

Oyun Dostu Yaratıcı Ebeveyn Programının Çocuk ve Ebeveyn Üzerindeki Etkisinin İncelenmesi

Şennur NİRAN¹, Belma TUĞRUL²

Öz: Ebeveynler, çocuklarının ilk ve daimî eğitimcileri oldukları için çocuklarıyla kaliteli zaman geçirme, çocukları için oyun ortamları oluşturma ve birlikte oyun oynayarak çocuklarının yaratıcı düşünme becerilerini destekleme konusunda farkındalık kazandırmak önemlidir. Bu araştırmanın amacı “Oyun Dostu Yaratıcı Ebeveyn Programı”nın (OyunYAP) uygulanmasının çocuk ve ebeveyn üzerindeki etkisini incelemektir. Araştırmada karma araştırma desenlerinden sıralı açıklayıcı desen kullanılmıştır. Bu kapsamda OyunYAP, aile eğitim ve katılımını da içeren evde ebeveynlerin çocuklarına uygulayacakları bir program olarak geliştirilmiş ve aile eğitimi alan ebeveynler tarafından çocuklarına uyguladıkları yarı deneysel model olarak tasarlanmıştır. İki farklı çalışma grubu ile çalışılmıştır. Çalışma Grubu I, OyunYAP’ın çocuklar üzerinde etkisinin incelendiği İstanbul’da MEB’e bağlı resmi bağımsız bir anaokulunda 5 yaş sınıflarından 16’sı deney, 15’i kontrol grubu olmak üzere 31 çocuk, Çalışma Grubu II ise çalışma grubu I’de yer alan çocukların ebeveynlerinden (31) oluşmaktadır. Nicel veri toplama araçları; ebeveynler için OyunDE Ölçeği, OyunYAP kontrol listesi, çocuklar için “Torrance Yaratıcı Düşünce Testi (TYDT) /Şekil Testi’dir. Nitel veriler için ebeveyn görüşme formu kullanılmıştır. Çalışma Grubu I için elde edilen verilerde; deney ve kontrol grupları arasında karşılaştırılması için Mann Whitney-U analizi uygulanmıştır. Deney grubu TYDT öntest-sontest puanları için yapılan Wilcoxon işaretlenmiş sıralamalar analizi sonucunda yaratıcılığın alt boyutlarında ve toplam yaratıcılık puanlarında sontest ortalamaları öntest ortalamalarından anlamlı şekilde yüksek bulunmuştur. Bu sonuçlara göre ve Çalışma Grubu II için elde edilen nitel ve nicel veriler ışığında ise OyunYAP’ın; çocukların yaratıcı düşünme becerilerine olumlu şekilde etki ettiği aynı zamanda ebeveynlere oyun dostu tutum geliştirmelerinde katkı sağlayan etkili bir program olduğu söylenebilir. Okul öncesi eğitimde oyun politikalarının geliştirilmesi ve uygulama alanlarını kapsamlı bir şekilde inceleyen tezlerin yapılması önerilebilir.

Anahtar Sözcükler: Oyun Dostu Ebeveyn, Yaratıcı Ebeveyn, Ebeveyn Programı

Examining the Effect of the Play-Friendly Creative Parenting Program on Children and Parents

Abstract: The aim of this study is to examine the effects of the implementation of the “Play-Friendly Creative Parenting Program” (PCPP) on children and parents. The sequential explanatory design, which is one of the mixed research designs, was used in the study. In this context, PCPP was developed as a program that parents can apply to their children at home, including family education and participation. The study had a quasi-experimental model and was applied to the children by their parents who received family education. Two different study groups were included. Study Group I consisted of 31 children (16 in the experimental and 15 in the control group) from a 5-year-old class in an official independent kindergarten affiliated with the Ministry of National Education in Istanbul, where the effects of PCPP on children were examined, and Study Group II consisted of the parents of the children in Study Group I (31). Quantitative data collection tools were the Play-Friendly Parent (FPF) Scale, the PCPP checklist for parents, and “Torrance Creative Thinking Test (TCTT)/Shape Test” for children. A parent interview protocol was used for qualitative data. Mann Whitney-U analysis was applied to the data obtained for Study Group I for comparison between the experimental and control groups. As a result of the Wilcoxon signed ranks analysis conducted for the pretest-posttest scores of the experimental group TCTT, the posttest averages in the sub-dimensions of creativity and total creativity scores were found to be significantly higher than the pretest averages. According to these results and in light of the qualitative and quantitative data obtained for Study Group II, it can be said that PCPP positively affects children's creative thinking skills and is an effective program that contributes to the development of play-friendly attitudes in parents. It may be recommended to conduct theses that thoroughly examine the development and application areas of play policies in pre-school education.

Keywords: Playful Parent, Creative Parent, Parent Program

Geliş Tarihi: 21.02.2025

Kabul Tarihi: 19.04.2025

Makale Türü: Araştırma Makalesi

¹ Marmara Üniversitesi, Atatürk Eğitim Fakültesi, Temel Eğitim Bölümü, İstanbul, Türkiye, e-posta: sennursoh@marmara.edu.tr, ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-9530-5792>

² İstanbul Aydın Üniversitesi, Eğitim Fakültesi, Temel Eğitim Bölüm, İstanbul, Türkiye, e-posta: belmatugrul@aydin.edu.tr, ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-4487-4514>

Atf için/ To cite:

Niran, Ş., & Tuğrul, B. (2025). Oyun dostu yaratıcı ebeveyn programının çocuk ve ebeveyn üzerindeki etkisinin incelenmesi. *Yaşadıkça Eğitim*, 39(2), 446-472. <https://doi.org/10.33308/26674874.2025392915>

Ebeveynler, çocuklarının büyüme serüveninde, eğitim ve öğretim yaşantıları boyunca onların yanlarında yer alan, en etkili role sahip aktörlerdir. Bu nedenle ebeveynlerin çocuklarının ihtiyaçlarının farkında olmaları, çocuklarının gelişimsel potansiyellerini en üst düzeyde gerçekleştirmeleri için oyun dostu bir yaklaşımla oyun ortamlarında yaratıcı düşünme becerilerini destekleyecekleri etkinlikleri tecrübe etmeleri, bu konuda daha bilinçli olmalarını sağlayacaktır. Oyun dostu yaklaşım gösteren ebeveyn; oyunun gerekliliği ve önemi konusunda yeterli farkındalığa sahip ve çocuklarının oyuna erişimini destekleyen bir profil sergiler. Bu bağlamda “Oyun dostu” ifadesi; çocuklara oyun hakkının tanınmasını, oyuna değer verilmesi saygı duyulmasını, oyuna teşvik edilmesini, oyun için zaman ve alan sağlanmasını, eğlence unsurunu içeren oyunun tüm biçimleriyle desteklenmesini ve oyun arkadaşı olarak sürecin içinde yer almayı içerir (Children’s Access to Play in School, 2019; Niran, 2024).

Günümüzde eğitimin önemli hedefleri arasında, farklı koşullara uyum sağlayabilen bununla beraber esnek, özgün ve farklı düşünen bireyler yetiştirmek yer almaktadır. Bu bağlamda yaratıcı ve eleştirel düşünme kavramları önem kazanmaktadır (Berkant & Akıllı, 2015). Yaratıcı düşünme, çocukların günlük yaşamlarındaki sorunları çözmelerine yardımcı olan ve onları yirmi birinci yüzyıldaki yaşama hazırlayan bir beceridir (Englebright Fox & Schirrmacher, 2015). Yaratıcı potansiyele sahip bireylerin varlığı, bir ülkenin ilerlemesini sağlayan en önemli değerler arasında yer almaktadır. Bu nedenle; olaylar ve olgular arasında yeni bağlantılar kurabilen, farklı düşünce biçimlerini ortaya koyan, üretken ve yeni bakış açıları oluşturabilen bireyler yetiştirmek; günümüz eğitim programlarında önemle vurgulanmaktadır. Bu anlayışla, eğitimin her aşamasında yaratıcılık öne çıkmakta ve yaratıcılığın henüz körelmediği erken çocukluk yılları kritik bir dönem olarak görülmektedir (Yıldız & Güney Karaman, 2017). Çocukta yaratıcı düşünme becerilerinin gelişimini destekleyen ortamlar sunulması ve çocuğun desteklenmesi onu geleceğe donanımlı olarak hazırlanmasını sağlayacaktır. Çocuğun doğuştan getirdiği yaratıcı düşünme potansiyelini açığa çıkarmak ve gelişimini desteklemek önemlidir (Duffy, 2006). Her çocuk farklı özelliklere sahip olduğu için yaratıcılığın gelişiminde de farklılıklar olması olasıdır. Bireyin kendini özgür ve güvende hissedebileceği oyun dostu ortamlar; aile, sosyal ve fiziksel çevre, okul, öğretim programları, öğretmen gibi birçok unsur kişilerin yaratıcı düşünme becerilerinin gelişmesini ve yaratıcılıklarını etkilemektedir (Özerbaş, 2011; Yeşilyurt, 2020). Çocuğun en yakın çevresinde yer alan, günlük hayatında karşılıklı etkileşim içerisinde olduğu kişilerin -anne-baba/bakım veren ve eğitimcilerin- çocuğun gelişimi üzerine etkisi çok büyüktür. Bu etkinin olumlu olması şüphesiz çocuğun tanınması, gelişimsel özelliklerinin farkında olunması ve gelişim düzeyine göre çocuğun gösterdiği yaratıcı düşünme özelliklerinin bilinmesi ile yakından ilişkilidir (Koyuncuoğlu, 2017). Kemple ve Nissenberg (2000) çocukların düşüncelerini rahatlıkla ifade etme olanağına sahip olmasının; ebeveynlerin çocuğa karşı tutumu ve ortamda bulunan zengin öğrenme materyallerinin, çocuğun farklı düşünmesi, üretmesi ve hayal etmesine yardımcı olacak yaratıcı düşünme ortamı oluşturmak için oldukça önemli olduğunu vurgulamışlardır”. Oyun dostu yaklaşımla çocukların motivasyonunu artıracak etkinlikler uygulamak çocukların yaratıcı düşünme becerilerini gelişimine katkı sağlayacaktır.

Çocuklara en çok neyi yapmaktan hoşlandıkları sorulduğunda, verilen cevaplar ortaktır: oyun oynamak (Samuelsson & Carlsson, 2008). Çocukların bakış açısından, oyun gönüllü ve kendi kendini kontrol eden, eğlenceli, aktif, spontan, özgür, sınırsız, doğal ve kendi kendine başlatılabilir (Tuğrul, 2018; Wiltz & Fein, 2006). Oyun oynamak eğlenceli, kendiliğinden ve açık uçlu bir aktivitedir. Oyun, çocukların içinde yaşadıkları dünya hakkında bilgi edinmelerinin bir yoludur. Çocuklar oyunla bir şeyleri keşfedebilir, yaratabilir ve çözebilirler. Oyun, çocukların öğrenme şeklinin, arkadaşlık kurma ve keşfetme biçimlerinin, hipotezleri şekillendirme ve test etme biçimlerinin ve dünyalarını anlamlandırma biçimlerinin merkezinde yer alır (Tuğrul, 2017; Weiler, 2020). Elkind’e (2007) göre oyun, çocukların öğrenmelerini, hayal etmelerini ve doğuştan var olan meraklarıyla çevrelerindeki dünyayı keşfetmelerini sağlayan doğuştan gelen bir eğilimdir. Oyunun beyni geliştirdiğini ifade eden Sutton-Smith (1980), oyun oynayan çocuğun yaratıcılığını, problem çözme ve dil becerilerini geliştirdiği gibi öğrenmenin de gerçekleştiğini belirtmektedir. Fein (1987) oyunu yaratıcılığın doğal bir biçimi olarak görmüştür (Russ, 2004). Oyun, yenilik ve yaratıcılığın merkezinde yer alır. Oyunun en önemli işlevlerinden biri yaratıcı ifadedir. Oyunun ikinci ana işlevi sorunları çözmektir. Oyunun bu iki işlevi ve bunlara dâhil olan bilişsel ve duygusal süreçler iç içe geçmiştir ve yaratıcılık alanı için çıkarımları vardır (Russ, 2004). Oyun, çocuğun düş gücünü, coşkusunu, tasarımlarını ve imgelerini harekete

geçirir (Edeer, 2019). Oyun deneme yanılma, farklı yapılma gibi özellikleriyle yaratıcılığın oluşmasında etkin bir rol oynamaktadır. Yaratıcılık ise insan olmanın ve kültür yaratmanın belirleyici özelliğidir. İnsanlık tarihinin bütün gelişmeleri yaratıcılık dolayısıyla oyun sayesinde gerçekleşmiştir (Cachoduran & Özgen Topcuoğlu, 2024). Oyunda çocuk, bedenini kullanmayı, başkalarıyla iletişim kurmayı ve soyut düşünmeyi öğrenir. Oyunun, çocukların yaratıcılıklarını geliştirdiğini savunan Vygotsky aynı zamanda zihinsel yapıları da düşünce ve dil gelişimini destekleyen sembol ve araçlar yoluyla şekillendirdiğini ifade eder. Çocuğun nesnelerle etkileşimi soyut düşünme becerisi ile yaratıcılığının gelişimine katkıda bulunmaktadır (Vygotsky, 1966). Oyun, yaratıcı ifade için mükemmel bir fırsattır. Oyun, hayal gücü ve yaratıcılığın birbiri ile ilişkili olduğu yönünde görüşler vardır (Goldstein, 2012; Lieberman, 1977). Çocuk tesadüfi davranıştan bilinçli davranışa geçerek çevreyi tanıırken gündelik yaşamında oyunu kullanmaya başlar, oyunu kullanırken ise birçok yaratıcı fikir ve ürün ortaya koyabilir (Englebright Fox & Schirmacher, 2015; Russ, 2003). Torrance (1962), “oyun becerilerinin, yaratıcı çocuklarda; daha az yaratıcı özelliğe sahip olan çocuklara göre daha ileri bir seviyede olduğunu belirtmiştir” (Akt., Yıldız & Güney Karaman, 2017, s.37). Torrance çocukların yaratıcılığını teşvik etmenin çok önemli olduğunu, çünkü bunun akademik ve mesleki başarıları, kişilikleri ve sosyal yeterlilikleri açısından çocuklar üzerinde uzun vadeli etkileri olabileceğini belirtmiştir (Alkuş & Olgan, 2014).

Yaratıcı düşünme becerilerinin gelişimine en çok katkı sağlayan etmenlerden birisi çocuğa sunulan yaratıcı oyun ortamlarıdır. Çocukların yaratıcılığının gelişmesini destekleyen ilk ve en önemli sosyal grup şüphesiz içine doğdukları aile ortamıdır. Çocuklar ve çocuklara bakım veren arasındaki ilişki, yaratıcı potansiyelin gelecekte gerçekleşmesinin en önemli belirleyicilerinden biri olarak tanımlanmıştır (Koslinski ve diğerleri, 2022; Kwaśniewska ve diğerleri, 2018). Çocukların ilk oyunları değerlendirildiğinde yaratıcılığın izlerini görmek mümkündür. Ebeveynleri ile oynadıkları oyunlar incelendiğinde çocukların yaratıcılıkları çok daha net gözlemlenebilir (Pekkarakaş, 2020). Bu nedenle çocuğun ilk öğretmenleri ebeveynleridir ve daha geniş aile üyeleri de çocuğun yaratıcı yeteneklerinin çeşitli şekillerde gelişmesine yardımcı olabilir (Halat ve diğerleri, 2022). Ayrıca yetişkinlerin çocuğun oyununa katılmasının önemli olduğu çeşitli araştırmalarla (Elkind, 2007; Fisher ve diğerleri, 2008; Gray ve diğerleri, 2023; Holland, 2012; Petrova, 2022; PLAYBOARD, 2019; Zosh ve diğerleri, 2017) ortaya konmuştur. Ebeveynler oyun dostu yaklaşımla çocuklarının farklı oyun fırsatlarına erişimini sağladığında bu, büyüme ve gelişmeyi aktif olarak destekleyecektir. Planlanmayan veya beklenmeyen oyun fırsatları oluşturmak önemlidir. Örneğin; tekerlemeler söylemek, hikâyeler anlatmak gibi basit, yapılandırılmamış oyun etkinliklerine katılmak çocuğun dil becerilerini, öz düzenleme becerilerini ve sosyal becerilerini geliştirmeye yardımcı olur. Bu tür yapılandırılmamış oyunlar aynı zamanda çocukların hayal güçlerini beslemeye, macera duygularını geliştirmeye ve yaratıcılıklarını geliştirmeye yardımcı olur. Yaratıcı bireylerin yetiştirilmesi için özellikle okul öncesi dönemde olan çocukları zengin, olumlu ve yapıcı deneyimler sunarak hayata hazırlamak önemlidir. Ev ortamında ailenin çocuklarla oynadığı oyunlar, yapılan etkinlikler, etkinlikler sonucunda ortaya konulan ürünler hakkında kendilerini ifade ediş şekilleri çocuğun yaratıcılığını desteklemede etkilidir (Atalay, 2023). Çocukta yaratıcılığın geliştirilmesinde ebeveynlerin ve öğretmenlerin en önemli rollerinden biri çocuğun yaratıcılığı ile ilişkili ilgilerini ortaya çıkaracak ve destekleyecek kaynakları sağlamak, ortamları yaratmak olduğu söylenebilir (Sak, 2018; Sumiyatı ve diğerleri 2020). Bu sebeple çocuklara yaratıcılığı destekleyen ortamlar sunulması onların bu ortamlara uyum sağlamalarının desteklenmesi gereklidir (Gizir Ergen & Köksal Akyol, 2012; Yıldırım Polat, 2019).

Bu çalışma kapsamında uygulanacak oyun temelli eğitim programıyla ebeveynlere; çocuklarıyla nitelikli zaman geçirme, çocuklarına oyun ortamları oluşturma ve birlikte oyunlar oynayarak çocuklarının yaratıcı düşünme becerilerini destekleme konusunda farkındalık kazandırılmasının önemli olduğu düşünülmektedir. Ebeveynler, çocuklarının büyüme serüveninde, eğitim ve öğretim yaşantıları boyunca onların yanlarında yer alan, en etkili role sahip aktörlerdir. Bu nedenle ebeveynlerin çocuklarının ihtiyaçlarının farkında olmaları, çocuklarının gelişimsel potansiyellerini en üst düzeyde gerçekleştirmeleri için oyun dostu bir tutumla oyun ortamlarında yaratıcı düşünme becerilerini destekleyecekleri etkinlikleri tecrübe etmeleri, bu konuda daha bilinçli olmalarını sağlayacaktır.

Amaç ve Alt Problemler

Bu araştırmanın odağı araştırmacı tarafından geliştirilen “Oyun Dostu Yaratıcı Ebeveyn Programının” (OyunYAP) çocuklar ve ebeveynler üzerindeki etkisinin incelenmesidir; bu bağlamda OyunYAP’ın 5 yaş çocuklarının yaratıcı düşünme becerilerine etkisi ve OyunYAP’ın ebeveynlerin oyun dostu tutumlarına etkisinin incelenmesi araştırmanın amaçlarını oluşturmaktadır. Bu amaçlar doğrultusunda araştırmanın alt problemleri maddeler halinde sunulmuştur.

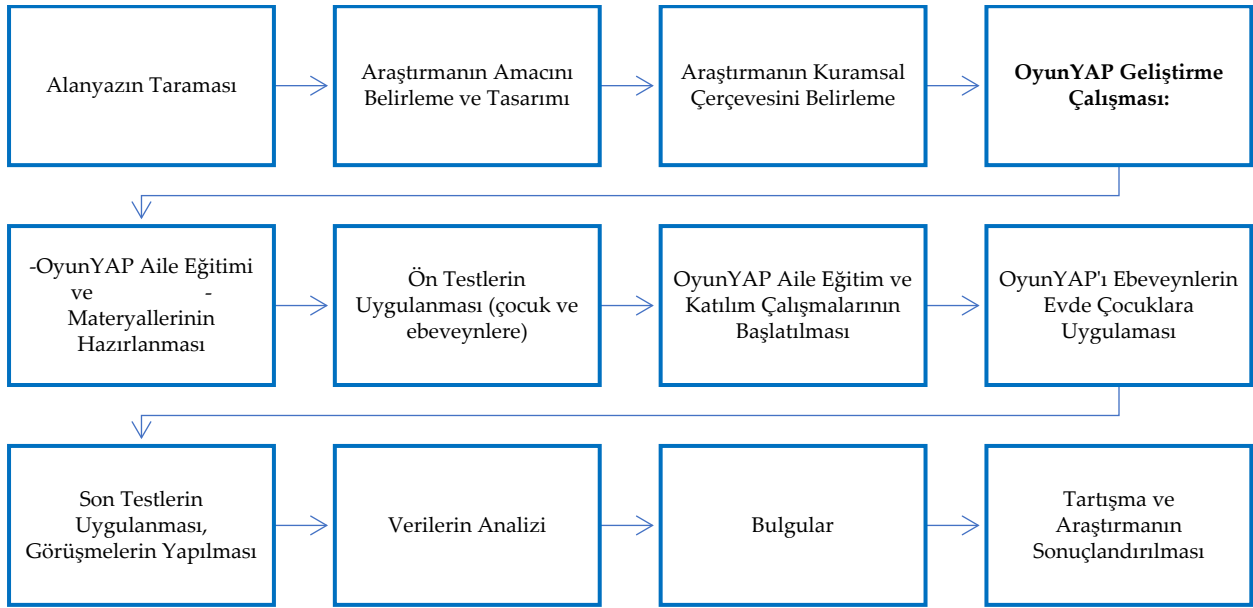
Araştırmanın alt problemleri

1. Kontrol grubunda yer alan çocukların Torrance Yaratıcı Düşünce Testine göre öntest ve son test puanları farklılaşmakta mıdır?
2. Deney grubunda yer alan çocukların Torrance Yaratıcı Düşünce Testine göre öntest ve son test puanları farklılaşmakta mıdır?
3. Deney ve Kontrol gruplarında yer alan çocukların Torrance Yaratıcı Düşünce Testine göre son test puanları arasında farklılık var mıdır?
4. Deney grubu ebeveynlerin OyunDE Ölçeği öntest-son test puanları arasında farklılık var mıdır?
5. Kontrol grubu ebeveynlerin OyunDE Ölçeği öntest-son test puanları arasında farklılık var mıdır?
6. Deney ve kontrol grubu ebeveynlerin OyunDE Ölçeği son test puanları arasında farklılık var mıdır?
7. Ebeveynlerin, uygulanan OyunYAP’a ilişkin görüşleri nelerdir?

Yöntem

Araştırma Deseni

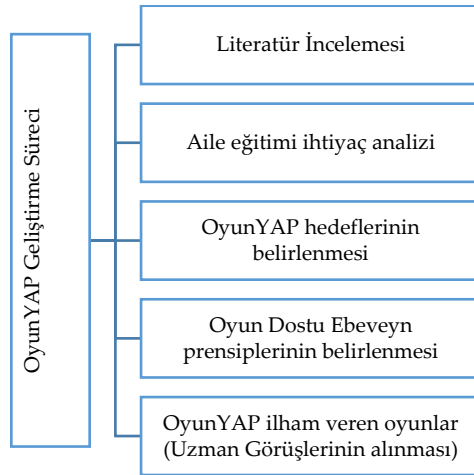
Okul öncesi eğitime devam eden 5 yaş çocukları ve onların ebeveynlerini sürece dâhil ederek oyun temelli yaratıcı OyunYAP programının ebeveynler tarafından uygulanmasının çocukların yaratıcı düşünme becerilerine etkisinin incelenmesi amaçlanmıştır. Bu çalışmada karma desen, program geliştirme (OyunYAP) ve yarı deneysel çalışma süreçlerinde temellendirilmiştir; nicel ve nitel verileri birlikte kullanarak sonuç çıkarma imkânı tanıyan karma araştırma yaklaşımlarından biri olan sıralı açıklayıcı desen kullanılmıştır. Bu yöntemde araştırmacı, veri toplamayı sonuçları birleştirmeyi aynı zamanlarda yapmak yerine nicel ve nitel bilgileri bir veri türünün diğerini takip ettiği ve bilgi sağladığı iki aşamada sıralı bir şekilde toplayabilir (Creswell, 2020). Sıralı açıklayıcı desende, ilk olarak nicel verilerin toplanması, ardından nicel sonuçların açıklanması ve detaylandırılmasına yardımcı olması için nitel verilerin toplanması aşaması gelir. Daha sonra bu iki veri grubu tartışma bölümünde birleştirilerek yorumlanır (Creswell, 2020). OyunYAP’ın ebeveynler tarafından uygulanmasında yarı deneysel desenlerden ön test-son test kontrol gruplu desen kullanılarak tasarlanmıştır (Büyüköztürk ve diğerleri, 2018). Araştırmada okuldaki gruplardan (sınıflardan) deney ve kontrol grupları oluşturulmuştur. Deney grubunda yer alan ebeveynlere araştırmacı tarafından verilen eğitimden sonra, ebeveynler OyunYAP’ı evde çocuklarıyla uygulamışlardır. Araştırma sürecinde gerçekleştirilen işlem basamakları özet olarak Şekil 1’de sunulmuştur.



Şekil 1. Araştırma süreci işlem basamakları

Program Geliştirme Çalışması

Bu bölümde, OyunYAP geliştirme çalışmaları yer almaktadır. OyunYAP geliştirme süreci; işlem sırasıyla, başlıklar halinde Şekil 2’de gösterilmiştir.



Şekil 2. OyunYAP geliştirme süreci

İhtiyaç analizi; ihtiyaç saptama, programın hazırlanmasında önemli bir bölümü oluşturmaktadır. İhtiyacın saptanması yapılacak eğitim etkinliklerinin programlanması için gerekli bilgileri elde etmeye yardımcı olur. İhtiyaç analizi çalışmaları için, genelde öğretmenlerin, okul yöneticilerinin, öğrenci velilerinin, üniversitede görevli uzmanların görüşlerine başvurulmaktadır (Demirel, 2021). Aile eğitim programları ile ilgili literatür incelenmiş, Oyun Dostu Yaratıcı Ebeveyn Programı geliştirme süreci aile eğitimi ihtiyaç analizi ile başlamıştır (Demirel, 2021). Araştırmacı tarafından anket şeklinde aile eğitimi ihtiyaç belirleme formları oluşturulmuştur. Bu formlar ile iki resmi bağımsız anaokulu 5 yaş grubu velilerinden bilgiler alınmıştır (Tablo 1). İhtiyaç belirleme formlarını dolduran velilerin araştırmanın çalışma grubunda yer alan ebeveynlerle benzer demografik özellikte olmaları dikkate alınmış bu nedenle okullardan biri deneysel araştırmanın yapılacağı anaokulu diğeri de yine aynı ilçede bulunan resmi bağımsız bir anaokulu olarak seçilmiştir. Yine aynı iki okulun yönetici ve öğretmenlerinden; 5 yaş grubu velilerini dikkate alarak ebeveynlerin hangi konularda eğitime ihtiyaç duyduklarına dair gözlemlerini, “Size göre velilerinizin hangi konularda aile eğitimlerine

ihtiyaçları vardır?" sorusunun yanıtını verilen forma yazmaları istenmiştir. Verilen cevaplar; çocuk ve oyun, yaratıcılığın desteklenmesi ve çocuk hakları, kitap okuma gibi konu başlıklarını içermektedir.

Tablo 1. *Oyun Dostu Yaratıcı Ebeveyn Programı İhtiyaç Belirleme Analizi*

Maddeler	Evet	Hayır	Toplam
Oyun dostu ebeveyn" yaklaşımını bilmeye ihtiyacım var.	23	7	30
Çocuğumun yaratıcılığını destekleyecek oyun fikirlerine ihtiyacım var.	22	8	30
Çocuğumun yaratıcılığını nasıl destekleyeceğimi bilmeye ihtiyacım var.	20	10	30
Çocuğumla nasıl oynayacağımı bilmeye ihtiyacım var.	20	10	30
Evde oyun oynamasını sağlayacak koşulları nasıl oluşturacağımı bilmeye ihtiyacım var.	19	11	30

Ebeveynlerin çocuklarıyla oyun yoluyla kurdukları iletişim onların yaratıcı potansiyellerine en üst seviyede gerçekleştirmelerine olanak tanır. Aile eğitim ve katılım çalışmaları kapsamında ebeveynlerin belirttikleri ihtiyaçlar doğrultusunda ve ilgili literatür ışığında OyunYAP geliştirme hedefleri belirlenmiştir. Belirlenen hedefler maddeler halinde verilmiştir;

1. Ebeveynlere çocuklarına oyun ortamları oluşturma ve birlikte oyunlar oynayarak çocuklarının yaratıcı düşünme becerilerini destekleme konusunda rehberlik etmek.
2. Ebeveynlerin çocuklarının ihtiyaçlarını ve bireysel özelliklerini oyun ortamında gözlemleme fırsatı sunmak.
3. Çocuklarının gelişimsel potansiyellerini en üst düzeyde gerçekleştirmeleri için oyun ortamlarında yaratıcı düşünme becerilerini destekleyecekleri etkinliklerde örnek oluşturmak.
4. Kendi oyunlarını geliştirmede ebeveynlere rehberlik etmek.
5. Ebeveynlerin çocuklarıyla oyun yoluyla iletişimlerini güçlendirmede destek sağlamak.
6. Ebeveynlerin, çocuklarda oyunu ve yaratıcı düşünme becerilerini engelleyen durumların farkında olmalarını sağlamak.

Belirlenen bu hedefler çerçevesinde Oyun Dostu Ebeveyn prensipleri (CAPS, 2019) oluşturulmuştur. Oluşturulan prensipler aşağıda maddeler halinde sunulmuştur;

Oyun Dostu Ebeveyn Prensipleri:

- Oyun dostu ebeveyn tüm çocukların oynaması gerektiğini bilir.
- Oyun biyolojik, psikolojik ve sosyal bir gerekliliktir ve bireylerin sağlıklı gelişimi ve refahı için temeldir.
- Oyun dostu ebeveyn, oyunun çocukların yaratıcılık potansiyelini desteklemede en etkin araç olduğunu bilir.
- Oyun eğlenceli bir uğraştır, oynayanların keyif alması esastır.
- Oyunun özü, oyun sürecini desteklemek ve kolaylaştırmaktır.
- Oyun dostu ebeveyn çocukları oynayabilecekleri bir alan yaratmada destekler.
- Oyun dostu ebeveyn çocukların oyunlarını genişletmelerine olanak tanıyan bir yaklaşım benimser.
- Oyun dostu ebeveyn oyunun çocukla iletişim kurmak için eşsiz bir araç olduğunu bilir.
- Düzenli oyun etkinlikleri güvenli bir ilişki kurulmasını sağlayarak olumlu duygusal deneyimler yaratır ve çocukta gelişmesi istenen davranış biçimlerini destekler (CAPS, 2019).

OyunYAP'da ebeveynlerin çocuklarıyla birlikte evde 10 hafta süresince oynayacakları oyunlar ve kazanımları Tablo 2'de sunulmuştur.

Tablo 2. OyunYAP İlham Veren Oyunlar

	OYUNUN ADI	OYUNUN GÜCÜ
1.hafta	Kayıp fotoğrafların hikâyesi	Dikkat, akıl yürütme, problem çözme, düşünme becerilerinin gelişimini destekler.
	Lahana Çorap!	Bir nesneyi günlük hayattaki işlevi dışında kullanma esnekliğini geliştirir.
	Evde Öykü kampı	Düşünme becerisinin gelişimi desteklenir.
2.hafta	Komik heykel ol!	Mizah anlayışının gelişimi desteklenir
	Mutfakta örüntü	Bir nesneyi günlük hayattaki işlevi dışında kullanma esnekliğini geliştirir.
	Dokun bil!	Dikkat, akıl yürütme, problem çözme, düşünme becerilerinin gelişimini destekler.
3.hafta	Kalem kullanmadan nasıl resim yaparız?	Düşünme becerisinin gelişimi desteklenir.
	Sürün, uç, koş, zıpla!	Problemlere farklı çözüm yolları dener
	Kimin yüzü?	Problemlere farklı çözüm yolları dener
4.hafta	Bilmecematik	İpuçlarını değerlendirerek çözüm yolları söyler
	Bedenimiz vurmali çalgı	Dikkat becerisini destekler
	Aklımdakini bil	Neden-sonuç ilişkisi kurmasını sağlar
5.hafta	Tombala Kelimeler ile öykü oluşturma.	Duygu, düşünce ve hayallerini özgün yollarla ifade eder.
	Oyuncak saklambacı	İpuçlarını değerlendirerek çözüm yolları söyler
	Kaç karış? Kaç adım?	Problemlere farklı çözüm yolları dener
6.hafta	Çizgiyi hisset	Dikkat, duyuşal farkındalık, düşünme, yönergeleri takip etme becerisini destekle
	Yer değiştiren oyuncaklar!	Dikkat, akıl yürütme, problem çözme, düşünme becerilerinin gelişimini destekler.
	Balon taşımaya	Akl yürütme becerilerinin gelişimini destekler
7.hafta	Eğer...	Hayal gücünü kullanmasını destekler.
	Ya...olsaydı?! oyunu	
	Eşini bul	Gördüklerini hatırlar.
8.hafta	Işık gölge oyunu	Akl yürütme becerilerinin gelişimini destekler
	Çiftlikte dans yarışması	Hayal gücünü kullanmasını destekler.
	Oyun anıları	Çocuğun aile üyelerinin de bir zamanlar çocuk olduğu hakkında düşünmesine fırsat verir
9.hafta	Aile yap-bozu	Hayal gücünü kullanmasını destekler.
	Bildiğin bir oyunu bana da öğret!	Kendine güven duymasını destekler.
	Alışveriş avcısı	Gördüklerini hatırlar.
10.hafta	Komik öyküler	Kendine güven duymasını destekler.
	 Ailesi oyunu	Düşünme becerisinin gelişimi desteklenir.
	Oyuncaksız ülkede oyun	Nesneleri kullanarak öykü oluşturur
10.hafta	Tak takıştır partisi	Aidiyet duygusunun gelişmesini destekler.
		Hayal gücünü kullanmasını destekler.
		Hayal gücünü kullanmasını destekler.
		Çeşitli materyaller kullanarak kendisine kostüm tasarlar

Oyunlar ve oyun tabanlı etkinlikler aracılığıyla rehberli oyun yaklaşımı benimsenerek çocukların yaratıcılıklarının desteklenmesini hedefleyen OyunYAP programının çocuklara yönelik kazanımları “oyunun gücü” başlığı altında verilmiştir (Tablo 2). Programda yer alan oyunlar için uzman görüşü alınmıştır. Her bir oyun için “Nasıl oynayalım?”, “Oyunun gücü” başlıklarını da içeren uzmanların görüşlerini belirtebilecekleri bir uzman görüşü formu hazırlanmıştır. Okul öncesi eğitim alanında yetişen beş uzman, form üzerinde “Uygundur”, “Düzeltililebilir”, “Uygun Değildir” seçeneklerinden uygun bulduklarını işaretlemiş, “öneriler” kısmında detaylı olarak önerilerini ve görüşlerini ifade etmişlerdir. Bu uzmanların ikisi doktor öğretim üyesi, ikisi doktora tamamlamış öğretim görevlisi, biri uzmanlığını almış halen aktif görevde olan 10 yıllık okul öncesi eğitim öğretmeni. Geri dönen formların hiçbirinde “Uygun değildir” seçeneği işaretlenmemiştir. Uzmanların önerileri doğrultusunda; iki oyunun “Nasıl oynayalım?” bölümünde yer alan açıklamalar daha anlaşılır olabilmesi için ayrıntılı olarak yazılmıştır.

OyunYAP Aile Eğitimi ve Katılımı

Ebeveynlerin eğitim ihtiyacına yönelik zengin bir içerik oluşturulmuştur. OyunYAP oyun tabanlı etkinlikleri uygulayabilmeleri için deney grubunda yer alan ebeveynlere üç oturumdan oluşan yüz yüze eğitim toplantıları düzenlenmiştir. Her bir oturum yaklaşık 50-60 dakika olarak planlanarak uygulanmıştır. Ebeveynlerle tanışma oyunları oynanmış, sürecin işleyişi ile ilgili kısa bir bilgilendirme yapılmıştır. Oyunun

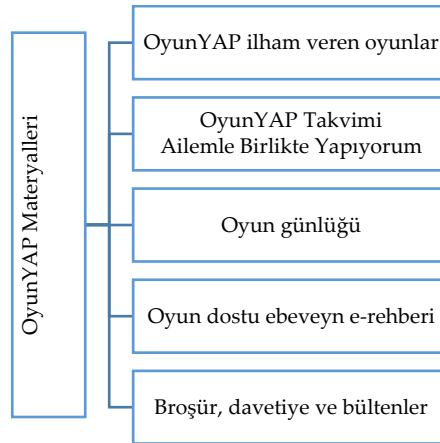
gücü ve yaratıcılık konusunda ebeveynlerin oyunlarla sürece dâhil edildiği aynı zamanda yaparak yaşayarak öğrenmenin gerçekleştiği zengin bir eğitim içeriği sunulmuştur. Programın içeriği, programda yer alan materyaller, programın uygulanmasına yönelik tüm stratejiler ile ilgili örneklerle ve oyunlarla detaylı bilgilendirme yapılmıştır. OyunYAP hedefleri ve oyun dostu ebeveyn prensipleri üzerinde konuşulmuş ebeveynlerin soruları cevaplandırılmıştır. OyunYAP dosyası içinde programın materyalleri ve ilk haftaya yönelik materyaller ebeveynlere teslim edilmiştir.

Ebeveynlerin 10 hafta boyunca evde çocuklarıyla birlikte oynayacakları OyunYAP materyalleri her hafta olmak üzere hem fiziksel belge olarak hem de dijital olarak ulaştırılmıştır. “OyunYAP Ebeveynleri” iletişim platformundan dijital olarak hazırlanan bültenler paylaşılmış, OyunYAP takvimde yer alan etkinliklerle ilgili hatırlatmalar yapılmış, oyun, çocuk, yaratıcılık başlıklarında güncel paylaşımlarda bulunulmuş böylelikle ebeveynlerle iletişim aktif tutularak programın her aşamasında uygulamayla ilgili ihtiyaç duydukları (oyuna davet için çeşitli strateji önerileri, oyun günlüklerini kullanma ipuçları gibi) destek sağlanmıştır.

OyunYAP Materyalleri

OyunYAP uygulamalarında ilk eğitim toplantısında ebeveynlere ilk hafta kullanılacak materyaller (ilk hafta uygulanacak; üç oyun, 1.hafta takvimi ve yaratıcı etkinlik sayfaları) ve çocukların uygulama süresince kullanacakları “oyun günlükleri” bir dosya içerisinde verilmiştir.

OyunYAP’da kullanılan materyaller Şekil 3’te verilmiştir.



Şekil 3. OyunYAP materyalleri

-OyunYAP ilham veren oyunlar

Oyun Dostu Yaratıcı Ebeveyn Programı’nda ebeveynlerin 10 hafta süresince çocuklarıyla oynayacakları 30 oyun önerisi yer almaktadır. “OyunYAP İlham Veren Oyunlar” olarak düzenlenen sayfalar; ‘Oyunun Adı’, ‘Malzemeler’, ‘Nasıl Oynayalım?’, ‘Oyunun Gücü’, ‘Öneri’ ‘Oyun Günlüğüme Notlar’ başlıklarını içeren bölümlerden oluşmaktadır.

OyunYAP ‘da yer alan oyunlar, programın hedeflerinde de belirtildiği gibi ebeveynlerin ve çocukların kendi oyunlarını oluşturmada ilham vermesi amaçlanmıştır. Esnek yapıda olan programda, her oyunla ilgili ebeveynlerin ve çocukların kendi alternatiflerini geliştirebilecekleri öneriler bölümü yer almaktadır. Oyuna başlarken çocuklarda merak uyandırmak, eğlence unsurunu da katarak dikkat çekmek, seçenek sunmak, tercihlerini belirtmesi gibi stratejileri kullanmalarına yönelik ipuçlarına yer verilmiştir. İlham veren oyunlarda ebeveynlerin oyun dostu yaklaşımıyla çocuğunun tercihlerinin dikkate alarak çocuğunu liderliğini desteklemesine fırsat veren ifadeler kullanılmıştır.

-OyunYAP Takvimi/Ailemle Birlikte Yapıyorum

OyunYAP için ayrıca “OyunYAP Takvimi/Ailemle Birlikte Yapıyorum”; başlığında 25 x 35 cm. ebatlarında, 10 hafta boyunca çocuklarıyla her gün takip edecekleri haftalık takvimler oluşturulmuştur.

Takvim içinde yer alan oyun tabanlı uygulamalarda ebeveynlerin çocuklarına uygulayabileceği etkinlik sayfaları da hazırlanmıştır. Takvim içinde yer alan oyun tabanlı uygulamalarda ebeveynlerin çocuklarına uygulayabileceği etkinlik sayfaları da hazırlanmıştır. Programda yer alan takvim çalışması için uzman görüşü alınmıştır. Takvim ebeveynlerin ve çocukların kullanımında pratik olması ve çocukların aktif olmasını teşvik edecek özellikler içermektedir; “Yapalım” (çocuklar için- yapılacak etkinliğin başlığı ve açıklaması) ve “Neden Yapalım?” (Ebeveyn için- yapılacak etkinliğin kazanımları) olmak üzere iki bölüm içermesi, çocuğun takvimi etkinliği gerçekleştirdiğini kendisinin kontrol etmesi amacıyla, günün etkinliğini tamamladıktan sonra içini boyayabileceği ya da işaret koyabileceği bir sembol (kalp, yıldız gibi) yer alması gibi.

-Oyun günlüğü

Çocuğun, OyunYAP uygulamaları süresince kullanabileceği bir oyun günlüğü oluşturulmuştur. Bir defterden oluşan oyun günlüğünde; hem çocukların oynadıkları oyunlara ilişkin, resimler çizecekleri sayfalar ve çeşitli etkinlik yönergeleri (aile fotoğrafını yapıştırma, el izi çıkarma gibi) yer almakta, hem de ebeveynlere yönelik oyunbazlık ile oyunun gücünü vurgulayan özlü sözler ve yaratıcı düşünme becerilerini desteklemeyle ilgili ipuçlarına yer verilmiştir. Oyun günlüğü, bir değerlendirme aracı olarak çocukların yaptıkları çalışmalarla duygularını, düşüncelerini yansıtmaları; ebeveynlerin de çocuklarının duygu ile düşüncelerini daha yakından gözlemleyebilecekleri bir fırsat oluşturması amacıyla hazırlanmıştır. Böylelikle ebeveynler çocuklarıyla daha etkili bir iletişim kurma fırsatı da elde etmiş olacaklardır.

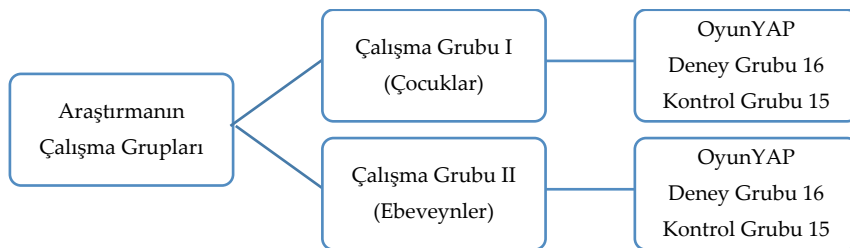
-Oyun dostu ebeveyn e-rehberi

Ebeveynler için programın uygulama detaylarını içeren bir e-rehber oluşturulmuştur. OyunYAP’ın nasıl uygulanacağına ilişkin ebeveynlere daha sonra da rehber olması için oyunbaz bir dil kullanarak hazırlanmıştır. Oyun Dostu Ebeveyn e-Rehberi aşağıda belirtilen bölümleri içermektedir:

- Oyun Dostu ne demek?
- Oyun Dostu ebeveynler burada!
- Her şey OyunYAP malzemesi olabilir!
- OyunYAP malzeme fikirleri.
- Oyun dostu ebeveyn yolculuğu ile ilgili ipuçları (Stratejiler)
- OyunYAP değerlendirme zamanı.
- OyunYAP takviminde neler var?
- OyunYAP ilham veren oyunlar
- OyunYAP Ekler; Öykü oluşturma fikirleri, Bilmece Partisi, Eğlenceli Tarifler

Çalışma Grubu

Araştırmada iki farklı çalışma grubu bulunmaktadır. İstanbul ilindeki resmi bağımsız anaokulunda, 5 yaş grubunda 16 çocuk ve ebeveynleri deney grubunda, 15 çocuk ve ebeveynleri kontrol grubunda olmak üzere toplam 31 çocuk ve ebeveynleri çalışma grubunu oluşturmuştur. Çalışma grupları Şekil 4’te gösterilmiştir.



Şekil 4. Araştırmanın çalışma grupları

Çalışma Grubu I

Çalışma Grubu I; “OyunYAP” etkisinin incelendiği deney grubu için 16 çocuk ve kontrol grubunda yer alan 15 çocuk olmak üzere kolay ulaşılabirlik ilkesi gözetilerek uygun örnekleme yöntemine göre, İstanbul ili Kadıköy ilçesinde bulunan Millî Eğitim Bakanlığı’na bağlı bir bağımsız anaokuluna devam eden 5 yaş sınıflarından toplam 31 çocuktan oluşmaktadır. Çalışma Grubu I’de yer alan katılımcıların demografik özellikleri Tablo 3’te sunulmuştur.

Tablo 3. *Oyun Dostu Yaratıcı Ebeveyn Programı’nın Deney ve Kontrol Grubundaki Çocukların Demografik Özellikleri*

Demografik Bilgiler		Deney Grubu	Kontrol Grubu	Toplam
Çocuğun Cinsiyeti	Kız	9	6	15
	Erkek	7	9	16
Okul Öncesi Eğitim Alma Süresi	1 yıldan az	-	1	1
	1-2 yıl	10	3	13
	2 yıldan fazla	6	11	17
Toplam		16	15	31

Çalışma Grubu II

Çalışma grubu I’de deney ve kontrol grubu yer alan çocukların ebeveynlerinden (31) oluşan deneysel çalışma grubudur. Çalışma Grubu II’de yer alan katılımcıların demografik özellikleri Tablo 4’te sunulmuştur.

Tablo 4. *Oyun Dostu Yaratıcı Ebeveyn Programı’nın Deney ve Kontrol Grubundaki Ebeveynlerin Demografik Özellikleri*

Grup	Demografik Bilgiler	Deney Grubu	Kontrol Grubu	Toplam
Anne Öğrenim Durumu	Lise	4	3	7
	Önlisans	4	-	4
	Lisans	7	10	17
	Lisansüstü	1	2	3
Baba Öğrenim Durumu	İlkokul	-	1	1
	Ortaokul	-	1	1
	Lise	7	1	8
	Önlisans	3	1	4
	Lisans	2	9	9
	Lisansüstü	4	2	6
Anne Yaş	26-35 yaş	7	3	10
	36-45 yaş	9	11	20
	46-55 yaş	-	1	1
Baba Yaş	26-35 yaş	4	2	6
	36-45 yaş	11	10	21
	46-55 yaş	1	3	4
Anne Çalışma Durumu	Çalışıyor	9	9	18
	Çalışmıyor	7	6	13
Baba Çalışma Durumu	Çalışıyor	14	14	28
	Çalışmıyor	2	1	3
Toplam		16	15	31

Tablo 4 incelendiğinde; deney grubundaki ebeveynler lise, ön lisans, lisans ve lisansüstü eğitim mezunu olduğu görülürken, kontrol grubundaki anne ve babaların öğrenim durumları ise çeşitlilik göstermektedir. Deney ve kontrol grubundaki annelerin ve babaların yaşlarına göre 36-45 yaş aralığında yoğunlaştığı görülmektedir. Deney ve kontrol grubunda yer alan annelerin çalışma durumlarına göre benzer özellik gösterdiği ve çalışan anne sayısının çalışmayanlara göre daha yüksek sayıda olduğu görülmektedir. Deney ve kontrol grubunda yer alan babaların çalışma durumları incelendiğinde ise yine her iki grubun benzer özellikte olduğu ve çalışan baba sayısının çalışmayanlara göre daha yüksek sayıda olduğu görülmektedir.

Veri Toplama Araçları

Araştırmanın nicel ve nitel verileri araştırmacı tarafından uygulanan ölçek ve formlar ile toplanmıştır. Araştırmanın nicel verileri; kişisel bilgi formu, ebeveynlerin oyun dostu tutumlarını belirlemek amacıyla araştırmacı tarafından geliştirilen “Oyun Dostu Ebeveyn (OyunDE) Ölçeği” ile toplanmış, çocukların yaratıcı düşünme becerilerini belirlemek amaçlı ise “Torrance Yaratıcı Düşünce Testi/Şekil Formu” ile toplanmıştır.

“Oyun Dostu Yaratıcı Ebeveyn Programı (OyunYAP)”nın etkililiğini değerlendirilmesine ilişkin nitel veriler ise “Ebeveyn Görüşme Protokolü” aracılığıyla elde edilmiştir. Bununla birlikte OyunYAP’ın uygulama sürecini değerlendirmek amacıyla “OyunYAP Değerlendirme Kontrol Listesi” kullanılmıştır. Veri toplama araçlarının özellikleri liste halinde sunulmuştur.

Kişisel Bilgi Formu

Kişisel bilgi formu, çalışma gruplarında yer alan çocuklar ve ebeveynleri hakkında bilgi sahibi olmak adına araştırmacı tarafından hazırlanmıştır. Çocuklar için hazırlanan formda (yaş, cinsiyet, okul öncesi eğitime devam etme süresi) gibi bilgilere yönelik sorular bulunurken, ebeveynler için hazırlanan formda (yaş, öğrenim durumu, meslek, algıladıkları sosyo-ekonomik durumları), gibi maddelere yer verilmiştir.

Oyun Dostu Ebeveyn (OyunDE) Ölçeği

OyunDE ölçeği araştırmacılar tarafından geliştirilmiştir. Ölçek 36 madde ile 5 alt boyuttan oluşmaktadır. OyunDE Ölçeğinin alt boyutları; birinci alt boyut Oyunun Doğası (OD), ikinci alt boyut Oyun Politikaları Savunuculuğu (OPS), üçüncü alt boyut Oyun Okur-Yazarlığı (OOY), dördüncü alt boyut Oyuna Katılım (OK) ve beşinci alt boyut da Oyunun Çeşitliliği (OÇ) şeklinde isimlendirilmiştir. Puanlamada tüm alt boyutlarda puan arttıkça alt boyuta adını veren özellik de artmaktadır. Analizde yapılan Tukey toplanabilirlik testinin (Tukey’s Additivity Test) anlamlı bulunması; ölçek puanlarının toplanabilir olduğunu yani ölçekten toplam puan elde etmenin mümkün olduğunu göstermektedir. Toplam puanın artması ebeveynin genel olarak oyun dostu olma eğiliminin arttığı şeklinde yoruma gidilmektedir (Niran, 2024).

OyunDE Ölçeğinin alt boyutları;

Birinci alt boyut oyunun doğası (OD); bu alt boyut oyunun çocuğun tüm gelişim alanlarına olan katkılarının farkındalığı ve oyunun çocuk için anlamına ilişkin algının düzeyi konusunu ele alır.

İkinci alt boyut oyun politikaları savunuculuğu (OPS); oyunun çocuğun bulunduğu tüm ortamlar ile kamusal alanlarda bir hak ve gereklilik olduğuna ilişkin farkındalığın belirlenmesinde ipuçları verir.

Üçüncü alt boyut oyun okur-yazarlığı (OOY); oyun oynamaya ilişkin çevresel faktörlerin farkında olma ve çocuğun oyun tercihlerini destekleme düzeyi ile ilgili fikir verir.

Dördüncü alt boyut oyuna katılım (OK); yetişkinin oyuna katılımına yönelik tercih ve duyguları ile ilgili bilgi verir.

Beşinci alt boyut oyun çeşitliliği (OÇ); oyunu, açık uçlu malzemelerle oyundan, kurallı oyunlara kadar geniş bir yelpazede çeşitlendirilmesindeki farkındalık ile ilgili ipucu verir.

Oyun Dostu Ebeveyn (OyunDE) Ölçeğinin iç tutarlılık güvenirliğini belirlemek amacı ile hem AFA hem de DFA verileri ayrı ayrı kullanılarak alfa değerlerinde şu sonuçlar elde edilmiştir: AFA verileri için en düşük $\alpha=,706$; en yüksek $\alpha=,974$ olarak; DFA verileri için en düşük $\alpha=,702$; en yüksek $\alpha=,929$ olarak hesaplanmıştır. Öte yandan ölçeğin geneli için AFA verileri üzerinden $\alpha=,971$; DFA verileri üzerinden $\alpha=,935$ olarak belirlenmiştir. Bu değerler ölçeğin son derece güvenilir olduğunu teyit etmektedir (Niran, 2024).

Oyun Dostu Yaratıcı Ebeveyn Programı Değerlendirme Kontrol Listesi

OyunYAP Değerlendirme Kontrol Listesi çalışma grubunda yer alan ebeveynlerin OyunYAP’ı kullanımını kontrol etmek amacıyla araştırmacı tarafından anket formu olarak hazırlanmıştır. Anket formu olarak hazırlanan araç, kontrol etme amaçlı hazırlanmış olup ölçek geliştirme amaçlı hazırlanmadığından geçerlik güvenirlik işlemlerinin yapılmasına gerek duyulmamıştır. Ebeveynler için hazırlanan liste; (1) Kesinlikle Katılmıyorum (2) Katılmıyorum, (3) Kararsızım, (4) Katılıyorum, (5) Kesinlikle Katılıyorum seçeneklerinin sunulduğu 11 sorudan oluşmaktadır.

Torrance Yaratıcı Düşünce Testi /Şekil Testi

“E. Paul Torrance tarafından geliştirilen Torrance Yaratıcı Düşünce Testi (TYDT), sözel ve şekilsel yaratıcılığı ölçmek üzere geliştirilmiştir” (Aslan, 2001). Güncelleştirmeleri yapılan TYDT’nin puanlamasında

beş ana alt boyut bulunmaktadır. Bu alt boyutlar akıcılık, orijinallik, detaylandırma, başlıkların soyutluğu ve direnç başlıklarından oluşmaktadır. TYDT'nin şekilsel formu için Cronbach alfa değeri genellikle .80 ile .90 arasında bulunmaktadır (Kim, 2006). Bu araştırma için güvenilirlik katsayısı en düşük ve en yüksek değerleri (α) .76 ile (α) .84 olarak bulunmuştur ($p < .05$). Cronbach Alfa değeri .70'in üzerinde olduğu için ölçeğin iç tutarlılık güvenilirliğinin iyi düzeyde olduğu söylenebilir.

Araştırmacı "Torrance Yaratıcı Düşünce Testi" uygulayıcı eğitim atölyesine katılarak bilimsel araştırmalar kapsamında TYDT kullanmak üzere uygulayıcı sertifikasını almıştır.

Yarı Yapılandırılmış Ebeveyn Görüşme Protokolü

Araştırmacı tarafından hazırlanan görüşme protokolü aracılığıyla deneysel çalışma sonrası ebeveynlerin evde uyguladıkları OyunYAP etkinliklerinin çocuklarının gelişim ve becerileri üzerine "OyunYAP ilgili düşünceleriniz nelerdir?" sorusuyla gözlemlerine ilişkin görüşleri alınmıştır. Ebeveynlerin kendi çocukluklarında ve günümüzde çocuklarıyla oluşturdukları aile yaşamında oyuna ilişkin yaşantılarını irdeleyen (Ailenize özel bir oyununuz var mı? Küçükken ailenizle oynar mıydınız?) gibi sorulara da yer verilmiştir.

Verilerin Toplanması

Nicel ve nitel verilerin toplanmasında İstanbul Valiliği ve İl Milli Eğitim Müdürlüğü'nden gerekli izinler alınmıştır. OyunYAP'ın uygulanması için okul yöneticisinin ve okul öncesi öğretmenlerinin sağladıkları destek ve iş birliği ile ebeveynlerden Çalışma Grubu I'de yer alan çocuklarının, çalışmaya katılımı için yazılı onamları alınmıştır. Aynı zamanda deney ve kontrol grubunda yer alan çocuklara TYDT'nin ön test uygulamaları başlamadan önce sözlü onamları alınmıştır. Tüm TYDT ön test uygulamaları araştırmacı tarafından, uygulama yönergeleri takip edilerek yapılmıştır. Çalışma Grubu II'de yer alan ebeveynlerden ise OyunDE Ölçeği formları ön test olarak ulaştırılmıştır. Ön test uygulamalarının ardından deney grubunda yer alan ebeveynlerle program toplantıları yapılmıştır. Programın uygulamasında 16 ebeveynle çalışılmıştır. Ebeveynlerin evde çocuklarına 10 hafta süren uygulamaların sonunda OyunYAP'ın yaratıcı düşünme becerileri üzerindeki etkisini belirlemek amacıyla çocuklara TYDT son test uygulaması yapılmıştır. Ayrıca ebeveynlere yapılan eğitimin, oyun dostu yaklaşımlarında fark oluşturma durumunu incelemek amacıyla OyunDE ölçeği uygulanmıştır. Çalışma ve kontrol grubunda yer alan ebeveynlerin ev ortamında çocuklarına sağladığı oyun fırsatlarını belirlemek amacıyla OyunYAP değerlendirme kontrol listesi kullanılmıştır.

Nitel veriler, araştırmacı tarafından deney grubundaki ebeveynlerle görüşmeler yapılarak elde edilmiştir. Araştırmacı ebeveynlere görüşme hakkında detaylı bilgi verdikten sonra ses kayıt cihazı ile görüşmeleri kaydetmek için sözlü onamlarını da almıştır. Araştırmacı tarafından yarı yapılandırılmış görüşme formundaki sorular çalışma grubundaki katılımcılara tek tek sorulup cevaplar ses kayıt cihazı aracılığıyla kaydedilmiştir. Görüşmelerin toplam süresi, 3 saat 52 dakika olarak kayıt altına alınmıştır.

Verilerin Analizi

Deneysel çalışmanın (OyunYAP uygulanması) nicel veri analiz sürecinde çalışma ve kontrol gruplarını betimleyen kişisel ve eğitimsel özellikler, yüzde, frekans değerleri ile sunulurken sürekli değişkenler de en düşük (minimum), en yüksek (maksimum), aritmetik ortalama ($\bar{X}$) ve standart sapma (ss) değerleri ile verilmiştir.

Verilerin genel görünümünü belirlemek ve normalliği hakkında bilgiler edinmek için çalışma ve kontrol gruplarının bağımlı değişkenle ilgili tüm ölçümlerinden elde edilen puanların en düşük (minimum), en yüksek (maksimum), aritmetik ortalama ($\bar{X}$) ve standart sapma (ss), çarpıklık (SKp) ve basıklık (β_2) değerleri hesaplanmıştır. Deney ve kontrol gruplarının her ikisinin de örneklem büyüklüğü 30'un altındadır. Çil (2008) merkezi limit teoremi bağlamında örneklem çapının 30 civarında olmasının örnek normalliği için yeterli sayılmakta olduğunu ve Armutlulu (2008) da uygulamada anakütle ne şekilde dağılmış olursa olsun, $n \geq 30$ olduğunda $\bar{x}$ 'in dağılımın normal dağılıma yaklaştığını ifade etmektedir. Bu referanslarla deney ve kontrol gruplarının örneklem büyüklüklerinin 30'un altında olması da dağılımların normal varsayılamayacağını

ortaya koymaktadır. Bu bağlamda hem n büyüklüğü hem de deney ve kontrol gruplarından elde edilen değerleri çoğunun çarpıklık ve basıklık değerleri dağılımların normal dağılıma göre önemli bir farklılık sahip olduğunu göstermekte olduğu değerlendirilmiştir; normalliğin uygun bir hipotez testi ile değerlendirilmesine karar verilmiştir. Bu amaçla deney ve kontrol gruplarının TYDT alt boyutları ön test ve son test puanlarından elde edilen dağılımların normal dağılımdan farklı olup olmadığını test etmek için Shapiro Wilk's analizi yapılmıştır.

Torrance Yaratıcı Düşünce testi yaratıcılık puanlarının toplam şekilsel yaratıcılıklarının hesaplanmasında aşağıda belirtilen işlemler uygulanmıştır;

1. Ön test ve son test norm dayanaklı puanlar ($N_{madde}=5$) $N=115$ kişilik (bu araştırmadaki 31 kişi de dâhil olmak üzere) aynı yaş grubundan elde edilen puan havuzuna katıldı ve tüm hesaplamalar 115 kişilik yaş grubu içinde yapıldı.

2. Tüm puan türleri Z puanına çevrildi (standart puanların elde edilmesi için) z puanı matematiksel bir puan dağılımı olup ortalaması "0" standart sapması "1" dir.

3. Norm dayanaklı puanlar toplanıp 5'e bölünerek ortalama alındı ve bu ortalama puanının üzerine z puanına çevrilmiş yaratıcı kuvvetler listesi puan türleri ilave edilerek toplam şekilsel yaratıcılık puanı hesaplandı.

4. Z puan dağılımının ortalaması "0" olduğundan ortalamanın altında kalan puanlar eksi değerli görünmektedir.

5. İstatistiki veriler toplam şekilsel yaratıcılık puanı ise standart puan türünden olduğundan formül seçiminde bu durum göz önüne alınarak analizler yapılmıştır.

OyunYAP'ın ebeveynler ve çocuklar üzerindeki etkililiğini değerlendirmek için deney ve kontrol grubundaki çalışma grubunun küçük olması sebebiyle parametrik olmayan karşılaştırma teknikleri kullanılmıştır.

Deneyssel çalışmada uygulanan parametrik olmayan karşılaştırma teknikleri aşağıda verilmiştir:

- Çalışma ve kontrol grubunun hem ön test puanlarının hem de son test puanlarının karşılaştırma analizlerinde Mann Whitney-U Testi ile ortalamlar karşılaştırılmıştır.
- Her bir grubun (çalışma ve kontrol) ön test-son test kıyasının yapılmasında Wilcoxon İşaretli Sıralar Testi, ile analiz edilerek karşılaştırılmıştır.

Deney grubundaki ebeveynler ile yapılan görüşmeler çalışmanın nitel kısmını oluşturmaktadır. Geçerlik ve güvenilirliği sağlayabilmek amacıyla nitel kısımda şu ilkeler temel alınmıştır; verilerin toplanması ve analizinde objektiflik, şeffaflık, iletişime açık olma, güven duyulabilirlik ve iç tutarlılık (Creswell, 2013). Nitel çalışmanın dış güvenilirliği kapsamında çalışma grubu, veri toplama ve analiz süreçleri ayrıntılı olarak tanımlanmıştır. İç güvenirliliğin sağlanması amacıyla veriler yorumsuz olarak sunulmuş, verilerin aynı araştırmacı tarafından toplanması, analizlerde başka araştırmacının görüş ve onayının alınması, analizlerin kavramsal çerçeve dâhilinde yapılmasına önem verilmiştir (Creswell, 2020). Bu doğrultuda nitel veriler tek araştırmacı tarafından toplanmış ancak analizinde ikinci bir araştırmacının da görüşlerine başvurulmuştur. Araştırmacılar arası güvenilirlik için aşağıda belirtilen formül kullanılarak araştırmanın güvenirliliği hesaplanmıştır:

$$\text{Güvenirlik (Uzlaşma) Yüzdesi} = \frac{\text{Görüş Birliği}}{\text{Görüş Birliği} + \text{Görüş Ayrılığı}} \quad \text{formül 1}$$

Bu formüle göre sonucun .80 ve üzeri düzeyde olması puanlayıcılar arası güvenirliliğin sağlanmış olduğunu göstermektedir (Miles & Huberman, 1994; Creswell, 2014). Ebeveynlerle yapılan görüşmelerde gönüllülük esas alınarak çalışılmıştır.

Nitel veriler içerik analizi yöntemleriyle çözümlenmiştir. İçerik analizi, belirli kurallara dayalı kodlamalarla bir metnin bazı sözcüklerinin daha küçük içerik kategorileri ile özetlendiği sistematik,

yenelenebilir bir teknik olarak tanımlanır (Büyüköztürk ve diğerleri, 2018). İçerik analizi metin veya metinlerden oluşan bir kümenin içindeki belli kelimelerin veya kavramların varlığını belirlemeye yönelik yapılır. Araştırmacılar bu kelime ve kavramların varlığını, anlamlarını ve ilişkilerini belirler ve analiz ederek metinlerdeki mesaja ilişkin çıkarımlarda bulunurlar (Büyüköztürk ve diğerleri, 2018). İçerik analizi ile insanların ya da grupların inançları, tutumları, değerleri ve düşünceleri ortaya çıkarılabilir (Stemler, 2001). İçerik analizinde verileri açıklayabilecek kavram ve ilişkilere ulaşmak hedeflenmiştir. İçerik analizi kapsamında tema ve alt temalar oluşturulmuş tablolar ile açıklanmıştır.

Bu çalışmada yarı yapılandırılmış görüşme protokolü ile deney grubunda yer alan 2'si baba 14'ü anne toplam 16 ebeveyn görüşmesinden elde edilen nitel verilerin analizlerine öncelikle görüşmelerin yazılı hale getirilmesiyle başlanmıştır. Araştırmacı ebeveynlerin izniyle 3 saat 52 dakika olarak kayıt altına aldığı görüşmeleri, yazılı metin belgesine dönüştürmüştür. Metin ile kayıtlar arasındaki uyumun kontrolü için kayıtlar tekrar dinlenmiştir. Verilerin analizinde ikinci bir kodlayıcı yer almıştır. Analiz işlemlerinde metinde geçen ifadelerden kodlar çıkarılmıştır. Araştırmacılar tarafından incelenen kodların ilişkili olanları aynı alt temalar altında toplanmıştır. Son olarak alt temalar arasındaki bağlantılar göz önüne alınarak temalara erişilmiştir. Temalar ve alt temalar tablolastırılmış ve toplanan veri setinden doğrudan alıntılarla desteklenmiştir. Yarı yapılandırılmış görüşme protokolünden elde edilen verilerin içerik analizine tabi tutularak çözümlenmesinin ardından bulgular yorumlanmıştır.

Bulgular

Çalışmada verilerden elde edilen bulgular araştırmanın alt problemlerinde yer aldığı sıralamaya göre verilmiştir.

Kontrol Grubunda Yer Alan Çocukların Torrance Yaratıcı Düşünce Testine Göre Ön Test ve Son Test Puanları Farklılaşmakta Mıdır?

Tablo 5. TYDT Ön Test- Son Test Puanlarının Kontrol Grupları Arasında Karşılaştırılması

Puan	Gruplar	N	$\bar{x}_{sıra}$	$\sum sıra$	z	p
Şekilsel Akıcılık	Azalan	6	5,33	32,00	-,46	,643
	Artan	4	5,75	23,00		
	Eşit	5				
Şekilsel Orijinallik	Azalan	10	8,25	82,50	-1,90	,058
	Artan	4	5,63	22,50		
	Eşit	1				
Başlıkların Soyutlanması	Azalan	13	7,88	102,50	-3,15	,002
	Artan	1	2,50	2,50		
	Eşit	1				
Zenginleştirme	Azalan	9	6,28	56,50	-2,11	,035
	Artan	2	4,75	9,50		
	Eşit	4				
Erken Kapamaya Direnç	Azalan	8	5,00	40,00	-2,09	,037
	Artan	1	5,00	5,00		
	Eşit	6				
Şekilsel Yaratıcılık	Azalan	11	7,82	86,00	-1,48	,140
	Artan	4	8,50	34,00		
	Eşit	0				

Tabloda görüldüğü üzere kontrol grubu Torrance Yaratıcılık Testi ön test- son test puanları arasında anlamlı bir farklılık olup olmadığını belirlemek için Wilcoxon işaretlenmiş sıralamalar analizi uygulanmıştır. Analiz sonucunda çocukların şekilsel akıcılık ($z=-.46$; $p=.643$), şekilsel orijinallik ($z=-1.90$; $p=.058$), şekilsel yaratıcılık ($z=-1.48$; $p=.140$) puanları için son test ortalamaları ile ön test ortalamaları arasındaki fark anlamlı bulunmamıştır. Öte yandan başlıkların soyutlanması ($z=-3.15$; $p=.002$), zenginleştirme ($z=-2.12$; $p=.035$), erken kapamaya direnç ($z=-2.09$; $p=.037$) puanları için ön test puanları son test puanlarından anlamlı şekilde yüksek bulunmuştur.

Deney Grubunda Yer Alan Çocukların Torrance Yaratıcı Düşünce Testine Göre Ön Test ve Son Test Puanları Farklılaşmakta Mıdır?

Tablo 6. TYDT Deney Grubu Ön Test- Son Test Puanları Arasındaki Karşılaştırmalar

Puan	Gruplar	N	$\bar{x}_{sıra}$	$\sum sıra$	z	p
Şekilsel Akıcılık	Azalan	2	5,25	10,50	-2,98	,003*
	Artan	14	8,96	125,50		
	Eşit	0				
Şekilsel Orijinallik	Azalan	1	1,00	1,00	-3,35	,001
	Artan	14	8,50	119,00		
	Eşit	1				
Başlıkların Soyutlanması	Azalan	2	2,50	5,00	-2,86	,004
	Artan	11	7,82	86,00		
	Eşit	3				
Zenginleştirme	Azalan	0	,00	,00	-3,53	,000
	Artan	16	8,50	136,00		
	Eşit	0				
Erken Kapamaya Direnç	Azalan	1	2,00	2,00	-2,26	,024
	Artan	7	4,86	34,00		
	Eşit	8				
Şekilsel Yaratıcılık	Azalan	1	2,00	2,00	-3,41	,001
	Artan	15	8,93	134,00		
	Eşit	0				

Tabloda görüldüğü gibi deney grubu TYDT ön test- son test puanları arasında anlamlı bir farklılık olup olmadığını belirlemek için Wilcoxon işaretlenmiş sıralamalar analizi uygulanmıştır. Analiz sonucunda çocukların şekilsel akıcılık ($z=-2.98$; $p=.003$), şekilsel orijinallik ($z=-3.35$; $p=.003$), başlıkların soyutlanması ($z=-2.86$; $p=.004$), zenginleştirme ($z=-3.53$; $p=.000$), erken kapamaya direnç ($z=-2.26$; $p=.024$), şekilsel yaratıcılık ($z=-3.41$; $p=.001$) puanları için son test ortalamaları ön test ortalamalarından anlamlı şekilde yüksek bulunmuştur.

Deney ve Kontrol Gruplarında Yer Alan Çocukların Torrance Yaratıcı Düşünce Testine Göre Son Test Puanları Arasında Farklılık Var Mıdır?

Tablo 7. TYDT Son Test Puanlarının Deney-Kontrol Grupları Arasında Karşılaştırılması

Puan	Gruplar	N	$\bar{x}_{sıra}$	$\sum sıra$	U	z	p
Şekilsel Akıcılık	Deney	16	22,41	358,50	17,50	-4,08	,000
	Kontrol	15	9,17	137,50			
Şekilsel Orijinallik	Deney	16	21,38	342,00	34,00	-3,41	,001
	Kontrol	15	10,27	154,00			
Başlıkların Soyutlanması	Deney	16	20,31	325,00	51,00	-2,80	,005
	Kontrol	15	11,40	171,00			
Zenginleştirme	Deney	16	21,94	351,00	25,00	-3,78	,000
	Kontrol	15	9,67	145,00			
Erken Kapamaya Direnç	Deney	16	18,97	303,50	72,50	-2,27	,023
	Kontrol	15	12,83	192,50			
Şekilsel Yaratıcılık	Deney	16	19,81	317,00	59,00	-2,41	,016
	Kontrol	15	11,93	179,00			

Tabloda görüldüğü üzere TYDT son test puanlarının deney ve kontrol grupları arasında karşılaştırılması için Mann Whitney-U analizi uygulanmıştır. Analiz sonucunda şekilsel akıcılık ($z=-4.08$; $p=.000$), şekilsel orijinallik ($z=-3.41$; $p=.001$), başlıkların soyutlanması ($z=-2.80$; $p=.005$), zenginleştirme ($z=-3.78$; $p=.000$), erken kapamaya direnç ($z=-2.27$; $p=.023$) ve şekilsel yaratıcılık ($z=-2.41$; $p=.016$) puanları için deney grubunun ortalamaları kontrol grubunun ortalamalarından anlamlı şekilde yüksek bulunmuştur.

Deney Grubu Ebeveynlerin OyunDE Ölçeği Ön Test- Son Test Puanları Arasında Farklılık Var Mıdır?

Tablo 8. OyunDE Ölçeği Puanları İçin Shapiro Wilk's Normallik Analizi

Puanlar	Deney Grubu				Kontrol Grubu			
	Öntest SW	p	Sontest SW	p	Öntest SW	p	Sontest SW	p
Oyunun Doğası	.80	.003	.72	.000	.64	.000	.75	.001

Oyun Pol. Savunuculuğu	.87	.031	.86	.022	.86	.021	.88	.054
Oyun Okur-yazarlığı	.86	.017	.82	.006	.82	.007	.84	.014
Oyuna Katılım	.94	.364	.90	.079	.82	.007	.93	.303
Oyunun Çeşitliliği	.93	.258	.84	.010	.94	.379	.88	.046
OyunDE Toplam	.93	.230	.93	.230	.84	.011	.88	.050

Tabloda görüldüğü üzere gerçekleştirilen Shapiro-Wilk's analizleri sonucunda deney grubu ön test için oyuna katılım, oyunun çeşitliliği ve OyunDE Ölçeği toplam; deney grubu son test için OyunDE Ölçeği toplam; kontrol grubu ön test için oyunun çeşitliliği, kontrol grubu son test için de oyuna Katılım puanlarına ait dağılımların normal dağılımdan anlamlı bir farklılığının olmadığı ($p>.05$) diğer tüm puanlar için de dağılımların normal dağılımdan anlamlı şekilde farklılaştığı ($p<.05$) saptanmıştır. Gerek merkezi limit teoremi gerek çarpıklık ve basıklık değerleri gerekse Shapiro analizleri birlikte değerlendirildiğinde puanlara ait dağılımların genel olarak normallik varsayımlarını karşılamadığına karar verilmiş ve karşılaştırma analizlerinde parametrik olmayan fark testleri tercih edilmiştir.

Kontrol Grubu Ebeveynlerin OyunDE Ölçeği Ön Test- Son Test Puanları Arasında Farklılık Var Mıdır?

Tablo 9. *OyunDE Ölçeği Kontrol Grubu Ön Test- Son Test Puanları Arasında Karşılaştırılması*

Puan	Gruplar	N	$\bar{x}_{sıra}$	$\sum sıra$	z	p
Oyunun Doğası	Azalan	5	4.50	22.50	-.64	.523
	Artan	3	4.50	13.50		
	Eşit	7				
Oyun Pol. Savunuculuğu	Azalan	6	6.50	39.00	-1.18	.238
	Artan	4	4.00	16.00		
	Eşit	5				
Oyun Okur-yazarlığı	Azalan	4	5.88	23.50	-.12	.905
	Artan	5	4.30	21.50		
	Eşit	6				
Oyuna Katılım	Azalan	3	6.00	18.00	-1.01	.314
	Artan	7	5.29	37.00		
	Eşit	5				
Oyunun Çeşitliliği	Azalan	2	1.50	3.00	-1.59	.112
	Artan	4	4.50	18.00		
	Eşit	9				
OyunDE Toplam	Azalan	3	8.00	24.00	-.18	.859
	Artan	6	3.50	21.00		
	Eşit	6				

Tabloda görüldüğü gibi kontrol grubu OyunDE Ölçeği ön test- son test puanları arasında anlamlı bir farklılık olup olmadığını belirlemek için Wilcoxon işaretlenmiş sıralamalar analizi uygulanmıştır. Analiz sonucunda oyunun doğası ($z=-.64$; $p=.523$), oyun politikaları savunuculuğu ($z=-1.18$; $p=.238$), oyun okur-yazarlığı ($z=-.12$; $p=.905$), oyuna katılım ($z=-1.01$; $p=.314$), oyunun çeşitliliği ($z=-1.59$; $p=.673$) ve OyunDE Ölçeği Toplam ($z=-.18$; $p=.859$) puanları için ortalamalar arasındaki farklılıklar anlamlı bulunmamıştır.

Deney ve Kontrol Grubu Ebeveynlerin OyunDE Ölçeği Son Test Puanları Arasında Farklılık Var Mıdır?

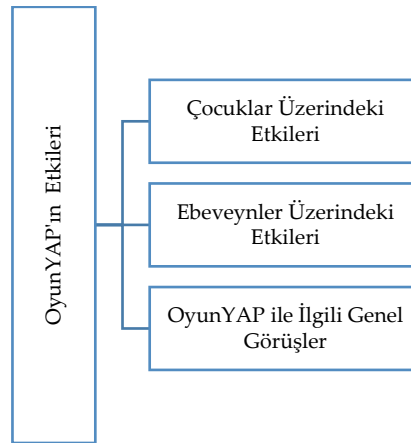
Tablo 10. *OyunDE Ölçeği Son Test Puanlarının Deney-Kontrol Grupları Arasında Karşılaştırılması*

Puan	Gruplar	N	$\bar{x}_{sıra}$	$\sum sıra$	U	z	p
Oyunun Doğası	Deney	16	17.38	278.00	98.00	-.91	.364
	Kontrol	15	14.53	218.00			
Oyun Politika Savunuculuğu	Deney	16	18.16	290.50	85.50	-1.38	.166
	Kontrol	15	13.70	205.50			
Oyun Okur-yazarlığı	Deney	16	16.63	266.00	110.00	-.41	.685
	Kontrol	15	15.33	230.00			
Oyuna Katılım	Deney	16	17.28	276.50	99.50	-.82	.411
	Kontrol	15	14.63	219.50			
Oyunun Çeşitliliği	Deney	16	17.06	273.00	103.00	-.69	.492
	Kontrol	15	14.87	223.00			
OyunDE Toplam	Deney	16	17.78	284.50	91.50	-1.13	.257
	Kontrol	15	14.10	211.50			

Tabloda görüldüğü üzere Oyun Dostu Ebeveyn Ölçeği son test puanlarının deney ve kontrol grupları arasında karşılaştırılması için Mann Whitney-U analizi uygulanmıştır. Analiz sonucunda oyunun doğası ($z=-.91$; $p=.364$), oyun politikaları savunuculuğu ($z=-1.38$; $p=.166$), oyun okur-yazarlığı ($z=-.41$; $p=.685$), oyuna katılım ($z=-.82$; $p=.411$), oyunun çeşitliliği ($z=-.69$; $p=.492$) ve OyunDE Ölçeği Toplam ($z=-1.13$; $p=.257$) puanları için ortalamalar arasındaki farklılıklar anlamlı bulunmamıştır.

Ebeveynlerin Uygulanan OyunYAP'a İlişkin Görüşleri Nelerdir?

Ebeveynlerle yapılan görüşmeler sonucu OyunYAP'ın çocuklar ve ebeveynler üzerinde etkileri olduğu, programın katkı sağladığı yönünde görüşlerini ifade etmişlerdir. Buradan hareketle OyunYAP'a ilişkin ebeveyn görüşleri; OyunYAP'ın çocuklar üzerindeki etkileri, ebeveynler üzerindeki etkileri ve programla ilgili genel görüşler temalaştırılmıştır. Elde edilen temalara ilişkin model Şekil 5'te sunulmuştur.



Şekil 5. Ebeveynlerin OyunYAP'a ilişkin görüşleri

Ebeveynlerle Ebeveyn görüşlerinden elde edilen temalara ilişkin alt temalar ve kategoriler oluşturulmuş tablo halinde sunulmuştur. Ebeveynlerle yapılan görüşmelerden alınan birebir alıntılar, "Ebeveyn 1" için "E1" şeklinde kodlanmıştır.

Ebeveynlerin OyunYAP'ın çocuklar üzerindeki etkilerine ilişkin görüşlerinden elde edilen alt temalar, kategoriler ve bunlara ilişkin frekans değerleri Tablo 11'de gösterilmiştir:

Tablo 11. Ebeveynlerin OyunYAP'a İlişkin Görüşleri ile İlgili Tema, Alt Tema, Kategori ve Frekansları

Tema	Alt Tema	Kategori	f
OyunYAP'ın Çocuklar Üzerinde Etkililiği	Farklı malzemelerle oyun kurma	Artık materyal	2
	Oyun Farkındalığı	Oyun	5
	Yaratıcı düşünme becerilerinin desteklenmesi	Yaratıcılık, Hayal gücü	6
OyunYAP'ın Ebeveynler Üzerinde Etkililiği	Çocukla kaliteli vakit geçirme	Birliktelik, paylaşım, zaman ayırma	9
	Oyunla ilgili farkındalık	Oyun oynama	8
	Yaratıcılıkla ilgili farkındalık geliştirme	Yaratıcılık	8
	Oyun yoluyla çocuğu tanıma	Anlama	7
OyunYAP'a ilişkin Ebeveynlerin Genel Görüşleri	Görüşler	Fayda sağlama	10
		Keşfetme	4
		Oyun tercihi	6
		Birlikte Eğlenme	8

Ebeveynlerle Deney grubundaki ebeveynlerin OyunYAP'ın çocuklar üzerinde etkiliği temasının; farklı malzemelerle oyun kurma, oyunun gücü, yaratıcı düşünme becerilerinin desteklenmesi şeklinde alt temaları olduğu görülmektedir. Programın çocukların gelişimine katkı sağlaması açısından etkili olduğu vurgulanmıştır. Tabloya göre ebeveynler çocuklarının program sayesinde en çok yaratıcı düşünme becerilerinin gelişiminin desteklendiğini ifade etmektedirler. Programa katılan ebeveynler çocuklarında oyunların, onların gelişimlerinde olumlu yönde katkı sunduğuna ilişkin gözlemlerini ifade etmektedirler. Ayrıca ebeveynler OyunYAP'dan sonra çocuklarının kendi oyuncaklarını ve oyunlarını oluşturduklarını, malzemeleri farklı şekillerde kullandıklarını ifade etmektedirler. Aşağıda ebeveynlerin gözlemlerinden

örnekler sunulmuştur:

E1: “(C.) nin kendisinin ürettiği bir oyun var. OyunYAP yaptıktan sonra oldu, çok mutlu oldu. Şişenin üzerindeki o bant şerit var ya, marka şeridi. Onu söktü, eliyle bir şey yaptı, ona şekil verdi. Anne, bu ne şekil sence dedi. Tam ilk şekil neydi hatırlamıyorum ama mesela kalp dedi. Benim yaptığım hepsini bildi, ben onunkileri bilemedim. Ama o benim yaptığım her şekli bildi.”

E2: “Sizin verdiğiniz proje kapsamında da biz (D.) ile sürekli şöyle; anne hadi oyun vakti, oynayalım.”

E10: “Hayal gücünü geliştirme açısından hikâye başlatmak, devam ettirmek, çok hoşuma gitti.”

E13: “OyunYAP tan sonra daha fazla resim yapmaya başladı. Havlu kâğıt rulolarından robot yaptı kendi kendine, bunu geliştirdi sanki eve gelen koliyle hayvan barınağı yaptı, üst üste koydu.”

Tablo 11’de görüldüğü üzere OyunYAP’ın ebeveyn üzerinde etkililiğine ilişkin temasının; çocukla kaliteli vakit geçirme, oyunla ilgili farkındalık, yaratıcılıkla ilgili farkındalık geliştirme, oyun yoluyla çocuğu tanıma alt temalarının olduğu görülmektedir. Alt temalarda yer aldığı üzere programın ebeveyn açısından etkili olduğu vurgulanmıştır. Ebeveynler program sayesinde en çok yeni şeyler öğrendiği ve çocuklarla birlikte kaliteli zaman geçirdiklerini belirtmektedirler. Programa katılan ebeveynler oyunla ilgili ve yaratıcılıkla ilgili farkındalıklarının arttığını ifade etmektedirler. Ayrıca ebeveynler programda yer alan oyunlar aracılığıyla çocuklarını daha iyi gözlemleyerek duygu ve düşüncelerini daha iyi anladıklarını belirtmektedirler. Ebeveynlerin bu görüşlere ilişkin ifadelerinden bazıları aşağıda sunulmuştur:

E1: “...OyunYAP daki oyunlar gibi oyunlarla o kadar mutlu olacaklarını bilememişim. Hep onlarla beraberim ama... Böylesi onları çok mutlu etti. Her gün beklediler. Ne zaman oynayacağız? Ne zaman oyun oynayacağız? Onlara ait bir zaman olduğunu fark ettiler. Oturup onlarla sohbet etmek bile daha etkiliymiş. Konuşuyoruz ama hep bir şey yaparken. O anlatıyor, ben dinliyorum, cevap veriyorum. Öyleydi yani. Özel zaman ayırınca daha çok mutlu oldular.”

E4: “OyunYAP’dan sonra oyunla ilgili farklı birçok şey gördük. Bizim oyun anlayışımız biraz kısıtlıymış demek ki. Daha geniş olduğunu daha farklı şeylerle de farklı oyunlar çıkabileceğini gördük.”

E5: “OyunYAP uygulamalarında da oyun oynadığımız diğer zamanlarda da çocuklarla kaliteli vakit geçirdiğimi düşünüyorum... Bazı oyunlarda daha çok keyif aldığımı gördüm.”

E6: “OyunYAP yönergelerinden bazıları hiç aklıma gelmezdi açıkçası. Orada okuyup onlara göre yaptığım zaman daha bir farkındalık kazandım. Hiç aklıma gelmeyen şeyler, aa bu da yapılabilirmiş, ondan sonrasında da... Bunun benzeri başka şeyler de aklıma geldi. Başka şeyler de yapılabilir. Oynadığım zaman gerçekten onunla yüzündeki o mutluluğu, birlikte bir şey yapmaktan gelen mutluluğu görünce çok seviyorum ben de.”

E7: “Aslında OyunYAP oyunlarını da oynadıktan sonra şunu anladım ki ne yer önemli ne malzeme önemli ne başka bir şey önemli. İstemekle ilgili. Yani eğlenmek iste, oynamak iste, her şeyle oynayabilirsin gibi bir algım oluştu. OyunYAP tan sonra oynamak için daha zaman yaratıyorum.”

E10: “Bizim için de çok faydalı oldu. Oyuna zaman ayırmayı öğrendik”

E11: “OyunYAP uygulamalarıyla birlikte oyunla ilgili düşüncelerimizde farklılık oldu aslında, böyle birebir, daha kaliteli vakit geçirdik. Hani sadece bir oyuncak alıyorsun, lego yapıyorsun... hani orada kâğıttan bak yap gibi oluyor. Ama OyunYAP ta daha çok duygu ve düşüncelerini geliştiriyor, hayal gücü gelişiyor ve daha birebir bir ilişki de oluyorsun.”

E12: “OyunYAP ile, beraber bir şeyler daha yapabileceğimizi gördük. Bazı oyunları hala oynuyoruz. Beş tane evden materyal seçiyorduk, onunla ilgili masal üretiyorduk. Ara ara yapıyoruz onu. Ebeveynler olarak çocukların oyunlarını desteklersek yani engellemezsek çocuklar çok yaratıcı olabiliyorlar.”

E13: “Çarşıftan çadır kurup içinde hikâye okuma keyifli oldu. OyunYAP’ı bizim için güzel oldu, kızım severek katıldı, ailecek farklı bir şey yapmış olduk bizim için güzel oldu ailecek birlikte daha fazla zaman geçirdik. “

Tablo 11’de OyunYAP’a ilişkin ebeveynlerin görüşleri alt temasında fayda sağlama, keşfetme, oyun tercihi, birlikte eğlenme olarak kategorilere ayrıldığı görülmektedir. Ebeveynler OyunYAP’da yer alan etkinliklere çocukların; her zaman, heyecanla, isteyerek ve zevkle katıldıklarını ifade etmişlerdir. Bununla birlikte, bazı oyun ve etkinlikleri daha çok tercih eden çocuklar olduğu görülmektedir. Bunlar resim yapma, öykü oluşturma, parkurlu oyunlar, boy ölçme, nesnelerle öykü oluşturma gibi çeşitli oyun ve etkinlikleri içermektedir. Ebeveynlerden üçü, çocuklarının oyun ve etkinliklerden sonra “oyun günlüğü”nde yer alan yönergeleri yapmak konusunda çok istekli olmadıklarıyla ilgili gözlemlerini paylaşmışlardır. Programın kendilerine ve çocuklarına birçok katkısı olduğunu ifade eden ebeveynlerin, görüşlerini açıklayan ifade örneklerine aşağıda yer verilmiştir:

E2: “Hadi hayallerimizi çizelim, hayallerimizi düşünelim. Hayallerimizi deftere yazalım. Sizin verdiklerinizde vardı ya. Hani şu şu

yazın, çizim, neler yaptınız bugün diye”.

E7: “Bazı oyunlar benim çocukluğumu çağrıştırdı. Çok hoşlanarak oynadığım oyunlar oldu. Onun da daha severek oynadığı tercih ettiği oyunları farkettim. OyunYAP tan çok memnun kaldım ve gerçekten herkeslere de anlattım bu bizim yaşadığımız deneyimi. Umarım başka birçok veli de bundan faydalanır.”

E9: “OyunYAP tan sonra resim yapmaktan çok hoşlanıyor. Aşırı bir ilgi oluştu OyunYAP’ından beri. Her fırsatta resim yapıyor. Yani bence resim ve boyamaya ilgisi daha çok arttı bu konuda. Keyif alıyor o etkinliklerden. Siz elini çizdirmişsiniz işte buradan bir figür üretin diye. Onu çok sevdi. Bir de aile fotoğrafı ve aile resmi ile ilgili etkinliği çok sevdi. Dördümüzü çok güzel çizmişti. (Y.) bak anne bu sensin, bu babam diyor.”

E10: “Program bana çok şey öğretti yani zaman ayırmam gerektiğini anladım, farkındalığımı arttırdı. Oyuna yönelmem gerektiğini, çocuklar için bunu yapmam gerektiğini anladım. Çünkü benim küçük bir oğlum daha var. Onun için de... yani benim için çok faydalı oldu. İyi ki de katılmışım diyorum. Çok mutluyum katıldığım için. Bize çok fazla şey kattı...”

Sonuç ve Tartışma

Bu araştırmanın amacı OyunYAP uygulanmasının okul öncesi çocukların yaratıcı düşünme becerileri üzerindeki etkisi ve OyunYAP’ın ebeveynlerin oyun dostu tutumları üzerindeki etkisini ortaya koymaktır.

Yapılan istatistiksel analizler sonucunda ulaşılan bulgular ışığında OyunYAP uygulamasının çocukların yaratıcı düşünme becerileri desteklediği söylenebilir. Deney grubundaki çocukların OyunYAP uygulamasından sonra, kontrol grubundaki çocukların puanlarına oranla anlamlı bir artış olduğu görülmektedir. Yaratıcı düşünme testinin alt boyutlarını oluşturan; şekilsel akıcılık, şekilsel orijinallik, başlıkların soyutlanması, zenginleştirme, erken kapamaya direnç puanlarının yükselmesi OyunYAP uygulamalarının etkili olduğunu göstermekte, böylelikle OyunYAP’ın çocukların yaratıcı düşünme becerileri puanlarını yukarıya taşıdığı söylenebilir. Yaratıcılık insanlarda var olan bir potansiyeldir (Çetingöz ve diğerleri, 2023) bu potansiyel uygun koşullarla desteklediğinde geliştirilebilir. Runco ve Jaeger’in (2012) ifade ettiği gibi yaratıcılık genel olarak yeni, orijinal, kullanışlı ve etkili ürünlerin üretilmesine yol açan bir süreç olarak tanımlanabilir. Yaratıcılığın “süreç” olarak değerlendirilmesinde (“Torrance Yaratıcı Düşünce Testleri” ve “Wallach-Kogan Yaratıcılık Testleri” gibi), ıraksak düşünme testleri ön plana çıkar. Bu testlerde, genel olarak bireylerin akıcılık, esneklik, orijinallik ve detaylandırma puanlarına bakılır (Ünal, 2024). Çocukların ilk oyunlarını ve yaratıcı eylemlerini aile ortamında gerçekleştirdikleri dikkate alındığında ebeveynlerin bu konudaki bilinçli yaklaşımlarının değeri tartışmasız çok önemlidir. OyunYAP içinde yer alan oyun ve oyun tabanlı etkinlikler ebeveynlere çocuklarıyla kuracakları etkili iletişim için geniş bir yelpazede yaratıcı düşünme becerilerini destekleyen örnekler sunmaktadır. Ayrıca oyun dostu yaklaşım prensiplerinin benimsendiği OyunYAP; çocuğa seçenek sunma, çocuğun seçimlerini destekleme, esnek yaklaşım sergileme, çocuğun oyun içinde liderliğini takip etme gibi özellikler sayesinde yaratıcılığın desteklenmesinde etkili olduğu düşünülmektedir.

Kontrol grubunda yer alan çocukların ön test- son test karşılaştırmalarında şekilsel akıcılık, şekilsel orijinallik ve şekilsel yaratıcılık puanları bir fark olmazken başlıkların soyutlanması, zenginleştirme ve erken kapamaya direnç alt puanlarının düşmesinde bu grupta bulunan çocukların, yaratıcılığı engelleyen durumlarla karşılaşmış olmaları ihtimal dâhilindedir. Bu araştırma çocukların yaratıcı düşünme becerilerini destekleme konusunda ebeveynlere bir farkındalık kazandırmayı da hedeflediğinden elde edilen bulgu bu ihtimaliyle değerlendirilmiştir. Deney grubu ebeveynlerle verilen aile eğitiminde ebeveynlere yaratıcılığı engelleyen durumların neler olduğu ve çocukların yaratıcı düşünme becerilerini destekleme konusunda farkındalık oluşturma yönüyle OyunYAP’ın etkili olduğu söylenebilir. Çevresel faktörlerin, çocukların bulundukları alanlar, içinde bulundukları ortamlar, çocukların yaratıcılıklarını besleyebildiği gibi bazen yaratıcılıkları konusunda cesaret kırıcı olabildiği görülmektedir (Kemple & Nissenberg, 2000; Yıldız Çiçekler & Aral, 2021). Yaratıcılığı destekleyen ortamlarda kullanılan materyallerin çocukların ilgisini, hayal gücünü canlı tutacak nitelikte olması ve bol miktarda olması önerilmektedir (Pekdoğan & Kanak, 2016; Salı, 2019). Yaratıcılığı engelleyen durumlarla ilgili farkındalığın olması ve çocukların kendilerini özgürce ifade edebildiği çevresel koşullar sunulması kişiler arası iletişim ve etkileşimi arttırdığından üretilen fikirler daha çok heyecan uyandıracaktır (Csikszentmihalyi, 1997). Bu nedenle yaratıcılığın teşvik edilmesi için uygun ortam sunulması konusunda ve yaratıcılığı engelleyen durumların farkında olmaları için ailelere bu tür

eğitimlerin verilmesi önerilmekte, bu yönüyle OyunYAP'ın etkili olduğu görülmektedir.

Deney ve kontrol gruplarında yer alan çocukların yaratıcı düşünce becerilerinin farklılığına ilişkin yapılan istatistiksel analizler sonucunda ulaşılan bulgular ışığında; OyunYAP'ın çocukların yaratıcı düşünme becerileri, şekilsel akıcılık, zenginleştirme alt boyutlarında oldukça yüksek bir etkiden söz edilebilir. OyunYAP içinde yer alan oyun ve oyun tabanlı etkinliklerin yaratıcı düşünme becerilerinin bu alt boyutlarını desteklediği görülmektedir. Yine OyunYAP uygulamalarının şekilsel orijinallik, başlıkların soyutlanması, erken kapamaya direnç alt boyutlarında ve şekilsel yaratıcılık puanlarının artmasında da yüksek etkili olduğu görülmektedir. Bu sonuçlara göre OyunYAP'ın çocukların yaratıcı düşünme becerilerini olumlu şekilde etki ettiği söylenebilir. Oyun temelli yaklaşımla hazırlanan, mekân ve zamanın esnek kullanımını (Davies ve diğerleri, 2013) öngören OyunYAP'ın, uygun malzemelerin kullanılmasını içeren önerilerle, çocukların yaratıcı beceri gelişimini destekleyen bir program özelliğinde olduğunu göstermektedir. Erken yıllarda gerçekleştirilen yaratıcılık temalı müdahale programları ve çocuklarla yapılan yaratıcı uygulamalar çocukların yaratıcılıklarını desteklemesi aynı zamanda sonraki yaratıcı gelişimlerini olumlu yönde etkilemesi nedeniyle önemlidir (Alfonso-Benlliure ve diğerleri, 2013; Dağlıoğlu, 2011).

Deney ve kontrol grubu ebeveynlerin "OyunYAP" öncesi ve sonrası OyunDE Ölçeği ön test ve son test puanları sonucunda OyunDE Ölçeğinin ön test puanlarının deney ve kontrol grupları arasında karşılaştırılmasında anlamlı bir fark çıkmaması bu grupların eşit olduğunu göstermektedir. Yapılan istatistiksel analizlerden elde edilen bulgular ışığında deney grubunda OyunDE Ölçek toplam puanının son test lehine anlamlı şekilde yüksek bulunduğu görülmektedir. Bu sonuçlar doğrultusunda OyunYAP'ın ebeveynlerin oyun dostu tutum geliştirmelerine olumlu bir yönde katkı sunduğu söylenebilir. Oyun dostu ebeveynlerin, oyunun çocukları üzerindeki olumlu etkisini bildiği ve oyununu gücü ile ilgili daha yüksek bir farkındalığa sahip olduğu söylenebilir. Oyunla ilgili politikaların geliştirilmesinde oyun dostu olan ebeveynlerin olumlu etkisinin olacağı düşünülmektedir.

Yapılan istatistiksel analizler sonucunda ulaşılan bulgulara göre, OyunDE Ölçeğinin ön test puanlarının deney ve kontrol grupları arasında karşılaştırılmasında istatistiksel olarak anlamlı bir fark görülmektedir. Bunun çalışma gruplarından elde edilen sayısal değerlerle ilgili olduğu düşünülebilir. Deney ve kontrol grupları karşılaştırırken bağımsız gruplar karşılaştırılır (Büyüköztürk ve diğerleri, 2018). Bu durumda hipotezler çift yönlü kurulur çünkü her iki yönde etkileri olabileceğini düşünmek gerekir. Ancak deney ve kontrol grupları kendi içlerinde ön test ve son testlerle karşılaştırıldığında hipotezler tek yönlü kurulur. Bu da anlamlılık için standart değerlerin farklı olmasına neden olur. Bağımsız gruplar karşılaştırırken kullanılan değerler, ilişkili grupların karşılaştırılmasında ön test- son test değerlendirmeleri bu değerlendirmelerin dışında değerlendirilmektedir. Dolayısıyla buradan elde edilen puanlar istatistiksel bir anlamlılık göstermemiştir. Ancak bulgular incelendiğinde deney grubu; OyunDE Ölçeğini tüm alt boyutlarında ve toplam puanlarında sıralar ortalamalarının, kontrol grubu sıralar ortalamalarının daha yüksek olduğu görülmektedir. Bu değerler uygulanan programın ebeveynlerin oyun dostu yaklaşımlarına olumlu anlamda bir etki oluşturduğu şeklinde yorumlanabilir.

Ebeveynlerin OyunYAP uygulamalarının kontrolü içi hazırlanan OyunYAP kontrol listesi için ön test ve son test betimsel puanlarına bakılmış; kontrol listesi son test aritmetik ortalaması puanlarının, ön test aritmetik ortalaması puanlarından daha yüksek olduğu görülmektedir. Kontrol listesinde madde bazında incelendiğinde ise aşağıda belirtilen maddelerin son test aritmetik ortalama puanlarının, ön test aritmetik ortalaması puanlarından yüksek olduğu görülmektedir; *Hangi durumların çocuğumun yaratıcılığını engelleyebileceğini bilirim, Çocuğumun yaratıcı düşünme becerilerini nasıl destekleyebileceğimi bilirim, Çocuğumun oyununa nasıl katılacağımı bilirim, Çocuğumun yaptığı etkinlikleri evde sergilemesi için fırsatlar yaratırım, Çocuğumun her gün dışarda oyun oynaması için fırsatlar sağlarım, Çocuğumun kendi oyuncaklarını yapması konusunda teşvik ederim, Artık malzemeleri (kağıt rulolar, kutular, kapaklar, ipler gibi) çocuğumun oyunlarında kullanma ihtimalini düşünerek saklarım, Çocuğumla birlikte oyun oynamak için fırsat oluştururum, Çocuğumu oyun oynayabileceği alanlar yaratmasına olanak sağlarım.* Maddelerin sıralamasında; son test aritmetik ortalama puanlarının, ön test aritmetik ortalaması puanlarından yükseklik oranına göre yukarıdan aşağıya doğru sıralamayla yazılmıştır. Buna göre ebeveynlerin çocukların yaratıcı düşünme becerilerini desteklemede ve oyun dostu olarak

çocukların oyunlarına katılmada farkındalıklarının arttığını OyunYAP uygulamaları ile ev ortamında oyuna fırsat veren düzenlemeler yaptıklarını söylemek mümkündür.

Deney grubundaki ebeveynlerin, OyunYAP'ın ebeveyn açısından etkililiğine ilişkin görüşleri ve deney grubundaki ebeveynlerin, OyunYAP'ın çocuklarının gelişimlerine sağladığı katkılarına dair görüşlerine ilişkin sonuçlar ve OyunYAP'da yer alan oyun ve etkinliklerin tercih edilme durumlarına ilişkin ebeveyn gözlem ve görüşlerini içeren sonuçlar aşağıda verilmiştir:

Çalışmaya katılan ebeveynler OyunYAP'ın kendileri açısından etkili olduğunu vurgulamışlardır. Ebeveynler OyunYAP sayesinde, en çok, yeni şeyler öğrendiklerini ifade etmektedirler. Aynı zamanda OyunYAP ile çocuklarıyla kaliteli zaman geçirdiklerini belirtmektedirler. Çocuklarıyla oyun oynamak için zaman ayırdıklarını ve programda yer alan oyunlardan aldıkları ilhamla kendi oyunlarını oluşturduklarını ifade etmektedirler. Programa katılan ebeveynler oyunla ilgili ve yaratıcılıkla ilgili farkındalıklarının arttığını da belirtmektedirler. Ömeroğlu ve Turla (2001) da ebeveynlerle birlikte yürütülen yaratıcı okulöncesi eğitim programının; çocuğun daha yaratıcı, ileriye görebilen, yeni ürünler yaratabilen ve çevresini kendi amaçları için yönlendirebilen özerk bir birey olarak yetişmesine katkı sağlaması yönüyle önemli bulduklarının belirtmişlerdir. OyunYAP'ın ebeveynlere çocuklarıyla evde ile oynayabilecekleri çeşitli oyunlar ve oyun tabanlı etkinlik önerileri içermesi bu yaklaşımla örtüşmektedir. Ayrıca ebeveynler programda yer alan oyunlar aracılığıyla çocuklarını daha iyi gözlemleyerek duygu ve düşüncelerini daha iyi anladıklarını belirtmektedirler. Hem çocuklar için hem de toplumun refahı için oyun kritik bir ihtiyaçtır. Bu nedenle, erken çocukluk programlarında oyunu günlük müfredatların ve öğretim stratejilerinin bir parçası olarak dâhil etmek için savunuculuk yapmak ve ısrar etmek gereklidir (Goldstein, 2012).

Ebeveynlerin çocuklarıyla birlikte geçirecekleri zamanlarda, rehberli oyun yaklaşımıyla çocuklarının yaratıcılıklarını da desteklemeyi hedefleyen bu programla; ebeveynlerin çocuklarıyla rahatça kullanabilecekleri etkili materyal desteği sağlanmıştır. Bununla birlikte OyunYAP'da ebeveynlere, çocukların oyunlarında evlerinde veya bulundukları çevrede olan eşya ve materyallerden nasıl yararlanabilecekleri konusunda fikir verebilecek ipuçlarına da yer verilmektedir. OyunYAP, oyunun en önemli özelliklerinden biri olan eğlence unsurunu tüm etkinliklerde nasıl yer alacağına dair fikirleri içermektedir. Eğlenceli oyunun insanlarda yaratıcılıkla ve dolayısıyla yenilikçilikle bağlantısı güçlüdür. Önemli kanıtlar, yeni fikirlerin ortaya çıkmasının, yeni bir fikrin faydalı bir şekilde uygulanmasından farklı bir zihniyet gerektirdiğini göstermektedir (Bateson & Martin, 2013). OyunYAP aynı zamanda rehberli oyun yaklaşımında ebeveynlerin kullanabilecekleri çeşitli stratejileri (merak uyandırma, seçenek sunma, sorular sorma gibi) içermektedir. Oyunun çocukların öğrenimine çeşitli faydalar sağlayabileceği göz önüne alındığında, oyun sırasında rehberliğin kullanılması özellikle değerli kabul edilir. Olumlu duygu, anlamlı bağlamlar, aktif katılım ve sosyal etkileşim gibi oyun sırasında sıklıkla mevcut olan çeşitli özellikler, çocukların öğrenmesi üzerinde kolaylaştırıcı bir etkiye sahip olabilir (Hirsh-Pasek ve diğerleri, 2020; Skene ve diğerleri, 2022; Zosh ve diğerleri, 2017). OyunYAP aile eğitimi ve katılımında yer verilen tüm içeriğin, OyunYAP e-kılavuzuyla ebeveynlere sunulmasının da programın etkililiğini arttırmada önemli faktörlerden biri olduğu söylenebilir.

Çeşitli oyun araştırmalarında da (PLAY WALES, 2024) ifade edildiği gibi çocuğun yaşantısında yer alan oyunun tüm formlarında; oyunun gücünün, çocuğun gelişiminde sihirli bir etkiye sahip olduğunu belirtmek gerekir. Ebeveynler, çocuklarının tüm gelişim alanlarında olduğu gibi yaratıcı düşünme becerilerini de büyülü etkiye sahip oyunla destekleyebileceklerini OyunYAP ile deneyimlemişlerdir. Böylelikle OyunYAP ebeveynlere oyunun çocukları için ne kadar önemli olduğunu kanıtlarını sunmuştur. Ebeveynler ve ebeveynlerin yaptıkları çocukların öğrenmesi üzerinde güçlü bir etkiye sahiptir (Butvilas & Kołodziejski, 2021; Özoğlu & Esen Çoban, 2024). Öğrenmeyi seven, yaratıcı ve duygusal açıdan sağlıklı çocuklardan oluşan bir nesil yaratmak istiyorsak, ebeveynlerin oyunun ne olduğu ve faydaları konusunda desteklenmeleri yararlı olacaktır (Eason & Ramani, 2020; Fisher ve diğerleri, 2008).

Bu araştırmanın sonuçları ışığında; öğretmenler aile eğitimi ve aile katılımı çalışmalarında oyunun gücünü yansıtan iş birliklerine yer verebilir. Oyun politikalarını içeren aile katılımlı projeler planlanabilir. Öğretmenler planlarında yaratıcı düşünme becerilerinin önemi konusunda ebeveynlerin farkındalıklarını

arttırmaya yönelik çalışmalara yer verebilir. Bu araştırmada geliştirilen OyunDE Ölçeğinin, alt boyutlarından olan “Oyun Politikaları Savunuculuğu”na ilişkin tarama modellenli çalışmalar yapılabilir. OyunYAP’ın ebeveynlerin evde uygulanması neticesinde çocuklarda yaratıcı düşünme becerilerini desteklemede etkili olduğu bulunmuştur. Öğretmenlerin bu programla eşzamanlı sınıfta uygulayacağı sınıf modelinin geliştirilmesi yeni bir araştırma konusu olabilir. Oyun politikalarının geliştirilmesinde, ebeveynlerin oyun savunucuları olarak bulunmaları önerilmektedir. Oyun pedagojisinin yaygınlaştırılmasında öğretmenlere yönelik hizmet içi eğitimler düzenlenebilir. Okul öncesi eğitimde oyun politikalarının geliştirilmesi ve uygulama alanlarını derinlemesine inceleyen yeni araştırmalar yapılabilir.

Yazarların Beyanı

Araştırmacıların katkı oranı beyanı: Bu araştırma birinci yazarın ikinci yazar danışmanlığında yürüttüğü “Oyun Dostu Ebeveyn Ölçeğinin Geliştirilmesi ve Oyun Dostu Yaratıcı Ebeveyn Programının Çocuk ve Ebeveyn Üzerindeki Etkisinin İncelenmesi” isimli doktora tezinden üretilmiştir.

Etik Kurul Kararı: Çalışmanın etik kurul izni İstanbul Aydın Üniversitesi Rektörlüğü Eğitim Bilimleri Etik Kurul Komisyonundan 30.12.2022 tarihli ve 2022/11 sayılı olarak alınmıştır. Anket ve araştırma uygulama izni 28.04.2023 tarihli ve 75237178 sayılı olarak İstanbul Valiliği İl Milli Eğitim Müdürlüğü’nden alınmıştır.

Çatışma beyanı: Yazarların kendi aralarında veya diğer kişi/kurum ve kuruluşlarla herhangi bir çıkar çatışması bulunmamaktadır.

Destek ve teşekkür: Bu araştırma için herhangi bir kurumdan finansal destek alınmamıştır. Araştırmada gönüllü olarak yer alan tüm katılımcılara teşekkür ederiz.

Kaynaklar

- Alfonso-Benlliure, V., Meléndez, J. C., & Garcia-Ballesteros, M. (2013). Evaluation of a creativity intervention program for preschoolers. *Thinking Skills and Creativity*, 10, 112-120. <https://doi.org/10.1016/j.tsc.2013.07.005>
- Alkuş, S., & Olgan, R. (2014). Pre-service and in-service preschool teachers' views regarding creativity in early childhood education. *Early Child Development and Care*, 184(12), 1902-1919. <https://doi.org/10.1080/03004430.2014.893236>
- Armutlulu, İ. H. (2008). *İşletmelerde uygulamalı istatistik*. Alfa Yayınları.
- Aslan, A. E. (2001). Torrance Yaratıcı Düşünce Testi'nin Türkçe versiyonu. *M.Ü. Atatürk Eğitim Fakültesi Eğitim Bilimleri Dergisi*, 14, 19-40.
- Atalay, A. (2023). *Yaratıcı ev ortamının ve yaratıcı düşünmeyi öğrenme motivasyonlarının çocukların yaratıcılıklarına etkisi* [Yayımlanmamış yüksek lisans tezi]. Trakya Üniversitesi.
- Bateson, P. P. G., & Martin, P. (2013). *Play, playfulness, creativity and innovation*. Cambridge University Press. <https://doi.org/10.1017/CBO9781139057691>
- Berkant, H. G., & Akıllı, N. (2015). Evaluation the levels of eight grade primary school students' critical thinking dispositions and creativity. In K. Koleva, I. Efe, R. Atasoy, E. & Z.B. Kostova (Eds.), *Education in the 21st century: Theory and practice* (pp.11-31). St. Kliment Ohridski University Press.
- Butvilas T., & Kołodziejski M. (2021). Creativity and parental involvement in early childhood education in the Reggio Emilia approach and philosophy. *Elementary Education in Theory and Practice*, 3(61), 103-112. <https://doi.org/10.35765/eetp.2021.1661.07>
- Büyüköztürk, Ş., Çakmak, E. K., Akgün, Ö. E., Karadeniz, Ş., & Demirel, F. (2018). *Bilimsel araştırma yöntemleri* (24. baskı). Pegem Akademi. <https://doi.org/10.14527/9789944919289>
- Cachoduran, S. S., & Özgen Topcuoğlu, Ü. I. (2024). Çağdaş sanatta yaratma süreci bağlamında "oyun kurmak". *Korkut Ata Türkiyat Araştırmaları Dergisi*, 14, 1505-1519. <https://doi.org/10.51531/korkutataturkiyat.1411657>
- Children's Access to Play in School (2019). *Children's access to play in school quality criteria the play-friendly school label*. https://playworkfoundation.org/wp-content/uploads/2018/11/Play-friendly-Schools_ME-Gloucestershire-5DEC18_Flyer_FINAL.pdf
- Creswell, J. W. (2013). *Qualitative inquiry ve research design choosing among five approaches*, SAGE Publications.
- Creswell, J. W. (2014). *Research design : qualitative, quantitative, and mixed methods approaches* (4th ed.). SAGE Publications.
- Creswell, J. W. (2020). *Eğitim araştırmaları: nicel ve nitel araştırmanın planlanması, yürütülmesi ve değerlendirilmesi* (Çev. Ed. Halil Ekşi). Edam Yayın.
- Csikszentmihalyi, M., (1997). Flow and the psychology of discovery and invention. *Harper Perennial*, 39, 1-16.

- Çetingöz, D., Bakırcı B., & Konur, Ö. (2023). Okul öncesi öğretmenlerinin yaratıcılığı geliştiren eğitim ortamları oluşturma deneyimlerinin incelenmesi. *Ege Eğitim Dergisi*, 24(3), 280-297. <https://doi.org/10.12984/eggeefd.1290916>
- Çil, B. (2008). *İstatistik*. Detay Yayıncılık.
- Dağlıoğlu, H. E. (2011). Erken çocukluk döneminde yaratıcılığın gelişimi ve desteklenmesi. *International Online Journal of Educational Sciences*, 3(2), 594-618.
- Davies, D., Jindal-Snape, D., Collier, C., Digby, R., Hay, P., & Howe, A. (2013). Creative learning environments in education-A systematic literature review. *Thinking Skills and Creativity*, 8, 80-91. <https://doi.org/10.1016/j.tsc.2012.07.004>
- Demirel, Ö. (2021). *Eğitimde program geliştirme* (30 Baskı). PegemA Yayıncılık.
- Duffy, B. (2006). *Supporting creativity and imagination in the early years*. (2nd ed.). McGraw-Hill Education.
- Eason, S. H, & Ramani, G. B. (2020). Parent-child math talk about fractions during formal learning and guided play activities. *Child Development*, 91, 546-562. <https://doi.org/10.1111/cdev.13199>
- Edeer, Ş. (2019). Okul öncesinde resmi (sanatı) oluşturan bazı elemanlar çocuk tarafından nasıl algılanır ve tasarlanır? H.T. Ünalın (Ed.), *Çocukta sanat eğitimi ve yaratıcılık içinde* (s.94-112). T.C. Anadolu Üniversitesi Yayını No: 2276
- Elkind, D. (2007). *The power of play: Learning what comes naturally*. Da Capo Press Lifelong Books.
- Englebright Fox, J., & Schirrmacher, R. (2015). *Art and creative development for young children* (8. Ed.) Cengage Learning.
- Fein, G. (1987). Pretend play: Creativity and consciousness. In P. Grolitz & J. Wohlwill (Eds.), *Curiosity, imagination and play* (pp. 281–304). Erlbaum.
- Fisher, R. K., Hirsh-Pasek, K., Golinkoff, R. M., & Glick Gryfe, S. (2008). Conceptual split? Parents' and experts' perceptions of play in the 21st century. *Journal of Applied Developmental Psychology*, 29(4), 305-316. <https://doi.org/10.1016/j.appdev.2008.04.006>
- Gizir Ergen, Z., & Köksal Akyol, A. (2012). Anaokuluna devam eden çocukların yaratıcılıklarının incelenmesi. *Kuramsal Eğitim Bilim Dergisi*, 5(2), 156-170.
- Goldstein, J. (2012). *Play in children's development, health and well-being*. Toy Industries of Europe. <https://www.ornes.nl/wp-content/uploads/2010/08/Play-in-children-s-development-health-andwell-being-feb-2012.pdf>
- Gray, P., Lancy, D., & Bjorklund, D. (2023) Decline in independent activity as a cause of decline in children's mental well-being: Summary of the evidence. *The Journal of Pediatrics*, 260, 113352. <https://doi.org/10.1016/j.jpeds.2023.02.004>
- Halat, Z., Dağlıoğlu, H. E., & İnce-Aracı, F. G. (2022). A validity and reliability study of the creativity-supporting home environment scale. *International Online Journal of Primary Education*, 11(1), 136-153. <https://doi.org/10.55020/iojpe.1053531>
- Hirsh-Pasek, K., & Hadani, H. (2020). *A new path to education reform: Playful learning promotes 21st-century skills in schools and beyond*. Policy Big Ideas Policy 2020 Brookings. <https://www.brookings.edu/tags/policy2020/>
- Holland, S., K. (2012). *Parental perceptions about the importance of play in the first three years* [Unpublished master thesis]. Victoria University of Wellington.
- Kemple, K. M., & Nissenberg, S. A. (2000). Nurturing creativity in early childhood education: Families are part of it. *Early Childhood Education Journal*, 28(1), 67-71. <https://doi.org/10.1023/A:1009555805909>
- Kim, K. H. (2006). Can we trust creativity tests? A review of the Torrance Tests of Creative Thinking (TTCT). *Creativity Research Journal*, 18(1), 3-14. https://doi.org/10.1207/s15326934crj1801_2
- Koslinski M. C., Gomes, R. C., Rodrigues, B. L. C., Andrade, F. M., & Bartholo, T. L. (2022). Home learning environment and cognitive development during early childhood education. *Educação & Sociedade*, 43, 1-24. https://doi.org/10.1590/es.249592_in
- Koyuncuoğlu, B. (2017). *Anasınıfına devam eden dört beş yaş çocukların yaratıcı düşünme becerilerine duyu eğitim programının etkililiğinin incelenmesi* [Yayımlanmamış doktora tezi]. Hacettepe Üniversitesi.
- Kwaśniewska, J. M., Gralewski, J., Witkowska, E. M., Kostrzewska, M., & Lebuda, I. (2018). Mothers' personality traits and the climate for creativity they build with their children. *Thinking Skills and Creativity*, 27, 13-24. <https://doi.org/10.1016/j.tsc.2017.11.002>
- Lieberman, J. N. (1977). *Playfulness its relationship to imagination and creativity*. Academic Press. <https://doi.org/10.1016/B978-0-12-449450-3.50011-4>
- Miles, M. B., & Huberman, A. M. (1994). *Qualitative data analysis: An expanded sourcebook*. (2nd ed.). Sage.
- Niran, Ş. (2024). *Oyun dostu ebeveyn ölçeğinin geliştirilmesi ve oyun dostu yaratıcı ebeveyn programının çocuk ve ebeveyn üzerindeki etkisinin incelenmesi* [Yayımlanmamış doktora tezi]. İstanbul Aydın Üniversitesi.
- Ömeroğlu, E., & Turla, A. (2001). Okulöncesi dönemde yaratıcılık eğitimi ve desteklenmesi. *Milli Eğitim Dergisi*, 151(3) 50-55.
- Özerbaş, M. A. (2011). Yaratıcı düşünme öğrenme ortamının akademik başarı ve bilgilerin kalıcılığı etkisi. *G.Ü. Gazi Eğitim Fakültesi*

Dergisi, 31(3), 675-705.

- Özoğlu, B., & Esen Çoban, A. (2024). Ebeveyn-çocuk ilişkisi ve çocukların psikolojik iyi oluşları arasındaki ilişkinin incelenmesi. *Abant İzzet Baysal Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 24(2), 850-869. <https://doi.org/10.17240/aibuefd.2024.-1352135>
- Pekdoğan, S., & Kanak, M. (2016). A qualitative research on active learning practices in pre-school education. *Journal of Education and Training Studies*, 4(9), 232-239. <https://doi.org/10.11114/jets.v4i9.1713>
- Pekkarakaş, E. (2020). *Sosyal bilimler enstitüsü eğitim programları ve öğretim anabilim dalı okul öncesi eğitim döneminde çocuklar için felsefe eğitiminin öğrencilerin yaratıcılık düzeylerine etkisi* [Yayımlanmamış yüksek lisans tezi]. İzmir Demokrasi Üniversitesi.
- Petrova, A. (2022). *Çocukluk döneminde çocuğu olan Özbek ve Türk annelerin oyuna yönelik görüşlerinin incelenmesi* [Yayımlanmamış yüksek lisans tezi]. Eskişehir Anadolu Üniversitesi.
- PLAY WALES. (2024). *Play deprivation: the causes and consequences for child development, and the potential of playwork*. Play Wales. www.play.wales
- PLAYBOARD. (2019). *Play for parents guide. Play Matters For Ages 0-18*. www.playboard.org
- Runco, M. A., & Jaeger, G. J. (2012). The standard definition of creativity. *Creativity Research Journal*, 24(1), 92-96. <https://doi.org/10.1080/10400419.2012.650092>
- Russ, S. W. (2003). Play and creativity: Developmental issues. *Scandinavian Journal of Educational Research*, 47(3), 291-303. <https://doi.org/10.1080/00313830308594>
- Russ, S. W. (2004). *Pretend play in childhood: Foundation of adult creativity*. American psychological association. <https://doi.org/10.1037/14282-000>
- Sak, U. (2018). *Yaratıcılık gelişimi ve eğitimi* (3. Baskı). Vize.
- Salı, G. (2019). Çocuklarda yaratıcılığın gelişimine ilişkin boylamsal bir araştırma. *Bolu Abant İzzet Baysal Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 19(4), 1574-1589. <https://doi.org/10.17240/aibuefd.2019.-520900>
- Samuelsson, I. P., & Carlsson, M. A. (2008). The Playing Learning Child: Towards a pedagogy of early childhood. *Scandinavian Journal of Educational Research*, 52(6), 623-641. <https://doi.org/10.1080/00313830802497265>
- Skene, K., O'farrelly, C., Byrne, E., Kirby, N., Stevens, Ec., & Ramchandani, P. G. (2022). Can guidance during play enhance children's learning and development in educational contexts? A systematic review and meta- analysis. *Child Development*, 93, 1162-1180. <https://doi.org/10.1111/cdev.13730>
- Stemler, S. (2001). An overview of content analysis. *Practical Assessment, Research & Evaluation*, 7(1), 17. <https://doi.org/10.7275/z6fm-2e34>
- Sumiyatı, S., Indriasih, A., & Sumaji, S. (2020). Life-skill based learning to improve early child creativity. *International Journal of Emerging Issues in Early Childhood Education*, 2(2), 73-82. <https://doi.org/10.31098/ijeiece.v2i2.213>
- Sutton-Smith, B. (1980). Children's play: Some sources of play theorizing. *New Directions for Child and Adolescent Development*, 1980(9), 1-16. <https://doi.org/10.1002/cd.23219800903>
- Torrance, E. P. (1962). *Guiding creative talent*. Prentice-Hall
- Tuğrul, B. (2017). Dünya oyunun gücünde uzlaştı şimdi bu gücü çocukların yararına kullanma zamanı: Hadi Türkiye... *Erken Çocukluk Çalışmaları Dergisi*, 1(2). 259-266. <https://doi.org/10.24130/eccd-jecs.196720171228>
- Tuğrul, B. (2018). Oyunun gücü. A.B. Aksoy (Ed.). *Çocuk ve oyun içinde* (s. 10-29). Hedef CS Basın Yayın.
- Ünal, G. (2024). İlk ve orta okul için yaratıcılık temelli bir uygulama önerisi. *Küllüye*, 5(1), 204-230. <https://doi.org/10.48139/aybuküllüye.1393326>
- Vygotsky, L.S. (1966). Play and its role in the mental development of the child. *Soviet Psychology*, 5(3), 6-18. <https://doi.org/10.2753/RPO1061-040505036>
- Weiler, S. O. (2020). *Joint pretend play at home: Parents and children as play partners*. <https://www.popatplay.org/post/parents-and-children-as-play-partners>
- Wiltz, N. W., & Fein, G. G. (2006). Play as children see it. In D. P. Fromberg & D. Bergen (Eds.), *Play from birth to twelve contexts, perspectives, and meanings* (2nd ed., pp. 127-139). Routledge.
- Yeşilyurt, E. (2020). Yaratıcılık ve yaratıcı düşünme: Tüm boyut ve paydaşlarıyla kapsayıcı bir derleme çalışması. *OPUS-Uluslararası Toplum Araştırmaları Dergisi*, 15(25), 3874-3915. <https://doi.org/10.26466/opus.662721>
- Yıldırım Polat, A. (2019). Okul öncesinde sanat eğitiminde yaratıcılık. H.T. Ünal (Ed.), *Çocukta sanat eğitimi ve yaratıcılık içinde* (ss. 124-145). T.C. Anadolu Üniversitesi Yayını No: 2276
- Yıldız Çiçekler, C., & Aral, N. (2021). An investigation of preschool children's creativity in terms of their courage value and competition. *Early Child Development and Care*, 192(15), 2455-2464. <https://doi.org/10.1080/03004430.2021.2017910>

- Yıldız, C., & Güney Karaman, N. (2017). Creativity and perspective taking in early childhood period. *Ankara University, Journal of Faculty of Educational Sciences*, 50(2) 33-58.
- Zosh, J. M., Hopkins, E. J., Jensen, H., Liu, C., Neale, D., Hirsh Pasek, K., Solis, S. L., & Whitebread, D. (2017). *Learning through play: a review of the evidence (white paper)*. The LEGO Foundation.

EXTENDED ABSTRACT

Introduction

The most important goal of education today is to raise individuals who can adapt to different conditions, but also think flexibly, uniquely and differently. In this context, the concepts of creative and critical thinking gain importance (Berkant & Akilli, 2015). Creative thinking is a skill that helps children solve problems in their daily lives and prepares them for life in the twenty-first century (Englebright Fox & Schirmacher, 2015). The existence of individuals with creative potential is among the most important values that enable a country to progress. For this reason, raising individuals who can establish new connections between events and facts, reveal different ways of thinking, and create productive and new perspectives is emphasized in today's education programs. When children are asked what they like to do the most, the answers given is the same; "playing games" (Samuelsson & Carlsson, 2008). From the perspective of children, play is voluntary and self-controlled, fun, active, spontaneous, free, unlimited, natural and self-initiated (Tuğrul, 2018; Wiltz & Fein, 2006). Fein (1987) saw play as a natural form of creativity (Russ, 2004). Play is at the center of innovation and creativity. One of the most important functions of play is creative expression. Parents are the most effective actors who are with their children throughout their growth journey, education and training experiences. Therefore, parents should be aware of their children's needs and join activities that will support their creative thinking skills in play environments with a play-friendly attitude so that their children can realize their developmental potential at the highest level, and this will enable them to be more conscious about this issue.

The focus of this study is to examine the effect of the "Play-Friendly Creative Parent Program" (PCPP) developed by the researcher on children and parents. In this context, the effect of PCPP on the creative thinking skills of 5-year-old children and the effect of PCPP on the play-friendly attitudes of parents constitute the aims of the study.

Method

The aim of this study was to investigate the effects of the implementation of the play-based creative PCPP program by parents on children's creative thinking skills by involving 5-year-old children attending preschool education and their parents. In this study, a mixed method was preferred, which allows the use of quantitative and qualitative data together. The sequential explanatory design, one of the mixed research approaches, was also used in the study. In the sequential explanatory design, quantitative data is collected first, followed by qualitative data to help explain and detail the quantitative results. These two data groups are then combined and interpreted in the discussion section (Creswell, 2020). In the implementation of PCPP by parents, the pre-test-post-test control group design, one of the quasi-experimental designs, was used (Büyüköztürk et al., 2018). After the training given by the researcher to the parents in the experimental group, the parents applied PCPP with their children at home.

Results

In light of the findings obtained as a result of the statistical analyses, it can be said that the PCPP application supports children's creative thinking skills. There was a significant increase in the scores of the children in the experimental group after the PCPP application compared to the scores of the children in the control group. Following the PCPP application, a significant increase was detected in the Torrance Creative Thinking Test (TCTT) scores of the children in the experimental group compared to the TCTT scores of the children in the control group. It was seen that PCPP applications were highly effective in increasing the scores of the sub-dimensions of TCTT, namely formal originality, abstraction of titles, resistance to premature closure, and formal creativity. Based on these results, it can be said that PCPP has a positive effect on the creative thinking skills of children.

In the light of the findings obtained from the statistical analyses, another result of the study was that the total score of the Play-Friendly Parent (PFP) Scale in the experimental group was significantly higher in favor of the post-test. In line with these results, it can be said that PCPP contributes positively to the development of play-friendly attitudes of parents. It can be said that play-friendly parents know the positive

effect of play on their children and have a higher awareness of the power of play.

Conclusion

With this program, which aims to support the creativity of children with a guided play approach during the time parents spend with their children, effective material support that parents can use with their children is provided. In addition, PCPP also includes tips that can give parents ideas on how children can use objects and materials at home or in their environment in their play. PCPP includes ideas on how to include the fun element, one of the most important features of play, in all activities. Fun play is strongly linked to creativity and therefore innovation in people. Considerable evidence shows that the emergence of new ideas requires a different mindset than the useful implementation of a new idea (Bateson & Martin, 2013). PCPP also includes various strategies that parents can use in the guided play approach (such as stimulating curiosity, offering options and asking questions). Considering that play can provide various benefits to children's learning, the use of guidance during play is considered particularly valuable. Various features that are frequently present during play, such as positive emotion, meaningful contexts, active participation, and social interaction, can have a facilitating effect on children's learning (Skene et al., 2022; Hirsh-Pasek et al., 2015; Zosh et al., 2017). It can be said that presenting all the content included in PCPP family education and participation to parents through the PCPP e-guide is also one of the important factors in increasing the effectiveness of the program.