2nd International Vocational Science Symposium., IVSS 2018
2. Uluslararası Mesleki Bilimler Sempozyumu, IVSS 2018

http://www.meslekisempozyum.com

IVSS 2018

© Mesleki Bilimler Dergisi (MBD) & Ankara Üniversitesi

Received date; reviewed; accepted date

Genç Yetişkinlerin Bakışıyla Okul Öncesi Çocuklar İçin Ahşap Oyuncaklar

İlker Usta [1]

[1] Hacettepe Üniversitesi, Ağaçişleri Endüstri Mühendisliği Bölümü

iusta@hacettepe.edu.tr

Özet: Bu çalışma, okul öncesi çocuklara yönelik ahşap oyuncak kategorizasyonu öngörüsüyle Usta (2016) tarafından gerçekleştirilen "Okul Öncesi Çocukluk Algısında Genç Yetişkinlerin Ahşap Oyuncak Seçimi" başlıklı çalışmanın devamı niteliğinde olup mevcut ahşap oyuncak kategorizasyonunun ilave verilerle daha da geliştirilip çeşitlendirilmesini örneklemektedir. Bu çerçevede, önceki araştırmanın teması dahilinde üniversitenin farklı programlarından ve farklı sınıflarından "Eğitici Ahşap Oyuncaklar" seçmeli dersini yüklenen ve "Şimdi bir çocuk olsaydınız (okul öncesi çocukluk dönemi bağlamında) nasıl bir ahşap oyuncak ile oynamak isterdiniz?" konusunda 300-350 sözcüklük dönem ödevi hazırlayan öğrencilerin kendi bakış açılarıyla ortaya koydukları özgün ahşap oyuncak tanımlamaları içerik çözümlemesi yapılmak suretiyle değerlendirilmiş, kız ve erkek yükseköğrenim öğrencilerinin çocukluk algısıyla tercih ettikleri ve tanımladıkları ahşap oyuncaklar kapsamında, okul öncesi çocuklara yönelik eğitici ahşap oyuncak tasarımı hakkında ipuçları veren öznelliğiyle Usta (2016) tarafından kurgulanmış olan ahşap oyuncak kategorizasyonu, mevcut bilgilerin ilave verilerle güncellenmesiyle detaylandırılmış ve çeşitlendirilmiştir. Genel olarak bakıldığında, önceki çalışmada 92 erkek ve 143 kız olmak üzere toplam 235 üniversite öğrencisinin görüşü doğrultusunda 19 kategori ve 64 alt kategori olarak belirlenen ahşap oyuncak kategorizasyonu, şimdiki çalışmada 97 erkek ve 195 kız olmak üzere toplam 292 öğrenci görüşü çerçevesinde ortaya çıkan yeni kategoriler ile bazı kategorilere eklenen yeni alt kategoriler sebebiyle 23 kategori ve 72 alt kategori olarak düzenlenmiş ve geliştirilmiştir. Buna göre, bu sonuçlar, okul öncesi çocuklara yönelik eğitici ahşap oyuncakları içeren halihazırdaki ahşap oyuncak kategorizasyonunun, çocukluk algısıyla yaklaşıldığında, sürekli olarak geliştirilip çeşitlendirilebileceğini göstermiştir.

Anahtar Kelimeler: *Okul öncesi çocuklar, çocukluk algısı, eğitici ahşap oyuncaklar*

Wooden Toys for Preschool Children from View of Young Adults

Abstract: This study is the continuation of the study titled "Young Adults' Choices of Wooden Toys within the Perception of Preschool Childhood" conducted by Usta (2016) in anticipation of the categorization of wooden toys for preschool children, and exemplifies the further development and diversification of the current wooden toy categorization. In this context, under the main theme of the previous research, descriptions of the wooden toys that students from different classes and different programs of the university put forward in their own perspective while preparing term paper composed of 300-350 words about "How would you like to play with wooden toys if you were a kid in

DOI:

the context of preschool childhood?" within the elective course "Educational Wooden Toys" have been evaluated by carrying out content analysis, the categorization of wooden toys, edited by Usta (2016) with the attribute of giving clues about the design of educational wooden toys for preschool children, in the context of wooden toys that the boys and girls of higher education students prefer and describe with the childhood perception, is elaborated and diversified with the addition of updated information. In general, the wooden toy categorization determined in the previous study as 19 categories and 64 subcategories with the opinion of 235 university students, 92 of them boys and 143 of them girls, have been organized and developed into 23 categories and 72 subcategories due to the new categories emerging from this study and new subcategories added to some other categories in terms of a total of 292 students, 97 boys and 195 girls. Accordingly, these results show that the current wooden toy categorization, which includes educational wooden toys for preschool children, can be continuously developed and diversified when approached with a childhood perception.

Keywords: *Preschool children, childhood perception, educational wooden toys*

1. Giriş

Esasen, taklitçi içselliğiyle …mış gibi yapılarak …miş gibi davranılarak gerçekleştirilen gönüllü bir eylem olan oyun (Yalçınkaya, 2004), eğlendirici ve öğretici bir faaliyet olarak çeşitli kurgularla oluşturulmuş oyuncaklar kullanılmak suretiyle zihinsel, bedensel ve kişilik gelişimine yaptığı katkılarla çocuk gelişiminde çok önemli bir olgudur (Niemann, 1977; Gorman, 1985; Cross, 1999). Bu perspektifte, dünyanın ve yaşamın taklidi durumunda olan oyuncaklar, çocuğun hem dünyayla bağlantı kurarak sosyal çevreyle iletişime geçmesinde hem de kendi yetkinliklerinin farkına varmasında çocuğa büyük fırsatlar sunar (Sotamaa, 1980). Bu açıklamalar uyarınca, çocuk gelişiminin ayrılmaz bir parçası olan oyun ve oyuncaklar bağlamında, eğitici oyuncaklar; çocuklara beceri kazandırma ve kavram öğretme sürecinde yardımcı olan araçlardır (Oğuzkan ve Avcı, 2000). Yaşamın ilk yıllarında oyun oynayarak dünyayı tanıma ve kendini keşfetme çabası içinde olan çocuğa verilen oyuncakların çocuğun geleceğini etkilediği dikkate alındığında (Oktay, 2004), psikoseksüel gelişim eşliğinde gerçekleşen okul öncesi dönem göz önünde tutulduğunda (Arı vd., 1997), eğlendirici ve öğretici içselliğiyle çocuk gelişiminde temel rol oynayan oyuncakların eğitsel yönü değerlendirildiğinde (Poyraz, 1999), eğitici oyuncak tasarımında sürdürülebilirlik ve ahşap oyuncak kavramları öne çıkmaktadır (Aydın, 2012). Bu çerçevede; doğanın bir yansıması olarak sürdürülebilir ormancılık faaliyetleriyle büyük bir titizlikle yetiştirilen ağaçlardan özenle temin edilen, sürdürülebilir ve yenilenebilir doğal ve organik bir malzeme olan ahşap, eğitici oyuncak olgusunun merkezindedir (Usta, 2017). Çünkü eğitici ahşap oyuncaklar; psikoseksüel gelişim dönemleri ve bu gelişim dönemlerinde kullanılan oyuncak türleri itibariyle, çeşitleri ve işlevleri ile psikomotor gelişim, sosyal-duygusal gelişim, dil gelişimi, özbakım becerileri ve bilişsel gelişim açısından sağladığı faydalarıyla okul öncesi çocuk gelişiminde oldukça önemlidir (Usta, 2016).

Oyuncaklar konusunda genel bakış içeren birçok çalışma bulunmasına karşılık, okul öncesi çocuklara yönelik ahşap oyuncak çeşitliliğini kategorize etmeyi amaçlayan çalışmalara literatürde pek rastlanmamıştır. Dolayısıyla, bu çalışma; ahşap oyuncak kategorizasyonu öngörüsüyle Usta (2016) tarafından gerçekleştirilen önceki çalışmanın devamı niteliğindedir. Bu açıklamaların ışığında, bu çalışma; farklı programlarda ve farklı sınıflarda öğrenim gören ve "Eğitici Ahşap Oyuncaklar" seçmeli dersini yüklenen üniversite öğrencilerinin "Şimdi bir çocuk olsaydınız (okul öncesi çocukluk dönemi bağlamında) nasıl bir ahşap oyuncak ile oynamak isterdiniz?" konusundaki kişisel görüşlerini 300-350 sözcükten oluşan özgün bir kompozisyon yazarak açıkladıkları dönem ödevlerinin içerik çözümlemesi yapılarak değerlendirilmesine atfen, kız ve erkek yükseköğrenim öğrencilerinin çocukluk algısıyla ahşap oyuncakları nasıl çeşitlendirdiklerinin belirlenmesinin amaçlandığı bir nitel araştırma olup okul öncesi çocuklara yönelik eğitici ahşap oyuncaklar yaklaşımıyla geliştirilmeye çalışılan ahşap oyuncak kategorizasyonu olgusunu pekiştirici bir içsellik içermektedir.

2. Metot

Bir genç yetişkin olarak okul öncesi çocukluk deneyimi yaşamış kız ve erkek yükseköğrenim öğrencilerinin ahşap oyuncak tercihleri hakkındaki görüşlerine dayalı nitel bir araştırma olan bu çalışma, Mutlu (2012) tarafından Krippendorff (1980)'dan aktarıldığına göre, metinlere ve kullandıkları bağlamlara yönelik anlamlı, tekrarlanabilir ve geçerli çıkarımlar yapmak için kullanılan bir araştırma tekniği olan içerik çözümlemesi yöntemine göre gerçekleştirilmiştir. Bu çerçevede bu çalışma, 2013 yılında gerçekleştirilen Bologna uyum çalışmaları kapsamında güncellenen Ağaç İşleri Endüstri Mühendisliği müfredatı bağlamında Hacettepe Üniversitesi öğrencilerinin tümü için (Seçmeli Dersler Birimi Koordinatörlüğü nezdinde) açılan yeni bir seçmeli ders olan "Eğitici Ahşap Oyuncaklar" dersi çerçevesinde gerçekleştirilmiştir.

Bu araştırma; güz yarıyılı ile bahar yarıyılı ve yaz okulu olmak üzere iki ardışık öğretim yılı bağlamında üniversitenin farklı programlarından ve farklı sınıflarından "Eğitici Ahşap Oyuncaklar" seçmeli dersini yüklenen ve "Şimdi bir çocuk olsaydınız (okul öncesi çocukluk dönemi bağlamında) nasıl bir ahşap oyuncak ile oynamak isterdiniz?" konusunda ödev hazırlayarak ahşap oyuncak hakkında kendi tercihlerini ortaya koyan kız ve erkek öğrencilerin görüşlerine atfen Usta (2016) tarafından oluşturulan ahşap oyuncak kategorizasyonunun yeni verilerle çeşitlendirilip geliştirilmesi amacıyla yürütülmüştür. Bu noktada, önceki çalışmanın devamı olarak gerçekleştirilen şimdiki çalışmada, güz ve bahar yarıyıllarıyla yaz okulu bağlamında "Eğitici Ahşap Oyuncaklar" seçmeli dersini ardışık olarak [önceki çalışmaya ilişkin veri derleme sürecinden sonraki] iki yıl içerisinde yüklenen öğrencilerin, okul öncesi çocukluk algısıyla nasıl bir ahşap oyuncak öngördüklerine ilişkin olarak hazırladıkları 300-350 sözcükten oluşan ödev metinleri içerik çözümlemesiyle değerlendirilmiş ve Usta (2016) tarafından kurgulanan halihazırdaki ahşap oyuncak kategorizasyonu, önceki veriler üzerine inşa edilen yeni ilave bilgiler ışığında geliştirilerek güncellenmiştir. Buna göre, şimdiki çalışmayla; "Şimdi bir çocuk olsaydınız (okul öncesi çocukluk dönemi bağlamında) nasıl bir ahşap oyuncak ile oynamak isterdiniz?" sorusuna cevap vermek üzere, 300-350 sözcükten oluşan özgün bir kompozisyon hazırlayarak ahşap oyuncak tercihi konusunda kendi fikrini açıkça ifade eden kız ve erkek yükseköğrenim öğrencilerinin ödev metinlerinin içerik çözümlemesiyle değerlendirilmesinin ardından, ödevlerde tanımlanan veya tanıtılan ahşap oyuncak çeşitlerinin gruplandırılmasına istinaden, bu oyuncaklara ilişkin adlandırmalar ve açıklamalar mahiyetinde içerik çözümlemesiyle elde edilen kategorik verilerin Usta (2016) tarafından oluşturulan ahşap oyuncak kategorizasyonuna uyarlanmasıyla, mevcut ahşap oyuncak kategorizasyonu daha da geliştirilmiştir.

3. Sonuç ve Değerlendirme

Bu araştırma kapsamında elde edilen veriler, kız ve erkek yükseköğrenim öğrencilerinin "Şimdi bir çocuk olsaydınız (okul öncesi çocukluk dönemi bağlamında) nasıl bir ahşap oyuncak ile oynamak isterdiniz?" sorusu çerçevesinde kendi düşüncelerini açıklamak üzere hazırladıkları 300-350 sözcükten oluşan ödev metinlerinin içerik çözümlemesi yapılmasıyla ortaya çıkan ahşap oyuncak kategorizasyonu çerçevesinde değerlendirilmiştir. Buna göre, üniversitenin farklı programlarında ve farklı sınıflarında öğrenim görmekte olan ve "Eğitici Ahşap Oyuncaklar" seçmeli dersini yüklenen kız ve erkek yükseköğrenim öğrencilerinin okul öncesi çocukluk algısıyla ahşap oyuncak tercihlerine ilişkin görüşleri uyarınca ortaya çıkan ahşap oyuncak kategorizasyonu, önceki çalışma (Usta, 2016) ve şimdiki çalışma bakımından Çizelge 1 ve Şekil 1'de karşılaştırmalı olarak gösterilmiştir. Çocukluk deneyimini yaşamış genç yetişkin kız ve erkek yükseköğrenim öğrencilerinin "Şimdi bir çocuk olsaydınız (okul öncesi çocukluk dönemi bağlamında) nasıl bir ahşap oyuncak ile oynamak isterdiniz?" sorusuyla ilişkili görüşleri kapsamında, Usta (2016)'nın önceki çalışmasında kurguladığı ahşap oyuncak kategorizasyonunun şimdiki çalışmayla geliştirilmiş olan hali Çizelge 2'de gösterilmiştir. Mevcut ahşap oyuncak kategorizasyonu çerçevesinde kız ve erkek öğrencilerin tercihlerine göre en çok vurgulanan ahşap oyuncak kategorisinden en aza doğru sıralanışı kız ve

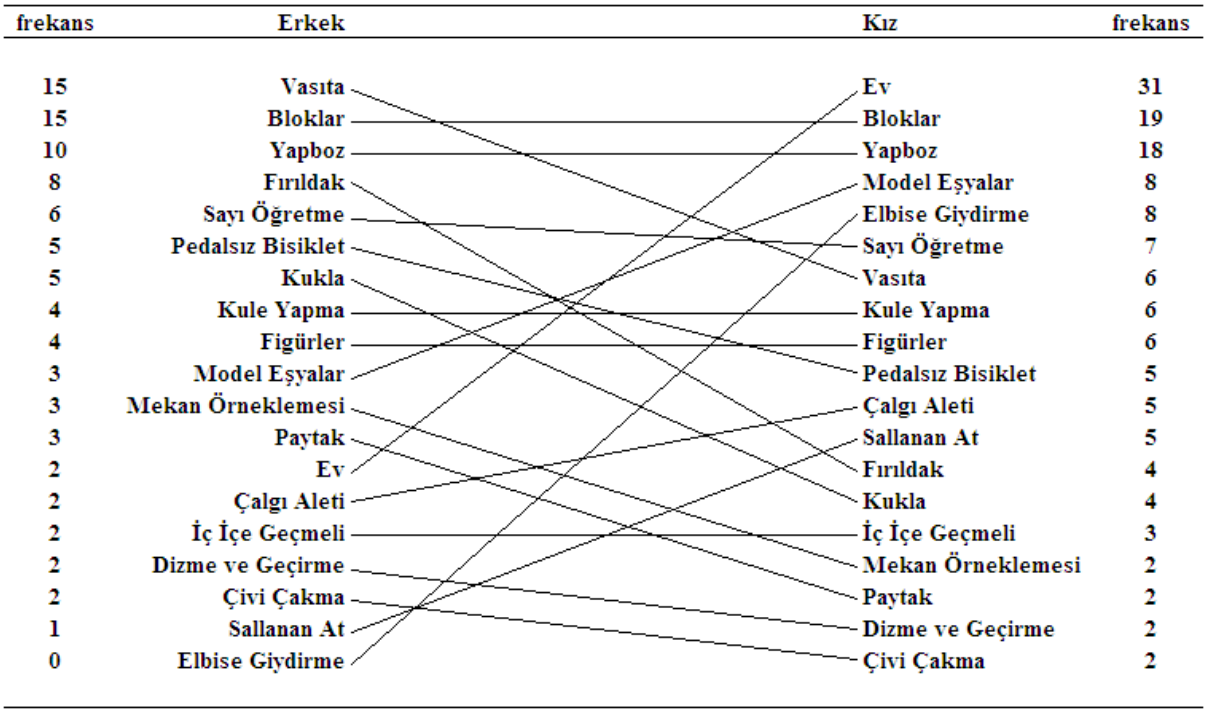
erkek öğrenciler açısından kıyaslamalı olarak Şekil 2'de gösterilirken, kategorize edilen ahşap oyuncakların kız ve erkek yükseköğrenim öğrencilerinin görüşleriyle ortaya çıkan alt kategorileri ise Çizelge 3'de gösterilmiştir.

3.1. Ahşap Oyuncak Kategorizasyonu

Yenilikçi bir düşünce olarak okul öncesi çocuklara yönelik ahşap oyuncak kategorizasyonu olgusuyla (*92 erkek ve 143 kız olmak üzere toplam 235 üniversite öğrencisinin görüşü doğrultusunda*) Usta (2016) tarafından gerçekleştirilen önceki çalışmada kız ve erkek yükseköğrenim öğrencilerinin tercihleriyle kurgulanan ahşap oyuncak kategorizasyonu Çizelge 1 ve Şekil 1'de karşılaştırmalı olarak gösterilirken, (*97 erkek ve 195 kız olmak üzere toplam 292 öğrenci görüşü çerçevesinde*) şimdiki çalışmayla oluşturulan ahşap oyuncak kategorizasyonu ise Çizelge 2 ve Şekil 2'de gösterilmiştir.

Çizelge 1. Önceki çalışmada oluşturulan ahşap oyuncak kategorizasyonu (Usta, 2016).

Ahşap Oyuncak Kategorisi	**Toplam**	**Frekans**	
		Erkek	**Kız**
Bloklar	34	15	19
Ev	33	2	31
Yapboz	28	10	18
Vasıta	21	15	6
Sayı Öğretme	13	6	7
Fırıldak	12	8	4
Model Eşyalar	11	3	8
Figürler	10	4	6
Kule Yapma	10	4	6
Pedalsız Bisiklet	10	5	5
Kukla	9	5	4
Elbise Giydirme	8	0	8
Çalgı Aleti	7	2	5
Sallanan At	6	1	5
İç İçe Geçmeli	5	2	3
Mekan Örneklemesi	5	3	2
Paytak	5	3	2
Dizme ve Geçirme	4	2	2
Çivi Çakma	4	2	2
TOPLAM	235	92	143



Şekil 1. Önceki çalışmada belirlenen ahşap oyuncak tercihlerinin kız ve erkek öğrenciler bakımından kıyaslanması (*toplam 235 öğrenci görüşü: 92 erkek ve 143 kız*) (Usta, 2016).

Şimdiki araştırma kapsamında içerik çözümlemesine tabi tutulan ödev metinlerinden açığa çıkan ahşap oyuncak tanıtımlarına ilişkin veriler uyarınca, önceki çalışmada kurgulanmış olan ahşap oyuncak kategorizasyonuna Bulyap, Düzenekli, Harf Öğretme ve Yeknesak adlandırmasıyla dört yeni kategori konuşlandırılmış olup Harf Öğretme ve Yeknesak kategorileri kendi alt kategorileri olmaksızın, Bulyap kategorisi; Geometrik Şekilli, İzli/Çentikli ve Nuh'un Gemisi alt kategorileriyle ve Düzenekli kategorisi; Kurmalı Araçlar, Pedallı Üç Tekerlekli Bisiklet ve Sesli Bulyaplar alt kategorileriyle kategorizasyona dahil edilmiştir. Öte yandan; Vasıta, Çalgı Aleti ve Mekan Örneklemesi kategorilerine yeni alt kategoriler eklenmiş olup Vasıta kategorisine Helikopter alt kategorisi, Çalgı Aleti kategorisine Tef alt kategorisi ve Mekan Örneklemesi kategorisine İşyeri alt kategorisi ilave edilmiştir. Mevcut ahşap oyuncak kategorizasyonunun önceki çalışmaya ilaveten şimdiki çalışmayla elde edilen araştırma verileri temelinde bu şekilde kurgulanması, ahşap oyuncak kategorizasyonunun geliştirilmesi bakımından halihazırda oluşturulmuş olan ahşap oyuncak kategoriazasyonunun yeni oyuncak tanımlamalarıyla kategorik olarak çeşitlendirilebilir bir içselliğe sahip olduğunu göstermektedir. Zira, Usta (2016)'nın önceki çalışmasında 19 kategori ve 64 alt kategori olarak belirlenen ahşap oyuncak kategorizasyonu, şimdiki çalışmayla ortaya çıkan üç yeni ahşap oyuncak kategorisi ve diğer bazı kategorilere eklenen yeni alt kategoriler nedeniyle toplamda 23 kategoriye ve 72 alt kategoriye ulaşmıştır. Bu ilavelerle, bu şekilde güncellenen ahşap oyuncak kategorizasyonu, alt kategorileri de içermek üzere kategorik yönden alfabetik olarak aşağıda sıralanmış olup kız ve erkek yükseköğrenim öğrencilerinin ahşap oyuncak tercihleriyle güncellenmiş Ahşap Oyuncak Kategorizasyonu Çizelge 3'de gösterilmiştir. Bu bağlamda, yeni verilerle güncellenen ahşap oyuncak kategorizasyonu, kategoriler ve bunların alt kategorileri çerçevesinde, aşağıdaki gibi listelenmiştir:

- Bloklar Kategorisi:
  - *Lego (Geçmeli Ahşap Bloklar)*
  - *Şekil-Boyut Aynı Bloklar*
  - *Şekil-Boyut Farklı Bloklar*

    - *Tegu (Mıknatıslı Ahşap Bloklar)*
- Bulyap Kategorisi:
    - *Geometrik Şekilli Bulyap*
    - *İzli/Çentikli Bulyap*
    - *Nuh'un Gemisi*
- Çalgı Aleti Kategorisi:
    - *Çıngırak (Marakas)*
    - *Ksilofon*
    - *Şakşak (Kastanyet)*
    - *Tef*
- Çivi Çakma Kategorisi:
    - *Çubuklara Vurma*
    - *Küreleri Kanala Düşürme*
- Dizme ve Geçirme Kategorisi:
    - *İpe Boncuk Dizme*
    - *Telden Obje Geçirme*
- Düzenekli Kategorisi:
    - *Kurmalı Araçlar*
    - *Pedallı Üç Tekerlekli Bisiklet*
    - *Sesli Bulyaplar*
- Elbise Giydirme Kategorisi: ----------
- Ev Kategorisi:
    - *İki Katlı (Çatılı ve Yanları Açık) Ev*
    - *Katsız-Çatısız (Üstten Bakışlı) Ev*
    - *Üç Katlı (Çatılı ve Yanları Açık) Ev*
- Fırıldak Kategorisi:
    - *İpli Fırıldak*
    - *Saplı Fırıldak*
    - *Topaç*
    - *Yoyo*
- Figürler Kategorisi:
    - *Asker Figürleri*
    - *Bebek Figürleri*
    - *Hayvan Figürleri*
    - *İnsan Figürleri*
- Harf Öğretme Kategorisi: ----------
- İç İçe Geçmeli Kategorisi:
    - *Matruşka*
    - *Renkli Kutular*
- Kukla Kategorisi:
    - *Hayvan Figürlü Kukla*
    - *İnsan Figürlü Kukla*
    - *Pinokyo*
    - *Robotik Kukla*
- Kule Yapma Kategorisi:
    - *Halkalarla Konik Kule*
    - *Jenga (Dikdörtgen Bloklarla Kule)*
    - *Kertikli Bloklarla Prizmatik Kule*
    - *Küplerle Kule*

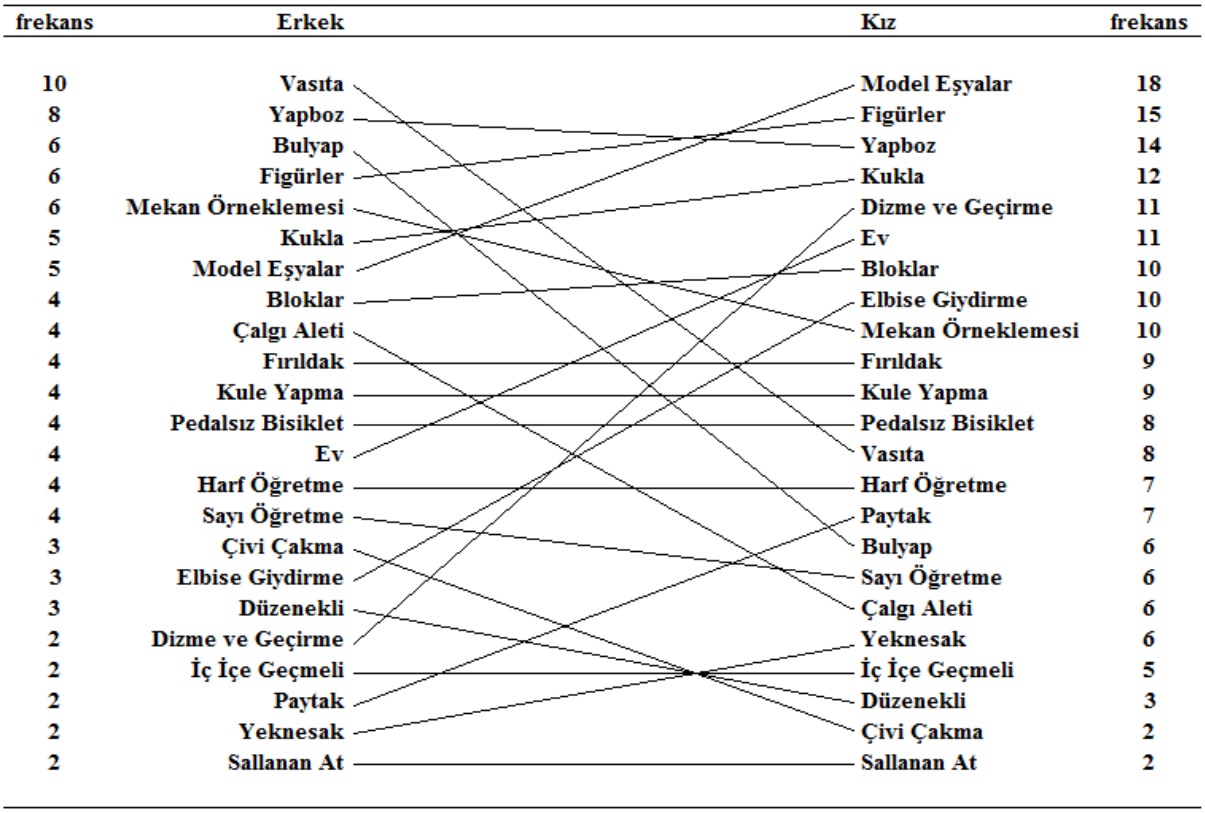
- Mekan Örneklemesi Kategorisi:
  - *Çiftlik Örneklemesi*
  - *İşyeri Örneklemesi*
  - *Kasaba Örneklemesi*
  - *Sokak Örneklemesi*
- Model Eşyalar Kategorisi:
  - *Bebek Arabası*
  - *Beşik*
  - *Cep Telefonu*
  - *Mutfak Seti*
  - *Tamir Seti*
- Paytak Kategorisi:
  - *İple Çekmeli Paytak*
  - *Sapla İteklemeli Paytak*
- Pedalsız Bisiklet Kategorisi:
  - *Dört Tekerlekli Pedalsız Bisiklet*
  - *Üç Tekerlekli Pedalsız Bisiklet*
  - *İki Tekerlekli Pedalsız Bisiklet*
  - *Scooter (Tekerlekli Kızak)*
- Sallanan At Kategorisi: ----------
- Sayı Öğretme Kategorisi:
  - *Abaküs*
  - *Matematik Kurgulu*
  - *Sayı Öğretici*
  - *Sayı-Alfabe Öğretici*
  - *Sayı-Zaman Öğretici*
- Vasıta Kategorisi:
  - *Araba*
  - *Gemi*
  - *Helikopter*
  - *Kamyon*
  - *Tren*
  - *Uçak*
- Yapboz Kategorisi:
  - *Doğa/Çevre Figürlü Yapboz*
  - *Geometrik Şekilli Yapboz*
  - *Haritalı Yapboz*
  - *Hayvan Figürlü Yapboz*
  - *İnsan Figürlü Yapboz*
  - *Tangram*
  - *Vasıta Figürlü Yapboz*
- Yeknesak Kategorisi: ----------

Okul öncesi çocukluk algısıyla ahşap oyuncak tercihi yapan yükseköğrenim öğrencilerinin görüşlerine dayanarak şimdiki çalışmada güncellenen ahşap oyuncak kategorizasyonu Çizelge 2'de gösterilmiş, ahşap oyuncak tercihlerinin kız ve erkek öğrenciler açısından kıyaslanışı ise Şekil 2'de gösterilmiştir. Bu noktada, mevcut ahşap oyuncak kategorizasyonunun neden-sonuç değerlendirilmesinde, kızlara ve erkeklere göre oyuncak tercihlerinin nasıl olduğunun karşılaştırışlması çok önemlidir.

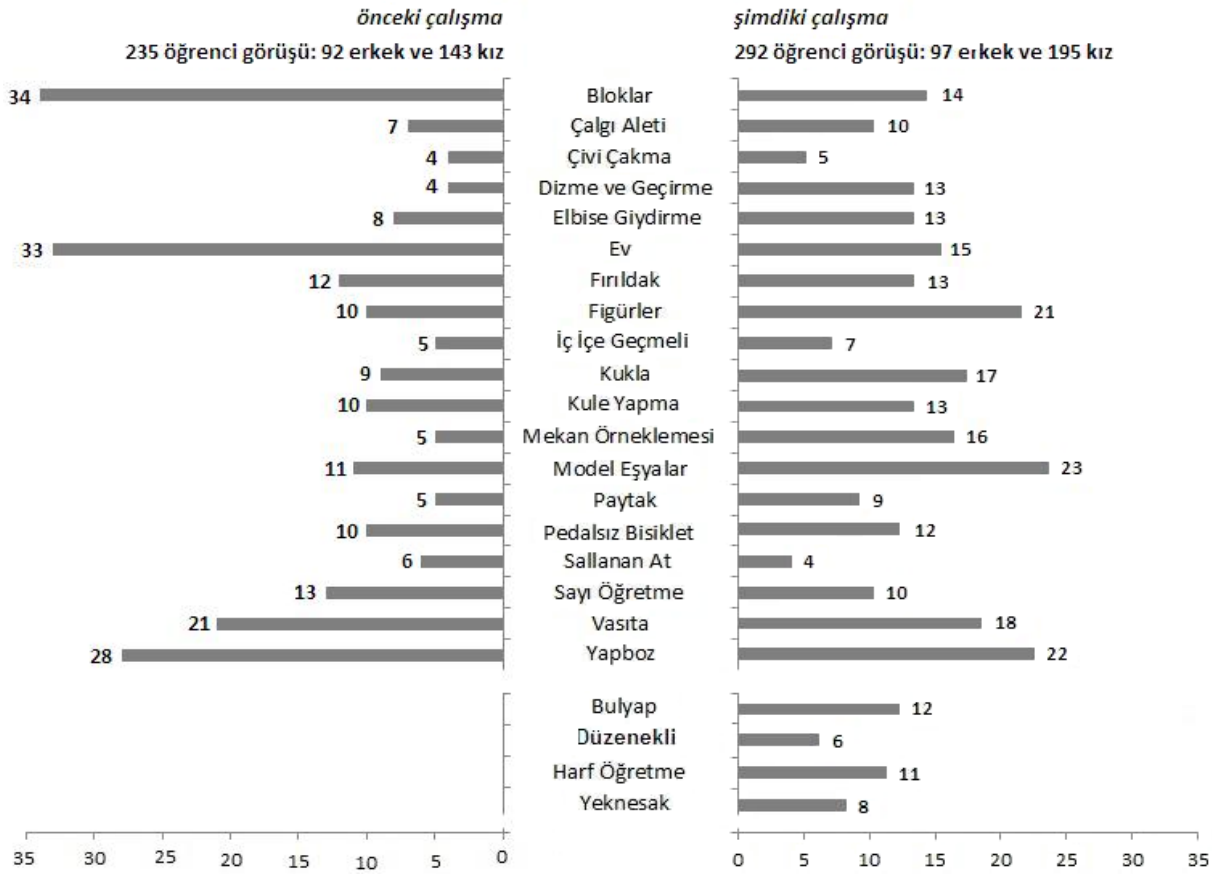
Çizelge 2. Şimdiki çalışmada oluşturulan ahşap oyuncak kategorizasyonu.

Ahşap Oyuncak Kategorisi	Toplam	Frekans	
		Erkek	Kız
Model Eşyalar	23	5	18
Yapboz	22	8	14
Figürler	21	6	15
Vasıta	18	10	8
Kukla	17	5	12
Mekan Örneklemesi	16	6	10
Ev	15	4	11
Bloklar	14	4	10
Dizme ve Geçirme	13	2	11
Elbise Giydirme	13	3	10
Fırıldak	13	4	9
Kule Yapma	13	4	9
Bulyap	12	6	6
Pedalsız Bisiklet	12	4	8
Harf Öğretme	11	4	7
Çalgı Aleti	10	4	6
Sayı Öğretme	10	4	6
Paytak	9	2	7
Yeknesak	8	2	6
İç İçe Geçmeli	7	2	5
Düzenekli	6	3	3
Çivi Çakma	5	3	2
Sallanan At	4	2	2
TOPLAM	292	97	195

Ahşap oyuncak kategorizasyonu bağlamında önceki ve şimdiki çalışmalarla elde edilen oyuncak tanımlamalarını kapsayan bulguların karşılaştırmalı değerlendirmesi yapıldığında, oyuncakların cinsiyete göre tercih edilmesi mahiyetinde önceki çalışmada erkekler tarafından hiç tercih edilmemiş olan elbise giydirme oyuncaklarının şimdiki çalışmada % 13'lük bir oranla erkekler tarafından da tercih edildiği, önceki çalışmada erkekler tarafından % 2'lik bir oranla tercih edilen ev kategorisindeki oyuncakların ise şimdiki çalışmada % 4'lik bir oranla tercih edildiği görülmüştür. Bu sonuçlar, oyuncakların cinsiyetinin olmadığını, ancak çocukların kendi cinsiyetlerine göre oyuncakları tercih ettiklerini göstermektedir. Öte yandan, en çok tercih edilen oyuncaklar sıralamasına bakıldığında, önceki çalışmada; Bloklar (34), Ev (33), Yapboz (28) ve Vasıta (21) şeklinde görülen oyuncak sıralamasının, şimdiki çalışmada; Model Eşyalar (23), Yapboz (22), Figürler (21) ve Vasıta (18) şeklinde olması, Yapboz içselliğinde bir ayrımın yapıldığını, Vasıta kategorisinde yer alan oyuncakların hem erkekler hem de kızlar tarafından tercih edildiğini, Model Eşyalar ve Figürler kategorilerine ait oyuncakların da bütüncül yaklaşımla birlikte değerlendirildiğini açığa çıkarmıştır.



Şekil 2. Şimdiki çalışmada belirlenen ahşap oyuncak tercihlerinin kız ve erkek öğrenciler bakımından kıyaslanması (*toplam 292 öğrenci görüşü: 97 erkek ve 195 kız*).



Şekil 3. Önceki ve Şimdiki çalışma kapsamında ahşap oyuncak kategorizasyonu karşılaştırması.

Yükseköğrenim gören kız ve erkek genç yetişkinlerin çocukluk algısıyla yaptıkları ahşap oyuncak tanımlamaları çerçevesinde (*92 erkek ve 143 kız olmak üzere toplam 235 öğrenci görüşü ile*) 19 kategori ve 64 alt kategori dahilinde Usta (2016) tarafından oluşturulan Ahşap Oyuncak Kategorizasyonu, (*97 erkek ve 195 kız olmak üzere toplam 292 öğrenci görüşü ile*) 23 kategori ve 72 alt kategori olarak şimdiki çalışmayla geliştirilmiş olup bu kategorizasyon kurgusundaki kızların ve erkeklerin ahşap oyuncakları tercih etmesi durumu Çizelge 3'de gösterilmiştir. Çocukluk algısıyla ahşap oyuncak tercihinde bulunan kız ve erkek yükseköğrenim öğrencilerinin görüşlerine dayanarak Usta (2016) tarafından 19 kategori ve 64 alt kategori ile oluşturulmuş olan ahşap oyuncak kategorizasyonu; Bulyap, Düzenekli, Harf Öğretme ve Yeknesak kategorilerinin eklenmesiyle 23 kategori olarak çeşitlenirken, Bulyap kategorisi; Geometrik Şekilli, İzli/Çentikli ve Nuh'un Gemisi alt kategorileriyle, Düzenekli kategorisi; Kurmalı Araçlar, Pedallı Üç Tekerlekli Bisiklet ve Sesli Bulyaplar alt kategorileriyle, Harf Öğretme ve Yeknesak kategorileri ise herhangi bir alt kategori olmaksızın mevcut kategorizasyona dahil edilmiştir. Ayrıca, ahşap oyuncak kategorizasyonunda halihazırda yer alan Vasıta, Çalgı Aleti ve Mekan Örneklemesi kategorilerine yeni alt kategoriler eklenmiş olup Vasıta kategorisine Helikopter, Çalgı Aleti kategorisine Tef ve Mekan Örneklemesi kategorisine İşyeri alt kategorilerinin eklenmesi neticesinde kategorizasyondaki alt kategori sayısı toplamda 72 olmuştur.

Çizelge 3. Şimdiki çalışma verileriyle geliştirilen ahşap oyuncak kategorizasyonunun alt kategorileri.

Kategori	**Alt Kategori**	**Toplam**	**Frekans**	
			Erkek	**Kız**
Bloklar	Şekil-Boyut Farklı Bloklar	5	1	4
	Şekil-Boyut Aynı Bloklar	4	1	3
	Lego (Geçmeli Bloklar)	3	1	2
	Tegu (Mıknatıslı Bloklar)	2	1	1
Bulyap	Geometrik Şekilli Bulayp	4	2	2
	İzli/Çentikli Bulyap	4	2	2
	Nuh'un Gemisi	4	2	2
Çalgı Aleti	Ksilofon	4	1	3
	Çıngırak (Marakas)	2	1	1
	Şakşak (Kastanyet)	2	1	1
	Tef	2	1	1
Çivi Çakma	Çubuklara Vurma	3	2	1
	Küreleri Kanala Düşürme	2	1	1
Dizme ve Geçirme	İpe Boncuk Dizme	7	1	6
	Telden Obje Geçirme	6	1	5
Düzenekli	Kurmalı Araçlar	2	1	1
	Sesli Bulyaplar	2	1	1
	Pedallı Üç Tekerlekli Bisiklet	2	1	1

Elbise Giydirme	----------	13	3	10
Ev	Üç Katlı (Çatılı ve Yanları Açık) Ev	6	1	5
	İki Katlı (Çatılı ve Yanları Açık) Ev	5	1	4
	Katsız-Çatısız (Üstten Bakışlı) Ev	4	2	2
Fırıldak	Topaç	4	1	3
	Yoyo	4	1	3
	Saplı Fırıldak	3	1	2
	İpli Fırıldak	2	1	1
Figürler	Bebek Figürleri	11	1	10
	Asker Figürleri	4	3	1
	Hayvan Figürleri	3	1	2
	İnsan Figürleri	3	1	2
Harf Öğretme	----------	11	4	7
İç İçe Geçmeli	Matruşka	4	1	3
	Renkli Kutular	3	1	2
Kukla	Pinokyo	6	2	4
	Hayvan Figürlü Kukla	4	1	3
	İnsan Figürlü Kukla	4	1	3
	Robotik Kukla	3	1	2
Kule Yapma	Küplerle Kule	4	1	3
	Halkalarla Konik Kule	3	1	2
	Jenga (Dikdörtgen Bloklarla Kule)	3	1	2
	Kertikli Bloklarla Prizmatik Kule	3	1	2
Mekan Örneklemesi	İşyeri Örneklemesi	7	3	4
	Çiftlik Örneklemesi	4	1	3
	Sokak Örneklemesi	3	1	2
	Kasaba Örneklemesi	2	1	1
Model Eşyalar	Mutfak Seti	10	1	9
	Bebek Arabası	5	1	4
	Beşik	3	1	2
	Cep Telefonu	3	1	2
	Tamir Seti	2	1	1
Paytak	Sapla İteklemeli Paytak	6	1	5
	İple Çekmeli Paytak	3	1	2
Pedalsız Bisiklet	Dört Tekerlekli Pedalsız Bisiklet	4	1	3

	Üç Tekerlekli Pedalsız Bisiklet	3	1	2
	İki Tekerlekli Pedalsız Bisiklet	3	1	2
	Scooter (Tekerlekli Kızak)	2	1	1
Sallanan At	----------	7	3	4
Sayı Öğretme	Abaküs	3	1	2
	Sayı Öğretici	3	1	2
	Matematik Kurgulu	2	1	1
	Sayı-Alfabe Öğretici	1	1	0
	Sayı-Zaman Öğretici	1	0	1
Vasıta	Araba	6	4	2
	Helikopter	3	2	1
	Kamyon	3	1	2
	Gemi	2	1	1
	Tren	2	1	1
	Uçak	2	1	1
Yapboz	Doğa/Çevre Figürlü Yapboz	5	2	3
	Geometrik Şekilli Yapboz	3	1	2
	Haritalı Yapboz	3	1	2
	Hayvan Figürlü Yapboz	3	1	2
	İnsan Figürlü Yapboz	3	1	2
	Vasıta Figürlü Yapboz	3	1	2
	Tangram	2	1	1
Yeknesak	----------	8	2	6

Çizelge 3'deki ahşap oyuncak tanımlaması yapılan kategorilerden Elbise Giydirme, Harf Öğretme, Sallanan At ve Yeknesak kategorilerinin alt kategorileri bulunmamaktadır. Bu kategorilere ilişkin ahşap oyuncak tanımlamaları alt kategoriler olmaksızın yapılmıştır.

3.2. Ahşap Oyuncak Belirlenimciliği

Okul öncesi çocuklara yönelik ahşap oyuncakların belirlenip kategorize edilmek suretiyle tanımlanması amacıyla (*92 erkek ve 143 kız olmak üzere toplam 235 üniversite öğrencisinin görüşüne dayanarak*) 19 kategori ve 64 alt kategoriyle Usta (2016) tarafından oluşturulan ahşap oyuncak kategorizasyonunu takdim eden önceki çalışma ile [97 erkek ve 195 kız olmak üzere toplam 292 öğrencinin görüşü uyarınca] 23 kategori ve 72 alt kategori olarak bu kategorizasyonun çeşitlendirilip geliştirildiği şimdiki çalışma verileri birleştirildiğinde, "Şimdi bir çocuk olsaydınız (okul öncesi çocukluk dönemi bağlamında) nasıl bir ahşap oyuncak ile oynamak isterdiniz?" sorusuna cevap veren (189 erkek ve 338 kız olmak üzere) toplam 527 yükseköğrenim öğrencisinin görüşleri kapsamında ortaya çıkmış olan ahşap oyuncak kategorizasyonu içerisindeki ahşap oyuncakların kategorik bakımdan özellikleri ve işlevleri aşağıda açıklanmıştır. Bu noktada; Usta (2016)'nın önceki çalışmasında açıklanmış olan Bloklar, Çalgı Aleti, Çivi Çakma, Dizme ve Geçirme, Elbise Giydirme,

Ev, Fırıldak, Figürler, İç İçe Geçmeli, Kukla, Kule Yapma, Mekan Örneklemesi, Model Eşyalar, Paytak, Pedalsız Bisiklet, Sallanan At, Sayı Öğretme, Vasıta ve Yapboz kategorileri için yapılmış olan açıklamalar, öğrencilerin görüşlerine atfen yeni eklemelerle güncellenirken, şimdiki çalışma ile ahşap oyuncak kategorizasyonuna eklenen Bulyap, Düzenekli, Harf Öğretme ve Yeknesak kategorileri ise ilk defa açıklanmıştır.

Bloklar Kategorisi

- Yüzeyleri hiç renklendirilmemiş veya çeşitli renkler kullanılarak farklı renklerde renklendirilmiş olmak üzere, iç içe geçirilerek ya da üst üste dizilerek yukarıya ve yanlara doğru yığılabilen kare, dikdörtgen, daire, üçgen, beşgen, altıgen, sekizgen veya daha farklı geometrik şekillere sahip küp, silindir ve prizma görselindeki ahşap bloklar, çocuğa alternatif bakış açısı ile düşünme imkanı sağlar ve mevcut parçaları kullanmak suretiyle olabildiğince sınırsız sayıda inşa yapma olanağı sunar.
- Çocuk, farklı şekillerdeki ve farklı boyutlardaki (renklendirilmiş veya renklendirilmemiş) ahşap bloklar sayesinde, hayal gücünü kısıtlamadan halihazırdaki parçalarla düşündüğü şeyi istediği gibi inşa edebilir. Bu perspektifte, ahşap blokları yan yana ve üst üste koyarak farklı kurguda yapılar yapan çocuk, yaşama özgü bazı öznel olguları keşfeder ve gerçek hayatla bağdaştırarak anlamlandırır.
- Ahşap blokları kullanarak hayal dünyası uyarınca değişik figürler ve şekiller oluşturmaya çalışan çocukta, odaklanma ile el-göz koordinasyonu gelişir. Bloklarla denge koşulunu esas alan anlayışla bir yapı yapma, çocukta hayal gücünü geliştirirken, çocuğun kendine olan güveninin artmasını da sağlar. Öyle ki; ahşap bloklar, çocukta yaratıcılık olgusuyla yeni bir şeyler yapmayı sağlar ve çocuğa yaratıcılığını özgürce sergileyebileceği bir ortam sunar. Bu bağlamda, ahşap bloklarla değişik kurgular oluşturan çocuğun ebeveyni ve/veya arkadaşları tarafından takdir edilmesi, çocuğu "anlaşılmak ve önemsenmek" pekiştirmesiyle rahatlatır ve mutlu eder.
- Görsellikleriyle farklı şekillerde ve farklı boyutlarda kurgulanmış ahşap bloklar, çocuğun şekil ve boyut kavramlarını karşılaştırmalı olarak öğrenmesini destekler. Buna göre, farklı renklerde yüzeyleri renklendirilmiş değişik şekil-boyut tiplemelerine sahip ahşap bloklar, çocuğun şekil-boyut ilişkilendirmesini pekiştirir.
- Bloklar oyuncağı; deneme-yanılma yaklaşımıyla bizzat çocuğun kendisi tarafından belirlenen/öngörülen bir kurgunun oluşturulması mahiyetinde, çocuğa yaratıcı düşünme yetkinliği kazandırırken, farklı boyutlarda ve farklı geometrik şekillere sahip (çeşitli renklerde renklendirilmiş olan) ahşap bloklardan değişik şeyler üretmek, çocuk için hem eğitici bir faaliyettir hem de eğlenceli bir süreçtir.
- Bloklar oyuncağındaki (şekil-boyut farklı ve şekil-boyut aynı düzenlenmiş) parçalar basit ve sade tasarımlı olup ahşap parçaların basit geometrik şekillerden oluşması, çocuğun düşünmesi ve hayal gücünü geliştirmesi açısından çok önemlidir.

Bulyap Kategorisi

- Bulyap oyuncakları; tüme varım kuramına göre kurgulanmış olup çocukta şekil-zemin ilişkisine odaklanmak suretiyle düşünme, iz sürme, karşılaştırma yapma, ilişki kurma, eşleştirme ve karar verme becerilerini geliştirir.
- Gözleme dayalı tanıma-hatırlama yetisini geliştiren bulyaplar, benzerlik/farklılık bulma, eşleştirme ve bütünleştirme kapsamında çocukta bilişsel gelişimi destekler.
- Bulyap oyuncakları; görsel şekil ve boyut bakımından birbiriyle ilişkili olan parçaların eşleştirilerek birbirine tamamlanmasını öngören bir içsellikte olduğundan, (dikdörtgen prizma ile kare ve dikdörtgen yüzeyleri örneklemesinde olduğu gibi) silindir ile daire ve küp

ile kare gibi eşdeş olan geometrik şekillerin dolaylı biçimde birbirleriyle ilişkilendirilmesinde de çocuğa yardımcı olur ve bilişsel gelişime katkı yapar.

— Özellikle ince motor becerilerinin gelişmesine katkısı olan bulyaplar, çocuğun ellerini ve parmaklarını iyi kullanmasını sağlar, çocukta el-göz koordinasyonunun gelişmesine yardımcı olur ve psikomotor beceri eşliğinde bilişsel gelişimi destekler.

Çalgı Aleti Kategorisi

— Vurmalı ahşap oyuncak çalgı aletleri, çocukta hem ritim olgusunun farkına varılmasını ve ritim duygusunun gelişmesini sağlar hem de lifli ve gözenekli yapısıyla doğal bir malzeme olan ahşaptan çıkan sesin öznelliğinin algılanıp diğer malzemelerden ayırt edilebilmesinde çocuğu bilişsel ve duyusal gelişim gösterme yönünden destekler.

— Çalgı aleti oyuncağıyla vurarak veya sallayarak ses çıkarmak, çocuğa eğlenceli gelen bir faaliyet olup çocuğu harekete geçirmek suretiyle oldukça üretken bir eylemdir. Bu çerçevede, ahşap çalgı aleti; işitsel zeka gelişimiyle ritmik seslere karşı ilgili olmaya başlayan çocukta, ince motor gelişimi kapsamında el ve parmakların daha iyi kullanılmasına yardımcı olur, çocuğa hem zeka egzersizi yapma fırsatı sunar hem işitsel yetisiyle sesleri ayırt edebilme becerisini geliştirme olanağı sunar hem de çocukta üretkenliğin ve yaratıcılığın ortaya çıkmasına katkı yapar.

— Çalgı Aleti, çeşitli ritim (tempo) kalıpları eşliğinde melodik ses üretmeye yönelik çaba sarf eden çocukta, el-göz-işitme koordinasyonunun gelişmesine yardımcı olur.

Çivi Çakma Kategorisi

— Çivi olarak tabir edilen renkli ahşap çubukların üzerlerine ahşap tokmakla vurarak bulundukları bölmelerden aşağıya doğru indirmek veya aşağıya düşürmek, çocuğu hem fizyolojik olarak hem de psikolojik olarak rahatlatan bir eylem olup çubukların üzerine vuruldukça kayması çocuğun etki-tepki olgusunu fark etmesini sağlar.

— Çivi Çakma oyuncağı hem el-göz koordinasyonu ile hareket kontrolü açısından hem de vücutta biriken fazla enerjinin boşaltılması bakımından büyük fayda sağlar. Öyle ki; çivi çakma öngörüsüyle odaklanıp kendi yorumuyla çivi çakma eylemini gerçekleştiren çocuk, tokmağı kaldırıp indirerek uyguladığı kuvvete istinaden çivilere vurdukça bedensel yönden rahatlar, duygusal yönden dinginleşir ve sakinleşir.

— Çocuk, her çifti farklı renklendirilmiş olan aynı boyuttaki altı veya sekiz adet çiviyi (iki sıralı yatay dizilme düzeninde) çakarken, renk ayrımı yaparak aynı renkte olanlara göre ya da (renk ayrımı yapmaksızın) ardışık dizilişe veya almaçlı dizilişe göre çivi çakma eylemini gerçekleştirmek suretiyle, algıda seçiciliğini ortaya koyar.

Dizme ve Geçirme Kategorisi

— Dizme ve Geçirme oyuncakları, renkli ahşap boncuklar veya geometrik şekilli renkli ahşap objeler kapsamında, ipe boncuk veya obje dizme ve telden boncuk veya obje geçirme içselliğiyle, çocukta ince motor becerilerini geliştirir, parmakların daha iyi kullanılmasını sağlar. Bu oyuncaklar, dizme ve geçirme davranışı uyarınca, çocuğun eşgüdüm içinde iki elini birden kullanmasına neden olduğu için, sağ el ve sol el birlikteliği ile amaca uygun iş yapma becerisini geliştirir, el-göz koordinasyonu ile odaklanma yetkinliği kapsamında çocukta zihin gelişimine katkı sağlar.

— Çocuk, ipe boncuk veya obje dizerken ve telden boncuk veya obje geçirirken üstlendiği görevi, sorumluluk bilinciyle büyük bir sabır içerisinde başarıyla yerine getirmeye çabalar. Bundan ötürü, ipe boncuk dizme ve telden boncuk geçirme oyuncakları, görevi başarma

duygusuna erişmiş bir çocukta benlik oluşumunu pozitif yönde etkiler ve yapıcı içselliğiyle çocuğun özgüven gelişimine yardımcı olur.

— Dizme oyuncağı, değişik şekil ve boyutlardaki renkli boncukları veya objeleri belli bir renk örüntüsüyle veya öznel bir şekil tercihi dahilinde ipe dizen çocuğun, dikkatini çeken renk veya şekil bakımından algısını ortaya koymasını sağlar.
— Geçirme oyuncağı, U veya S formlu kavisli zigzag önceliğinde olmak üzere, spiral ve/veya başka bir formda biçimlendirilmiş bağımsız veya iç içe geçmiş tel dizgesi üzerindeki boncukların veya objelerin parmakları kullanarak dizgenin bir ucundan diğer ucuna sürüklenerek taşınmasını amaçladığından, çocuğun dizge üzerindeki kör noktalara gelindiğinde pozisyon değişiklikleri yaparak ve el değiştirerek boncukları veya objeleri sürüklemenin devam edeceğini fark etmesini sağlar, çocukta halihazırdaki duruma göre inisiyatif alma davranışının gelişmesine yardımcı olur.

Düzenekli Kategorisi

— Düzenekli ahşap oyuncaklar, elektromekanik teçhizatla donatılmış veyahut pil veya yay ya da çarklar yordamıyla oyuncağı hareketlendirmeye yönelik özel tertibatlar ile teçhiz edilmiş oyuncakları içermekte olup mevcut mekanizmanın harekete geçirilmesi ile hareketin sürdürülmesi ve sona erdirilmesi sürecinde çocuğun devinimsel bir sistemi kontrol ederek yönetmesine olanak sağlar ve çocuğa özgüven kazandırır.
— Her çocuğun öğrenmesinde, bireysel farklılıklardan kaynaklanan, güçlü ve zayıf yönler bulunabildiği göz önüne alındığında, çek-bırak arabalardaki yaylı veya çarklı aksam ile pedallı üç tekerlekli bisikletlerdeki pedal tertibatı ve sesli bulyaplardaki ses verme teçhizatı örneklemelerinde olduğu gibi, hareket kolaylığı sağlayan ya da seslendirme eşliğinde bir şeyin tanımlanmasını kolaylaştıran düzenekli oyuncaklar, çocuğun dışsal hareketlendiricilerle uyum göstermek üzere eliyle itme/çekme veya ayaklarıyla çevirme hareketini gerçekleştirmesine ve seslendirmeyle tanıtılan şeyi aynı biçimde söyleyerek veya taklit ederek öğrenmesine yardımcı olur.
— Çeşitli aksamlarla desteklenmiş düzenekli ahşap oyuncaklar, içerisine yerleştirilen düzeneklere istinaden, hareketlendirmenin çocuk tarafından kontrollü şekilde başlatılması ile sürdürülmesi ve sonlandırılmasında, seslendirmelerle ortaya çıkan obje/nesne/olgu/durum adlandırması ile tanımlaması ve eşleştirmesinde, çocuğun bilişsel, psikomotor, dil, özbakım ve sosyal-duygusal gelişimine katkı yapar.

Elbise Giydirme Kategorisi

— Belli koşutlar ve kurallar dahilinde değişik parçaları birbiriyle uyumlu bir bütünlüğe dönüştürmek üzere, çocuğa çeşitli kombinasyonlar oluşturmak suretiyle inisiyatif kullanma olanağı veren elbise giydirme oyuncağı, sınırlı seçkiler içeren mevcut elbise giydirme kurgusu dahilinde çocuğun farklı düzenlemeler yapmasına olanak tanır, çocukta halihazırdaki duruma göre davranma ve olası muhtemel alternatiflere göre düşünerek hareket etme bilincinin gelişmesine yardımcı olur.
— Elbise Giydirme faaliyeti sırasında doğaçlama yaparak çocuğu konuşturmaya sevk eden elbise giydirme oyuncağı; çocukta dil becerisinin gelişmesine, renk ve şekil kavramlarının olgunlaşmasına, el-göz koordinasyonu ile küçük kas gelişimine katkı yapar, çocuğun sosyal-duygusal gelişimini ve öz bakım becerisini destekler.
— Elbise Giydirme etkinliği, çocukta hayal gücü eşliğinde bağımsız düşünebilmeye katkı sağlar ve bilişsel gelişimi pekiştirici içselliğiyle kişilik gelişimini destekler.

— Uyumlu bir bütünlük sağlamak amacıyla farklı parçacıklar içeren elbise giydirme oyuncağı, görsellik bakımından birbirine uygun düşen kurgularda düzenleme yapma olanağı sağlarken, çocuğa bu uyumlandırmaya ilişkin sınama yapma fırsatı sağlar.

Ev Kategorisi

— Görüntüsüyle tipik bir ev şeklinde kurgulanan ev oyuncağı, bebek evi olarak da adlandırılan bir oyuncak olup içinde mutfak ile banyo ve tuvalet dahil olmak üzere, salon (veya oturma odası) ile yatak odası ve çocuk odası gibi diğer mekanların ve bunlara dair eşyalar ile donanımların bulunduğu küçük bir ev modelidir. Çocuk, ebeveyni ile birlikte içerisinde yaşadığı ev kurgusuyla ev oyuncağını ilişkilendirerek, insan ve çeşitli hayvan figürleri eşliğinde ev hayatını canlandırabildiği için ve mevcut eşyaların yerlerini mekanlara göre istediği gibi değiştirilebildiği için çok mutlu olur.
— Ev oyuncağı, aile hayatı örneklemesi içerdiği için, çocuğun ebeveyni ve çevresi ile bir bağ kurmasını sağlar. Esasen hem tekil hem de grupla birlikte oynanmaya elverişli bir içselliğe sahip olan ev oyuncağı, drama amaçlı etkinliklerde veya anlık doğaçlamaya dayalı bir hikaye kapsamında oynanabilen bir oyuncak olup çocukta sosyal-duygusal gelişim sağlar. Buna göre, ev oyuncağı; çocukta sosyalleşme ile girişimciliği ve hayal gücünü geliştirirken, ev örneklemesi uyarınca gerçek hayata dair çeşitli doğaçlamalar yapan çocuğun kişilik gelişimi üzerinde olumlu pekiştirmeler yapar.
— Ev oyuncağı sayesinde, çocuk gerçek hayatın bir yansıması olarak evin mekanlarını öğrenir ve her mekanın kendine özgü özelliklerini tanır, evi paylaşan bireylerin sosyal hayatları bağlamında taklit yordamıyla ilişkilendirmeler ve özgün kurgulamalar yapar.
— Ev oyuncağı, çocuğun arkadaşlarıyla birlikte oynayabildiği bir oyuncak olduğu için, çocuğun hem dil kullanma becerisini geliştirir hem de sosyalleşmesini sağlar. Ev oyuncağı, toplumun bir bireyi olarak çocukta paylaşma, başkalarının düşüncelerine/fikirlerine saygı duyma, başkalarıyla beraber bir şeyler yapabilme, grubun bir parçası olma, toplum içinde yaşama, başkalarıyla işbirliği yapma, sabırlı olma gibi kavramların algılanmasına ve pekişmesine yardımcı olur.
— Ev oyuncağı; içerisindeki mekanlar ile eşyalar nezdinde, gerçek ev yaşamının çocuklar tarafından oyunlaştırılarak oynanmasını sağlarken, gerçek hayatın tarafsız bir şekilde tecrübe edinilmesini sağlar, çocuğu olası muhtemel sorunlar kapsamında (çözüme yönelik diğer seçeneklerin de olabileceği öngörüsüyle) yapıcı olmaya yönlendirir.
— Ev oyuncağı sayesinde, ev tefrişatının (ev içerisindeki eşyaların mevcut mekanlara göre konuşlandırılarak düzenlenmesinin) çocuk tarafından özgün şekilde yapılabilmesi, çocuğun bu oyuncak evin içerisinde gerçekten yaşıyormuşçasına davranmasına etki eder ve keyifli bir zaman geçirmesine yardımcı olur.

Fırıldak Kategorisi

— Beynin bütününe yönelik iyi bir beyin jimnastiği aracı olan fırıldak oyuncakları; çocuğun parmaklarıyla hızlıca çevirip bırakarak veya etrafına dolanan ip vasıtasıyla ileriye doğru fırlatıp atarak yönlendirmesiyle dönüsel hareket gerçekleştiren oyuncaklar olup dönüsel harekete odaklanan çocukta dikkat eksikliği ile işlev bozukluğu gibi problemlerin çözümlenmesine yardımcı olur.
— Şekli bir koniyi andıran topaç oyuncağı bir fırıldak oyuncağı olup alttaki sivri ucuna yakın yüzeylerine sarılan ipin hızlıca fakat kibarca ileriye doğru fırlatılmasıyla kendi ekseni etrafında dönmeye başlar. Bu olgu, topacın daha uzun süre dönmesini sağlamak üzere, uygun fırlatmayı yapmak amacıyla çocuğu düşünmeye sevk eder, öngörülen dönüsellik için farklı yollar aramaya ve metodik yenilikler yapmaya yönlendirir.

— Amaç belirleme ve belirlenen amaca ulaşma bakımından önemli bir oyuncak olan topaç ve saplı fırıldak gibi fırıldak oyuncakları, çocuğu başarılı olmaya odaklar. Fırıldak oyuncakları, tekil olarak oynanabildiği gibi, grup halinde oynanabilen bir yarışma oyunu aracı olup çocukların bir araya gelerek sosyalleşmesini sağlar. Bir grupla birlikte oynarken rekabet farkındalığı yaratan fırıldak oyuncakları, rakibinin kendisine göre üstün yanlarının ne olduğunu anlamaya çalışan çocukta neden-sonuç ilişkisi bağlamında gözlem yapma yeteneğini geliştirir.

Figürler Kategorisi

— Figürler, çeşitli canlılara ait görseller olup çocukların hayal gücünü zenginleştirir. Figürlerin edilgen formu, çocukta koruma duygusunu ve değer verme bilincini geliştirir, bir arkadaş yakınlığıyla ve bu yakınlıktaki bir dost sıcaklığıyla figürlere yaklaşan çocuğun evrensel sevgi ve barış anlayışıyla mutlu olmasını sağlar.
— Çocuklar için (eli-kolu-bacağı oynatılabilen, başı hareket ettirilebilen, saçlı veya saçları taranıp bağlanabilen, elbise-üniforma-ayakkabı giydirilebilen) bebek ve asker gibi insan figürleri çok dikkat çekicidir. Bu perspektifte, baş-gövde-ayak gibi uzuvların bulunduğu insan figürleri, çocuğun kendi vücudunu eşleştirerek/ilişkilendirerek tanıması bakımından faydalıdır. Çocuğun insan figürlü oyuncağa elbise giydirmesi/çıkarması (ve varsa saçlarını taraması gibi) eylemleri gerçekleştirmesi, çocukta öz bakım becerilerinin gelişmesini sağlar.
— Başta evcil hayvanlar olmak üzere çeşitli bilindik hayvan figürleri sayesinde, hayvanları yakından tanıyan çocuk, hayvanlardan korkmak yerine onları sevebileceğinin farkına varır, paylaşımcı ve korumacı yaklaşımla sorumluluk almayı ve olası gereksinimleri gözeterek destek olmayı öğrenir. Temel bir olgu olarak çocukta gelişen hayvan sevgisi, çocuğun ruhsal gelişimi için büyük katkı sağlar.

Harf Öğretme Kategorisi

— Belli bir sıraya göre dizilmiş olan alfabede yer alan harflerin tanıtılması ve dik temel büyük/küçük alfabe harfleri hakkında çocukta farkındalık oluşturulması amacıyla kurgulanan harf öğretme oyuncakları, çocuğun sesli ve sessiz harflerden oluşan alfabeyi eğlenerek öğrenmesine destek olur.
— Çocuk, harf öğretme düzenlemeleri sayesinde, dildeki seslerin her birini gösteren işaretler olan harflere karşı görsel aşinalık kazanır ve alfabeyi oluşturan harflere ilişkin göz alışkanlığı edinir. Harfleri öğrenen çocukta, sözel olarak duygu ve düşüncelerini ifade etmek üzere, dil becerisi pekişir ve süreklilik kazanır.
— Dik temel harfler yazı fontu esasına göre değişik şekillerde oluşturulan harf öğretme oyuncakları, bir tabla üzerine açılan oyuk veya çentik ile örneklenmiş büyük ve/veya küçük formdaki harflerin kanıksanması, yontularak oluşturulan örnek harf üzerindeki kanalın içerisinde küt uçlu bir çubukla bilye yuvarlamak suretiyle ilgili harfin kurşun kalemle çizilircesine tanınması bağlamında çocuğa yardımcı olur.

İç İçe Geçmeli Kategorisi

— Şekilsel olarak aynı görünen fakat boyutsal olarak farklı olan parçalarıyla tümdengelim ve tümevarım yaklaşımına göre kurgulanan iç içe geçmeli oyuncaklar, en az üç ve en çok sekiz parça içermek üzere birbiri içerisine geçirilerek aynı gövdede toparlanan renkli kutucuklar ile bardaklar olup (Matruşka tiplemesiyle birbirleriyle bütünleşen öznel kurgusuyla) çocukta psikomotor ve psikososyal becerileri geliştirir.

— İç İçe Geçmeli oyuncaklar; tümden gelim ve tüme varım öznelliğiyle çocukta kavrama, gözlemleme, deneyimleme ve keşfetme isteği uyandırır, merak etme olgusuyla çocukta problem çözme ve ilişkilendirme yeteneklerini geliştirir.
— Farklı boyutlardaki ahşap kutu veya bardak şeklindeki parçaların iç içe geçmesi ve iç içe geçen parçaların görsel bir bütünlük oluşturması, çocuğun odaklanmasını sağlar. Bu noktada, dikkatin yoğunlaşmasına etki eden iç içe geçmeli oyuncaklar, çocukta algıda seçicilik oluşturur ve gözleme dayalı analiz-sentez yapma yetkinliğini geliştirir.

Kukla Kategorisi

— Çocuğu doğaçlama yapmaya yönlendiren kukla oyuncağı, çocukta hayal gücünü ve yaratıcılığı geliştirir, çocuğun bir olayı hikayelendirerek anlatma becerisini geliştirmesine, soru sorma ile cevap verme bağlamında konuşmasına, yeni kelimeler öğrenerek kelime dağarcığını geliştirmesine katkıda bulunur.
— Kukla oyuncağı, çocuğun dil gelişimini sağlaması ve sosyalleşmesi sebebiyle kişilik gelişimi açısından çok önemlidir. Kukla; kişilerarası iletişimin bir gereği olarak, çocuğun beden dilini kullanma ve ses tonunu kontrol ederek dili etkin şekilde kullanma becerilerinin gelişmesini sağlar. Kukla ile çocuk kendini daha iyi ifade edebilme yetkinliğine ulaşır ve çocukta bağımsızlık ile özgüven duyguları gelişir.
— Kukla oyuncağı, çocuğun kendisini kuklayla özdeşleştirmesinin gizil bir yolu olabilir. Çocuk, iç dünyasının dışa vurumu olarak kuklayı bir sırdaşı veya bir can dostu gibi değerlendirmek suretiyle, onunla dertleşip rahatlamak ve/veya anlatmak istediği şeyleri ya da gerçekleşmesini umduğu hayalleri kukla oyuncağı aracılığıyla aktarmak veya açığa çıkarmak biçiminde dolaylı anlatımlı bir tavır sergileyebilir.

Kule Yapma Kategorisi

— Kule Yapma, belli sayıdaki parçaların aşağıdan yukarıya doğru üst üste yığılarak sıralanmasıyla koni şeklinde veya dikdörtgen prizma şeklinde bir görünüm ortaya çıkmasını sağlayan bir kurguda olup denge olgusuyla çocukta odaklanma ve el-göz koordinasyonu sağlama becerilerini kazandırır.
— Kule Yapma oyuncağı ile oynayan çocukta (bilişsel gelişimin önemli bir göstergesi olarak) dikkat ve koordinasyon en üst seviyede gerçekleşir. Kule Yapma sayesinde, çocukta organizasyon yeteneği gelişir, ters-düz ayrımı ile olağanlık ve olağandışılık deneyimlenir, görsel denge kurgusu mahiyetinde doğru ve eğik olguları sınanır.
— Kule Yapma oyuncağı; aşağıdan yukarıya doğru tamamlanınca bir koni oluşturmak üzere farklı renklerdeki halkalardan veya altıgen/sekizgen gibi değişik geometrik şekilli prizmalardan oluşan ya da prizmatik bir kule yapmak üzere aynı boyutlardaki düz veya kertmeli dikdörtgen prizmalardan oluşan bir oyuncak kurgusu olup çocuk üzerinde ilgi toplayıcı bir etki yapmak suretiyle çocuğun odaklanmasına, el-göz koordinasyonu ile konik ya da prizmatik kuleyi başarıyla oluşturmasına katkı yapar. Kule Yapma, çocukta denge olgusunu pekiştirir ve ince motor becerisini geliştirir.
— Kule Yapma düzenlemeleri, belirli kurallara göre kule yapılması bağlamında, çocukta kural bilincini geliştirir ve çocuğu kurallara uyularak işlemler yapmaya yönlendirir.

Mekan Örneklemesi Kategorisi

— Mekan Örneklemesi; çocuğun hayal gücüyle kendi dünyasını kurması, kendi kurallarını koyarak bir düzen oluşturması bakımından, çocukta bilişsel gelişime büyük bir katkı yapar. Buna göre; içerisinde sıra sıra evlerin, park ve bahçelerin bulunduğu, insan figürleri eşliğinde

çeşitli iş yerlerinin konuşlandığı bir semt/mahalle tiplemesi, çocuğun hayal gücünün gelişmesi açısından çok etkilidir.

— Çevreci kareografisi içerisinde yollar, köprüler, trafik ışıkları/levhaları, çeşitli ulaşım araçları, çeşitli kamu kurumları/kuruluşları, evler, villalar, insanlar, hayvanlar, ağaçlar, park ve bahçeler olmak üzere mümkün olduğunca çok geniş bir perspektifte dizayn edilmiş doğa ve şehir hayatını iç içe bünyesinde barındıran mekan örneklemesi oyuncaklarıyla oynayan bir çocukta hem öznel bir tatmin duygusu gelişir hem de çocuğun olaylara, insanlara, doğaya ve çevreye bakışı olumlu yönde gelişir.
— Değişik iş ve meslekler bağlamında, işin yürütüldüğü ve mesleğin icra edildiği işyerleri çerçevesinde (örneklenen işyeriyle ilişkili alet-edevat ve teçhizatı da örneklemek suretiyle) firma/işletme ve büro/ofis gibi çeşitli işyeri kurgularını içeren, üstten bakışlı olarak veya yandan mekanın içerisini gösterecek şekilde düzenlenen işyeri örneklemeleri, çocuğun sosyal yaşamın ayrılmaz bir parçası olan iş yaşamının farkına varmasına yardımcı olur. Bu perspektifte, çeşitli iş ve mesleki faaliyet alanlarına ilişkin işyeri örneklemeleri sayesinde, çocuk yaşamın olağanlığını algılar ve günlük yaşama yönelik yansımasıyla çalışma hayatının farkındalığına ulaşır.

Model Eşyalar Kategorisi

— Model Eşyalar, günlük yaşamda yetişkinlerin edindiği ve kullandığı çoğu şeyin (eşyaların ve araç-gereçlerin) minimalize edilmiş hali olup çocuk onlarla oyun oynayarak hayal gücünü geliştirir, bir nevi yetişkin taklidi yaparak kendisini geliştirir ve ebeveyni ile özdeşim kurmak suretiyle empati kurma yeteneğini arttırır.
— Günlük hayatın içerisinde kullanılan eşyaların ve araç-gereçlerin küçültülmüş veya büyütülmüş tiplemeleri olan model eşyalar, kullanım yeri ve kullanılma şekli itibariyle (çocuğun eğlenerek ve ebeveyniyle özdeşim kurarak kendisini tanıması, hayatın olağan akışı içerisinde gerçekleşen günlük faaliyetleri öğrenmesi bakımından) çocuğun psikoseksüel gelişimi ile sosyal-duygusal gelişimine ve özbakım becerisinin gelişmesine katkıda bulunur. Model Eşyalar desteğinde çeşitli eşyalar ile araç-gereçleri farazi olarak kullanarak kendini kanıtlayan çocukta özgüven gelişir.
— Model Eşyalar; çocuğun ebeveyninden gördüğünü taklit edebileceği, ebeveyni gibi davranabileceği ve merak etme duygusu ile hareket ederek araştırmacı kişiliğini ön plana çıkartabileceği oyuncaklardır. Bu çerçevede, model eşyalar kullanılmak suretiyle grup halinde oynanan dramatize oyunlar sayesinde, çocuk ekibin bir parçası olarak grup içinde nasıl davranması gerektiğini öğrenir, toplumsal ortam örneklemesiyle eşya ve araç-gereç kullanımında paylaşımcı olmayı öğrenir.
— Sınırsız düşünebilmeyle birlikte hayal gücü ve yaratıcılığa destek olan model eşyalar, çocukta yaratıcı düşünce ve hayal gücü ile öğrenme becerisini geliştirir, bir birey olarak yetkinliğini fark eden çocuğun kendine güven duymasına yardımcı olur.

Paytak Kategorisi

— Ucundaki ipin çekilerek veya sapından tutulmak suretiyle iteklenerek hareket ettirilen, içerisine farklı geometrik şekiller yerleştirilebilen ve hareket ettirilince içindeki şekillerin birbirlerine çarpmasıyla sesler çıkartan paytakların hareket etmesi, yürümeye yeni başlayan bir çocuğun ilgisini çeker, adımlamaya yönelik psikomotor davranış sergilemesinde, yürüyerek ilerleme olgusuna odaklanmasına yardımcı olur.
— Üzerinde bulunan cırcır veya çan ya da tırtık mekanizmaları sebebiyle, çocuk hızlandıkça sesinin arttığı ve çocuk yavaşladıkça sesinin azaldığı paytaklar, çocukta zeka ve dikkat gelişimine ve el-göz-işitme koordinasyonunun gelişmesine katkı yapar, ritme göre tempo

tutmak veya tempoya göre ritim oluşturmak suretiyle, uyumlu yürüme ya da ritmik veya tempolu hareket etme becerisinin gelişimini destekler.

— İçerisine açılan oyuğa yerleştirilmiş (renkli çizgilerle üzerine daire şekilleri çizilmiş) kürenin, paytak iple çekildiğinde hareket etmesine bağlı olarak tekerleklerle temasına istinaden devinime geçmesiyle birlikte, ilerleme yönüne göre eksenel dönüşler yaparak dönmeye başlaması, çocuğun ilgisini çeker ve çocuğun (kendi yürümesine bağlı olarak harekete başlayan) paytak ile ilişkili bir yürüme davranışı göstermesine neden olur. Şöyle ki; çocuk paytağı ipinden tutup adımlayarak öne doğru ilerlerken başını çevirerek arkadaki paytağın ilerleyiş durumunu kontrol ederek veya yüzü paytağa dönük şekilde arka arkaya giderek, kendisinin yürüyüşü ile paytağın ilerleyişini, hız ve mesafe dengesi açısından uyumlandırmaya yönelir.

Pedalsız Bisiklet Kategorisi

— Pedalsız Bisiklet, oturma pozisyonunda iken öne doğru ilerlemek üzere yanlardaki tutamaklardan tutunarak ayakları yere basar vaziyette ileriye doğru hareket etmeyi amaçlayan çocuğun deneme-yanılma ile denge kavramını öğrenmesini sağlayan önemli bir motivasyon aracıdır. Bisiklete binmek olgusu, ayakların ve kolların uyumlu bir sürüş davranışını ortaya koyması mahiyetinde, çocukta denge ve kuvvet kavramlarının algılanmasına yardımcı olur. Pedalsız Bisiklet süren çocuk, denge-kuvvet ilişkisini fark eder, hızlı-yavaş ile ilerleme-durma ayrımlarının farkına varır.

— Pedalsız Bisiklet, çocuğun kendi kas sisteminden yararlanarak ileri gitme ve geri gelme hareketi yapabilmesine yardımcı olurken, el-kol-bacak kaslarının güçlenmesine katkı yapar, çocuğun öne giderken sağa veya sola dönüleceği zaman mutlaka yavaşlanması gerektiğini ve arka arkaya gidilmesi halinde başın çevrilerek çevrenin/güzergahın kontrol edilmesi gerektiğini tecrübe edinmesine yardımcı olur.

— Pedalsız bisiklet sayesinde, dengede durma ile ileri-geri yönlenme ve sağa-sola manevra yapma yetkinliğine ulaşan çocukta, denge-kuvvet ilişkilendirmesinde kendini yetkin görmeye bağlı olarak olumlu bir bakış açısı ve özgüven gelişir.

Sallanan At Kategorisi

— Çocuk için sınırları olmayan bir özgürlük içinde derin bir hayal gücü göstergesi olan sallanan at oyuncağı, çocuğa geniş ufuklar açar ve hikayemsi değişik senaryolar kurmak suretiyle çocuğun hayal dünyasını geliştirir. Sallanan At oyuncağı, çocuğun ruhsal gelişiminin yanı sıra, zihinsel ve bedensel gelişimine de katkı sağlar. Şöyle ki; çocuğun bedenini kontrol etme ve vücut hareketlerini geliştirme bağlamında, atın öne-arkaya doğru sallanması için kendi başını öne doğru eğip arkaya doğru tekrar kaldırmak suretiyle bedenini ileri-geri hareket ettirmesi ve aynı zamanda elleriyle de atın başına konuşlandırılmış ipe ya da tutamağa tutunarak dengesini sağlaması, çocuğun zihinsel ve bedensel gelişimine büyük katkı sağlar.

— Esasen canlı bir varlık olan atın imgesel bir yansıması olan sallanan at oyuncağı, çocuğa doğayı/çevreyi ve hayvanları sevdirirken, hayatı da anlamlandırır. Öyle ki; çocuk sallanan at oyuncağı ile duygusal bir bağ kurabilir ve atı izafi bir arkadaşı olarak benimseyebilir, ata kendi taktığı isimle seslenerek onu kişiselleştirebilir. Bu durum, çocuğun canlı bir varlık olan at ile özdeşleştirdiği sallanan at oyuncağını bir arkadaş olarak gördüğünü simgelerken, çocukta sevgi ve dostluk ile arkadaşlık gibi kavramların pekişmesini sağlar, evrensel barış ve hoşgörü duygularını geliştirir.

— Sallanan At oyuncağı, çocuğun ellerini tutamaklara tutunarak oturur vaziyette öne-arkaya doğru sallanması ile ortaya çıkan hız dolayısıyla değişime uyum sağlamaya çalışmasıyla,

bilişsel yönden zeka gelişimine katkı yapar, bedensel yönden kas-iskelet sisteminin gelişimini destekler ve çocuğun fiziksel olarak rahatlamasına yardımcı olur.

Sayı Öğretme Kategorisi

- Sayı Öğretme oyuncağı; mantıksal-matematiksel zeka gelişimi bağlamında, üç boyutlu ve iki boyutlu görsellikle öğrenme olgusu uyarınca, ahşap bir tabla üzerinde 1'den 10'a kadar rakamları sıralı olarak gösteren, her rakamın sayısal değerine karşılık gelen miktarı hem dikey olarak çubuklarda takılı ahşap halkalarla hem de yatay olarak tabla yüzeyinde (mevcut rakamın değeri kadar) renkli beneklerle simgeleyen öznel bir oyuncak olup çocukta (sayı kavramını öğretmek suretiyle) sayısal (matematiksel) zekanın gelişimine ilaveten sıra-düzen ve kural algısının gelişmesine katkı sağlar. Buna göre, örneklenen rakamla ilintili çubuğa mevcut rakamın sayısal değeri kadar halkayı sayarak takan çocuk, sayı saymak suretiyle rakam-miktar kavramını öğrenir ve üzerinde ilgili rakamın değeri/miktarı kadar beneklerin veya figürlerin bulunduğu alana bakan çocuk, görsel olarak sayı-miktar ilişkilendirmesini yapar.
- Çocuğun bilişsel gelişimini destekleyen sayı öğretme oyuncağı aracılığıyla, çocuklar sayı sembollerini (rakamları) tanır/tanımlar ve örneklenen miktarla eşdeğer olan rakamı bulup eşleştirir. Çocuk, sayıları öğrendikçe ve sayı (rakam) ile miktar/değer eşleştirmesi yaptıkça bilişsel yetkinliklerini keşfeder ve rakam-miktar özümsemesine atfen sayısal işlemleri başarmaya yönelik içsel başarı duygusuyla özgüven kazanır.
- Sayı öğretme amacıyla kurgulanan oyuncaklardan biri de abaküs olup her birinde 10 adet renkli ahşap boncuğun bulunduğu toplam 10 sıra/dizge içerir. Bu dizgeleri baştan sona doğru 1'den 10'a kadar sayan çocuk, abaküs aracılığıyla sayı saymayı tecrübe edinir. Çocukta sayısal zekayla birlikte görsel zeka gelişimini destekleyen abaküs, dizgelerde gruplama yapmaya olanak sağladığı için, çocuğun sayı/miktar kapsamında grup oluşturma becerisini geliştirir, yatay ve dikey kümeleme yapmasını sağlar.
- Sayı öğretme oyuncakları, çocukta (okul öncesi dönem itibariyle) çıkarma ve toplama işlemleri esas olmak üzere, analitik düşünme yetisinin kazanılmasına katkı sağlar. Çocukta zeka geliştirici bir işleve sahip olan sayı öğretme oyuncakları, çocuğa; planlı hareket etmeyi, hızlı ve doğru karar vermeyi öğretirken, problemlere (olaylara ve mevcut durumlara) farklı açılardan nasıl yaklaşılabileceğini ve bunların nasıl yorumlanabileceğini gösterir, karmaşık bir sorun karşısında ihtiyatlı olmayı öğretir.

Vasıta Kategorisi

- Vasıta olarak addedilen araba (otomobil), kamyon, otobüs, tren, vapur, gemi, uçak ve helikopter gibi taşıt (ulaşım aracı) tiplemesiyle tasarlanmış vasıta oyuncaklarıyla oynamak, çocuk için bir özgürlük göstergesidir. Çocukta özgüven ve kişilik gelişimini destekleyen vasıta oyuncakları, hür iradesiyle hayal dünyasında hareket edebilmesinin bir yansıması olarak, çocuğa olabildiğince özgür olma fırsatı sunar.
- Vasıta oyuncaklarının (üzerine/içerisine bir şeyler koyulup) iteklenerek ve çekilerek veya uçurularak ya da yüzdürülerek hareket ettirilebilmesi, araç tiplemesiyle özdeşleşen çocuğun ilgisini çeker ve hayal ile gerçeklik arasında bir ilişki kurmasına yardımcı olur. Bu bağlamda, çocuğun ben merkezli düşünüşten toplumsal düşünmeye geçişinde, vasıta oyuncaklarının çok büyük katkısı vardır. Öyle ki; araç modelindeki vasıta oyuncakları, çocuğun cesaret ve kararlılık göstererek kendini ifade etmesine olanak sağlar, paydaşlık oluşturma ve duygudaşlık kurma çerçevesinde toplumun bir bireyi olan çocuğun sosyalleşmesine yardımcı olur, özgüven kazanmasına katkı sağlar.

- Görsel olarak basit ve sade bir kurgu içeren vasıta oyuncakları, basitlikleri ve sadelikleri ile çocuğun ilgisini çeker, çocuğun hayal gücünü ve yaratıcılığını destekler, çocuğun hayata bakışını olumlu yönde geliştirir ve girişimciliğini öne çıkarır.
- Vasıta oyuncaklarıyla toplumsal normlar ve trafik kuralları konusunda çocukta farkındalık sağlanır, çocuğun toplum içinde kendine güveni olan bir birey hüviyetiyle sosyalleşmesine bağlı olarak gerçek hayata uyum sağlayabilmesi kolaylaşır.
- Vasıta oyuncakları; bireysellikten ziyade, çocuğu insanlarla bağlantı kurma ve işbirliği yapma dürtüsüyle paylaşımcı olmaya sevk eder, çocukta sosyal-duygusal gelişim ile psikomotor gelişime yardımcı olur ve el-göz koordinasyonuna katkı sağlar.

Yapboz Kategorisi

- Yapboz; statik kurgu ve dinamik kurgu biçiminde düzenlenmiş bir oyuncak olup parçaların belli bir özellik ya da oluş sırasına göre sıralanması ve/veya gruplanması ile bir figürün veya bir şeklin meydana getirilmesini amaçlar. Buna göre; dinamik kurgulu yapboz, halihazırdaki parçaları kullanarak çocuğa yaratıcı düşünme ile bir figür/şekil oluşturma imkanı verirken, statik kurgulu yapboz ise, mevcut parçaların kılavuzluğunda sadece oluşturulması öngörülen figürün veya şeklin ortaya çıkarılması gerektiğini vurgulayarak çocuğu yapboz yapmaya yönlendirir.
- Birbiriyle ilişkili parçaları birbirine tamamlamayı ve bütüne ulaştırmayı amaçlayan yapboz oyuncağı; parça-bütün ilişkilerini algılama, tahmin yürütme, karar verme, deneme-yanılma yoluyla öğrenme, gözlem yapma, parçaları renk ve şekil ile büyüklük gibi özellikleriyle değerlendirip karşılaştırması ve ilişkilendirmesi konusunda çocuğa yardımcı olur ve çocukta bilişsel gelişim ile görsel zeka gelişimini destekler.
- Yapboz oyuncakları; çocukta zeka gelişiminin yanı sıra, tüme varım ve tümden gelim kuramlarına göre analiz ve sentez yapma, dikkat yoğunlaştırma, muhakeme etme, gözlemleme, mukayese yapma, düşünme, hatırlama, benzerlik ve farklılık bulma, sınıflama-sıralama, bütünleştirme-eşleştirme, çözüm üretme, problem çözme, parça-bütün ilişkisi kurma, şekil-zemin algısı sağlama becerilerini geliştirir.
- Kendine özgü bir kurguya sahip olan yapbozun yapılması aşamasında, karmaşık ve herhangi bir mana ifade etmeyen yapboz parçalarının belirli bir sıraya göre bir araya getirilerek anlamlı bir bütünü oluşturması, düşünsel ve problem çözmeye yönelik öznel bir çaba gerektirdiği için, bu özelliğiyle yapboz oyuncağı çocukta muhakeme etmek suretiyle uygun çözümü bulma becerisini geliştirir. Çocuğun, parça-bütün ilişkisi dahilinde gördüğü bir parçayı yapboz kurgusu içerisinde yeri geldiği zaman hatırlayıp kullanması, yapboz oluştukça yapbozdaki boşlukların hangi parçalarla doğru olarak tamamlanacağını muhakeme etmesi (var olan duruma veya soruna uygun bir çözüm bulmak üzere etraflıca düşünmesi) çocukta görsel hafızanın güçlenmesine ve zihin gelişimine katkıda bulunur, bütünlüğün sağlanması çocuğa özgüven kazandırır.
- Yapboz oyuncağıyla zekasını kullanarak (şekil, zemin, renk ve desen algısı dahilinde) parçaları bir araya getirip doğru çözümü bulmaya çalışan çocukta, görsel zeka gelişimiyle birlikte el-göz koordinasyonu gelişir, yapboz parçalarını sabırla birleştirip sonuca ulaşan çocuğun (başladığı işi başarıyla tamamlayabilmiş olmasının verdiği mutlulukla) kendine olan güveni artar ve sorun çözme becerisiyle özgüveni pekişir.

Yeknesak Kategorisi

- Yeknesak oyuncak düzenlemeleri, günlük hayatta hep aynı biçimde sürüp giden bazı olguların imgelenmesini sağlamak üzere bütünleşik bir kurguyla aynı gövde üzerinde

oluşturulmuş oyuncaklar olup çocuğun mevcut düzenlemedeki örnek olguyu kendi hayal gücünü katarak canlandırmasına katkı sağlar.

— Gerçek hayata ilişkin değişik senaryolar içeren yeknesak düzenlemeler, bütüncül bir yapıyla düzenli şekilde yinelenerek devam eden tekdüze içselliğiyle, bir şeyin veya bir durumun ya da bir olgunun hayatın olağan akışına uygunluğu veya aykırılığı hakkında çocuğun bir farkındalığa ulaşmasına yardımcı olur, çocuğun dünyayı tanıyıp anlamasına, doğrudan ya da dolaylı ilişkilendirmeler yapmasına katkıda bulunur.

Yukarıdaki kategorik ahşap oyuncak tanımlamaları, ahşap oyuncak tercihinde bulunan öğrencilerin görüşlerinin içerik çözümlemesiyle elde edilen verilerine dayanmaktadır. Bu noktada, Usta (2016)'nın önceki çalışmasında (92 erkek ve 143 kız olmak üzere) 235 üniversite öğrencisinin görüşü doğrultusunda 19 kategori ve 64 alt kategori olarak belirlenen ahşap oyuncak kategorizasyonu ile şimdiki çalışmada (97 erkek ve 195 kız olmak üzere) 292 öğrenci görüşü çerçevesinde ortaya çıkan yeni kategorilerle bazı kategorilere eklenen yeni alt kategoriler sebebiyle 23 kategori ve 72 alt kategori olarak düzenlenip geliştirilen mevcut ahşap oyuncak kategorizasyonu bağlamında yapılmış olan bu kategorik ahşap oyuncak tanımlamaları, ileri araştırmalarla yenilenmeye ve geliştirilmeye açıktır.

4. Sonuçlar

Bu çalışmayla; "Eğitici Ahşap Oyuncaklar" seçmeli dersini yüklenen farklı sınıflarda ve farklı programlarda okuyan kız ve erkek yükseköğrenim öğrencilerinin "Şimdi bir çocuk olsaydınız (okul öncesi çocukluk dönemi bağlamında) nasıl bir ahşap oyuncak ile oynamak isterdiniz?" sorusu kapsamında dile getirdikleri ahşap oyuncak tercihlerine ilişkin hazırladıkları ödev metinlerinin içerik çözümlemesiyle değerlendirilmesi suretiyle Usta (2016) tarafından oluşturulan ahşap oyuncak kategorizasyonu, yeni verilerle çeşitlendirilip geliştirilmiştir. Buna göre, okul öncesi çocuklara yönelik ahşap oyuncak kategorizasyonunu geliştirmek amacıyla Usta (2016)'nın önceki çalışmasında [92 erkek ve 143 kız olmak üzere toplam 235 öğrenci görüşüyle] 19 kategori ve 64 alt kategori ile oluşturulan ahşap oyuncak kategorizasyonu, [97 erkek ve 195 kız olmak üzere toplam 292 öğrenci görüşünü değerlendiren] şimdiki çalışmayla açığa çıkan üç yeni kategori ve altı yeni alt kategori ilavesiyle yükseköğrenim öğrencilerinin çocukluk algısıyla ortaya koydukları ahşap oyuncak tercihlerini içeren önemli bir saptama olarak 23 kategori ve 72 alt kategori olacak şekilde güncellenmiştir. Bu bağlamda, üniversitenin farklı sınıflarında ve farklı programlarında öğrenim gören ve "Eğitici Ahşap Oyuncaklar" seçmeli dersini yüklenen kız ve erkek öğrencilerin, okul öncesi dönem öngörüsüyle tanımladıkları ahşap oyuncakların çeşitleri ve işlevleri itibariyle kategorize edilebilirliği bu çalışmayla bir kez daha açığa çıkarılmış olup güncellenerek geliştirilen mevcut ahşap oyuncak kategorizasyonunun yeni ve özgün ahşap oyuncak tasarım çalışmalarına ışık tutacak bir içselliğe sahip olduğu söylenebilir.

Genel bir çıkarsama yapılacak olursa, bu araştırmayla elde edilen sonuçlar, ahşap oyuncak kategorizasyonunun bireylerin çocukluk algısıyla ortaya koydukları görüşleri dahilinde sürekli olarak geliştirilmeye uygun bir içsellik taşıdığını ve sürdürülebilirlik yaklaşımı esas alındığında okul öncesi çocuklara yönelik eğitici ahşap oyuncaklar olgusunun çok geniş bir ürün yelpazesine sahip olduğunu açıkça göstermektedir. Sonuç olarak, çok yönlü ve işlevsel bir malzeme olan ahşabın çocuk oyuncaklarının yapımında hatırı sayılır bir konuma gelmesi kaçınılmazdır. Zira, Usta (2017) tarafından açıklandığı gibi, olağanüstü ve muazzam güzelliklere sahip doğanın harika bir yansıması olarak sürdürülebilir ormancılık faaliyetleriyle büyük bir titizlikle yetiştirilen ağaçlardan özenle temin edilen kaynağı yenilenebilir doğal ve organik bir malzeme olan ahşap, okul öncesi dönem çocuklarının psikoseksüel ve psikomotor gelişim sürecinde pekiştirici bir rol oynar, belli kavramlar hakkında farkındalığa ulaşılması açısından önemli bir işlevi yerine getirir ve bilişsel gelişim ile sosyal-duygusal gelişimin pekişmesi yönünde çok önemli katkılar sağlar.

5. Kaynakça

Arı, R., Üre, Ö., Yılmaz, H., (1997), Eğitim psikolojisi ders notu, Günay Ofset, Konya

Aydın, H.S., (2012), Oyuncak tasarımında sürdürülebilirlik esaslarının uygulanması: Ahşap oyuncak örneği, Yüksek Lisans Tezi, Anadolu Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü

Cross, G., (1999), Kid's stuff: Toys and the changing world of American childhood, Harvard University Press, Massachusetts

Gorman, A.B., (1985), Toys are us, Yale New Haven Teachers Institute, Retrieved from http://www.yale.edu/ynhti/curriculum/units/1985/6/85.06.04.x.html, E.Tar: 28.02.2018

Krippendorf, K., (1980), Content analysis: An introduction to its methodology, Sage Publications, New York

Mutlu. E., (2012), İletişim sözlüğü, Sofos, Ankara

Niemann, H., (1977), The historical development of playthings, In: K. Otto, K. Schmidt, Y., Sotamaa, J. Salovaara (Ed.), Playthings for play, ideas of criteria on children's playthings (pp. 143–151), Amt für industrielle Formgestaltung, Berlin

Oğuzkan, Ş., Avcı, N., (2000), Okul öncesinde eğitici oyuncaklar, YA-PA Yayınları, İstanbul

Oktay, A., (2004), Yaşamın sihirli yılları: Okul öncesi dönem, Epsilon Yayıncılık, İstanbul

Poyraz, H., (1999), Okul öncesi dönemde oyun ve oyuncak, Anı Yayıncılık, Ankara

Sotamaa, Y., (1980), Criteria for children's play things and play environments, In: P.F. Wilkinson (Ed.), In celebration of play: An integrated approach to play and child development, Croom Helm, London

Usta, İ., (2016), Okul öncesi çocukluk algısında genç yetişkinlerin ahşap oyuncak seçimi, Hacettepe Üniversitesi Sosyolojik Araştırmalar Dergisi, e-dergi: 8 Kasım 2016

Usta, İ., (2017), Ahşap üzerine betimlemeler: Kültürlerarası etkileşim aracı olan ahşabın "Değerli bir nesne olarak kabul edilip özümsenmesi" (Ahşap sürdürülebilir ve yenilenebilir malzemedir), Yapı Dünyası, Mart/Nisan 2017 (252-253): 8-14

Yalçınkaya, T., (2004), Eğitici oyun ve oyuncak yapımı, Esin Yayınları, İstanbul