introduction. İçinde J. H. Goldstein (Ed.) *Toys, play, and child development*, (s.1-7). Newyork: Cambridge University Press.
- Hargrave, A. C., & Sénéchal, M. (2000). A book reading intervention with preschool children who have limited vocabularies: The benefits of regular reading and dialogic reading. *Early Childhood Research Quarterly*, 15(1), 75-90.
- Kennedy-Behr, A., Rodger, S., & Mickan, S. (2015). Play or hard work: unpacking well-being at preschool. *Research in developmental disabilities*, 38, 30-38.
- Koç, K., Yıldız, S., & Coşkun, R. (2015). Çocuklar resimli çocuk kitaplarındaki resimleri nasıl yorumluyor? Behiç AK'ın "uyurgezer fil" kitabı ile yapılan görsel okuma üzerine bir araştırma. *Turkish Studies-International Periodical for the Languages, Literature and History of Turkish or Turkic*, 10 (4), 687-706.
- Kohm, K. E., Holmes, R. M., Romeo, L., & Koolidge, L. (2016). The connection between shared storybook readings, children's imagination, social interactions, affect, prosocial behavior, and social play. *International Journal of Play*, 5(2), 128-140.
- Körükçü, Ö., Kapıkıran, N. A., & Aral, N. (2017). Resimli çocuk kitaplarında Schwartz'ın modeline göre değerlerin incelenmesi. *Mehmet Akif Ersoy Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 1(38), 133-151.
- Lillard, A. S., Lerner, M. D., Hopkins, E. J., Dore, R. A., Smith, E. D., & Palmquist, C. M. (2013). The impact of pretend play on children's development: A review of the evidence. *Psychological Bulletin*, 139(1), 1-34.
- Massey, S. L. (2013). From the reading rug to the play center: Enhancing vocabulary and comprehensive language skills by connecting storybook reading and guided play. *Early Childhood Education Journal*, 41(2), 125-131.
- Miles, M. B., Huberman, A. M., & Saldana, J. (2013). *Qualitative data analysis: A methods sourcebook*. (3. Baskı) Los Angels: SAGE Publications.
- Nicolopoulou, A. (1993). Play, cognitive development, and the social world: Piaget, Vygotsky, and beyond. *Human Development*, 36(1), 1-23.
- Orlando, L. V. (2005). Learning literacy through play using interactive texts during storybook reading: A parent/child experience. *Journal of Early Childhood Teacher Education*, 25(3), 247-253.

- Özdoğan, B. (2000). *Çocuk ve oyun: Çocuğa oyunla yardım* (5. Baskı). Ankara: Anı Yayıncılık
- Park, H. J., & Kim, J. E. (2016). The effects of cooperative activity using character-related picture books on children's caring thinking. *Korean Journal of Childcare and Education*, 12(1), 143-170.
- Piaget, J. (1976). Piaget's theory. İçinde B. Inhelder, H. H. Chipman, C. Zwingmann, (Ed.), *Piaget and his school: A reader in developmental psychology* (s. 11-23). New York: Springer
- Piaget, J. (2013). *Play, dreams and imitation in childhood* (23. Baskı). London: Routledge
- Postman, N. (1995). *Çocukluğun yok oluşu*, (K. İnal, Çev.), Ankara: İmge Kitabevi.
- Sever, S. (2004). Anadili ediniminde çocuk kitaplarının işlevi. *Çoluk Çocuk Dergisi*, 36, 14-15.
- Sulzby, E. (1985). Children's emergent reading of favorite storybooks: A developmental study. *Reading Research Quarterly*, 20(4), 244-280.
- Sutton-Smith, B. (1983). Piaget, play, and cognition, revisited. İçinde W. F. Overton (Ed.), *The relationship between social and cognitive development* (s. 229-250). Hillsdale, NJ: Lawrence Erlbaum Associates
- Toran, M. (2014). Çocukluğun ve erken çocukluk eğitiminin tarihi ve kuramsal temelleri. İçinde N. Avcı ve M. Toran (Ed.). *Okul öncesi eğitime giriş* (s.1-20). Ankara: Eğiten Yayıncılık
- Tuğrul, B. (2015). Oyunun gücü. İçinde A. B. Aksoy (Ed.) *Okul öncesi eğitimde oyun* (s.9-30) Ankara: HedefCS Yayıncılık
- Valencia, S. W., & Sulzby, E. (1991). Assessment: assessment of emergent literacy: storybook reading. *The Reading Teacher*, 44(7), 498-500.
- Walker, C. M., Gopnik, A., & Ganea, P. A. (2015). Learning to learn from stories: children's developing sensitivity to the causal structure of fictional worlds. *Child Development*, 86(1), 310-318.
- Weisberg, D. S., Ilgaz, H., Hirsh-Pasek, K., Golinkoff, R., Nicolopoulou, A., & Dickinson, D. K. (2015). Shovels and swords: How realistic and fantastical themes affect children's word learning. *Cognitive Development*, 35, 1-14.
- Woolley, J. D., & Cox, V. (2007). Development of beliefs about storybook reality. *Developmental Science*, 10(5), 681-693.
- Yıldırım, A. & Şimşek, H. (2016). *Sosyal bilimlerde nitel araştırma yöntemleri* (10. Basım). Ankara: Seçkin Yayıncılık
- Yükselen, A., Yumuş, M., & Işık, E. (2016). Çocuk kitabı seçme kriterlerine ilişkin okul öncesi eğitimcilerin görüşleri. *Başkent University Journal of Education*, 3(2), 161-168.
- Zigler, E. (1972). Play and child development. *Journal of Health, Physical Education, Recreation*, 43(6), 26-28.