



**T.C.**

**HİTİT ÜNİVERSİTESİ**

**LİSANSÜSTÜ EĞİTİM ENSTİTÜSÜ**

**BEDEN EĞİTİMİ VE SPOR ANABİLİM DALI**

**GELENEKSEL SOKAK OYUNLARININ 9-10 YAŞ ÇOCUKLARIN DİKKAT  
GELİŞİMİ ÜZERİNE ETKİSİNİN İNCELENMESİ**

**Yüksek Lisans Tezi**

**Asım DOĞRU**

**Çorum-2023**



**GELENEKSEL SOKAK OYUNLARININ 9-10 YAŞ ÇOCUKLARIN DİKKAT  
GELİŞİMİ ÜZERİNE ETKİSİNİN İNCELENMESİ**

**Asım DOĞRU**

**Lisansüstü Eğitim Enstitüsü  
Beden Eğitimi ve Spor Anabilim Dalı**

**Yüksek Lisans Tezi**

**Tez Danışmanı**

**Dr. Öğr. Üyesi Emrah YILMAZ**

**Çorum-2023**

Asım Doğru'nun "Geleneksel Sokak Oyunlarının 9-10 Yaş Çocukların Dikkat Gelişimi Üzerine Etkisinin İncelenmesi" isimli çalışması, 29/05/2023 tarihinde jürimiz tarafından Lisansüstü Eğitim Enstitüsü Beden Eğitimi ve Spor Anabilim Dalı Yüksek Lisans Tezi Olarak Kabul Edilmiştir.

Doç. Dr. Kurtuluş ÖZLÜ

.....

Dr. Öğr. Üyesi Emrah YILMAZ

.....

Dr. Öğr. Üyesi Fatih EVLİ

.....

Hitit Üniversitesi Lisansüstü Eğitim Enstitüsü Yönetim kurulunun ...../...../2023 tarih ve ..... Sayılı kararı ile Asım Doğru'nun Beden Eğitimi ve Spor Anabilim Dalında Yüksek lisans derecesi alması onanmıştır. ..../...../2023

...../...../2023

Prof. Dr. Muhammed Asif Yoldaş  
Lisansüstü Eğitim Enstitüsü Müdürü

## TEZ BİLDİRİMİ

Bu tezin içinde sunduđum verileri, bilgileri ve dokümanları akademik ve etik kurallar çerçevesinde elde ettiđimi; tüm bilgi, belge, deđerlendirme ve sonuçları bilimsel etik ve ahlak kurallarına uygun olarak sunduđumu; arařtırmada bana ait olmayan tüm veri, düşünce, sonuç ve bilgilere bilimsel etik kurallar geređi olarak eksiksiz şekilde uygun atıf yaptıđımı ve kaynak göstererek belirttiđimi beyan ederim.



Asım DOĐRU

Mayıs 2023

# GELENEKSEL SOKAK OYUNLARININ 9-10 YAŞ ÇOCUKLARIN DİKKAT GELİŞİMİ ÜZERİNE ETKİSİNİN İNCELENMESİ

Asım DOĞRU

ORCID: 0000-0001-5759-2607

HİTİT ÜNİVERSİTESİ

LİSANSÜSTÜ EĞİTİM ENSTİTÜSÜ

Yüksek Lisans Tezi

Mayıs 2023

## ÖZET

Bu araştırmanın amacı; 9-10 yaş çocuklara uygulanan 8 haftalık geleneksel sokak oyunlarının dikkat gelişimi düzeylerindeki değişime etkisinin incelenmesidir. Bu amaca uygun olarak D2 dikkat testi ve kişisel bilgi formu, Mersin şehrinin Tarsus ilçesinde bulunan Özel Kıvılcım İlkokulunda okuyan 20 deney, 20 kontrol grubu olmak üzere 40 kişiye uygulanmıştır. Deneysel model olarak deney kontrol gruplu öntest-sontest deseni iki aşamada uygulanmıştır. Araştırmada yöntem olarak nicel araştırma yöntemi kullanılmıştır. Araştırmada katılımcıların yaş ve cinsiyet olmak üzere demografik bilgileri alınmıştır. Araştırmada elde edilen bütün veriler kayıt altına alınarak SPSS 25 IBM (statistical package for the social sciences) paket programı yardımıyla değerlendirilmiştir. İstatistiksel analizlerde verilerin normallik dağılım testleri yapılmış olup, veriler ortalama ve standart sapmalar verilerek özetlenmiştir. Verilerin normal dağılım gösterip göstermediği Shapiro-Wilk normallik testi ile tespit edilmiştir. Deney ve kontrol grubu arasındaki farklılık için T testi kullanılmıştır. Grup içi karşılaştırmalarda ise paired sample t testi kullanılmıştır. Bu çalışmada hata düzeyi  $p>0,05$  olarak kabul edilmiştir. Araştırmamızda elde edilen verilere bakıldığında deney ve kontrol grubunun ön ve son testleri karşılaştırdığında, deney grubu lehine psiko-motor hızı (TN), sürdürülen dikkat (TN-E), odaklanmış dikkat (CP) değişkenlerinde anlamlı farklar elde edilmiştir ( $p<0.05$ ). Bu bağlamda çalışmamızda 9-10 yaş çocuklara uyguladığımız 8 hafta 32 saatlik geleneksel sokak oyunlarının, çocukların dikkat gelişimi üzerinde anlamlı ve pozitif bir etkisi olduğu görülmüştür.

**Anahtar Kavramlar:** Geleneksel sokak oyunları, D2 testi, Dikkat

**Bilim Kodu:** 130101

# THE EFFECTS OF TRADITIONAL STREET GAMES ON THE ATTENTION DEVELOPMENT OF 9-10 YEARS OLD CHILDREN

DOĞRU Asım

ORCID: 0000-0001-5759-2607

HITIT UNIVERSITY

Master of Science

May 2023

## ABSTRACT

The purpose of this research; The aim of this study is to examine the effect of 8-week traditional street games applied to children aged 9-10 on the change in attention development levels. In accordance with this purpose, the D2 attention test and personal information form were applied to 40 people, 20 of whom were in the experimental group and 20 in the control group, studying at Private Kivılcım Primary School in Tarsus, Mersin. As the experimental model, the pretest-posttest design with the experimental control group was applied in two stages. Quantitative research method was used as a method in the research. In the study, demographic information of the participants, including age and gender, was obtained. All data obtained in the research were recorded and evaluated with the help of SPSS 25 IBM (statistical package for the social sciences) package program. In statistical analyzes, normality distribution tests of the data were performed, and the data were summarized by giving the mean and standard deviations. Whether the data showed normal distribution or not was determined by the shapiro-wilk normality test. T test was used for the difference between the experimental and control groups. Paired sample t-test was used for in-group comparisons. In this study, the error level was accepted as  $p>0.05$ . Considering the data obtained in our study, when the pre-test and post-tests of the experimental and control groups were compared, significant differences were found in favor of the experimental group in terms of psycho-motor speed (TN), sustained attention (TN-E), and focused attention (CP) variables ( $p<0.05$ ). In this context, in our study, it was seen that traditional street games for 8 weeks and 32 hours, which we applied to children aged 9-10, had a significant and positive effect on the attention development of children.

**Key Terms:** Traditional street games, D2 test, Attention

**Science Code:** 130101

## TEŐEKKÜR

Bu arařtırmada, geleneksel sokak oyunlarının 9-10 yař çocukların dikkat geliřimi üzerine etkileri incelenmiřtir.

Arařtırmamda bana yol gsteren, danıřmanım sayın Dr. đr. yesi Emrah YILMAZ bařta olmak zere, zerimde emeđi olan tm hocalarıma ok teőekkr ederim.

Bugnlere ulařmama vesile olan, beni byten, yetiřtiren ve maddi manevi hi�bir desteđini esirgemeyen anne, babama ve her zaman kararlarımı destekleyen yanımda olan eřime ok teőekkr ederim.

Yksek lisans yaparken bana ders veren hocalarıma ve arařtırmamda bana yardımcı olan zel Kıvılcım İlkokulu bnyesinde bulunan tm grevlilere D2 dikkat testini cevaplayan kontrol grubu đrencilerine ve deney grubunda bizimle geleneksel sokak oyunları oynayan đrenci kardeřlerime ok teőekkr ederim.

Arařtırmamda bana desteklerini hi� esirgemeyen Mersin İl Emniyet Mdrlđne ve Tarsus Blge Trafik İstasyon Amirliđi bnyesindeki tm sıralı amirlerime ve grev arkadařlarıma ok teőekkr ederim.

zel Kıvılcım Beden Eđitimi ve Spor đretmeni Arman SUMANÇ hocama ok teőekkr ederim. Mert AYRANCI hocama ve son olarak deđerli byđm ađabeyim İzzet KARACA'YA ok teőekkr ederim.

Asım DOđRU

Mayıs 2023



## İÇİNDEKİLER

ÖZET.....	iv
ABSTRACT .....	v
TEŞEKKÜR.....	vi
İÇİNDEKİLER .....	vii
TABLolar DİZİNİ.....	x
RESİMLER DİZİNİ.....	xi
SİMGELER, KISALTMALAR.....	xii
GİRİŞ.....	1

### 1.BÖLÜM

#### GENEL BİLGİLER

1.1. Geleneksel Sokak Oyunları .....	5
1.1.1. Körebe .....	5
1.1.2. İstöp .....	5
1.1.3.Üçtaş.....	5
1.1.4. Simit (zıldır zumba).....	6
1.1.5. Yakan top .....	6
1.1.6. Çelik çomak.....	6
1.1.7. Kutu kutu pense .....	7
1.1.8. Köşe kapmaca .....	<i>Hata! Yer işareti tanımlanmamış.</i>
1.1.9. Misket.....	8
1.1.10. Sek sek.....	8
1.1.11. Dokuz aylık.....	8
1.1.12.Deve cüce.....	<i>Hata! Yer işareti tanımlanmamış.</i>
1.1.13. Mendil kapmaca .....	9
1.1.14 Çuval yarışı .....	9

1.2. Dikkat Kavramının Bilimsel Açıdan İncelenmesi ve Çocuklarda Dikkat.....	<b>Hata! Yer işareti tanımlanmamış.</b>
1.2.1. Dikkat kavramının terminolojik kökeni.....	10
1.2.2. Dikkat kavramının tarihsel süreç içerisinde gelişimi.....	10
1.2.3. Dikkat kavramının temel bileşenleri.....	11
1.2.4. Dikkat süreçleri.....	13
1.2.4.1. Uyarılma .....	14
1.2.4.2. Odaklanmış Dikkat .....	14
1.2.4.3. Sürdürülen Dikkat .....	15
1.2.4.4. Seçici Dikkat .....	15
1.2.4.5. Bölünmüş Dikkat .....	15
1.2.4.6. Aktif ve Pasif Dikkat .....	16
1.2.5. Dikkat eksikliği .....	<b>Hata! Yer işareti tanımlanmamış.</b>
1.2.6. Dikkat ve zekâ .....	<b>Hata! Yer işareti tanımlanmamış.</b>
1.2.7. Çocuklarda gelişim dönemleri ve dikkat.....	19
1.2.8. Dikkat, takım etkinlikleri ve oyunlarla dikkat.....	<b>Hata! Yer işareti tanımlanmamış.</b>
1.2.9. Dikkat ve öğrenme performansı arasındaki ilişki.....	22
1.2.10. Dikkat toplayamama durumu.....	23
1.2.11. Oyunlarla dikkat.....	<b>Hata! Yer işareti tanımlanmamış.</b>
1.3. Çocukların Gelişim Dönemleri.....	<b>Hata! Yer işareti tanımlanmamış.</b>
1.3.1. Bebeklik dönemi (0-2 yaş).....	<b>Hata! Yer işareti tanımlanmamış.</b>
1.3.2. İlk çocukluk (oyun) dönemi (3 - 6 yaş) .....	<b>Hata! Yer işareti tanımlanmamış.</b>
1.3.3. İkinci çocukluk dönemi (ilkokul) (7-11 yaş).....	26
1.3.4. Ergenlik dönemi (12 - 18 yaş).....	27
1.4. Sokak Oyunların Çocukların Gelişimine Etkileri.....	27
1.4.1. Sokak oyunların fiziksel gelişime etkisi .....	28

- 1.4.2. Sokak oyunların kültürel gelişime etkisi .....**Hata! Yer işareti tanımlanmamış.**
- 1.4.3. Sokak oyunların psikolojik gelişime etkisi.....**Hata! Yer işareti tanımlanmamış.**
- 1.4.4. Sokak oyunların dil gelişimine etkisi .....30
- 1.4.5. Sokak oyunların psiko- motor gelişimine etkisi ....**Hata! Yer işareti tanımlanmamış.**
- 1.4.6. Sokak oyunların duygusal gelişime etkisi .....**Hata! Yer işareti tanımlanmamış.**
- 1.4.7. Sokak oyunların zihinsel gelişime etkisi .....**Hata! Yer işareti tanımlanmamış.**
- 1.4.8. Sokak oyunların sosyal gelişime etkisi .....**Hata! Yer işareti tanımlanmamış.**

## 2.BÖLÜM

### MATERYAL VE YÖNTEM

- 2.1. Araştırma Modeli.....**Hata! Yer işareti tanımlanmamış.**
- 2.2. Araştırma Grubu ve Örneklem.....**Hata! Yer işareti tanımlanmamış.**
- 2.3. Sokak Oyunlarının Oynatılması.....**Hata! Yer işareti tanımlanmamış.**
- 2.3.1. Isınma.....**Hata! Yer işareti tanımlanmamış.**
- 2.3.2. Sokak Oyunlarının Oynatılması ve Programı.....**Hata! Yer işareti tanımlanmamış.**
- 2.4. Veri Toplama Araçları.....**Hata! Yer işareti tanımlanmamış.**
- 2.4.1. D2 Dikkat Testi .....33
- 2.4.2. Kişisel Bilgi Formu .....**Hata! Yer işareti tanımlanmamış.**
- 2.4.3. Bilgilendirilmiş Gönüllü Olur Formu.....**Hata! Yer işareti tanımlanmamış.**
- 2.5. İstatistiksel Analiz.....**Hata! Yer işareti tanımlanmamış.**

### 3. BÖLÜM BULGULAR

3.1. İstatistiksel Bulgular.....	35
<b>TARTIŞMA, SONUÇ VE ÖNERİLER .....</b>	<b>38</b>
<b>KAYNAKÇA .....</b>	<b>44</b>
<b>EKLER .....</b>	<b>50</b>
<b>EK-1 Etik Kurul Onayı .....</b>	<b>50</b>
<b>EK-2 Kişisel Bilgi Formu .....</b>	<b>51</b>
<b>EK-3 D2 Dikkat Testi Norm Tablosu .....</b>	<b>51</b>
<b>EK-4 D2 Dikkat Testi .....</b>	<b>52</b>
<b>EK-5 Örnek Uygulanmış D2 Dikkat Testi .....</b>	<b>52</b>
<b>EK-6 Bilgilendirilmiş Gönüllü Olur Formu .....</b>	<b>53</b>
<b>ÖZGEÇMİŞ .....</b>	<b>54</b>

#### TABLolar DİZİNİ

Tablo	Sayfa
<b>Tablo 2.1.</b> Araştırmaya katılan bireylerin demografik değişkenlerine göre dağılımları.... Hata! Yer işareti tanımlanmamış.	
<b>Tablo 2.2.</b> Sokak Oyunları Uygulanma Tablosu.....Hata! Yer işareti tanımlanmamış.	
<b>Tablo 2.3.</b> Araştırmaya Katılan Bireylere İlişkin Verilerin Normallik TestiHata! Yer işareti tanımlanmamış.	
<b>Tablo 3.1.</b> Araştırmaya Katılan Bireylerin Ön Test Değerlerinin Deney ve Kontrol Grubu Bakımından Karşılaştırılması .....	Hata! Yer işareti tanımlanmamış.
<b>Tablo 3.2.</b> Araştırmaya Katılan Bireylerin Son Test Değerlerinin Deney ve Kontrol Grubu Bakımından Karşılaştırılması .....	Hata! Yer işareti tanımlanmamış.
<b>Tablo 3.3.</b> Araştırmaya Katılan Bireylerin Ön Test – Son Test Değerlerinin Deney Grubu Bakımından Karşılaştırılması .....	Hata! Yer işareti tanımlanmamış.
<b>Tablo 3.4.</b> Araştırmaya Katılan Bireylerin Ön Test – Son Test Değerlerinin Kontrol Grubu Bakımından Karşılaştırılması .....	<b>37</b>

## RESİMLER DİZİNİ

**Resim**

**Sayfa**

**Resim 1.1.** Yakan Top.....7

## SİMGELER, KISALTMALAR

### Simgeler

n	Toplam kişi sayısı
$\bar{x}$	Aritmetik ortalama
ss	Standart sapma
p	Anlamlılık

### Kısaltmalar

TN: Toplam test puanı (testte 14 satırın oluşturduğu 47 figürden her satırda işaretlenen son figür sayısı ile birlikte 14 satırın toplamı)

E1: Testte işaretlenmeden atlanılan doğru sayısı

E2: Testte işaretlenen yanlış sayısı

E: Testte İşaretlenmeden atlanılan doğru sayısı ve işaretlenen yanlış sayısının toplama

TN-E: Testte işaretlenen son figür sayılarının toplamından, testte yapılan yanlışların (E1+E2) çıkarılmasıyla elde kalan değer.

CP: Testte işaretlenen toplam doğru sayısı

FR: Salınım, 14 satırının işaretlenen son figür sayılarının en düşüğü ile en yükseğı arasındaki fark

DEHB: Dikkat eksikliği hiperaktivite bozukluğu

TDK: Türk Dil Kurumu



## GİRİŞ

Doğduğumuz andan itibaren oyun oynamaya başlarız. Hayatı ilk tanıma ve öğrenme süreci oyunla başlar ve oyun yaratıcılıkla eş anlamlıdır. Geleneksel sokak oyunlarımız ise bizlerin geçmişten günümüze hatta geleceğimize aktarmamız gereken kültürel bir mirastır ve genellikle iyi vakit geçirmemizi sağlayan, eğlendirici ve eğitici etkinliklerdir. Oyun, en basit haliyle "yetenek ve zekâ geliştirici, belirli kuralları olan, iyi vakit geçirmeye yarayan eğlence" olarak açıklayabiliriz (Talu ve Yüzbaşıoğlu, 2020). Çocuğun yaşamındaki oyunun, yetişkin birinin yaşamındaki etkinlik ve çalışma kadar temel bir önemi vardır. Çocuk oyunda nasılsa, büyüdüğü zaman çalışırken de öyle olacaktır. Bu nedenle gelecekteki kişiliğin eğitimi her şeyden önce oyun içerisinde gerçekleşir. Ve bu yüzden oyun çocuğun gelişimi üzerine önemli bir olgudur (Yamaner, 2001).

Dikkat ise bütün duygu düşünce gücünü bir nokta, bir konu üzerinde yoğunlaştırma yoğunlaşma gücü (Uluç ve Akçakoyun, 2022). Hayatımızda bu denli önemli gücümüzü, olumlu ve olumsuz etkileyen birçok unsur vardır. Tarih boyunca bilimin de gelişmesi ile bu gücümüzü daha etkili ve verimli kullanmak, geliştirmek adına birçok bilimsel araştırma yapılmış ve yapılmaya devam etmektedir. Daha önce yapılan araştırmalar incelendiğinde dikkat üzerinde çeşitli araştırmalar yapıldığı göze çarpmıştır. Dikkatle ilgili yapılan çoğu araştırmanın (DEHB) Dikkat eksikliği ve hiperaktivite ile alakalı olduğu saptanmıştır. Dikkat geniş bir kavram olduğu aşikâr olup, dikkati de etkilen birden fazla unsur olduğu gözlemlenmiştir. Bunlara değinecek olursak (zekâ düzeyi, algı ve bellek düzeylerinin işleyişi, yorgunluk, başarısızlık endişesi, ısı, ışık, ses, güdülenme, beslenme eksikliği, zihinsel ve psikolojik sorunlar, motivasyon) gibi birçok unsurunda kişinin dikkati üzerinde etkisi vardır (Kaymak Özmen S., 2010).

Dikkat üzerine yapılan araştırmalar incelediğimizde ise masa tenisi oynayan çocuklarla oynamayan çocukların karşılaştırıldığı bir araştırmada deney gurubuna uygulanan masa tenisi egzersizlerinin çocukların dikkat gelişimlerine pozitif yönde etki ettiği kontrol grubuyla ön test son test yoluyla test edilmiş olup, masa tenisinin dikkat gelişimi üzerinde olumlu bir etkisinin olduğu saptanmıştır (Pişkin ve Alpay, 2019).

Başka bir çalışmada spor yapma süresi diğerlerine göre daha fazla olan öğrencilerin bazı dikkat istatistikleri puanlarının anlamlı bir biçimde iyi olduğu gözlemlenmiştir. Bu veriler ışığında sporun dikkat üzerinde olumlu bir etkisinin olduğu söylenebilir (Çağlar ve Koruç, 2006).

Yapılan başka bir araştırmada ise fiziksel aktivitelerin öğrencilerin fiziksel ve sağlıksal açıdan gelişimleriyle buna ilaveten dikkatleri üzerinde önemli katkıları olduğu görülmüştür (İbiş, Aka, Kurt ve Aktuğ, 2021).

14- 15 yaş grubu golf sporu yapan bireylerin dikkat düzeylerinin incelenmesi amacıyla yapılan çalışmada, deney grubu ve kontrol grubu ön test son test değerlerine ilişkin bir karşılaştırma yapıldığında deney grubuna uygulanan golf sporu egzersizlerinin bireylerin dikkat düzeylerini olumlu yönde etkilediğini göstermiştir (Tunç, 2013).



Oyunsal içerikli eğitim 2 programlarının öğrencilerin dil ve dikkat becerilerini geliştirdiğini gözlemlemiştir (Renk, İbiş ve Aktuğ, 2019).

Dikkat eksikliği bulunan çocuklarda oynatılan oyun teknikleri ile dikkatleri arasında olumlu yönde değişiklikler meydana geldiği gözlemlenmiştir. Oryantring eğitiminin çocukların kısa süreli bellek, dikkat ve dikkatin alt parametrelerinden dikkatin sürdürülebilirliği, odaklanma üzerinde olumlu etkisi olduğunu saptamıştır (Atakurt, Şahan ve Erman, 2017).

**Araştırmanın Amacı;** günümüzde sokaklarımızdan izi kaybolmaya başlayan oyunlarımızı anımsayarak bu oyunlarımızın 9-10 yaş çocuklarımızın dikkat gelişim düzeyleri üzerine etkilerini belirlemeye yöneliktir. Bu amaç doğrultusunda kontrol ve deney grubu üzerinde ön test son test araştırma deseni kullanılmış olup, istatistiksel veriler d2 dikkat testi yardımıyla elde edilmiştir. Elde edilen verilerin değerlendirilmesinde ve hesaplanmasında SPSS 25 IBM paket program kullanılmıştır. Araştırmamızda birinci bölümde genel bilgilere yer verilmiştir. İkinci bölümde ise materyal ve kullanılan araştırma yönteminden bahsedilmiştir. Üçüncü bölümde araştırmamızda elde edilen bulgular, son bölümde ise tartışma, sonuç ve önerilerle yer verilmiştir.

**Araştırmanın Önemi;** Literatürü taradığımızda dikkat üzerinde çeşitli araştırmalar yapıldığı göze çarpmıştır. Dikkat geniş bir kavram olduğu aşikâr olup, dikkati de etkileyen birden fazla unsur vardır. Bunlara değinecek olursak (yorgunluk, beslenme eksikliği, zihinsel ve psikolojik sorunlar, isteklendirme) gibi birçok unsurunda kişinin dikkati üzerinde etkisinin olduğu görülmektedir. Geleneksel sokak oyunlarımız, geçmiş nesillerimizin hayatını kurgularken önemli bir etmen olmuş ve sokaklarda bu oyunlar aracılığıyla hem vakitlerini dolu dolu geçirmiş hem de karakterlerini, hayatlarını bu oyunlardan elde ettikleri tecrübelerle şekillendirmişlerdir. Oyun sadece oyun olmamakla birlikte çocuk ve gençlerimize içerisinde birçok anlam (liderlik etme, takımca hareket etme, görev dağılımı, uyum, iletişim, yeni yollar arama, çözüm bulma, zaman kullanımı) ve benzeri sayabileceğimiz hayatımızın hemen hemen her alanında önemli sayılabilecek birçok unsuru, değeri oyun sayesinde öğreniriz. Bu araştırma ışığında geleneksel sokak oyunlarının 9-10 yaş çocukların dikkat gelişimlerine etkilerinin incelenmesi elde edilecek veriler ışığında aileler ve toplumun bilinçlendirilerek dikkat gibi değerli bir unsurumuzun önemi ve gelişimi hususunda bilimsel verilerle yönelimlerinin sağlanabilmesi açısından oldukça önemlidir.

**Bu Araştırmanın Problemi;** Geleneksel sokak oyunlarının 9-10 yaş çocukların dikkat gelişimi düzeyleri üzerinde etkisi var mıdır?

### **Alt Problemler**

- 1- Sokak oyunlarının 9-10 yaş çocukların psiko-motor hızı (TN) üzerine etkisi var mıdır?
- 2- Sokak oyunlarının 9-10 yaş çocukların seçici dikkati (E1) üzerine etkisi var mıdır?
- 3- Sokak oyunlarının 9-10 yaş çocukların öğrenme güçlüğü (E2) üzerine etkisi var mıdır?
- 4-Sokak oyunlarının 9-10 yaş çocukların bölünmüş dikkati (E) üzerine etkisi var mıdır?
- 5- Sokak oyunlarının 9-10 yaş çocukların sürdürülen dikkat (TN-E) üzerine etkisi var mıdır?
- 6- Sokak oyunlarının 9-10 yaş çocukların konsantrasyonu odaklanmış dikkati (CP) üzerine etkisi var mıdır?
- 7- Sokak oyunlarının 9-10 yaş çocukların dikkat salınımı (FR) üzerine etkisi var mıdır?

### **Araştırmanın Sınırlılıkları**

- 1- Araştırma 9-10 yaş arasındaki 20 deney 20 kontrol olmak üzere toplam 40 kişi katılmıştır.
- 2- Araştırmamız D2 dikkat testi ölçme araçları kullanılmıştır.
- 3- Araştırmamız 8 hafta haftada 2 gün geleneksel sokak oyunları oynatılmıştır.
- 4- Araştırmamızda gerekli donanım, materyal ve oyun alanı eksikliğinden dolayı 8 haftada toplam 12 oyun oynatılabilmektedir.
- 5- Araştırmamız gönüllü deney grubu öğrencilerine haftada 4 saat olmak üzere 8 haftada toplam 32 saat oyun oynatılması ile sınırlıdır.
- 6-Yapılan araştırmada günümüzde 50-60 civarı geleneksel sokak oyunu olduğu varsayılmakta olup, araştırmamız 12 oyun oynatılması ile sınırlıdır.

### **Sayıtlar**

- 1- Araştırma gruplarındaki öğrencilerin (deney, kontrol) ölçümler süresince kapasitelerini maksimum seviyede kullandıkları varsayılmıştır.
- 2- Seçilen örneklemin evreni temsil ettiği varsayılmıştır.
- 3- Deney grubundaki öğrencilerin oynatılan oyun süresince kapasitelerini en üst seviyede kullandıkları varsayılmıştır.
- 4- Testler esnasında araştırma gruplarındaki öğrencilerin (deney, kontrol) herhangi bir rahatsızlığın (uykusuzluk, yorgunluk, aç bulunma hali, hastalık) ve benzeri dikkatlerini olumsuz yönde etkileyecek durumda bulunmadıkları varsayılmıştır.

## **Tanımlar**

**Dikkat:** Duygularla düşünceyi bir şey üzerinde toplama yoğunlaştırabilme gücüdür. İstemsiz Uyanıklık, uyanık davranma, hali ilgi ve özen (Talu ve Yüzbaşıoğlu, 2020).

**Psiko-motor hızı (TN) :** Psiko-motor gelişim bireyin organlarının işleyişini, denetimi altına almada gösterdiği becerikliliğin artmasıdır (Orhan ve Ayan, 2018).

**Seçici Dikkat (E1) :** Bu sürdürülen dikkate benzer, ama dikkatin seçili hedeften uzaklaşmasına direnmeyi de içerir. (Tarhan, 2019).

**Öğrenme Güçlüğü (E2) :** Özgül öğrenme güçlüğü dinleme, konuşma, basit okuma, anlama, aritmetik hesap yapma, matematiksel mantık kurma ve yazılı anlatımda bozulma ile giden bir takım basit işlevlerde bozulmayı ifade eder (Asfuroğlu ve Fidan, 2016).

**Bölünmüş Dikkat (E) :** Aynı anda farklı uyarılardan alınan birden çok görevi yerine getirebilme becerisidir (Şahin, 2013).

**Sürdürülen dikkat (TN-E) :** Bir olay veya eylemle uzun süre ilgilenebilme kabiliyetidir. Başka bir deyişle uyarılma durumunun uzun süre sürdürülmesi demektir. Sürdürülen dikkat bir iş üzerinde uzun süre çalışmamızı ve odaklanmış bir şekilde dikkatimizi sürdürmemizi sağlar. (Bıyıklı, Işık ve Doğan, 2020).

**Odaklanmış Dikkat (CP) :** Konsantre olarak, dikkatimizi belirli bir süre boyunca bir uyaranda sabitleme, yoğunlaştırma ve odaklama becerisidir (Yılmaz, 2012).

**Dikkat salınımı (FR) :** Dikkat dağılması şaşırma ve yanılma olarak adlandırılabilir (Kula ve Sürücü, 2019).

## 1.BÖLÜM

### GENEL BİLGİLER

Bu bölümde araştırmada ele alınan ögelere yönelik genel bilgilere yer verilmiştir.

#### 1.1. Geleneksel Sokak Oyunları

Zaman zaman oyuncaklarda kullanılabilen, şarkılar gibi unsurlarında yer aldığı toplumun milli ve manevi değerlerini içinde barındıran, uzun bir geçmişe sahip, temelde toplumun değerlerini taşıyıp bölgelere göre ufak tefek farklılıklar (isim, kullanılan materyal ve benzeri) gösterebilen, çocuğun farklı gelişim alanlarına katkısı bulunan kendine özgü oyunlardır (Sümbüllü ve Altınışik, 2016). Genellikle sokaklarda oynanan, belirli kuralları olan geçmişten günümüze bozulmadan aktarılmış kültürel mirasta olarak görülen etkinlikler, oyunların tümüdür. Tam sayısı bilinmemekle birlikte günümüzde yaklaşık 50-60 adet geleneksel sokak oyunu olduğu tahmin edilip varsayılmaktadır (Kahya, Canlı ve Demirarslan, 2020).

##### 1.1.1. Körebe

Sokak oyunları denildiğinde akla ilk gelen oyunlardan olan körebe; oyuncular arasından bir kişinin ebe olması ile başlar. Ebe olan kişiye körebe adı verilir. Körebenin gözleri mendil ya da eşarp gibi bir eşya ile etrafı göremeyecek şekilde tamamen kapatılır. Körebe oynatılacak alan uygun hale getirilmelidir. Ebe olan kişiye zarar verecek eşyalar ortamdan kaldırılmalıdır. Körebe duyduğu sesler ve hisleri doğrultusunda diğer oyunculardan birini ebelemeye çalışır. Gözleri kapalı şekilde yakaladığı kişi ebe olur, körebe oyununda herhangi bir süre gözetilmemektedir (Kasapoğlu Akyol ve Kutlu, 2020).

##### 1.1.2. İstop

Top ile oynanan oyunlardan birisi olan istop oyununda, oyuncular arasından birisi seçilir ve bu kişi eline topu alarak göğe doğru fırlatırken diğer oyunculardan birinin adını söyler. Adı söylenen bu oyuncunun topu yere düşmeden tutması gerekmektedir. İsmi söylenen oyuncu topu yere düştükten sonra ele geçirirse hemen bir renk söyler ve diğer oyuncuların hepsi bu rengi bulmaya çalışır. Ebe olan kişinin ise bu rengi bulamayan kişiyi bir an önce bulup topu o oyuncuya doğru atarak o oyuncuyu ebelemesi gerekmektedir. İstop oyununda herhangi bir süre yoktur oyun bu şekilde devam etmektedir (İstop Oyununun Kuralları, 2023).

##### 1.1.3.Üçtaş

İki kişiyle oynanan bir oyundur. Boş bir alana ya da yere bir kare çizilir. Bu kare hem yatay hem de dikey yönden ikiye bölünür. Her oyuncu üç adet taş alır. Bu taşlar oyuncular tarafından çizilen karenin köşelerine yerleştirilir. Oyundaki amaç taşları sırayla komşu köşe ile yer değiştirerek dikey, yatay ya da çapraz şekilde denk getirebilmektir. Kendi taşları ile çapraz, yatay veya dikey bir sıra elde edebilen oyuncu oyunu kazanmış sayılır (Orak, Karademir ve Artvinli, 2016 ).

#### **1.1.4. Simit (zıldır zumba)**

Boş bir alana bir daire çizilir ve içlerinden bir oyuncu ebe olarak dairenin içine girer diğer oyuncular ise o dairenin birkaç metre uzağında bekler. Ebe olan kişi simit diye bağırarak daire içinden çıkar ve diğer oyunculardan birini, simit kelimesi bitmeden yakalaması gerekmektedir. Simit demesi bitene kadar yakalayamazsa tekrar dairenin içine girer ve yine ebe olur. Simit kelimesini derken eğer arkadaşlarından birini yakalarsa o kişi ebe olur ve dairenin içine yakalanan kişi geçer. Oyunda herhangi bir süre ve kişi kısıtlaması yoktur bu şekilde süreklilik gösterir (Simit Oyunu, 2016).

#### **1.1.5. Yakan top**

En zevkli sokak oyunlarından birisidir. Çok katı kuralları olmamakla birlikte en az üç kişi ile ve top ile oynanan bir oyundur. Eşli oynanan yakan top oyununda ise en az dört kişi olması gerekmektedir. Ne kadar çok kişi olursa o kadar zevkli hale gelen bir oyundur. Eşli oynanan yakan topta eşler belirlendikten sonra kişiler ortaya geçer ve diğer gruptaki kişiler bu kişileri top ile vurmaya çalışırlar. Ortaya geçen oyunculara ara faresi, oyun faresi gibi isimler verilmektedir. Ortada bulunan oyuncular topu yere düşmeden tutar ise bir can kazanırlar ancak topu havada tutamaz direk top kendilerine denk gelir vurulurlarsa elenirler ve diğer grup ortaya geçer (Demirtoz ve Alpkaya, 2016).

#### **1.1.6. Çelik çomak**

Oynamak için açık bir alan belirlenir ve oyunu oynayacak kişiler bir araya gelir. Çelik çomak oyunu için biri uzun diğeri kısa olmak üzere iki adet sopa ayarlanır. Kısa olan sopaya çelik adı verilir uzun olan sopaya ise çomak adı verilmektedir. Oyuncular kendi aralarında eşleşerek iki gruba ayrılırlar. Yere bir çukur kazılır ve bu çukur üzerine çelik yerleştirilir. Atış yapacak olan grup oyuncusu çeliğe yaklaşarak elindeki çomak ile çeliği olduğu yerden hava kaldırarak çomak ile vurup uzağa fırlatmaya çalışır. Çomak ile çeliği ne kadar uzağa gönderebilirse o kadar lehine olacaktır. Bu sırada diğer takımdaki oyuncu ise on beş yirmi metre kadar karşıda bekler ve kendisine doğru gelen çeliği eğer havada vurabilirse ya da tutabilirse oyun diğer tarafa geçer ancak çeliğe havada vuramazsa oyuncu yere düşen çeliği yerden alır bu çelikle rakibin çomağını vurmaya çalışır. Rakibin çomağını vurabilirse atış sırası kendisine geçer ancak bu kişi çomağı vuramazsa yine ilk atış yapan kişi çeliği alarak atış yapar ve atışını üç keredede yapmalıdır yani çomak ile çeliği üç keredede vurarak havalandırmalıdır yoksa oyun rakip takıma geçer. Sonuç olarak rakibin amacı kendisine doğru atılan çeliği havada vurmaktır zorundadır vuramazsa da tekrar kendi çomağı ile çeliği vurmaya çalışır ve kazılan yere üç adım mesafe olacak şekilde çeliği ulaştırabilmektir (Özyürek, 2019).



**Resim 1.1.** Yakan top

### **1.1.7. Kutu kutu pense**

Oyununda herhangi kazanan veya kaybeden yoktur. Oyuncular el ele tutuşur ve sağa ya da sola doğru dönerek oyunun şarkısını hep birlikte söylerler. Kutu kutu pense, elmayı yense, arkadaşım (oyunculardan birinin ismi), arkasını dönse şarkısı söylendikten sonra ismi söylenen oyuncu arkasını döner. Son kişi de arkasını dönene kadar oyun devam eder. Herkes arkasını döndüğünde bütün çocuklar önünü dönse denilir ve herkes döner bu şekilde oyun devam eder (Büyükokutan Töret, 2017).

### **1.1.8. Köşe kapmaca**

Oyuncu sayısında herhangi bir kısıtlama yoktur. Köşe kapmaca oyununda, oynayacak oyuncu sayısından bir eksik sayıda daire çizilir. Daha sonra oyunu yönetecek bir lider seçilir. Liderin komutu ile oyuncular yer değiştirmeye başlar. Herkes en son bulunduğu daireden başka daireye doğru hareket eder. Yer değiştirmeyen ya da aynı dairede kaldığı görülen oyuncu hile yapmış sayılır. Yer değiştiremeyip farklı bir daire içerisine yerleşemeyen oyuncu oyunu kaybetmiş sayılır (Ecdad Emet Ceviz Dere Araştırma Derneği, 2016).

### **1.1.9. Misket**

Oyununun yörelere göre birçok farklı ismi olduğu gibi genellikle bilye oyunu olarak da bilinmektedir. Bilyeler genelde cam ve çeşitli renklerde olmaktadır. Bilye oyununun amacı baş parmak ve işaret parmağı yardımı ile belirli uzaklığa dizilmiş olan bilyeleri vurabilmektir. Oyuncu vurduğu her bilyeyi kazanmış sayılır. En son bilye kalıp oda vuruluna kadar bu işlem devam eder (Talu ve Yüzbaşıoğlu, 2020).

### **1.1.10. Sek sek**

En çok oynanan sokak oyunlarından birisi olan seksek oyununda bir tebeşir yardımı ya da çizgileri belirgin çizebileceğimiz bir alet yardımı ile oyunun oynanacağı kareler çizilir. Çizilen kareler birden sekize kadar olan sayılarla sırasıyla numaralandırılır. Seksek oyununu oynayacak oyuncular bir taş parçası ya da bir kiremit belirler ve oyuna başlamadan önce oyuncular bu taşı atar. Taşı kare içerisine denk getiren oyuna başlayabilir. Eğer ki taş kare içerisine denk gelmezse oyuna başlama sırası diğer oyuncuya geçer. Oyun tek ayak üzerinde oynatılır, diğer ayağı yere değen kişi oyunu kaybetmiş sayılır. Oyundaki amaç taş parçasını tek ayak ile sürükleyerek birden sekize kadar götürüp tekrar sekizden bire kadar getirebilmektir. Taşı birden sekize kadar götürüp tekrar getiren kişi oyunu kazanmış sayılır (Emeksiz ve Bay, 2022).

### **1.1.11. Dokuz aylık**

Oyuncu sayısında herhangi bir sınırlama yoktur. Oyuncuların tamamı açık bir alanda toplanır ve alanda bir kale belirlenir. Kendi aralarından bir kaleci seçerler ve o kişi kaleye geçer. Her oyuncunun ayaklarıyla topa bir kere değme hakkı vardır. Oyuncuların amacı topu kalecinin topu tutamamasını sağlayarak puan kazanabilmektir. Oyunculardan herhangi biri topu kafasıyla kaleye ulaştırırsa ya da kalecinin bacakları arasından topu geçirebilirse oyuncu beş puan birden kazanmış olur. Ancak top kale dışına çıkar ya da kaleci topu havada tutarsa o topu atan kişi kaleye geçer. Gol sayısı dokuzaya ulaşan kişiye anne, baba, kral, lider gibi lakaplar takılmaktadır (Taymaz Sarı, Biçer ve Kasım, 2017).

### **1.1.12. Deve cüce**

Oyununda herhangi bir kişi kısıtlaması yoktur ne kadar kalabalık olursa oyun o kadar keyifli hale gelir. Oyuncular arasından bir ebe seçilir. Kalan oyuncular ebenin söylediği talimatlara uymak zorundadır. Ebe deve ya da cüce diyerek talimat verir. Deve dediğinde tüm oyuncular ayağa kalkmak ve cüce dediğinde ise bütün oyuncular oturmak zorundadır. Ebe deve der cüce der bunları hızlı hızlı karıştırarak söyler ve şaşırarak kişi elenmiş olur sonuna kadar başarıyla tüm talimatlara uyan kişi kazanan kişi olmaktadır (Ünal, 2021).

### **1.1.13. Mendil kapmaca**

Oyununda ilk olarak bir mendil temin edilir. Daha sonra oyuncular arasından bir lider seçilir ve bu lidere bu mendil teslim edilir. Oyunun oynanacağı alana karşılıklı aralarında beş on metre mesafe olacak kadar iki daire çizilir. Oyunu oynayacak oyuncu sayısında herhangi bir kısıtlama yoktur oyuncular iki gruba ayrılır ve her iki gruptan birer kişi çizilen daire içerisine yerleşir. Önceden seçilmiş olan lider mendili eline alır ve tek ayak üzerinde bekler ayağını yere bastığı an oyun başlamış sayılır iki gruptan da daire içerisindeki kişiler mendile doğru koşarlar. Oyundaki amaç mendili kapıp tekrar dairenin içine gelmektir. Dairesine rakibine mendilini kaptırmadan yerleşen oyunu kazanmış sayılır ve bir sayı elde etmiş olur. Mendili önce alamayan kişinin amacı diğerinin dikkatini dağıtarak ya da hızlı koşarak bir an önce ondan mendili alıp kendi dairesine yerleşebilmektir. Her grup yarıştıktan sonra en çok sayıyı elde eden grup oyunu kazanmış sayılmaktadır (Kaya, 2019).

### **1.1.14. Çuval yarışı**

Çuval oyunu genişçe bir alanda oynatılır. Çuval oyununa başlamadan önce bir lider seçilir. Bu lider tarafından başlangıç çizgisi ve varış çizgileri belirlenir. Başlangıç noktası ile varış noktası arasında en az otuz kırk metre olması gerekmektedir. Oyunu oynayan ne kadar çok oyuncu olursa oyun o denli eğlenceli hal alacaktır. Oyuncular tarafından birer adet çuval temin edilir. Oyuncular temin edilen çuvalın içerisine girerler ve liderin komutu ile oyuna başlarlar. Oyunda çuvala zıplamak ve uzağa sıçrayabilmek önemlidir. Ne kadar uzağa sıçrayabilirlerse o kadar erken varış noktasına varacaklardır. Düşen oyuncu kalkıp oyuna kaldığı yerden devam eder. Varış noktasına en erken varan oyuncu birinci oyuncu yani oyunun kazananı olur (Bay, 2018).

## **1.2. Dikkat Kavramının Bilimsel Açıdan İncelenmesi ve Çocuklarda Dikkat**

Değişen ve gelişen yaşam koşulları, hızla gelişen teknoloji ve çağın getirdikleri bir arada düşünüldüğünde günümüz insanın herhangi bir işe odaklanma yahut dikkatini bir konu üzerinde yoğunlaştırma süresinin oldukça kısaldığı son yıllarda bilimsel çevrelerce sıkça dile getirilen bir gerçektir. Bu hususun birçok farklı ve kişisel sebebi olmakla birlikte temelde içinde bulunduğumuz çağ ve yaşam düzeninde insanların dikkatlerini cezbedecek birden fazla uyaran bulunması yatmaktadır. Bu durum dikkat süresinin kısılmasında başlıca etken olarak yer alır. Konuyu araştırmamızın da birincil öznesi konumunda olan çocuklar özelinde bakıldığında ise durumun aslında yetişkinlerdekinden çok da farklı olmadığı anlaşılmaktadır. Uyaranların sayısının ve çeşidinin iki yaş grubu hatta iki cinsiyet arasında dahi farklılık gösterdiği göze çarpmaktadır. Dikkat, dikkat eksikliği, çocuklarda dikkat bozukluğu, odak problemi ve yine araştırmamızın temelini oluşturan sokak oyunlarının çocukların dikkat gelişimi üzerindeki etkisi gibi kavramları daha iyi algılayabilmemiz için öncelikle dikkat kavramını etraflı olarak incelemeliyiz (Kaymak, 1995).



### **1.2.1. Dikkat kavramının terminolojik kökeni**

Tüm bilimsel arařtırmalarda isabetle belirtildiđi üzere, dil ve terminolojik köken bir konunun aydınlatılması, anlaşılması için olmazsa olmaz unsurlardandır. Zira bilindiđi üzere kelimler kavram dünyamızı, kavramlar düşünce dünyamızı ve pek tabii düşüncelerimizde doğrudan hayatımızı etkilemektedir. Bu zincirden de anlaşılacağı üzere sağlıklı bir çalışma yapabilmemiz için arařtırdığımız konularda önceliğimiz tabiri caiz ise terminolojik bir kazı yapmak olmalıdır. Sağlıklı sonuçlar alınabilmesi için bu çalışma önemlidir. Bu bağlamda dikkat kelimesi terminolojik olarak incelendiğinde; Arapça kökenli “dakka” kelimesinden geldiđi gözlemlenmektedir. Dakka kelimesi Arapçada “incelti, ufaltı” manalarına gelmektedir. Dikkat kelimesi ise dakka fiilinin mastar halidir. Bu haliyle diğkatin celik, ince olma, rafine olma, detaylı olma, kılı kırk yarma, ince eleyip sık dokuma" sözcüğünden alıntıdır. Türkçe kelime olarak karşılığı ise; incelik, ince olma, rafine olma, detaylı olma, kılı kırk yarma, ince eleyip sık dokuma" anlamına gelir (Ektiriciođlu, Arslantaş ve Yüksel, 2020).

Dikkat kelimesini terim anlamı bakımından incelediğimiz de ise: Arslantaş (2020) Bireyin bir görev geređi veya ilgi duyduđu uyarıcıyı seçebilmesi, onu diđer uyarıların etkisinden ayırabilmesi, seçtiđi uyarı ile ilgili görev ve sorumluluklarını seçebilmesi yetilerinin tamamıdır. Dikkat kavramının ortak içerikli farklı birçok tanımının olduđu gözlemlenmektedir. Bunlardan birkaçını sıralayacak olursak dikkat; Cammanan ve Spriell'e (1991) göre düşüncenin belli bir süre bir noktaya toplanabilmesi, bir uyarıcıya yönlendirilebilmesi, istenmedik diđer uyarıyı göz ardı edebilmesi halidir. Solso ve MacLin'in (2011) ise dikkati, zihinsel çabanın duyusal ve zihinsel olaylara yönlendirilmesi şeklinde tanımlamışlardır. Özmen (2011) dikkati, öğrenenin öğrenilen konu üzerinde yoğunluk kazanması olarak tanımlamışlardır. Başka bir tanıma göre dikkat hedef uyarıyı belirleme, diđer uyarılar ile karıştırmadan ve onlardan etkilenmeden işleme sonuçlandırma süreçlerinin bütünüdür.

Dikkat temelde bilişsel bir süreç olmasının yanında duyusal ve motor beceri gibi farklı birçok etmenin etkisi altındadır. Farklı disiplinlerle olan bu etkileşimden ötürü dikkat, bazen motivasyon kavramıyla bazen ilgi kavramıyla bazen de öğrenme güçlüğü durumlarıyla karıştırmakta yahut sıklıkla birlikte anılmaktadır. Bahsedilen kavramlar birbiri ile ilintili ve karıştırmaya müsait olmakla birlikte temelde farklı mevzularının öznesidirler. Bu noktada dikkati diđer kavramlardan ayırabilmek adına bilişsel işleme sürecini ele almak gerekir.

### **1.2.2. Dikkat kavramının tarihsel süreç içerisinde gelişimi**

Dikkat uzun yıllar boyunca birçok farklı disiplinde arařtırma ve incelemelere konu olmuştur. Yapılan çalışmalar göstermektedir ki dikkat, psikoloji bir bilim disiplini halini almadan önce de düşünölmüş ve tartışılmış bir kavramdır. Milattan önce 400 yıllarında Yunanlı arařtırmacılar belli kuralları uygulayarak dikkat becerilerini geliştirme yollarını aramışlardır. Daha sonraki yüzyıllarda dikkatin daha iyi anlaşılmasında Augustine (354-430) ve İbni-Sina 11 (980-1037) gibi önemli ilim ve fikir adamları, dikkati bugünkü sahip olduğumuz bilgilere oldukça benzer

bir biçimde açıklamışlar ve dünyadaki farklı olayların dikkatimizi nasıl çektiği konusunda yargılarda bulunmuşlardır. Bu analizler dikkate dair yapılan ilk bilimsel çalışmalardandır. Dikkat, genellikle duyulara bağlıdır. Çevredeki nesnelere ve olaylar ile duyular aracılığıyla yüksek düzeyde bağlantı kurulması onların daha sonra daha iyi hatırlanmasını sağlar (Bozan ve Akay, 2012).

Dikkat, duyuların yanında davranışlara da bağlıdır. Örneğin, top oynamak ya da yüzmek gibi. Dikkat denildiğinde genelde aktif yani bilinçli olarak dikkat edilen ve gerçekleştirilen hareketler akla gelmekle birlikte bazı davranışların dikkat olmadan otomatik bir şekilde çalıştığı varsayılır. İlerleyen süreçte özellikle 19. ve 20. yüzyılların başlarındaki araştırmacılar, dikkatin yaşamdaki birçok kavramın temeli olduğunu belirterek, dikkati sistematikleştirmeye ve genişletmeye çabalamışlardır. Dikkatin duyuların netliğinden ziyade ayırt edilebilirliği arttırdığını yorumunda bulunmuştur. Yapılan dikkatin analizleri 1900'lü yılların ilk yarısında gerileme göstermiştir. 1950'li yıllarda, dikkat araştırmaları canlanmış ve günümüze dek bu canlılık artarak devam etmiştir. Dikkat öğretisi bütün psikoloji biliminin önemli bir gücü haline gelmiştir (Sürücü ve Kula, 2016). 1950'lerde yaşanan bu hareketlilikle birlikte dikkat ile ilgili tanımlamalar çeşitlilik göstermeye başlamıştır. Gerçekleşen bu atılımla birlikte dikkat kavramının önemi daha da çok anlaşılır olmuştur. 20. yüzyılın başlarına gelindiğinde dikkat kavramını kavramsal olarak daha fazla geliştirmek zorlaşmıştır. Bunun üzerine uygulamaya yönelik çalışmalar artmıştır. Endüstri ve eğitim psikolojisinde verimliliği artırabilmek için "Dikkat Testleri" uygulanmaya başlanmıştır. Bu testler daha çok görsel tarama testleridir. Bu testlerde birey hızlı ve doğru olacak biçimde belirli harfleri, sayıları bulmaya çalışır (Karaduman, 2004).

2000'li yıllara gelindiğinde ise uyarıların hızla artması ile dikkatin hayatımızdaki yeri ve önemi daha da iyi kavranmış ve bilimsel araştırmaların birçoğunda dikkat testlerinden faydalanılmıştır. Zira etkili bir öğrenme faaliyeti başta olmak üzere kişinin gerçekleştirdiği her türlü faaliyette dikkatin nitelik anlamında başat bir unsur olduğu artık bilimsel olarak kabul edilmiş ve kanıtlanmıştır. Günümüzde halen çeşitli dikkat tarama testleri ve etkinlikleri ile dikkatin hem kavramsal boyutu hem de etkinlikler üzerindeki etkileri anlamında yapılan çalışmalar hız kesmeden devam etmektedir.

### **1.2.3. Dikkat kavramının temel bileşenleri**

Dikkat temelde uyarıcı grubunun diğer uyarıcılara oranla, daha iyi algılanabilmesidir. Yani dikkat kavramının da birden fazla uyarıcıya ya da nesneye yöneliktir. Bunun için uyarıcıya yönelik uyarı eşiği dediğimiz eşiğin dereceli ve seçici bir şekilde azaltılması gerekmektedir. Aslında dikkat kavramı özü itibarıyla incelendiğinde temel üç bileşeni mevcuttur. Bunları şu şekilde sıralayabiliriz: Odaklanma, dikkat sürdürme ve yönelim tepkisidir. Odaklanmış diğer bir ifade ile seçici dikkat terimleri genelde, bir uyarıcının ayırt edici özelliklerinin farkına varılmasını ifade etmektedir. Dikkat sürecinde, sürdürülen dikkat ya da aktif uyarılmışlık, 12 ortaya konan bir faaliyetin gerektirdiği kapasite miktarının organizma tarafından göreve tayin

edilmesi atanması ve dikkatli olma durumunun sürdürülmesidir (Erdoğan, Bakar., Soysal, Kiriş, Işık, Taner ve Karakaş, 2011).

Dikkatin istemli olan ve çaba gerektiren aktif bilgi türü işlemleri etkileyen kaynakların nasıl dağıtılacağını belirleyen, böylece de zihinsel süreçlerin etkililik derecesini ve şiddetini belirleyen bir yönetici süreçtir. Kolaylaştırıcı etkininin söz konusu olduğu dikkatte zihinsel sürecin şiddet ve etkileyciliği artar. Süreç zaman içerisinde süreklilik gösterir. Engelleyici etkinin söz konusu olduğu dikkatte ise zihinsel süreçlerin dikkat ve verimliliği azalır. Süreç baskılanır. Dikkate uyarıcıları seçme ve odaklama diğer adı ile süreçler üzerinde faaliyete geçirici etki ile uyarıcı davranışları bozucu etkiye karşı koyma aynı anda gerçekleşmektedir (Sürek, 2021).

Takdir edileceği üzere amaçlara uygun hareket edebilmek, görev ve etkinlikleri belirlenen amaçlar doğrultusunda yerine getirebilmek için dikkat önkoşuldur. Dikkat kavramına ilişkin kuramsal çalışmalar incelendiğinde özellikle bilgiyi işleme sürecinde önemli bir fonksiyona sahip olan seçici dikkat mekanizmaları üzerinde durulduğu görülmektedir. Bu noktada bilgiyi fark etmek, algılamak ve kişi yahut konu için önemli olan ve olmayan bilgiyi birbirinden ayırt etmek için dikkat temel bileşendir. Yapılan araştırmalara göre bilgiyi inceleme noktasında bellek tek bir yekûndan ziyade farklı alt belleklerden oluşmaktadır. Aslında düşünme ve öğrenme dediğimiz beynin temel fonksiyonları da bu farklı belleklerin kullanımı ve bellekler arası geçiş faaliyetleri ile ilintilidir. Atkinson, Shifrin ve Gagne tarafından temel çerçevesi oluşturulan bilgiyi işleme modeli, modelin de anlatımı ve anlaşılmasını kolaylaştırmak üzere temelde altı farklı sektöre bölünmüştür. Buna göre; birinci sektör, bireyin içinde bulunduğu ve duyu organlarımızla alınan tüm verilere işaret etmektedir. Bu sektörün adı “Uyarılar Sektörüdür”. Uyarılar sektöründe değinildiği üzere bireyin etrafında var olan ve duyu organları aracılığıyla da dikkatini celbeden birden fazla etki ve uyaran mevcuttur. Bu nedenle aslında modelde en temel anlamı ile bu sektöre uyarılar sektörü adı verilmiştir. Burası dikkat ve bilgiyi işleme modelinin giriş kapısıdır. Bu kapıda eğitim modellerine ve eğitimcilerine oldukça fazla görev düşmektedir. Etraftaki gereksiz uyarılar bireyin hedef uyarana tepki vermesini zorlaştıracaktır. Hedef uyaran dışındaki uyarıların düzenlenmesi ve etkisinin azaltılması sağlıklı bir bilgi işleme ve öğrenme süreci açısından olmazsa olmaz şartların başında gelir. Başta ebeveynler olmak üzere eğitimcileri de içine alan kesimde çocuklar üzerinden düşünüldüğünde sağlıklı bir öğrenme süreci yönetiminde bu uyarıların azaltılması, çevresel etkilerin öğrenme sürecine etkisinin pozitif çevrilmesi açısından oldukça büyük bir önemi mevcuttur. İlk sektörü aslında tüm bileşenleri herhangi bir süzgeçten geçirmeden karşılayan “Giriş Kapısı” metaforuna benzetebiliriz. Eğitimciler ve ebeveynlere düşen görev ise giriş kapsamına yönelmiş olan gereksiz ve asıl amaca hizmet etmeyen uyarıların yönelimini durdurmak olduğu söylenebilir. Bu noktada çocuğun dikkat alanı tespit edilip asıl amaca yönelimini kolaylaştırmak amacıyla gereksiz uyarılar bu 13 alandan çıkarılmalıdır. Böylece onlara harcanan enerjide doğru bir dokunuş ile asıl amaca kanalize edilebilir.

İkinci sektörde duygusal kayıt bulunmaktadır. Duygusal kayıt esasında uyarılardan yani giriş kapısından gelen verilerin içsel ve dışsal mekanizmalar doğrultusunda seçilmesi ile ötelenmesi yahut yok sayılması görevlerini yerine getirir. İşte tam bu noktada algı ve dikkat süreçleri hayati öneme sahiptir. Zira yine metaforumuz üzerinden devam edecek olursak giriş kapısından herhangi bir denetime tabi olmaksızın içeri alınan uyarılar, bu sektörde algı ve dikkat bileşenleri sayesinde tabiri caiz ise asıl amaca yararlı yahut işe yaramayan uyarı şeklinde ayrılmakta daha da özet bir ifade ile “Dikkat Süzgecinden ”geçirilmektedirler. Burada algı daha çok uyarıların seçilmesi, dikkat ise seçilen verilerin kısa süreli belleğe aktarılması ile ilgilidir. Aslında bireyin ilgi duyduğu bir alanda uyarıları tespit edip belleğe aktarması çok daha kolay olmakla birlikte ilgisini çekmeyen alanlarda anlatılan ikinci sektörün hayata geçirilmesi çok daha zahmetli ve zor olabilmektedir. Burada bireyin ilgili uyarıları seçmesi ve belleğe aktarması öğrenme süreci açısından kilit öneme sahip olmakla birlikte tek başına yeterli olduğunu söylemek doğru olmaz. Uyarı karmaşasını yaşadığı, hedef uyarının vurgulanmadığı, öne çıkarılmadığı durumlarda dikkat sürecinde önemli bir sorun teşkil etmediği durumlarda dahi öğrenme sürecinde büyük olumsuzluklara yol açabilmektedir (Brauer ve Laamanen, 2014).

Uyarıların birden fazla olduğu durumlarda gerçekleşen öğrenmeler ile ilgili yapılan deneylerde uyarıların sadeleşmesinin okuma, anlama ve öğrenme sürecine oldukça önemli katkıları olduğu gözlemlenmiştir. Birçok öğrenme sürecinde karar verici mekanizma kısa süreli bellektir. Buna “İşleyen Bellek” adı da verilir (Senemoğlu, 2007). Kısa süreli bellek kendisine gelen veriyi işlenmeye değer bulup uzun süreli belleğe aktarabileceği gibi gereksiz ve işe yaramaz bularak sil edebilir. Bu anlamda öğrenme süreçlerinde kısa süreli belleğin dolayısıyla dikkat ve algının yadsıtılamaz bir önemi mevcuttur. Şimdi bilgiyi işleme sürecinin tüm sektörlerine total olarak baktığımızda; her türlü bilgiyi alan birinci sektör yani uyarılar sektörü, uyarıların amaç doğrultusunda ayırt edildiği ikinci sektör duyu kayıt, verilerin süzgeçten geçirildiği üçüncü sektör dikkat ve duyu kayıt, dikkat ve duyu kayıttan sonra verilerin önemli bulunup aktarıldığı dördüncü sektör kısa süreli bellek, kısa süreli belleğe aktarılan bilgilerin işlendiği beşinci sektör yerleştirme ve işleme, son olarak işlene verilerin aktarıldığı altıncı sektör yani uzun süreli bellek olarak sıralanabilir.

#### **1.2.4. Dikkat süreçleri**

Bilindiği üzere dikkatin bir iş üzerine toplanması o işte başarıya ulaşmak açısından olmazsa olmaz bir kriterdir. Dikkatin okul başarısı üzerindeki etkisi zaten çoktan kanıtlanmış bir gerçektir. Uzmanlar okul başarısının dikkat ve dikkat toplumsal becerisi ile doğru orantılı olduğu konusunda hemfikirler. Zihin kuramlarının tamamında dikkat zekânın temel bileşenleri arasında sunulmaktadır. Aynı zamanda diğer bileşenlerinde olmazsa olmaz bir parçası olarak lanse edilmektedir. Geçmişten günümüze zekâ ve dikkat arasında hep derinlemesine bir ilişki olduğu vurgulanmıştır. Dikkat yalnız okul ya da akademik başarı özelinde değil günlük hayat bazında da neredeyse işlerimizin tamamında kullandığımız temel ve en önemli

kavramlardandır. Yapılan arařtırmalar ile dikkatin tek bir süreçten deęil birçok alt süreç ve boyuttan oluřtuęu kanıtlanmıřtır (Cammann ve Spiel, 1991). Dikkatin bu alt süreçleri beř temel bölümde ele alınmıřtır. Bunlar: uyarılma, odaklanma, sürdürülen dikkat, seçici dikkat ve bölünmüş dikkatten oluřur (Sohlberg ve mateer, 1987).

#### 1.2.4.1. Uyarılma

Uyarılma aslında kiřinin fiziksel, duyuşal, psiko-motor hazır bulunuşluęu ile ilgilidir. Aslında kısaca uyanıklık halidir de denebilir. Uyarılma; ilgi, yařantı zenginlięi ve motivasyonla da yakından ilgilidir. Yařantılar ve yařanmışlıklar sonucunda oluřan zihinsel řemalar bireyin yeni durumlar ile ilgili uyanıklıęını ve hazır bulunuşluęunu da etkiler. Yine yoęun řekilde maruz kalınan uyarılar ve fiziksel aktivite, bazı uyarılara veya tüm uyarılara karřı olumsuz bir etki de doęurabilir. Örneęin yorgunluk fiziksel aktivitenin olumsuz etkileri arasında verilebilecek başlıca örneklerden biridir. Bu durum incelendięinde uyarılma hali ile yorgunluk durumu arasında doęru orantının olduęu açıktır.

#### 1.2.4.2. Odaklanmış Dikkat

Odaklanmış dikkat, beynin dikkatini hedef uyarı üzerinde-burada hedef uyarıdan kasıt asıl amaç için kullanılacak lazım olan bilgi- uzun süre yoęunlařtırabilme kabiliyetidir. Odaklanmış dikkatte en önemli kriter hedef uyarıyı seçmek ve onu dięer tüm uyarılardan ayırt etmektir. Çocuklar üzerinden verilen bilgiyi örneklendirmek gerekirse; bazı çocuklar bir kitabı okurken yahut bir derse çalıřırken çevredeki dięer uyarılardan kendilerini kolaylıkla izole edip asıl uyarıya odaklanabilirlerken bazı çocuklarda bunu bařarmanın hiç de kolay olmadıęı gözlemlenmiştir. İkinci grup çocuklarda dięer uyarılar olduęu fazla dikkat daęıtmıř ve üzerinde durduęumuz odaklanmış dikkat aşamasına geçilememiřtir (Akın, 2016).

Bu noktada bireyin kendi bilişsel ve duyuşal dünyasını tanıması ve bunların özelliklerine hâkim olması odaklanmış dikkat sürecini yönetmeyi olduęu kolaylařtırmaktadır. Zira dikkatinin hangi uyarılar varken daęılacaęını yahut duyuşal dünyasını hangi güçte uyarıların etkiledięini kolay tespit eden ve bunlarla alakalı özelliklere hâkim olan birey kendini ve çalıřma ortamını bu kriterleri göz önünde bulundurarak hazırlar ki bu da odaklanmış dikkatin hatta doęrudan algı ve dikkatin saęlanması için büyük ölçüde hizmet etmektedir. Dikkatin tam olarak saęlandıęı durumlarda aksi bir durum olmadıęı müddetçe öğrenme fiilinin çok büyük oranda saęlandıęı zaten kanıtlanmış bir gerçektir. Dikkat ve algı düzeyindeki farklılıklara örnek olarak en temel düzeyde kiřilerin çalıřma odası yahut çalıřma masasındaki düzen veya düzensizlik, obje sayısı ve bu objelerde, tercih edilen renkler ve desenler, kalabalık yahut sakinlik ve sadelik isteęi de gösterilebilir. Bu anlamda kimi bireyler için daęınık bir masa yahut kalabalık bir çalıřma masası herhangi bir sorun teřkil etmez iken kimi bireyler için olduęu dikkat daęıtıcı olarak nitelendirilebilir. İřte tam bu noktada kiřinin kendi dikkat düzeyini ve duyuşal dünyasını iyi tahlil etmesi gerekmektedir (Akbař, 2021).

#### 1.2.4.3. Sürdürülen Dikkat

Odaklanmış dikkatte merkezi hedef uyarana verilen tepki alırken sürdürülen dikkate süre ve süreklilik esastır. Örneğin ders çalışan bir öğrencinin hem işine yarar bir konferans yahut paneli fark etmesi hem de bu konuşmayı yahut bilimsel sunuşu iki saat ya da kaç saat devam ederse o süre zarfında takip edebilmesi gerekmektedir. İşte sürdürülen dikkatte, odaklanmış dikkat ile fark edilen uyaranın ile uzun süreli bir dikkat ilişkisinin kurulması söz konusudur. Çocuklukta var olan bir şeye kısa süreli odaklanma ve ileriki dönemler de özellikle yetişkinlik dönemlerinde yapılan uzun süreli çalışmalar dikkate alındığında aslında sürdürülebilir dikkatin geliştirilebilen bir kavram olduğu kendiliğinden ortaya çıkmaktadır. Bu noktada bireyin kendi öz bilincinde olup buna uygun materyaller ile gelişimini sağlaması ve odaklanmış dikkatten sürdürülen dikkate geçişi sağlaması, bu geçişten sonra da ilgili süreyi uzatabilmek için gerekli çalışmaları yapması gerekmektedir. Sürdürülen dikkat adından da anlaşılacağı üzere belli bir zaman ve çaba gerektirdiğinden geliştirilmesi de zor ancak eğitim sürecine oldukça etkili bir çalışmadır (Tetik, 2015).

#### 1.2.4.4. Seçici Dikkat

Seçici dikkat, hedef uyarının olduğu ortamda bundan ari olarak dikkat dağıtan başka uyarıcıların olduğu durumlarda kişinin hedef uyarın ile bağımlı koparmaması durumudur. İsmi de anlaşılacağı üzere dikkat kes inilen şey üzerinde dikkatin korunması durumudur. Seçici dikkat aynı ortam içerisinde hedef seçilen uyarının zaman zaman değiştirilebilmesini de içerir. Değişen dikkat olarak da isimlendirilen bu durum, odak noktasını iki ya da daha fazla uyarın arasında kontrollü olarak değiştirebilme yeteneğini ifade eder. Bu duruma vurmalı, üflemler yahut telli çalgıları aynı anda çalabilen bir müzisyenin aynı parça içerisinde bu enstrümanları sıra ile çalabilmesi hali örnek verilebilir (Kurt ve İnce, 2022). Verilen örnekten de anlaşılacağı üzere seçici dikkatte ortamda birden fazla uyarın olmasına rağmen kişi bu uyarınlar arasında seçim yapabilmekte ve dikkatini sırası ile bunlar arasından birini seçip ona yöneltebilmektedir. Bu durum uyarınların çok olduğu ve art arda kullanılmasının gerektiği işlerde kişiye oldukça fayda sağlayan bir özelliktir.

#### 1.2.4.5. Bölünmüş Dikkat

Bölünmüş dikkat, kişinin ilk bakışta oldukça karmaşık görünen ve birden fazla uyarını içinde barındıran iş ya da görevlerle bir karmaşaya mahal vermeden aynı anda ilgilenebilme becerisidir. Günlük hayatta bilindiği üzere uğraştığımız birçok iş ve işlem aslında bu başlık altına girmektedir. Zira modern toplum içerisinde birden çok uyarını barındıran, yapılan her işte oldukça fazla odaklanmayı gerektiren bir haldedir. Zira hepimiz gün içerisinde yaptığımız tüm işlerde sayısız uyarına maruz kalıyor ve bunlar arasında asıl amacımıza hizmet edenleri ayıklamak için çaba sarf ediyoruz. Bu noktada bölünmüş dikkat en önemli yardımcılarımızdan bir tanesidir. Yine psiko-motor alan örüntü basamağında edinilen becerilerde bölünmüş dikkati yönetebilmek oldukça büyük önem taşımaktadır (Yönel, 2019). Var olan becerilerin

aynen tekrarından ziyade zamanla diğer becerilerle eşgüdümlü bir şekilde karmaşılaştırılması bireyin hem dikkat hem de psiko-motor becerilerinin geliştirilmesini sağlayacaktır. Burada dikkat edilecek bir diğer beceri de koordinasyon becerisidir. Koordinasyonu kısaca açıklamamız gerekirse birden fazla becerinin bir arada kullanılması ve eşgüdümünü içeren bir kavramdır. Dolayısıyla koordinasyon bölünmüş dikkatinde temel yapı taşıdır.

#### 1.2.4.6. Aktif ve Pasif Dikkat

Dikkatin bir diğer sınıflandırması ise aktif ve pasif dikkat şeklinde yapılabilir. Pasif dikkat dediğimiz; kişinin istemsiz olarak, hiçbir çaba harcamadan çevresindeki dışsal uyarıcılar arasından belli bir uyarıcıya yoğunlaşmasıdır. O uyarıcıya karşı yönelmek için belli bir çaba sarf edilmesi söz konusu değildir. Örneğin, çok parlak bir ışık, keskin bir koku ya da ani bir gürültü gibi. Bu tür durumlarda kişi herhangi bir çaba sarf etmeksizin dikkatini o güçlü uyarana yönelmiş şekilde bulur. Aktif dikkat ise, kişinin istemli olarak belli bir şeye odaklanmasını gerektirmektedir. Aktif dikkat için; bireyin, dikkat etmesi gereken uyarıcıya ilgi ve ihtiyaç duyması, uyanık olması, dikkatini yoğunlaştırabilmesi ve gerekli olan çabayı göstermesi önemlidir. Burada kişi dikkat etmesi gereken uyarana ihtiyacı olduğunu, algılarını ve dikkatini ona yöneltmesi gerektiğini bilir. Yani aslında bilinçli olarak bir dikkat kesilme durumu söz konusudur. Ders çalışmak, yeni bir şeyler öğrenmek bu durumun tipik örneklerindedir. Kişi ihtiyacı olan bilgileri öğrenebilmek için ilgili uyarıcılara dikkat kesilmek zorundadır. Bu durumun farkındadır. Dolayısıyla bilinçli olarak aktif şekilde gerçekleşen bir dikkat etme durumu söz konusudur (Yaycı, 2007).

#### 1.2.5. Dikkat eksikliği

Yukarıda dikkat kavramının anlamı unsurlarıyla birlikte etraflıca açıklamaya çalıştık. Şimdi yaptığımız açıklamalar ışığında dikkatin tanımı ve süreçlerini de göz önünde bulundurarak çağımız insanının yaş farkı gözetilmeksizin en sık karşılaştığı problemlerden biri olan “Dikkat Eksikliği” kavramını açıklamaya çalışalım. Yukarı da açıkladığımız dikkat süreçlerini de göz önüne aldığımızda dikkat eksikliği; bireyin yaşına ve gelişim düzeyine göre dikkat süresi ve yoğunluğundaki yetersizlik olarak tanımlanabilir (Sürücü ve Kula, 2016). Aynı zamanda dikkat sürelerini bir noktada toplayamama veya mevcut dikkat durumlarını dış uyaranlar ile kolayca dağılması şeklinde de tanımlanabilir. Dikkat eksikliği sık rastlanılan bir durum olmakla birlikte diğer sık karşılaşılan motivasyon eksikliği veya ilgi problemleri ile de karıştırılabilmektedir. Eğitimde yapılan en büyük yanlışlıklardan biri de birey için doğru bir motivasyon sağlamadan, hedeften haberdar edilmeden, bireysel gelişim özellikleri dikkate alınmadan yanlış yönetilen bir eğitim sürecinin tüm faturasını dikkat eksikliğine kesmek oldukça sık yapılan yanlışlardan biridir. Dikkat eksikliğinin, çağımızda uyaranların ve dikkat dağıtıcı verilerin çok fazla olması hasebiyle sık karşılaşılan bir problem olduğu yadsıtılamaz bir gerçektir. Ancak bu durum yaşanan her türlü olumsuzluğun düşünülüp tartılmadan kolay yoldan dikkat eksikliği kisvesi altında yok sayılması ve görmezden gelinmesi sonucunu da doğurmaması gerekir.

Dikkat dağınıklığı problemini biraz daha yakından incelememiz gerekirse; temelde dikkat toplama sürecini etkileyen birçok etmen vardır. Bu etmenler literatürde en yaygın kullanılan adları ile “Dikkat Dağıtıcılar” başlığı altında toplanabilirler. Dikkat eksikliği yaşayan bireylerde bu durumun birden fazla farklı sebebi olduğu gözlemlenmiştir. Örneğin iletişimde göndericiden kaynaklanan sebeplerle uyarıcının ilgi çekmemesi durumu örnek verilebilir. Yahut alıcının düşük benlik algısı, sağlık sorunları, gelişimsel ya da psikolojik sorunları da örnek verilebilir. Bazen de seçilen konu alıcının ilgisini çekmeyebilir. Yahut seçilen konuyu aktarmak için seçilen uyaranlar ilgi çekici olmayabilir. Seçilen konu yahut materyal alıcının içinde bulunduğu yaş grubuna hitap etmeyebilir. Çevresel faktörler dikkatin dağılmasını tetikleyebilir. Kısacası dikkat dağınıklığının daha sayamayacağımız birçok sebebi mevcut olabilir. Burada asıl olan dikkatin dağılmasına sebebiyet veren olayın tespit edilip bunun üzerine gidilmesidir. Zira sağlıklı bir öğrenme daha da temel bir yaklaşım ile sağlıklı bir yaşam için dikkat şarttır. Malum olduğu üzere hayatın her alanında mevcut olan bu dikkat dağıtıcı etkenlerden tamamen soyutlanmak mümkün değildir. Bu noktada en kalıcı ve işe yarar çözüm bireye bu dikkat dağıtıcılar ile baş etme ve kendini soyutlayabilme yetisi kazandırmaktır (Öner, Öner ve Aysev, 2003).

Yapılan araştırmalarda dikkatini toplamakta güçlük çeken öğrencilerin, kendilerine verilen yönergeleri takip etmekte zorlandıkları, ilgi ve isteklerini çabuk kaybettikleri, ders ortamı için zarar verici davranışlarda buldukları gözlemlenmiştir. Yine dikkat eksikliği gösteren bireylerde göze çarpan özelliklerden biri olarak bazıları dikkat eksikliğini yalnızca akademik yahut sosyal alanlar gibi belli başlı alanlarda göstermekte iken bazılarının da var olan dikkat eksikliği tüm alanlarda kendini göstermektedir. Dikkat eksikliği gösteren bireylerde göze çarpan belli başlı özelliklere baktığımızda; yaş grubu fark etmeksizin dikkat süresi akranlarına göre daha kısadır. Dikkatlerini belli bir uyarana toplamakta yahut yoğunlaştırmakta zorluk çekerler. Bu da doğrudan özgüvenlerini etkiler ve bağımsız iş yapabilme yetilerini kaybederler. Belirlenen hedef uyarana dikkatlerini kısa bir süre için toplayabilseler dahi dış uyaranlar bu odaklanma durumunu kısa süre içerisinde etkileyip bozabilir.

Yoğunlaşma bireyin öğrenimlerini beyinde birden fazla alana alma ve kaydetmesine yardımcı olur. Buradan çıkarılacak en net ve doğal sonuç etkili bir dikkat ve yoğunlaşma sağlanamadığında etkili bir öğrenmede sağlanamamış olur. Doğru şekilde öğrenilemeyen bilgilerin kalıcı olarak hafıza da yer etmesi mümkün olmayıp tekrar hatırlanmaya çalışıldığında da çeşitli sorunlar ile karşılaşılacaktır. Dikkat eksikliği ve hiperaktivite gözlemlenen çocuklarda en sık şikâyet edilen durumlardan biri de unutkanlıktır. İşte unutkanlık meselesinin temelinde bu durum yer almaktadır. Bu tür kimseler genelde uyaranların fazla olduğu ortamlarda sık sık eşyalarını kaybetme problemi yaşarlar. Bunun sebebi ortamda birden fazla uyarının bulunduğu durumlarda dikkat bozukluğu yaşıyan kişilerin hepsini kontrol edecek mekanizmayı ve yoğunlaşmayı sağlayamaması sebebiyle eşyalarını nereye koyduklarını yahut nerde bıraktıklarını unutmalarıdır. Yine genellikle dikkat eksikliği ve hiperaktivite yaşayan çocuklar başladıkları görevleri bitirmeden yarım bırakma, verilen görevleri erken terk etme, sık sık



aktivite deęiřtirme isteęi kendini gsterir. Zira bu kimseler uzun sreli olarak bir iře odaklanamadıklarından abucak sıklılıp iř deęiřtirmek isterler. Karřıda bir verici varken onu tam manası ile dinlemeyip hayallere dalma, bilgiyi iřleyememe, ynergeleri ve kendisine verilen grevleri gereęi gibi takip edememe durumu da sık rastlanan durumlardandır (Yksel, Kocairi, Arslantař ve Sylemez, 2020).

Yukarıda aktardığımız durumlar da incelendięinde dikkat eksiklięi yařan bireyler zellikle de ocuklar hayatlarının pek ok ařamasında eřitli sorunlarla karřılařmaktadırlar. Bunların tespiti ve tadili insan hayatı aısından olduka byk nem arz eden bir durumdur. zellikle ocuklarda erken teřhis ve doęru ynlendirme ile dikkat daęınıklılıęı zlmeyecek bir problem deęildir. Ancak gerekli zenin gsterilmemesi halinde dikkat bozukluęu ilerlemekte hatta hiperaktiviteye neden olmaktadır (Doęangn ve Yavuz, 2011).

Tm bu anlatılan sreci arařtırma konumuzun hedef kitesini oluřturan ocuklar ile baędařtıracak olursak hassasiyetle belirtmemiz gerekir ki; ocuklar grevleri hele hele severek oynadıkları oyunları bitirirlerse gn geldięinde ynergelere ve ynlendirmelere uyar, insanları dinler ve evreyi izler; yargılama, yadırgama, yarım bırakma gibi zelliklerden uzaklařır. Daha doęru ve bilinli bir hayat yařar. Bu geliřimin saęlanması atılan doęru adımlarla ile mmkndr.

#### **1.2.6. Dikkat ve zekâ**

Dikkat eř zamanlı iřleme, uyaranları organize etme, gruplama, anlamlı btnlk kurma ve soyutlama gibi daha pek ok sreci ierir. Zekâ zerine yapılan alıřmalarda dikkatin, zekâ zerinde %30'lara kadar aęırlılıęı olduęunu gstermiřtir. Zekâ ile ilgili yapılan eřitli tanımlamalarda bazı ortak ifadeler gze arpmaktadır. Bunlar: kolay ğrenebilme, problem zebilme becerisi, evreye uyum saęlama, soyut dřnebilme, iř ve iřlemleri algılayabilme gibi kavramlar dikkat ekmektedir. Bu anlatımdan dikkatin, zekânın bir alt boyutu olduęu ve zekanın dięer alt boyutlarından kopuk olamayacaęı kendilięinden anlařılmaktadır. Bu anlamda szel akıl yrtme becerisinin zekâ geliřimindeki etkisi uzmanlarca tespit edilmiř olup; ailelerin ve zellikle ğretmenlerin ocuklara kitap okuma alışkanlıęı kazandırmaları, eřitli oyunlarda liderlik ve grev vermeleri, dikkatlerini belli bir alana cezbedecek aktiviteler yaptırılmaları gerektięi tavsiye edilmiřtir. Burada basit bir kitap okuma etkinlięi zerinden rnek verilecek olursa; ocuęa okumuř olduęu kitap zerinden A řahsının kıyafeti hangi renkti? ocuk ka yařındaydı? Adı ne idi? Gibi sorular sorularak yapılan etkinlięin yoęun bir dikkatle yoęrulması saęlanabilir. Keza yine oynanan oyunlarda da arkadařının adı neydi? Bir nceki hamleniz neydi? Karřı takım ka kiřiydi? řu arkadařının zerinde hangi renk kıyafet vardı? Gibi sorular sorularak dikkatlerinin oyun ierisinde hep aık kalması saęlanabilir. Bu durum bařta ocuklar olmak zere srekli uygulanması halinde her yař grubundan insanın zekâ geliřimine olduka byk katkılar saęlamaktadır. zetle dikkat, zekânın alt bileřenlerinden biri olarak kabul edilmektedir ve her ne kadar lkemizde genellikle ayrı olarak ele alınsa dahi zekanın dięer alt bileřenlerinden ayrı deęerlendirilmesi mmkn deęildir. Yapılacak arařtırmalarda

zekânın diğerk bileşenleri ile değerkendirilmesi daha sađlıklı sonuđlar dođuracaktır (Kurnaz ve Gökdemir Ekici, 2020).

### 1.2.7. Çocuklarda gelişim dönemleri ve dikkat

Bugün alan üzerine yapılan çalışmalarda hayatın olađan akışı içerisinde yaşanan olumlu, olumsuz tüm durumlarda çocukluk döneminden getirilen birçok olay ve hatıranın açıkça etkisi olduđu artık yadsıtılamaz bir gerçerk halini almıştır. Toplum tarafından çocukluk olarak nitelendirilen bu dönemde kendi içerisinde çeşitli alt başlıklara ayrılmaktadır. İlk evre bebeklik evresidir. Uzmanlar tarafından bu evrenin hayati öneme sahip olduđu zira yaşama dair atılan önemli izlerin birçođunun bu döneme ait olduđu vurgulanmaktadır. Bu dönemi İlk Çocukluk Dönemi dediđimiz 3-6 yaş arası dönem takip etmektedir. Bu dönem genel olarak bebeklerin artık bađımsızlıđını kazanarak çocukluk evresine geçiş yaptıkları, karakterlerinin ve kişiliklerinin oluşmaya başladığı dönem olarak bilinmektedir. Devamında ikinci çocukluk dediđimiz 6-11 yaş arası dönem gelmektedir. Bu evrede diğerk ikisinden farklı olarak çocuk gerçerk manada bir sosyalleşmenin içerisinde girmektedir (Gözalan ve Koçak, 2014).

Okul ile kazandıđı arkadaş çevresi ve sorumluluklarla artık öznemizin kendisini gerçerk bir birey gibi hissetmeye başladığı dönemdir. Okul yaşantısının bu anlamda gelişim dönemleri içerisindeki yeri ve önemi her zaman için vurgulanmaya değerkdir. Zira öznemiz yani çocuklar aynı zamanda araştırmamızın da baş aktörleri- hayata dair gerçerk paylaşımların ve olayların birçođunu ilk olarak okul çatısı altında görmekte ve tatmaktadırlar. Bugün bir çocuđun okul içerisinde yaptıđı ödevlerle sorumluluk bilincini, sınıf başkanlığı, okul başkanlığı gibi görevlerle yöneticilik vasfı ve özgüvene dair birikimlerini, yine oynanan toplu yahut bireysel oyunlar ile paylaşmayı, arkadaşlığı, problem çözebilme yeteneđini, düşünce çeşitliliđini kazanmaktadır. Aslında birey olma güdüsünün gerçerk manada kazanıldıđı ilk yerlerdendir diyebiliriz. İkinci çocukluk dönemini takiben yine birey gelişiminde oldukça önemli bir yere sahip olan ergenlik dönemi gelmektedir. Ergenlik dönemi en genel tanımı ile çocukluktan yetişkinliğe geçiş dönemi olarak bilinmektedir. Şimdi çocuklarda tüm bu gelişim süreçlerine dikkatin etkisini yakından inceleyelim.

Bilindiđi üzere bebekler çok karmaşık bir dünyaya gözlerini açarlar. Bu anlamda ilk zamanlar bebeklerin duyu organlarının sık sık uyarılmasının, etrafındaki nesnelere algı dünyalarının zenginleştirilmesinin oldukça önemli olduđu vurgulanmıştır. Dikkat problemi çocukluk döneminde en sık karşılaşılan problemlerden biridir. Dikkat gelişiminin olumsuz seyretmesinin biyolojik, fiziksel ya da daha sık karşılaşılan hali ile psikolojik bir nedeni olabilir. Bu konuda çeşitli çalışmalar yapan Thatcher'a göre nörolojik deđişim yaklaşık olarak, dört yaşlarında olmaktadır. Dört, beş yaşlarında yaşanan sinir sistemi olgunlaşmasına bađlı olarak dikkat süreleri de artmaktadır. Bu dönemden atlatıldıktan sonra dikkatini toplama süresi 15-20 dakikaya çıkabilir. Bu durumda esasında dikkatin gelişen bir şey olduđunun açık göstergesidir. Dikkat; algı, hafıza ve bilinçli deneyim ile etkileşen karmaşık bir süreçtir. Özünde gönüllü ya da istemsiz uyarınları barındıran dikkat, motivasyon, ilgi, öz düzenleme gibi

kavramları da bünyesinde barındırmaktadır. Bir uyarıcının farkında olma ve onu tercih etme nedeni, dikkatte süre ve seçicilik süreci üzerinde etkilidir (Aydın, 2017).

Gelişim düzeyi üzerinde dikkati inceleyecek olursak; küçük yaşta dikkat süresi kısa olan çocukların yaşları ilerledikçe dikkat sürelerinin de arttığı gözlemlenmiştir. Bu bağlamda dikkat geliştirici alıştırmalar, çocukta benlik algısını gelişimini, benliğin gelişimini, etkili öğrenmeyi ve akademik başarıyı doğrudan etkiler (Yaycı, 2018). Çocuğa kazandırılan herhangi bir davranışın devamlılığının sağlanabilmesi için çocuğu ilgili işte dikkatini toplanmasının sağlanması esastır. Bilişsel çabasının daha çok sarf edilmesi gereken konularda dikkatinde aynı oranda artırılması şarttır. Zira etkili bir öğrenme için yoğunlaşmış bir dikkatin varlığı şarttır.

Burada yeri gelmişken çalışma konumuz ile de bağlantılı olarak çağımızın artan teknolojik gelişmelerinin ve çocuklarda da aynı oranda artış gösteren teknolojik ilginin dikkat üzerindeki etkisine de kısaca değinmekte yarar görüyoruz. Takdir edileceği üzere içinde bulunduğumuz çağın yaşam standartlarına ve alışkanlıklarına yak uydurmak gerekmektedir. Ancak bu alışkanlıklara ayak uydururken özellikle çocuklar bazında nelere dikkat etmemiz gerektiğini iyi tahlil etmeliyiz. Yaşadığımız çağ teknolojik bilgi ve birikimin oldukça fazla olduğu ve her geçen gün daha da arttığı gerçek bir teknoloji çağıdır. Bu süreçte artık çocukların bilgisayar oyunlarından, telefon, tablet gibi elektronik aletlerden uzak tutulması neredeyse imkânsız gibi görülmektedir. Oysa alan üzerine yapılan çalışmalar da açıkça göstermektedir ki: Beden sağlığı, ruh sağlığı, dikkat gibi hayatı temelden etkileyen konular başta olmak üzere; sınırsız yahut bilinçsiz kullanılan teknoloji çocukların gelişimi üzerinde tam bir yıkım etkisi yaratmaktadır. Çocukların oyun algısı da değişen teknolojiden nasibini almış, dijital çağın içine doğan çocukların oyun algısı da önceki nesillere göre oldukça farklılaşmıştır. Deyim yerindeyse çağ ile oyunlar da dijitalleşmiştir. Çocuğun gelişiminde çevresel faktörler baş etmenlerdendir. Buna artan şehirleşme de eklenince çocuklar artık sokaklarda oynanan oyunlardan ziyade büyükşehirlerde evlerinde telefon, tablet, bilgisayar gibi teknolojik aletler başında veya sanal oyunlarla vakit geçirmeye başlamışlardır. Oyun algısı dahi içinde bulunduğumuz çağ ile değişmiş, önceden oyun oynamak denildiğinde sokakta akranlar ile oynanan oyunlar anlaşılırken artık oyun oynamak tabirinden ekran karşısında oynanan sanal oyunlar anlaşılır olmuştur. Sınırsız ve bilinçsiz bir şekilde kullanılan hatta sömürülen teknolojinin beyin gelişimi, dikkat, odaklanma gibi durumlarda oldukça fazla olumsuz etki bıraktığı bilimsel açıdan da birçok defa kanıtlanmıştır. Bu noktada ebeveynlere ve öğretmenlere düşen çocukların daha sağlıklı bir gelişim süreci yaşayabilmeleri için teknolojinin doğru ve verimli kullanılmasını sağlamaktır. Teknolojiyi çocukları baştan savmak için kullanılan ya da onları oyalayacak şeyler olarak görmekten ziyade doğru bir kullanım bilinci ile çocukların bu aletlerden zarar görmesini engelleyip onlardan maksimum verimi almak için uğraşmalılardır.

### 1.2.8. Dikkat, takım etkinlikleri ve oyunlarla dikkat

TDK'nın güncel sözlüğünde takım: ekip ile eş anlamlı olarak kullanılmakta olup, görev bakımından birbirini tamamlayan kimseler topluluğu olarak açıklanmıştır (TDK, 2023).

Literatürde ekip yahut takım farklı konulardaki becerilerini birbirleri ile paylaşmak üzere bir araya gelmiş, her biri farklı bilgi ve beceriye sahip üyelerden oluşan topluluk şeklinde de tanımlamalar yapılmıştır. Bizim burada kastettiğimiz takım ise; herhangi bir oyun grubu içerisinde yer alan takımdır. Örneğin bir futbol takımı, voleybol takımı yahut saklambaç oynamak için bir araya gelmiş bir oyun takımı. Bilindiği üzere çalışmamız temelde sokak oyunlarının çocukların dikkat gelişimi üzerine etkilerini açıklamaya çalışmaktadır.

Bu konu ile ilgili alan yazıları incelendiğinde özellikle çocuklarda dikkatin daha çabuk dağıldığı bu sürenin yaş ilerledikçe arttığı gözlemlenmiştir. Çocuk dikkatinin canlı ve uyanık tutulabilmesi için birden fazla öneri telkin edilmiştir. Aslında bu önerilerin temelinde de dikkatin özellikle çocuk dikkatinin neden çabuk dağıldığını tespit ve buna uygun bir yöntem geliştirme çabası yatmaktadır. Yetişkinlerin aksine çocuklarda genellikle görev bilinci ve ciddiyeti tam manası ile oluşmadığı için herhangi bir şeye zorunlu olduğunun bilinci ile yahut bir görev bilinci ile odaklanmak çocuklarda sık rastlanan bir durum değildir. Aksine hayatı öğrenme aşamasında olan çocuklar açısından çevrede olup biten her şey tamamen bir oyun ve bu oyunu algılama şeklinde şekillenir (Hazar, 2018).

Bu aşamada sağlıklı bir bireyin topluma kazandırılabilmesi için dikkat sürecinin ne kadar önemli olduğunu daha önce de defalarca vurgulamıştık. Şimdi meselenin özü itibarıyla çocuklarda var olan dikkatin çabuk dağılması durumunun nedenlerine yakından bakalım. Çevresinde olup biten her şeyi kendi dünyasında oyun olarak addetmeye meyilli olan çocuklar ciddiyet gerektiren işlerin aksine yapacakları tüm işlerde de bir oyun bir eğlence arayışı içerisindeyler. Bu yüzden yapılması gereken ödevler, yataklarını yahut oyuncaklarını toplamak onlar için yetişkinlere nazaran daha zordur. Bu işler ilgilerini çekmediğinden bunlara dikkat kesilmeleri ve layıkıyla yerine getirmeleri de mümkün değildir. Zira etkili öğrenmenin en önemli kriterlerinden biri de tamamen yapılacak işe odaklanmış bir dikkatin varlığıdır. Bu dikkat bilinci çocuklarda erken yaşlardan itibaren oluşturulmalıdır ki hayat boyu etkili öğrenme anlamında yaşanacak zorlukların önüne geçilmiş olsun. Yapılan işleri görev bilinci ile erken yaşlarda sırtlanamayacağını az çok kabul ettiğimiz çocuklarımıza bu işleri sevdirmenin ve bu yolla onlar da görev bilincini oluşturmanın yollarını aramalıyız. Bu düzen devamında konumuzun mihenk taşı olan dikkati getirecektir (Güven, 2013).

Konuyu bir örnek üzerinden açıklamak gerekirse; yatağını toplamakta zorlanan bir çocuğa bunun aslında her sabah oynanan bir oyun olduğu, tüm ailenin bu oyunda aslında bir yarışma içerisinde olduğunu, kimim önce bitireceğinin test edildiği anlatılırsa yatak toplama görevi kısa bir süre de bir oyuna dönmüş olur ve çocuk için artık ilgi çekici dikkat cezbedici bir hal alır. İşte bu küçük örnekten yola çıkarak oyunların özellikle ekipler halinde de oynanan sokak

oyunlarının çocukların bireysel gelişimi ve dikkat gelişimi üzerindeki olumlu etkileri kendiliğinden ortaya çıkmaktadır. Zira çocuk oynadığı oyunlarla önce çevresine sonra arkadaşlarının tamamına sonra kendi ekip arkadaşlarına daha sonra oyun materyallerine, oyunun oynandığı alana, beraber oynadığı arkadaşlarının hareket ve davranışlarına, kişilik özelliklerine oyun metaforu ilgisini çektiği için dikkat kesilecektir. Oysa sanalda oynanan oyunların bu sayılan kriterler bakımından çocuk dikkati üzerine olumlu bir etki bırakması oldukça zor görünmektedir.

### **1.2.9. Dikkat ve öğrenme performansı arasındaki ilişki**

Dikkat insan hayatında öyle temel bir öneme sahiptir ki; dikkat işlevlerindeki herhangi bir gelişmenin insan hayatında hemen hemen her alandaki performanslara olumlu etkileri yansır. Eğitim bu olumlu etkilerden en çok faydalanan alanların başında gelir. Zira açık bir algı, yoğunlaşmış bir dikkat öğrenme becerilerini kat kat artırırken öğrenme süresini de bir o kadar kısaltmaktadır. Dikkat, öğrenmede ve hafızada çok önemli bir rol oynar dolayısıyla dikkatin bilişsel performanstaki önemi tartışılmazdır (Posner ve Patoine, 2009). Araştırmacılar gerçekten bir şeyler öğrenmek istiyorsak, dikkat mekanizmamızın hayati önemde olduğunu sıklıkla vurgularlar. Bu fikri hepimiz sezgisel olarak biliriz ve dahası bu argüman çok sayıda güçlü bilimsel veri tarafından da desteklenmektedir. Dikkat birden çok bileşenden oluştuğu için bu küçük parçaların düzenlenmesi, dikkat ve öz düzenleme becerilerinde kalıcı iyileşmeler olarak görülür. Dikkatin birden fazla etkeni olması düzeltme ve verimliliğin artırılması boyutunda da birden fazla seçeneğin olduğu anlamına gelmektedir. Dikkati bir diğer yanı ile uyarıcının farkında olmak şeklinde de tanımlayabiliriz. Dış dünyadaki uyarıcıların büyük bir kısmı duyu organlarınca yakalanır, ancak bir kısmı seçilerek algılanır. Bunu zaten seçici dikkat olarak tanımlamıştık. Birey bütün uyarıcılarla aynı anda ilgilenemez çünkü sınırlı bir kapasiteye sahiptir. Bu nedenle, beyin belirli değişkenlerin etkisi altında gelen uyarıcıların bir kısmını seçici olarak algılar. Dikkat, aynı zamanda bireyin zihinsel uyanıklık gücünü vurgulamaktadır. Yine etkili bir öğrenme, dikkatin çalışılan konuya çekilmiş olmasını gerektirir. Bu nedenle, bireyin öğrenme yeterliliği üzerinde doğrudan etkili olan değişkenlerden birisidir.

Bu bağlamda öğrenme faaliyetinde dikkat olmazsa olmaz bir unsurdur. Zira herhangi bir yeni bilginin öğrenilmesi aşamasında da etrafta birçok uyarıcı halen mevcuttur. Kişi o an için öğrenmesi gereken bilgi ile alakalı önemli uyarıcıları alırken bunun dışında kalan tüm uyarıcıları göz ardı etmektedir. İşte bu önemli bilgiyi ayırt edip almak, geri kalanı o için göz ardı edebilmek faaliyeti tamamen dikkat ile alakalıdır. Öğrencinin dikkatini öğrenmesi gereken konuya yönlendirmeden çalışması tamamen boş bir çabadan ibarettir. Zira uyarıcıları birbirinden ayırt etmeden bir öğrenme gerçekleştirilemez. Yapılan çalışmalar dikkatin eğitim ile geliştirilebileceğini göstermektedir. Dikkatin en önemli özelliklerinden bir tanesi de çok yönlü oluşudur. Dikkat aynı zamanda aynı anda olan birçok şeyin, farklı görevin koordinasyonundan da sorumludur. Bu açıdan dikkatin belli bir uyarıcıyı seçip diğerlerini dışarıda bırakmak şeklinde yapabileceğimiz tanımı da oldukça anlam kazanmaktadır. Alanda yapılan çalışmalarda;

öğrenmenin temeli, bir uyarıcıya dikkat etme ve bu dikkati gereken süre boyunca, o uyarıcı üzerinde devam ettirebilme şeklinde de tanımlanmıştır. Dikkatin sürekliliği, belli bir süre ilgilenilen konuya dikkatin yoğunlaştırılması (konsantrasyon) demektir (Orkun ve Bayırlı, 2019).

Şeklinde ifade edilmiş ve dikkat öğrenme sürecinin başlamasındaki ilk adım olarak kabul edilmiştir. Öğrenme eylemi gerçekleştirilirken dikkatin toplanması için nefes alma ve gevşeme alıştırmaları yapılabilir. Bireysel ya da grup çalışmaları yapılabilir. Çalışmalar sırasında kısa aralar verilebilir. Etraftaki uyaranlar azaltılabilir. Bu yöntemlerin tamamı odaklanmayı artıracaktır. Özetlemek gerekirse etkili bir öğrenme etkinliği için dikkat olmazsa olmaz şartlardandır, ilk şarttı dahi denebilir.

#### **1.2.10. Dikkat toplayamama durumu**

İçinde yaşadığımız teknoloji çağı hasebiyle de herhangi bir işi yaparken oldukça fazla uyarana maruz kalıyoruz. Bu anlamda toparlanmamış bir dikkat hayatın her aşamasında olumsuz sonuçları da beraberinde getirir. Dikkati toplayamamak için birçok sebep hep mevcuttur. Okullarda velilerin çocukları adına öğretmenlerden en sık duydukları şikâyet dikkatlerinin dağınık olması, kendilerini derse tam anlamı ile vermemeleri yahut konsantre olmamalarıdır. Yukarıda değindiğimiz gibi temel dinamikler aynı olmakla beraber her bireyin dikkat kapsamında da birbirinden farklı, öznel durumları mevcut olabilir. Örneğin anlatılan konu kişi özelinde ilgi çekici bulunmayabilir, dikkat süresi standartın altında yahut üzerinde olabilir. Kişinin psikolojik ya da fizyolojik bir rahatsızlığı mevcut olabilir. Tüm bunlar dikkatin tam manası ile toplanamaması sonucunu doğurabilir. O zaman en genel anlamı ile dikkat toplayamama hususunu: Kişinin odaklanması gereken uyaranlara tam manası ile odaklanmaması durumu olarak açıklayabiliriz (Güngör, Yılmaz ve İlhan, 2019).

Bu noktada asıl yapılması gereken dikkatin hiç toplanamaması ya da toplanan dikkatin dağılmasına sebep olan şeylerin tespit edilip bunların ortadan kaldırılması için mücadele etmektedir. Örneğin genellikle ilkökul çağındaki çocuklarda sıkça karşılaşılan problemlerden biri ödevleri yapmada gösterilen isteksizlik yahut algının, dikkatin sürekli teknolojik aletlerde ya da oyunlarda olmasıdır. Burada çocuk açısından izlenebilecek bazı yollar ileri sürülmüştür. Örneğin ilgisini çeken diğer şeyler onun için görevlerini ve ödevlerini tamamladıktan sonra ulaşılabilecek bir ödül mekanizması şeklinde tasarlanabilir. Daha bilinçli hareket edebilmesi için ödevleri ve görevlerini neden yerine getirmek zorunda olduğu anlatılabilir. Aktif dikkat süresi ölçülüp buna uygun bir çalışma programı ayarlanabilir. Tüm bu öneriler unutulmamalıdır ki kişiler bazında değişiklik gösterebilir. Zira dikkat kavramı da temelde aynı dinamikler üzerine inşa edilse dahi kişiden kişiye hatta aynı kişi üzerinde olaydan olaya dahi değişkenlik gösterebilmektedir. Yine temel olarak dikkatin toplanabilmesi için; dikkat dağıtıcılar filtrelenebilir. Düşünme, planlama ve dürtüleri kontrol etme yolu tercih edilebilir. Kendini denetleme ve uyarma yine sık tercih edilen bir yoldur. Duygu durumumuzu ve bedenimizi de kontrol edebilmemiz gerekir.

### **1.2.11. Oyunlarla dikkat**

Oyun kavramı en temel tanımı ile, fiziksel ve zihinsel yeteneklerin kullanılmasıyla, sosyal uyum ve duygusal durumları geliştirmeyi amaçlayan bilinen gerçek yaşamdan farklı bir ortamda yapılan, maddi bir çıkar gütmeyen, her oyun özelinde belli kurallara sahip, sınırlandırılmış yer ve zaman içinde süren, gönüllü katılım yoluyla toplumsal grup oluşturulan ve katılanları tümüyle etkisi altında tutan eğlenceli bir etkinliktir (Işılak ve Durmuş, 2004). Bu tanımdan da anlaşılacağı üzere çocuk oyun oynarken kendisini ifade etme, sorumluluk alma, kendi alanını yaratma, arkadaşlarını seçme, kendini gerçekleştirme imkânı bulur. Oyun oynayarak aslında ileri de yaşayacağı birçok durum karşısında önceden deneyim elde edebilme fırsatı yakalar. Karşısındaki ile iletişim kurmanın yollarını arar. Yaşanan yahut yaşanabilecek krizlere çözümler arar. Gerekirse karşısındakini ikna etmenin yollarını arar. Bunlarla mücadele ederken dil ve düşünce dünyasını geliştirme fırsatı yakalar. Oyun oynamayan çocuk; sinirlenir, eğlenir, güler, kızar, küser aslında hayata dair birçok duyguyu oynadığı oyunlarda yaşama fırsatı yakalar. Bu duygu değişiklikleri, fiziksel hareketlilik onların hayata karşı oyunlar aracılığıyla bir ön prova yapmalarını sağlar (Ayar, 2022).

### **1.3. Çocukların Gelişim Dönemleri**

İnsanların gelişimi doğumundan itibaren başlamakla birlikte ömrünün sonuna kadar devam etmektedir. Bu gelişim bedensel olmakla beraber öğrenimse olarıktan sürdürülür. Yani bireylerde bir yandan boy uzaması yaşanırken diğer yandan da bireylerin etrafındaki nesnelere tanınması, kavraması hatta ilerleyen zamanlarda da somut nesnelere ötesinde soyut nesnelere yönelim başlayarak öğrenim durmaksızın devam eder. Çocukların gelişim dönemleri büyüme, öğrenme ve yaşları temel alınarak farklı dönemlere ayrılmaktadır. Bu dönemler çocuklar hakkında daha detaylı bilgi edinmemize ve aileler olarak gelecek kuşak yetiştirilmesinde daha tecrübeli olmamıza imkân sağlamaktadır. Çocuk gelişim dönemlerinin özellikleri hakkında bilgi sahibi olmak önemlidir çünkü çocuk hangi döneme aitse o dönem özellikleri bilindiği takdirde o dönemin özelliklerine uygun yetiştirilir. Çocukların gelişim dönemleri hakkında bilgi sahibi olan ebeveyn ya da eğitimciler çocukların gelişimlerini daha iyi takip edebilir gerekli durumlarda bilinçli bir şekilde müdahale edebilir (Çadem Psikoloji, 2015).

#### **1.3.1. Bebeklik dönemi (0-2 yaş)**

İnsanın doğumundan başlayıp ilk iki yılki dönemi bebeklik dönemi olarak adlandırılmaktadır. Çocukların en çok ilgi ve alakaya ihtiyacı olduğu bu dönemdir. Bu nedenle çocukların iyi bir şekilde gelişimini tamamlayabilmesi için ihtiyaçlarının yeterli biçimde yerine getirilmesi gerekmektedir. Çocukların en hızlı büyüdüğü ve en hızlı şekilde gelişim gösterdikleri dönem bebeklik dönemidir. Ebeveynler tarafından bebelere gerekli özen gösterilmeli ve gelişimi düzenli bir şekilde takip edilmelidir. Ancak her çocuğun gelişiminde farklılıklar olabileceği için endişe etmeye gerek yoktur. Her çocuk aynı zaman diliminde aynı erişkinliği gösteremeyebilir. Ebeveynler çok büyük bir oranda sıkıntı gözetilmedikçe kaygı duymamalıdır fakat herhangi bir

yolunda gitmeyen durumla karşılaştığı vakit ilgili birimlere başvurmalıdır. Her ne olursa olsun bebeğin doktor takibi kesinlikle aksatılmamalıdır (Koran, 2016).

Doğumun ilk zamanlarda büyük tepkiler gösteremeyen bebekler zamanla gözle görülür şekilde tepkiler göstermeye başlarlar. Örneğin yavaş yavaş adımlar atmaya, yürümeye, ufak ufak sesler ve ilerleyen zamanlarda konuşmaya başlarlar. Zaman geçtikçe gün gün bebeklerin ebeveynlerine olan bağımlılıkları da azalmaya başlar. Bebekler normal olarak doğduktan sonra tamamen anneye bağımlıdır. Bütün ihtiyaçları ebeveynleri tarafından gerçekleştirilir. Dişleri olmayan bebek dişleri olana kadar anne sütü ile beslenir, ilk dokuz ayı civarlarında bebekler yürümeye başlar ve dişlerinin çıkmasıyla katı yiyecekleri de tüketmeye başlarlar. Bebeklerden beklenen diğer bir davranış ise tuvalet kabiliyetidir. Biyolojik gelişimlerinin elverişli hale gelmesiyle bebekler iki yaşına yakın zamanlarda tuvaletini kontrol edebilmeyi ve tuvalet alışkanlığı kazanmayı öğrenirler (Soysal, Bodur, İşeri ve Şenol, 2005).

Çocuklar bu dönemde cinsiyet kavramlarının temelleri atılmalıdır. Çocuklara genellikle uzun saçlı olanların kızlar olduğunu bıyıklı olan bireylerin erkek olduğu gibi ayrımlar çocuklara bu dönemde işlenmelidir. Çocuklar birçok davranış ve kavramı bu dönemde öğrendiği için çocukların sağlıklı, kaliteli bir gelişim gösterebilmesi için ebeveynlere çok iş düşmektedir.

### **1.3.2. İlk çocukluk (oyun) dönemi (3 - 6 yaş)**

Üç ve altı yaş aralığını kapsayan döneme ilk çocukluk (oyun) dönemi ismi verilir. Bu dönemde çocuklar çevresiyle aktif halde iletişim ve etkileşim içerisinde. İlk çocukluk döneminde çocukların büyüme ve gelişme hızları bebeklik dönemi ile kıyaslanacak olursa daha yavaştır. Bu dönemde çocuklar birçok bedensel faaliyetleri ve birçok beceriyi gerçekleştirmeye başlar. Doğal olarak çocukların fiziksel gelişimiyle birlikte motor becerilerinde de gelişim gözlemlenecektir. Örneğin sıçrama, atlama, koşma, top oynayabilme, kendi başına yemek yiyebilmek ve içecek içebilme gibi daha sayamadığımız birçok faaliyetlerin tamamını yapabilecek duruma erişmiştir. Hatta kendi başına kıyafetlerini seçmeye ve giyinmeye başlar daha da önemlisi tuvaletine de gidebilir (Kobak, 2009).

Çocukların bu dönemde merak duygusu en üst safhalardadır. Etrafındaki her şeyi sorgulayıp öğrenmeye çalışırlar. Bu dönemde çocukların anlama yeteneği çok iyi seviyelerde olduğu için etrafındaki bütün nesnelere sorgularlar ve öğrenirler. Üç yaşından itibaren çocuklar cinsiyet kavramını da daha iyi öğrenmeye başlar ve kız ve erkek ayrımını yapabilirler. Saçı uzun kız, bıyıklı olan erkek diyebilir. Kız çocukları daha çok bebeklerle oynarken; erkek çocukları ise daha çok arabalarla oynar ya da kızlar daha çok etek giyerken; erkek çocuklar etek giyemez gibi birçok kavram ve davranış hakkında daha çok bilgi edinirler. Çocuklar bu dönemde anaokuluna başlarlar. Anaokulları ile çocukların sosyal, zihinsel ve motor becerilerinde de gelişim gözlemlenir. Anaokulu ile arkadaş çevresi de genişler. Bu edindiği arkadaşları ile de ilgili kişilerce uygun oyun ortamları sağlanır. Bu oyun ortamlarında gerek arkadaşlarından gerek eğitimcilerinden çocuklar birçok deneyim kazanmaktadır (Aral, 2001).



Çocuklar bu dönemde ailesi dışında yeni bir çevreye katıldıkları için eskiye oranla daha çok sosyalleşme faaliyetleri göstermektedir. Öncelikle yakın komşu çocukları ile başlayan bu süreç zamanla ilerler ve mahalledeki diğer çocuklar derken çocukların dış dünya ile etkileşimi gün geçtikçe daha da artar. Bu süreçte çocuklar birçok arkadaş edinirler. Bu arkadaşları ile bir etkileşim ve iletişim içerisinde olduğu için edindiği arkadaşlıklar çocukların gelişimine katkıda bulunur. Çocuklar kazanma duygusunu, kaybetme duygusunu, grup halinde hareket edebilmeyi, lider olmayı, paylaşmayı, üzülmeyi, mutlu olmayı, kurallara uymak gibi birçok kavramı öğrenmeye ve hepsini bir bir uygulamaya başlar (Üstündağ, 2019).

### **1.3.3. İkinci çocukluk dönemi (ilkokul) (7-11 yaş)**

Yedi yaşından başlayıp; ergenlik dönemi ile son bulan döneme ilkokul dönemi adı verilir. Çocuklar bu dönemde çevre ile daha da ileri düzeyde etkileşim içerisine girmeye başlar. Çocukların bu dönemle birlikte okul dönemi başlar. İlkokulla birlikte çocuklar ailede başlayan öğrenim ve eğitime kaldığı yerden okulla devam eder. Çocuğun öğrenim ve gelişimine ailenin yanı sıra artık eğitimciler de katkıda bulunur. Okulla birlikte çocuklar eskiye oranla aileden daha bağımsız hale gelir ve tabii ki eskiye oranla fiziksel, sosyal ve motor becerilerinde kat be kat gözle görülür şekilde artışlar gözlemlenir. Ayrıca okulla birlikte çocuklar özellikle de zihinsel olarak birçok gelişim gösterirler. Örneğin okumayı öğrenirler, yazı yazma kabiliyeti edinirler, problemler çözebilir ve daha saymadığımız birçok zihinsel gelişimler gösterirler. İlkokulla birlikte çocuklar birçok arkadaşlıklar edinirler. Bu edinilen arkadaşlıklar doğru bir seçim de olabilir yanlış bir seçimde olabilir. Edinilen arkadaşlıklar çocuk için oldukça önemlidir. İyi edinilmiş bir arkadaşlık iyi bir gelecektir kötü edinilmiş bir arkadaşlık ise maalesef ki kötü bir gelecektir. Çocuk çevresinden ne görürse onu bizzat kendi de yapacaktır. Etrafında derslerine çalışan, kitap okuyan, özverili, başarılı, spor yapmayı seven, büyüklerine saygılı bireyler olduğu zaman çocukta arkadaşı gibi bu davranışları görecektir ve kendi de bu davranışları sergileyecektir (Ummanel ve Dilek, 2016).

İlkokul döneminde çocuklar kendilerini daha yakından tanıma fırsatı elde ederler. Bazı çocuklar spor alanında iyi olduğu gibi bazı çocuklar resimde bazıları ise müzikte kendini daha yetenekli bulabilir. Çocuklar bu yeteneklerinin olduğu alana daha da odaklanarak kendilerini geliştirebilirler. Her çocuğun farklı yetenekleri olduğu için çocuklar kendilerini yetenekli bulunduğu alanda daha da geliştirerek geleceğine yön verebilirler, bu alanlarda ailesi ve çevresinin desteği ile ilerleme kat edebilirler. İlkokulla birlikte çocuklar ailede daha çok dış çevrede zaman geçirmeye başlarlar. Bu zaman diliminde çocukla birçok sıkıntı ve sorun ile karşı karşıya kalabilirler. Bu sıkıntılarla baş edebilmeleri için ailelerin çocuklara kendileri ilgili konularda kendi başına karar verebilmesini desteklemeleri, bazı görev ve sorumluluklar yükleyerek; çocuklarını takip ederek, yaşadığı ve yaşayacağı hayata çocuklarını hazırlamalıdır. Bu nedenle ergenlik döneminde çocukları olan bireylere çok iş düşmektedir. Ergen bireylerim bu döneme uyum sağlamaları ne kadar zor ise anne ve babalarında bu döneme uyum sağlaması oldukça güç olacaktır. Ergenlerin kendi kararlarını kendilerinin

vermesi, ebeveynlerden bağımsız hareket etmeleri gibi durumlar hoş karşılanmalı ve geçici bir süreç olduğu sürekli hatırlanmalıdır. Ergenlik dönemiyle birlikte bireyler artık aileden daha bağımsız hale gelmiş ve kendilerini bir yetişkin olarak kabul ederler. Kendisine hiç kimsenin karışmaması gerektiğini, kendileri hakkında en doğru kararı kendilerinin vereceğine inanırlar. Kendi istekleri doğrultusunda karar alırlar ve kendi istekleri doğrultusunda çevresi ile iletişime geçer. İletişim ve etkileşim içerisinde bulunduğu çevre ile duygusal yakınlıklar kurabilir. Sosyal, duygusal, bilişsel ve daha birçok alanda kendi başlarına girişimlerde bulunabilirler (Koçyiğit, Tuğluk ve Kök, 2010).

#### **1.3.4. Ergenlik dönemi (12 - 18 yaş)**

Genel olarak 12 yaş ile başlayıp 18 yaşına kadar devam eden dönem ergenlik dönemi olarak isimlendirilir. Ergenlik dönemi bir nevi çocukluk döneminden gençlik dönemine geçiş aşamasıdır diyebiliriz.

İlk ve ikinci çocukluk döneminde yavaşlamış olan büyüme hızı ve gelişim hızı ergenlik dönemi ile tekrar hızlanmaya başlar. Çocuklar ergenlik dönemi sonunda yetişkin birey yapısına ulaşır ve bu değişime uyum sağlamaya çalışırlar. Ergenlik döneminde fiziksel değişim gözle görülür şekilde hızlıdır. Gözle görülür şekilde boy ve kilo artışı gözlemlenir. Erkeklik ve dişilik hormonları bu dönemde oluşmaktadır (Uzun ve Şahan, 2021).

En önemli konulardan birisi ise ergenlik döneminde bireyler ben merkezilik olmasıdır. Ergen bireyler gerek kendi içerisinde gerekse de yakın çevresiyle sürekli bir çatışma içerisinde. Ebeveynler bu dönemin geçici olduğunu sürekli kendilerine hatırlatmalı ve ergenlik döneminde olan çocuklarının en az hasarı alarak bu dönemi geçirmelerine yardımcı olmalıdırlar. Bu nedenle ergenlik döneminde çocukları olan bireylere çok iş düşmektedir. Ergen bireylerim bu döneme uyum sağlamları ne kadar zor ise anne ve babalarında bu döneme uyum sağlaması oldukça güç olacaktır. Ergenlerin kendi kararlarını kendilerinin vermesi, ebeveynlerden bağımsız hareket etmeleri gibi durumlar hoş karşılanmalı ve geçici bir süreç olduğu sürekli hatırlanmalıdır (Başkurt, 2022).

Ergenlik dönemiyle birlikte bireyler artık aileden daha bağımsız hale gelmiş ve kendilerini bir yetişkin olarak kabul ederler. Kendisine hiç kimsenin karışmaması gerektiğini, kendileri hakkında en doğru kararı kendilerinin vereceğine inanırlar. Kendi istekleri doğrultusunda karar alırlar ve kendi istekleri doğrultusunda çevresi ile iletişime geçer. İletişim ve etkileşim içerisinde bulunduğu çevre ile duygusal yakınlıklar kurabilir. Sosyal, duygusal, bilişsel ve daha birçok alanda kendi başlarına girişimlerde bulunabilirler (Kutluer, 2015)

#### **1.4. Sokak oyunların çocukların gelişimine etkileri**

Oyun oynamak denilince akla her ne kadar çocuklar gelse de oyun oynamak yetişkinlere de hitap etmektedir. Ancak tabi ki de oyun oynamak çocukların dünyasında daha geniş yer tutar. Yetişkinlerin çocuklara oranla sorumluluk ve görevlerinin daha farklı ve daha fazla olmasından

ötürü çocuklar oyuna daha fazla vakit ayırma imkânı elde etmektedir. Oyunun birçok yönden çocuklar üzerinde etkisi olduğu gibi öğrenmede de çocukları çok etkilemektedir. Günümüzde teknolojinin gelişmesiyle eski zamanlar gibi olmasa da yine de oyunun çocukların eğitim ve öğrenim hayatındaki yeri yadsınamaz. Günümüzde eskiye oranla sokak oyunları oynayan çocukların sayılarında azalma görülmektedir. Eskiden daha çok oynanan körebe, saklambaç eski minder, mahalle maçları gibi daha adını sayamadığımız birçok geleneksel sokak oyunlarımız günümüzde gerek kentleşmenin gerekse güvenlik, trafik gibi sebeplerden ötürü artık eskisi gibi çocuklar tarafından oynanmamaktadır. Geleneksel sokak oyunlarının oynanmasında azalma görüldüğü gibi geleneksel çocuklarda da ne yazık ki gözle görülür şekilde azalma görülmektedir. Bu sokak oyunlarının yerini artık teknolojik aletler almaya başlamıştır. Dışarıya çıkamayan çocuklar kendini vakit geçirebilmek için tablet, bilgisayar ya da televizyon başında bulmuştur. Teknolojik aletler ise maalesef çocukların hayal dünyasını köreltmekte hatta beraberine birçok sağlık sorunlarına dahi yol açmaktadır. Teknolojik aletler başında oturan çocuklarda hareketsiz bir yaşam tarzı olduğu için kilo artışları olmuş obez bir gelecek oluşmaya başlamıştır ayrıca sürekli ekranlara maruz kalan gözlerde ise görme sıkıntıları olmaya başlamıştır. Sedanter yaşam sürdüren nesil ise gelecek açısından endişe uyandırmaya başlamıştır. Sağlıklı kaliteli bir nesil için bu gibi sorunların önüne geçilmeli, gerekli önlemler alınmalıdır. Kültürel miras her millet için büyük önem arz etmektedir. Kültürel mirasımızın bir bölümünü oluşturan oyun ve oyuncaklarımızı gelecek nesillere aktarmalı ve unutulmasının önüne geçmeliyiz. Çünkü teknolojinin gelişmesiyle birlikte çocukların ilgi ve alakası teknolojik oyunlara kaymıştır. Bu nedenle de üreticiler oyunları daha çok teknolojik aletler üzerinden yürütmeye başlamıştır. Bizlere düşen en önemli görev kendi kültürümüze ait olan sokak oyunlarımızı yaşatmak için elimizden geleni yapmalıyız (Başal, 2007).

Geleneksel sokak oyunlarının çocuklar üzerinde birçok etkisi bulunmaktadır. Çocukların öğrenme sürecine attığı ilk adım oyunlardır. Geleneksel sokak oyunları sayesinde çocuklar hayal dünyası ile dış dünya arasında bağlantı kurmaya başlar. Sokak oyunlarının çocuklar üzerinde sosyal, kültürel, dil, zihinsel, psikolojik, fiziksel ve duygusal gibi birçok etkileri vardır. Çocuklar oyunları oynarken koşma, sallanma, atlama, zıplama, tırmanma gibi birçok eylemlerde bulunur. Çocuklar bu eylemler sırasında kas grupları hareket eder ve gelişim gösterir. Çocuklar oyun oynarken birçok duygu içerisine girer. Kaybettiğinde üzülme, kazandığında mutlu olmayı, hırslanmayı, acıma, güven, sevgi gibi birçok duygu kazanır (Özer, Gürkan ve Ramazanoğlu, 2006).

#### **1.4.1. Sokak oyunların fiziksel gelişime etkisi**

Çocuklar oyun oynarken birçok hareket içerisinde bulunurlar. Atlamak, zıplamak, koşmak, dönmek, sürünmek gibi. Bu nedenle sokak oyunlarının çocuklar üzerindeki fiziksel etkisi kesinlikle çok önemlidir. Fiziksel olarak aktif olan çocuğun görüntüsü de aktif olmayan gruba göre daha iyi olacaktır. Fiziksel olarak aktif olan çocukların kas kuvveti kazanımı artacak, hastalık riski azalacak, kilo alması daha zor olacaktır. Oyunların fiziksel gelişime etkisi olduğu

için doğrudan sağlığına da olumlu yönde katkı sağlayacaktır. Çocukların hareket etmesi demek bir nevi spor yapması demektir. Spor yapan çocuklarda doğal olarak daha sağlıklı bir vücuda sahip olacaktır. Çünkü hareket eden çocukların kas ve kemik gelişimi, hareket etmeyen çocuğa oranla daha iyi olacaktır. Düzenli şekilde oyun oynayan çocuklar sürekli hareket halinde olacağı için çoğu enerjisini harcar ve akşama kadar yorulur. Yorulan çocuk ise uyur. Bu nedenle oyun oynayan çocukların oyun oynamayan çocuklara oranla uyku düzeninin de daha iyi olması beklenir. Oyun oynamanın vücudun bölümlerine birçok faydası bulunmaktadır. Örneğin top oynamak bacak kaslarını çalıştırdığı için bacak kaslarını güçlendirirken; ip oyunları gibi oyunlar da kol kaslarının gelişimine katkıda bulunmaktadır. Yakan top gibi oyunlar ise koşmak, zıplamak gibi hareketlerle vücudun tüm bölümlerinin çalışmasını sağlamaktadır (Esen, 2008).

#### **1.4.2. Sokak oyunların kültürel gelişime etkisi**

Oyunların birçok alanda olduğu gibi kültürel alanda da olumlu birçok etkisi bulunmaktadır. Her milletin kendine ait değerleri vardır. Bu değerlerin unutulmaması gelecek nesillere aktarılması gerekir. Örneğin biz cirit oyununun günümüze kadar gelmesiyle atalarımızın ata ne kadar değer verdiğini ya da ne tarz kıyafetler giyindikleri hakkında ve daha birçok konuda bilgi sahibi olma imkânı elde edebiliriz. Ancak teknolojinin gelişmesiyle birlikte bütün alanlarda farklılaşma görülürken oynanılan oyunlarda da farklılaşmalar görülmektedir. Sokaklarda oynanılan körebe, saklambaç, yakan top gibi oyunların yerini günümüzde maalesef ki bilgisayar oyunları almıştır. Bizim bireyler olarak üzerimize düşen en önemli görev unutulmaya yüz tutmuş olan geleneksel sokak oyunlarımızı yaşatabilmek, gelecek nesillere aktarabilmektir (Sümbüllü ve Altınışik, 2016).

#### **1.4.3. Sokak oyunların psikolojik gelişime etkisi**

Çocuklar oyun oynarken güler, eğlenir, keyifli vakit geçirirler. Yetişkinlerde olduğu gibi çocuklarda da olumlu havayı solumak psikolojik açıdan daha sağlıklı olmasına imkân sağlayacaktır. Çocuklar oynadıkları oyunlar ile mutlu olurlar hatta zamanın nasıl geçtiğini bile anlamazlar. Örneğin oynanılan saklambaç oyununda ebeye yakalanmadan ebeden önce sobe yapabilmenin verdiği mutluluk ve heyecan başka hiçbir şeyde yoktur. Genelde zaten dışarıda oynanılan oyunların hazin sonu hava kararıyor, ebeveynlerin gel demesiyle bitmesidir. Çocuklar hayal dünyasında olan çoğu şeyi oynadıkları oyuna yansıttığını gözlemleyebiliriz. Bu nedenle oyunlar çocukları nasıl ki gerçek hayata hazırlıyorsa aynı şekilde oyunlar psikolojik olarak çocukları daha donanımlı olarak geleceğe hazırlar diyebiliriz. Psikolojik açıdan iyi olan çocuklar ileride de daha mutlu daha sağlıklı bireyler olacaklardır. Çünkü bütün oyunların asıl amacı çocukların kendilerini daha mutlu hissetmesini sağlamak bir nevi terapi görevi üstlenmektir (Halmatov, 2016).

#### **1.4.4. Sokak oyunların dil gelişimine etkisi**

Bütün insanlar isteklerini, ihtiyaçlarını, korkularını, üzüntülerini, sevinçlerini ve düşüncelerini dil aracılığıyla diğer insanlara aktarırlar. Sosyal bir varlık olan insan dil aracılığıyla toplumda yer edinir. En etkili iletişim aracı olan dil vasıtasıyla kendini ifade eder. Dil eğitimi çok küçük yaşlarda aile ve arkadaş ortamında başlamaktadır. Çocukların arkadaş edinmesiyle birlikte oyun ortamları da artar. Bu oyun ortamlarında çocuklar daha sosyal hale gelir ve diğer çocuklarla etkileşim içerisinde olduğu için onların da kullandığı kelimeleri benimseyip kendi de kullanmaya başlar. Zamanla kelime hazneleri geliştikçe daha da gelişecektir. Çocuklar arkadaşlarıyla oynadığı oyunlarda birçok şarkılar birçok tekerlemeler de vardır. Bu sayede çocuklar dili daha seri daha akışkan şekilde kullanacaktır (Fırat, 2013).

#### **1.4.5. Sokak oyunların psiko- motor gelişimine etkisi**

Psiko-motor gelişimi ömür boyu süren bir süreçtir. Fiziksel olarak büyümeye paralel olarak psiko-motor gelişimi de gelişim gösterir. Bedensel gelişimle birlikte bireyler hareketlilik kazanır. Çocukların psiko-motor gelişimi oyun ortamlarında gelişim gösterir. Çocuklar oynadıkları oyunlar ile atlama, zıplama, koşma, tutma, çekme gibi birçok faaliyet gösterirler. Çocuklar oyunlar ile güç ve hız kazanırlar. Oynanılan oyunlar bir nevi hareket özelliği gösterir. Hareketler ise spor yerine geçmektedir. Bu nedenle oynanılan oyunlar sonucu kol, bacak ve vücudun bütün bölgelerinde kas ve kemik artışı gözlemlenir. Kısacası fiziksel gelişime etki eden bütün oyunlar için psiko-motor gelişiminde olumlu yönde etkiler diyebiliriz (Kuru, 2009).

#### **1.4.6. Sokak oyunların duygusal gelişime etkisi**

Çocuklar körebe, saklambaç, aç kapıyı bezirgânbaşı, ip atlamak gibi daha adını saymadığımız birçok oyunları oynamaktadır. Çocuklar bu oyunları oynadığı sırada kazanarak mutlu olmayı, kaybettiğinde üzülmeği öğrenmektedir. Grup halinde oynanan oyunlarda dostluk, arkadaşlık duygularını, kendi grup oyuncularını karşı güven duygusunu öğrenmeyi, karşı grup oyuncularına karşı rekabet duygusunu, hırs yapmayı, korkmayı ve daha birçok duyguyu öğrenmektedir (Yıldız ve Çetin, 2018).

#### **1.4.7. Sokak oyunların zihinsel gelişime etkisi**

Geleneksel sokak oyunları ile çocuklarımız dış dünyaya açılırlar. Sokak oyunları çocuklarımızın birçok gelişimine katkı sağladığı gibi zihinsel gelişimine de katkı sağlamaktadır. Etrafı tanır ve öğrenir. Sekiz kuyulu taş gibi daha birçok sokak oyununda çocuklar zihinsel becerilerini kullanırlar. En kısa ve en mantıklı hamleleri yapabilmek için zihin daima gelişim gösterir. Oyunlarda ölçme, hesaplama, yerleştirme, sınıflandırma gibi daha birçok zihinsel yetenekleri kazanırlar (Türkoğlu ve Uslu, 2018).

#### 1.4.8. Sokak oyunlarının sosyal gelişime etkisi

Çocuklar ilk olarak çekirdek ailesi ile tanışır belirli bir yaşa geldikten sonra artık dış çevreyle de tanışmaya başlar. Çekirdek ailesinden sonra çocuklar yakın çevresi ile tanışır. Doğası gereği her çocuk ilk başta kendi kendine daha sonra ise yakın çevresinde kendi yaşlarına yakın çocuklarla arkadaşlık kurmaya başlar. Edindiği oyun arkadaşları sayesinde yardımlaşma, dayanışma, iş birliği içerisinde olma gibi birçok sosyal davranış sergiler. Grup halinde oynanılan oyunlarda çocuklar bir gruba ait olmayı, grup arkadaşlarıyla birlikte hareket etmeyi, grup arkadaşlarına güven duymayı, grup arkadaşlarıyla birlikte karar verip en akıllı hamleler yapmayı, grup arkadaşları ve kendi hakkını korumak gibi çocukların sosyal gelişimine katkıda bulunmaktadır (Yıldız ve Çetin, 2018).

İnsan doğası gereği çevresiyle etkileşim içerisindedir. Çevresinde sorunsuz bir hayat yaşayabilmesi için konulan kurallara uyması ve konulan kurallar dışına çıkmaması gerekir. Toplumlar kurallarla düzen içerisine girer. Yaşadığımız toplumun en küçük yapı taşları olan ailelerin de en küçük yapı taşları çocuklardır. Çocuklar kural koymayı ve konulan kurallara uymayı oynadığı oyunlar sayesinde öğrenirler. Oynanılan her oyunda uyması gereken kurallar bulunmaktadır. Kurallara uymayan çocuklar oyun dışı edilmektedir tıpkı kurallara uymayan insanların toplumda dışlandığı gibi. Oyunlar vasıtasıyla kurallara uymayı öğrenen çocuk ilerde yaşadığı topluma ayak uydurması daha kolay olacaktır. Çocukların oynadığı bütün oyunlar çocukların sosyalleşmesine katkıda bulunmaktadır. Birbiriyle etkileşim içerisinde olan çocuklar daha sağlıklı ve daha doğru iletişim kurmayı öğreneceklerdir. Daha önceden de değinmiş olduğumuz çocukların oyunlar sayesinde yardımseverlik, paylaşma, dostluk kurma gibi daha sayamadığımız birçok değeri çok küçük yaşlarda öğrenmektedir. Bu değerleri çok küçük yaşlardan itibaren öğrenen çocuğun ise ilerleyen zamanda toplumda yer edinmesi daha kolay olacaktır. Farklı sebeplerden ötürü oyun ortamı olmayan ya da yeterince arkadaş edinmemiş çocuklarda ileri yaşlarda özgüven eksikliği, içine kapanıklık gibi birçok sıkıntılı davranışlar gözlemlenebilir (Çelik ve Şahin, 2013).

Her bireyin karşılanması gereken sosyal ihtiyaçları arasında, ait olma, sevilme, tanınma ve kabul edilme isteği bulunur. Bu ihtiyaçları karşılandığında, bireyin topluma uyumu kolaylaşacaktır. Spor, eğitim sistemi içinde gereken yeri ve önemi alıyor ise, bireye bu ihtiyaçlarını karşılama olanağı sağlanmış olur. Sosyal tatmini yaşayan birey mesleki yönden eğitilmek, toplumsal idealleri benimsemek ve toplumsal gelişmeye katkıda bulunmaya hazır durumdadır. Spor, toplumsal sağlık, huzur ve barış için insanın bütünlüğüne ve tüm kişiliğine katkıda bulunur. Her bireyin karşılanması gereken sosyal ihtiyaçları arasında, ait olma, sevilme, tanınma ve kabul edilme isteği bulunur. Spor bu ihtiyaçları karşılandığında, bireyin topluma uyumu kolaylaşacaktır. Sosyal tatmini yaşayan birey, toplumsal idealleri benimsemek ve toplumsal gelişmeye katkıda bulunmaya hazır duruma gelir (Bekmezci ve Özkan, 2015).

## 2.BÖLÜM

### MATERYAL VE YÖNTEM

Bu bölümde araştırma modeli, yöntemi, çalışma grubu, araştırmada kullanılan veri toplama araçları ile toplanan verilerin değerlendirilmesinde kullanılan istatistiksel yöntemler açıklanmıştır.

#### 2.1. Araştırma Yöntemi ve Modeli

Nicel araştırma yöntemi; sayısal olarak ölçülebilen verilerin istatistiksel çözümlenmeleri aracılığıyla sosyal olguları inceleyen ve bu olgular arasındaki neden sonuç ilişkilerini ortaya koyarak sosyal düzenin kanunlarını keşfetmeyi amaçlayan araştırmalardır (Butgel Tunalı, Özen ve Gözü 2016).

Araştırmamızda Ön test- Son test kontrol gruplu model kullanıldı. Bu modelde yansız atama ile iki grup oluşturuldu biri deney (denence), diğeri ise kontrol (karşılaştırma) grubu olarak iki gruba ayrıldı. Her iki gruptan da deney öncesi ve deney sonrasında ölçüm alındı. Bu desende en önemli nokta olarak deney öncesi ölçümler arasında anlamlı farklar bulunması durumunda önlemler alınması gerekliliğidir (Büyüköztürk, Çakmak, Akgün, Karadeniz ve Demirel, 2013; Karasar, 2012).

Araştırmamız Hitit Üniversitesi Girişimsel Olmayan Araştırmalar Etik Kurulunun 27.09.2021 tarihli toplantısı 2021-228 sayılı ve 2021-78 karar numaralı etik kurul onayı ve izni ile gerçekleştirilmiştir.

#### 2.2. Araştırma Grubu ve Örneklem

Bu araştırmanın evrenini Mersin ili Tarsus ilçesinde bulunan 9-10 yaş aralığında çocuklar oluşturmaktadır. Araştırmanın örneklemi ise bu evren içerisinde kolaylı örneklem yöntemi ile belirlenen, Özel Kıvılcım Anaokulu ve İlköğretim Okulu'nda öğrenim gören 9-10 yaş aralığında (Kız=19;Erkek 21) olmak üzere toplamda 40 gönüllü öğrenci oluşturmaktadır. Kolaylı örneklem yönteminde, örneklem dahil edilecek etmenleri araştırmacı yakın olan ve ulaşılması kolay olan bir durumu seçer ve örneklem girecek kişi sayısı istenen örneklem büyüklüğüne ulaşınca kadar devam eder (Gürbüz, 2018).

**Tablo 2.1.** Araştırmaya katılan bireylerin demografik değişkenlerine göre dağılımları

Değişken	f	%	
Cinsiyet	Kız	19	47,5
	Erkek	21	52,5
Yaş	9	17	42,5
	10	23	57,5
Sınıf Düzeyi	3. Sınıf	23	57,5
	4. Sınıf	17	42,5

Araştırmaya katılan bireylerin demografik bilgilerine ilişkin analiz sonuçları incelendiğinde Tablo 'ya göre araştırmamıza katılanların 19' unun (%47,5) kız, 21' inin (%52,5) erkek olduğu, 17' sinin (%42,5)

9 yaşında, 23' ünün (%57,5) 10 yaşında olduğu ve 23' ünün (%57,5) 3. Sınıf, 17' sinin (%42,5) 4. Sınıf öğrencisi olduğu görülmektedir.

### 2.3. Sokak Oyunlarının Oynatılması

#### 2.3.1. Isınma

Katılımcı bireylerden deney grubuna oyunlara başlamadan önce 10 dk. jogging koşu yaptırıldı. Akabinde temel kültür hareketleri(açma-germe) yapılarak ısınma tamamlandı.

#### 2.3.2. Sokak oyunlarının oynatılması ve programı

Deney grubuna haftanın 2 günü (salı, perşembe) ayrı ayrı ikişer saatten toplam 4 saat olmak üzere totalde 32 saatlik dilimde 2 haftada 3 oyun olmak üzere 8 haftada toplam 12 geleneksel sokak oyunu oynatılmıştır. 1,3,5, 7. haftalarda salı günleri deney grubuna 2 haftalık programlar aktarılarak o haftalarda oynatılacak oyunlar uygulamalı şekilde gösterildi ve hazırlıklı gelmeleri konusunda bilgilendirilme yapıldı. Diğer kalan zaman diliminde ise her oyunun 2 ders saati olacak şekilde oynatılarak program tamamlandı.

**Tablo 2.2.** Sokak Oyunları Uygulanma Tablosu

Hafta	Salı	Perşembe
1.hafta	1-2haftanın programıuygulamalı gösterildi	istop
2.hafta	körebe	üç taş
3.hafta	3-4 haftalık programı uygulamalı gösterildi	yakan top
4.hafta	simit	kutu kutu pense
5.hafta	5-6 haftalık programı uygulamalı gösterildi	sek sek
6.hafta	köşe kapmaca	dokuz aylık
7.hafta	7-8 haftalık programı uygulamalı gösterildi	mendil kapmaca
8.hafta	deve cüce	çuval yarışı

### 2.4. Veri Toplama Araçları

#### 2.4.1. D2 dikkat testi

Çalışmaya katılan öğrencilere iki bölümden oluşan bir form sunulmuştur. Formun ön yüzünde öğrencileri tanıtan kişisel bilgilerin bulunduğu bilgi formu ve arka yüzünde ise d2 dikkat testi bulunmaktadır.D2 dikkat testi, ilk kez 1962 yılında Almanya-Essen 'de bulunan maden işçilerine uygulanmıştır. Bu test ile maden işçilerinin dikkat ve algıları ölçülmeye çalışılmıştır. D2 dikkat testi belirli bir süre esas alınarak yapılan bir testtir. Belirlenen bu sürede en doğru ve en hızlı performans ölçülmeye çalışılır. Test 9-60 yaş arası bireylere uygulanmaktadır. D2 dikkat testini 1981 yılında günümüze uygun hale getiren kişi Brickenkamp'tır. Testte; TN, E1, E2, E, TN-E, CP, FR olmak üzere altı adet puan elde edilmektedir. TN ile işaretlenen toplam figür sayısı, E1 ile işaretlenmeden atlanılan toplam doğru figürlerin sayısı, E2 ile yanlış işaretlenen figürlerin sayısı, CP ile işaretlenen toplam doğru sayısı, TN-E ile test performansı ve FR ile hataların oranının hesaplanması hedeflenmiştir. (Yaycı, 2013).



9-60 yaş aralığına uygulanan d2 dikkat testinin Türkçeye uyarlaması 1993 yılında Toker tarafından yapılmıştır. Bu test d ve p harflerinden oluşmakla birlikte; testin amacı iki noktalı d harflerini belirlenen sürede bulup işaretlemektir. Bu süre genellikle 20 saniye olarak belirlenir. D2 dikkat testinde alt alta 14 satır bulunmakla birlikte bu satırların her birinde 47 adet d ve p harfi bulunmaktadır (Tanfer ve Pakyürek, 2020).

#### 2.4.2. Kişisel bilgi formu

Özel Kıvılcım Anaokulu ve İlköğretim Okulu'nda öğrenim gören öğrencilerin isimleri, cinsiyetleri, yaşları, kullandıkları elleri, doğum tarihlerini öğrenmek amacıyla uygulamacı tarafından hazırlanan sorular yöneltilmiştir.

#### 2.4.3. Bilgilendirilmiş gönüllü olur formu

Araştırmamıza katılan öğrencilerin velilerine araştırmaya katılmadan önce araştırmamız hakkında bilgilendirme yapılmış olup, bilgilendirilmiş gönüllü olur formu dağıtılarak imza karşılığında rızaları istenmiş olup, rıza gösteren veliler neticesinde katılımcılar bu şekilde çalışmamıza dahil edilmiştir.

#### 2.5. İstatistiksel Analiz

Elde edilen verilerin değerlendirilmesinde ve hesaplanmasında SPSS 25 IBM paket program kullanılmıştır. Veriler ortalama ve standart sapmalar verilerek özetlenmiştir. Verilerin normal dağılım gösterip göstermediği shapiro-wilk normallik testi ile tespit edilmiştir. Deney ve kontrol gurubu arasındaki farklılık için bağımsız grupların karşılaştırılmasında kullanılan independent sample T testi kullanılmıştır. Bağımlı grupların grup içi karşılaştırmalarında ise paired samples t testi kullanılmıştır. Bu çalışmada anlamlılık düzeyi  $p < 0,05$  olarak kabul edilmiştir.

**Tablo 2.3.** Araştırmaya Katılan Bireylere İlişkin Verilerin Normallik Testi

Değişkenler		Shapiro-Wilk	df	p
TN (işaretlenen toplam figür sayısı)	İlk Test	0,93	20	0,23
	Son Test	0,92	20	0,14
E1 (işaretlenmeden atlanılan figürlerin sayısı)	İlk Test	0,95	20	0,37
	Son Test	0,92	20	0,15
E2 (yanlış işaretlenen figürlerin sayısı)	İlk Test	0,92	20	0,12
	Son Test	0,96	20	0,61
E (hataların oranı)	İlk Test	0,94	20	0,25
	Son Test	0,93	20	0,16
TN-E (test performansı)	İlk Test	0,95	20	0,25
	Son Test	0,93	20	0,22
CP (işaretlenen toplam doğruların sayısı)	İlk Test	0,94	20	0,25
	Son Test	0,92	20	0,11
FR (şaşıрма)	İlk Test	0,97	20	0,77
	Son Test	0,91	20	0,09

**P<0,05**

Tablo incelendiğinde araştırmada elde edilen verilerin normal dağılım gösterdiği tespit edilmiştir ( $p > 0,05$ ).

### 3. BÖLÜM

#### BULGULAR

Bu bölümde araştırmaya katılan 9-10 yaş çocukların d2 dikkat testinden aldıkları puanların istatistiksel çözümlenmelerden elde edilen bulgulara yer verilmiştir.

#### 3.1. İstatistiksel Bulgular

**Tablo 3.1.** Araştırmaya Katılan Bireylerin Ön Test Değerlerinin Deney ve Kontrol Grubu Bakımından Karşılaştırılması

Değişkenler	Gruplar	n	$\bar{x}$	ss	t	p
TN (işaretlenen toplam figür sayısı)	Deney Grubu	20	342,7	60,36	-0,65	0,51
	Kontrol Grubu	20	356,45	71,79		
E1 (işaretlenmeden atlanılan figürlerin sayısı)	Deney Grubu	20	11,55	8,42	0,01	0,98
	Kontrol Grubu	20	11,5	9,82		
E2 (yanlış işaretlenen figürlerin sayısı)	Deney Grubu	20	8,2	4,51	0,52	0,60
	Kontrol Grubu	20	7,45	4,47		
E (hataların oranı)	Deney Grubu	20	19,75	10,74	0,22	0,82
	Kontrol Grubu	20	18,95	11,41		
TN-E (test performansı)	Deney Grubu	20	323,45	62	-0,95	0,34
	Kontrol Grubu	20	343,5	70,02		
CP (işaretlenen toplam doğruların sayısı)	Deney Grubu	20	134,15	24,71	-0,44	0,66
	Kontrol Grubu	20	137,75	26,98		
FR (şaşıрма)	Deney Grubu	20	15,3	4,11	-0,10	0,91
	Kontrol Grubu	20	15,45	4,55		

**p<0,05**

Tablo incelendiğinde, araştırmaya katılan bireylerin ön test değerlerinin deney ve kontrol grubu bakımından karşılaştırılması yer almaktadır. Analiz sonucunda, bireylerin psiko-motor hızı (TN), seçici dikkat (E1), öğrenme güçlüğü (E2), bölünmüş dikkat (E), sürdürülen dikkat (TN-E), odaklanmış dikkat (CP), dikkat salınımı (FR) performansları arasında istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık olmadığı görülmektedir ( $p>0.05$ ).

**Tablo 3.2.** Araştırmaya Katılan Bireylerin Son Test Değerlerinin Deney ve Kontrol Grubu Bakımından Karşılaştırılması

Değişkenler	Gruplar	n	$\bar{x}$	ss	t	p
TN (işaretlenen toplam figür sayısı)	Deney Grubu	20	404,25	75,81	2,42	<b>0,02</b>
	Kontrol Grubu	20	352,15	58,81		
E1 (işaretlenmeden atlanılan figürlerin sayısı)	Deney Grubu	20	8,25	6,5	-0,22	0,82
	Kontrol Grubu	20	8,7	6,11		
E2 (yanlış işaretlenen figürlerin sayısı)	Deney Grubu	20	5,55	3,82	-1,24	0,22
	Kontrol Grubu	20	7,05	3,82		
E (hataların oranı)	Deney Grubu	20	13,8	7,68	-0,78	0,44
	Kontrol Grubu	20	15,75	8,12		
TN-E (test performansı)	Deney Grubu	20	390,1	74,85	2,53	<b>0,01</b>
	Kontrol Grubu	20	335,95	59,14		
CP (işaretlenen toplam doğruların sayısı)	Deney Grubu	20	159,75	31,51	2,56	<b>0,01</b>
	Kontrol Grubu	20	136,85	24,46		
FR (şaşıрма)	Deney Grubu	20	13	4,76	-0,37	0,70
	Kontrol Grubu	20	13,5	3,53		

**p<0,05**

Tablo incelendiğinde, araştırmaya katılan bireylerin son test değerlerinin deney ve kontrol grubu bakımından karşılaştırılması yer almaktadır. Analiz sonucuna göre, Psiko-motor hızı (TN), sürdürülen dikkat (TN-E), odaklanmış dikkat (CP) değişkenine göre olarak anlamlı bir farklılık olduğu görülmektedir ( $p<0.05$ ).

Seçici dikkat (E1), öğrenme gücü (E2), bölünmüş dikkat (E), dikkat salınımı (FR) değişkenine göre olarak anlamlı bir farklılık olmadığı görülmektedir ( $p>0.05$ ).

**Tablo 3.3.** Araştırmaya Katılan Bireylerin Ön Test – Son Test Değerlerinin Deney Grubu Bakımından Karşılaştırılması

Değişkenler	Gruplar	n	$\bar{x}$	ss	t	p
TN (işaretlenen toplam figür sayısı)	Ön Test	20	356,45	71,79	-4,91	<b>0,00</b>
	Son Test	20	404,25	75,81		
E1 (işaretlenmeden atlanılan figürlerin sayısı)	Ön Test	20	11,5	9,82	2,70	<b>0,01</b>
	Son Test	20	8,25	6,5		
E2 (yanlış işaretlenen figürlerin sayısı)	Ön Test	20	7,45	4,47	2,13	<b>0,04</b>
	Son Test	20	5,55	3,82		
E (hataların oranı)	Ön Test	20	18,95	11,41	3,66	<b>0,00</b>
	Son Test	20	13,8	7,68		
TN-E (test performansı)	Ön Test	20	343,5	70,02	-5,67	<b>0,00</b>
	Son Test	20	390,1	74,85		
CP (işaretlenen toplam doğruların sayısı)	Ön Test	20	137,75	26,98	-6,95	<b>0,00</b>
	Son Test	20	159,75	31,51		
FR (şaşıрма)	Ön Test	20	15,45	4,55	4,27	<b>0,00</b>
	Son Test	20	13	4,76		

**p<0,05**

Tablo incelendiğinde, araştırmaya katılan bireylerin ön test ve son test değerlerinin deney grubu bakımından karşılaştırılması yer almaktadır. Analiz sonucuna göre bireylerin psiko-motor hızı (TN), seçici dikkat (E1), öğrenme güçlüğü (E2), bölünmüş dikkat (E), sürdürülen dikkat (TN-E), odaklanmış dikkat (CP), dikkat salınımı (FR) değerlerinde istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık olduğu görülmektedir ( $p<0.05$ ).

**Tablo 3.4.** Araştırmaya Katılan Bireylerin Ön Test – Son Test Değerlerinin Kontrol Grubu Bakımından Karşılaştırılması

Değişkenler	Gruplar	n	$\bar{x}$	ss	t	p
TN (işaretlenen toplam figür sayısı)	Ön Test	20	342,7	60,35	-7,70	<b>0,00</b>
	Son Test	20	352,15	58,8		
E1 (işaretlenmeden atlanılan figürlerin sayısı)	Ön Test	20	11,55	8,42	2,49	<b>0,02</b>
	Son Test	20	7,05	3,81		
E2 (yanlış işaretlenen figürlerin sayısı)	Ön Test	20	8,20	4,51	4,52	<b>0,00</b>
	Son Test	20	7,05	3,81		
E (hataların oranı)	Ön Test	20	19,75	10,74	3,44	<b>0,00</b>
	Son Test	20	15,75	8,11		
TN-E (test performansı)	Ön Test	20	323,45	62	-7,97	<b>0,00</b>
	Son Test	20	335,95	59,14		
CP (işaretlenen toplam doğruların sayısı)	Ön Test	20	134,15	24,70	-10,28	<b>0,00</b>
	Son Test	20	136,85	24,45		
FR (şaşıрма)	Ön Test	20	15,30	4,10	8,00	<b>0,00</b>
	Son Test	20	13,50	3,53		

**$p<0,05$**

Tablo incelendiğinde, araştırmaya katılan bireylerin ön test ve son test değerlerinin kontrol grubu bakımından karşılaştırılması yer almaktadır. Analiz sonucunda, bireylerin psiko-motor hızı (TN), seçici dikkat (E1), öğrenme güçlüğü (E2), bölünmüş dikkat (E), sürdürülen dikkat (TN-E), odaklanmış dikkat (CP), dikkat salınımı (FR) performansları arasında istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık olduğu görülmektedir ( $p<0.05$ ).

## TARTIŞMA, SONUÇ VE ÖNERİLER

### Tartışma

Araştırmamızda geleneksel sokak oyunlarının Mersin ilinin Tarsus ilçesinde Özel Kıvılcım Anaokulu ve İlköğretim Okulu'nda öğrenim gören 9-10 yaş öğrencilerin dikkatleri üzerine etkisi incelenmesi amaçlanmıştır. Araştırmamızın bu bölümünde elde edilen bulgular ile literatürde bulunan benzer araştırmalarda elde edilen bulgular arasındaki farklılıklar ve benzerlikler ele alınmıştır. Araştırmamızın sonuçları diğer araştırmalarla karşılaştırıldığında literatürde benzer istatistiksel bulgular olduğu gibi farklı sonuçlarında ortaya çıktığı araştırmalarda gözlemlenmiştir. Çalışmamızda Tablo 4'e göre araştırmaya katılan bireylerin ön test değerlerinin deney ve kontrol grubu bakımından karşılaştırıldığında araştırmacıların (deney, kontrol) grubunun psiko-motor hızı (TN), seçici dikkat (E1), öğrenme güçlüğü (E2), bölünmüş dikkat (E), sürdürülen dikkat (TN-E), odaklanmış dikkat (CP), dikkat salınımı (FR) performansları arasında istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık olmadığı görülmektedir ( $p>0.05$ ). Aşağıda yer verdiğimiz araştırmalarda elde edilmiş benzer istatistiklerde çalışmamızla benzerlik gösterip, araştırmamızı destekler niteliktedir.

Atakurt, Şahan ve Erman'ın (2017) "oryantiring eğitiminin dikkat ve bellek üzerine etkisi" adlı çalışmada çalışmamıza benzer veriler elde edilmiş olup, kontrol ve deney gruplarına yapılan ön test ve ara testler arasında anlamlı bir farklılık olmadığı saptanmıştır. Renk, İbiş ve Aktuğ'un (2020) "10-13 yaş çocuklarda oyunsal etkinliklerin dikkat gelişimine etkisi" adlı çalışmasında da deney ve kontrol grubuna yapılan ön testlerde karşılaştırıldığında anlamlı bir farklılığın olmadığı saptanmıştır. Özoğlu ve Yüksel'in (2018) "Dehb tanısı almış 9-10 yaş grubu öğrencilerine uygulanan duygusal okur-yazarlık programının duygusal zekâ ve dikkat becerisi düzeyleri üzerine etkisi" araştırmasında da yine deney ve kontrol grubuna yapılan ön testleri karşılaştırıldığında anlamlı bir farklılığın olmadığı görülmüştür. Literatüre bakıldığında verilerin çalışmamızla paralel olarak anlamlı olmadığı görülmüştür. Bunun sebebinin ise grupların herhangi bir eğitim sürecine tabi tutulmadan önce verilerinin alınmasından dolayı herhangi bir farklılığın bulunmamasından kaynaklandığını düşünmekteyiz.

Araştırmamızda, Tablo 5'e göre araştırmaya katılan bireylerin son test değerlerinin deney ve kontrol grubu bakımından karşılaştırdığımızda psiko-motor hızı (TN), sürdürülen dikkat (TN-E), odaklanmış dikkat (CP) değişkenine göre olarak anlamlı farklılıklar olduğu saptanmıştır. ( $p>0.05$ ). Seçici dikkat (E1), öğrenme güçlüğü (E2), bölünmüş dikkat (E), dikkat salınımı (FR) değişkenine göre olarak anlamlı bir farklılık olmadığı görülmektedir ( $p>0.05$ ). Aşağıda yer verdiğimiz, daha önce yapılan benzer çalışmalarda elde edilen verileri araştırmamızla karşılaştırdığımızda benzer sonuçlar elde edilmiştir.

İbiş ve Aktuğ'un (2020) "10-13 yaş çocuklarda oyunsal etkinliklerin dikkat gelişimine etkisi" araştırmada deney ve kontrol grubunun son testleri karşılaştırıldığında D2 dikkat testi parametrelerinden seçici dikkat (E1), öğrenme güçlüğü E2, odaklanmış dikkat CP ve

sürdürülen dikkat TN-E puanlarında her iki grupta da olumlu yönde gelişim sağlandığı görülmesine rağmen, deney grubundaki olumlu gelişimin kontrol grubuna göre daha anlamlı ve yüksek düzeyde olduğu görülmüştür. Bu veriler ışığında Oyunsal etkinliklerin 10-13 yaş grubu çocuklarda konsantrasyon performansı ve dikkat dağınıklığı problemi yüzdeler puanları arasında anlamlı bir farklılık meydana getirdiği görülmüştür. Diğer bir deyimle 10-13 yaş çocuklarda oyunsal etkinliklerin dikkat gelişimine olumlu bir etkisinin olduğu söylenebilir. Atakurt, Şahan ve Erman (2017) "oryantiring eğitiminin dikkat ve bellek üzerine etkisi" adlı çalışmalarında da kontrol ve deney gruplarına yapılan ön test-son test karşılaştırıldığında anlamlı bir farklılık olduğu saptanmış olup, oryantring eğitiminin çocukların kısa süreli bellek, dikkat ve dikkatin alt parametrelerinden dikkatin sürdürülebilirliği, odaklanma üzerine de üzerine olumlu etkisinin olduğu saptanmıştır. Renk, Kula ve Sürücü (2020) "dikkat becerisi geliştirmeye dayalı programın dikkat eksikliği olan ilkökul öğrencileri üzerindeki etkisinin incelenmesi" çalışmasında ise deney grubunda sürdürülen dikkat (TN-E) son testte olumlu yönde bir farklılığın olduğu görülmüştür. Araştırmada odaklanmış dikkat performansı (CP) ön test-son test karşılaştırmasında deney grubu lehine anlamlı artış saptanmıştır. Çalışmada dikkat salınımı (FR) ön test-son test puanları incelendiğinde deney grubu lehine olumlu bir azalma olmuştur, elde edilen veriler ışığında dikkat becerisi geliştirmeye dayalı programın dikkat eksikliği olan ilkökul öğrencilerinin dikkati üzerinde olumlu bir etkisinin olduğu saptanmıştır. İbiş, Aka, Kurt ve Aktuğ (2021) "Çocuklarda fiziksel aktivite seviyesi motor becerisi ve dikkat düzeylerinin incelenmesine yönelik bir araştırma" çalışmasında seçici dikkat (E1) ve öğrenme güçlüğü (E2) deney grubu lehine olumlu yönde bir azalma saptanmıştır. Sürdürülen dikkat performansı (TN-E) ve odaklanmış dikkat performansı (CP) puanlarında da olumlu yönde bir artış olduğu saptanmıştır. Aydoğdu, (2021) "14-15 yaş erkek futbolculara uygulanan küçük alan oyunlarının problem çözme dikkat ve motivasyon üzerine etkisinin incelenmesi" adlı çalışmasında deney grubunun ön test son test istatistikleri incelendiğinde psiko-motor hızı (TN), sürdürülen dikkat performansı (TN-E) ve odaklanmış dikkat (CP) test puanlarında olumlu yönde anlamlı bir artış, seçici dikkat (E1), öğrenme güçlüğü (E2) ve bölünmüş dikkat (E) test puanlarında olumlu yönde anlamlı bir azalış, fakat dikkat salınımı (FR) test puanlarında anlamlı bir farklılık saptanmamıştır. Kontrol grubunda ise psiko-motor hızı (TN), sürdürülen dikkat TN-E, odaklanmış dikkat (CP) test puanlarında olumlu yönde anlamlı bir farklılık, seçici dikkat (E1) ve bölünmüş dikkat (E), olumlu yönde bir azalış, öğrenme güçlüğü (E2) dikkat salınımı (FR) test puanlarında ise anlamlı bir farklılık saptanmamıştır. Deney ve kontrol grubu karşılaştırıldığında TN, TN-E, E, E1, E2, CP, FR olmak üzere tüm parametrelerde deney grubu lehine anlamlı farklar saptanmış olup, deney grubuna uygulanan futbola özgü küçük alan oyunlarının 14-15 yaş erkek futbolcuların dikkatleri üzerine olumlu etkilerinin olduğu elde edilen veriler ışığında saptanmıştır. Orhan (2020) "Ortaokul Öğrencilerinin Dikkat Performansının İncelenmesi" çalışmasında üç yıl ve daha az spor yapanlarla, dört yıl ve daha fazla spor yapanları karşılaştırdığında test değerlerinde psiko-motor hızı (TN) anlamlı bir farkın olmadığı, sürdürülen dikkat (TN-E), bölünmüş dikkat (E), seçici dikkat (E1), öğrenme güçlüğü (E2), dikkat salınımı (FR) ve odaklanmış dikkat (CP)

değerlerinde ise dört yıl ve daha fazla zamandır spor yapanlar lehine anlamlı farkın olduğu, elde edilen veriler ışığında spor yapma ve spor yapma yılının dikkat üzerinde etkisinin olduğu gözlemlenmiştir. Avanoğlu, Karakaya ve Hazar (2020) 12-14 yaş grubu öğrencilerin fiziksel aktivite ve D2 dikkat testlerinin karşılaştırılmasının amaçlandığı başka bir çalışmada fiziksel aktivite düzeyine göre D2 dikkat testi sonuçlarının farklılık gösterdiği görülmüştür. Fiziksel aktivite düzeyleri kötü, orta ve iyi olarak ayrılan grupların fiziksel aktivite düzeylerine karşılaştırıldığında test sonuçları arasında anlamlı farklılık olduğu, bu farklılıklarında bölünmüş dikkat (E), seçici dikkat (E1) ve öğrenme güçlüğü (E2) değerlerinde olduğu görülmüştür. Yaşar, Beyleroğlu, Hazar ve Işık (2018) "Okçularda Life Kinetik Antrenmanının Dikkat, El-Göz Koordinasyonu ve Atış Performansı Üzerine Etkisi" çalışmasında life kinetik antrenman programının psiko-motor hızı (TN), sürdürülen dikkat (TN-E) ve el-göz koordinasyonu süre puanları açısından anlamlı farklılık tespit edilmiştir. Seçici dikkat (E1), öğrenme güçlüğü (E2), bölünmüş dikkat (E), odaklanmış dikkat (CP) ve dikkat salınımı (FR) el-göz koordinasyonu hata puanları ve atış performansı puanları açısından anlamlı farklılık olmadığı tespit edilmiştir. Bu veriler ışığında 10 haftalık life kinetik antrenmanlarının psiko-motor hızı (TN), sürdürülen dikkat (TN-E) el-göz koordinasyonu süre puanlarını artırabileceğini göstermektedir. Literatürde tarandığında yukarıda da çalışmamızla benzerlik gösteren ve çalışmamızı destekler nitelikte çalışmalar görülmüştür. Bu benzerliğin literatürde de belirtildiği üzere eğitsel oyunlar ve sokak oyunlarının çocuklar üzerinde oluşturduğu gelişim ve olumlu etkilerden kaynaklandığını söylemek mümkündür.

Literatür incelendiğinde görmekteyiz ki bazı çalışma verileri bizim çalışmamızla benzer sonuçları ortaya koymamıştır. Örneğin Ekerer, İnce ve Över (2021) "Sekiz haftalık yapılandırılmış Brain Gym aktivite programının üniversite öğrencilerinin seçici dikkat, inhibitör kontrol ve bilişsel esneklik üzerine etkisi" çalışmasında ön test-son test karşılaştırıldığında psiko-motor hızı (TN) üzerinde anlamlı bir farklılığın olduğu diğer parametrelerde sürdürülen dikkat (TN-E), seçici dikkat (E1), öğrenme güçlüğü (E2), bölünmüş dikkat (E), odaklanmış dikkat (CP) ve dikkat salınımı (FR) anlamlı bir fark oluşmadığı saptanmıştır. İnce ve Yıldırım (2018) "Top ile Oynanan Spor Branşlarında Aparat Kullanımının, Sporcu Dikkat Performansı Üzerine Etkisi" çalışmasında yapılan ön test ve son testler karşılaştırıldığında anlamlı farklılık oluşmadığı görülmüştür. Bu veriler ışığında yaklaşık 2-4 yıldır spor yaşantısı olan hokey ve hentbol oyuncularının bu spor branşlarında aparat kullanımının ya da kullanılmamasının sporcuların dikkat performansları üzerine bir etkisinin olmadığı görülmüştür. Memmert, Simons ve Grimme (2009) yapmış oldukları çalışmada; takım sporu ile uğraşan 40 hentbolcu, uğraşmayan 40 sporcu ve acemi sporcuların 40 sporcunun görsel dikkatleri karşılaştırılmıştır. Çalışma sonucunda, gruplar arasında görsel dikkat açısından herhangi bir anlamlı farklılık görülmemiştir. Vural (2016), yaptığı araştırmada, 12 haftalık Life Kinetik (LK) antrenman eğitimlerinin erkek basketbolcuların dikkat, denge ve tepkime süresi üzerindeki etkisi incelemiştir. Sonuç olarak 12 haftalık life kinetik antrenman eğitimlerinin denge düzeyi üzerinde bir etkisi bulunmazken; dikkat seviyesinin, tepkime

sürelerinin ve kavrama hızlarının geliştiği görülmüştür. Tatlısu, Ozan, Uçan ve Kan (2022) "Elit Boksörlerde Farklı Değişkenlerin Atletik Zihinsel Enerji Düzeylerine Etkisinin İncelenmesi" çalışmada da kadınlar lehine konsantrasyon değerlerinin yüksek olduğu ancak istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık olmadığı görülmüştür. Bu çalışmalarda elde edilen verilerin çalışmamızla benzer nitelikte sonuçları vermemesini çalışma gruplarının özelliklerine, fiziksel ortama, uygulanan egzersizlerin değişkenlik göstermesine ve farklı alanlarda çalışılmasına bağlayabiliriz.

## **Sonuç**

Dikkat bütün duygu ve düşünce gücümüzü bir konu, bir nokta üzerinde toplamamız özen göstermemiz, ödün vermemiz ve oraya odaklanmamızdır. Oyun, en basit haliyle "yetenek ve zekâ geliştirici, belirli kuralları olan, iyi vakit geçirmeye yarayan eğlence" olarak açıklayabiliriz. Modern dünya planlanırken geçmiş ve gelecek nesillerimiz için bir miras olan ve gelecek nesillerimiz üzerinde olumlu etkilerinin aşikâr olduğu geleneksel sokak oyunlarımız kültürel mirasımızdır. Koruyup, kollayarak, yaygınlığını artırarak, gelecek nesillere aktarmak bizler için kültürel bir sorumluluktur. Bunu da başarmak için daha fazla çaba, gayret ve emek göstermeliyiz. Birkaç kuşak öncesinde hemen hemen her mahalle, her sokakta âtil durumda bulunan alanlar ve araziler çocuklarımızın yaşam alanı idi çocuklarımız bu alanlarda rahatça zamanlarını geçirerek enerjilerini sarf ediyor yaşlıları, akranları ve arkadaşları ile rahatça oyunlar oynayabiliyordu. Bu oyunlar sadece oyun olmamakla birlikte çocuklarımız ve gençlerimizin kişiliği, karakteri ve buna benzer birçok değeri üzerinde etkisi olan bir unsurdur. Günümüze gelindiğinde ise plansız, düzensiz ve kalabalık kentleşmelerin sonucunda hemen hemen hiçbir mahallemizde sokağımızda çocuklarımız ve gelecek nesillerimiz için böylesi kıymetli bir alan kalmamıştır. Çocuklarımızda doğal olarak günümüz teknoloji dünyasının etkisine kapılarak asosyal ve sedanter bir yaşama doğru sürüklenmektedir.

Çalışmamızda geleneksel sokak oyunlarının 9-10 yaş çocukların dikkat gelişimine etkilerini 8 haftalık haftanın 2 günü oynattığımız geleneksel sokak oyunları ile ön test son test araştırma yöntemini kullanarak d2 dikkat testi yardımıyla ölçüp, elde edilen bulgular neticesinde psiko-motor hızı (TN), seçici dikkat (E1), öğrenme güçlüğü (E2), bölünmüş dikkat (E), sürdürülen dikkat (TN-E), odaklanmış dikkat (CP), dikkat salınımı (FR) etkilerini inceledik. Katılımcıların (deney, kontrol) grubu olmak üzere her iki grubun ön test ve son test değerleri karşılaştırıldığında psiko-motor hızı (TN), sürdürülen dikkat (TN-E), odaklanmış dikkat (CP) değişkenine göre deney grubu lehine anlamlı farklılıklar olduğu saptanmıştır. Elde ettiğimiz veriler ışığında 9-10 yaş çocuklara uyguladığımız 8 hafta 32 saatlik geleneksel sokak oyunlarının, çocukların dikkat gelişimi üzerinde anlamlı bir etkisi olduğu görülmüştür.



## Öneriler

- Geleneksel sokak oyunları adı altında yapılan tüm çalışmalar derlenerek bir kitap haline getirilerek gelecek nesillere aktarılması,
- Kitap haline getirilen bu oyunlar okullarımızda beden eğitimi ve spor derslerinde işlenmeli, ya da bununla ilgili “geleneksel sokak oyunları” adı altında çocuklarımızın enerjilerini boşaltabilecekleri, kültürel değeri olan bu oyunları oynama ve öğrenme şansı elde edebilecekleri bir ders müfredata eklenmesi,
- Geleneksel sokak oyunları hakkında animasyon filmleri çekilmeli, bu filmler kamu spotu olarak televizyon, internet ve benzeri sosyal medya alanlarında sıklıkla tanıtımı yapılması,
- Aileler olarak çocuklarımızla daha fazla vakit geçmeli onlarla oyunlar oynamalı ve çocuklarımıza zaman ayırmalıyız. Bu oyunlara örnek verecek olursak satranç, kızma birader, üç taş, misket, ip atlama, yakar top ve benzeri oynanması,
- Devletler, Hükümetler, Bakanlıklar, Belediyeler ve benzeri toplumsal örgüt, kamu kurum ve kuruluşları bu tür geleneksel miraslarımızın sonraki kuşaklara ulaşması için her mahalleye güvenli alanlar oluşturulması,
- Okullarımızda sokak oyunları ve oyun dersi çocuklarımıza verilmesi önerilebilir.
- Okullarda her yaş grubuna dikkat testi yapılarak dikkat eksikliği ve öğrenme güçlüğü olan öğrenciler belirlenerek. Bu eksikliğin giderilmesi hususunda çalışmalar yaptırılması,
- Öğretmenler olarak öğrencilerimizdeki dikkat eksikliğini gözlemleyebilir bununla ilgili çeşitli kurum ve kuruluşlara öğrencilerimizi yönlendirebiliriz. Dikkatin gelişimi ile ilgili çeşitli oyunlar, çalışmalar, testler yapılması,
- Belediyeler yılın belirli aylarını çeşitli nedenleri de öne sürerek (örneğin baharın gelişini kutlamak gibi) sokak oyunlarının oynatıldığı şölenler, etkinlikler düzenlemesi,
- Kültür ve Turizm Bakanlığı kültürel mirasımız olan bu oyunlarla ilgili ülkemizde bulunan turizm işletmelerine bu oyunların oynatılması ve tanıtılması konusunda daha fazla teşvik edici uygulamalar getirmesi,
- Gençlik ve Spor Bakanlığı bünyesinde bulunan gençlik kampları, yurtlar, salonlarda haftanın belirli günlerinde planlı bir şekilde sokak oyunları oynatılması,
- Şehirler ve yaşam alanları planlanırken kültürel mirasımız olan geleneksel sokak oyunlarımızın oynatılması için alanlar planlanması ve inşa edilmesi önerilebilir.

## Daha sonra benzer çalışma yapacaklara öneriler

- Araştırma yapılırken çocuklara d2 dikkat testi hakkında ortalama 2-3 saatlik bir ön bilgi verilerek çocuklara bu testin anlamını ve onlardan nelerin istendiği hususuna daha dikkat edilmesi,
- Öğrencilere d2 dikkat testi tek tek uygulanarak onların yarışma ortamından uzak tutulması,

- Öğrencilerin herhangi bir engel ya da rahatsızlık (uykusuzluk, yorgunluk, hastalık, açlık vb.) durumlarına dikkat edilmesi,
- Testin yapıldığı ortamda öğrencilerin dikkatini dağıtacak herhangi bir unsur bulunmamasına,
- Test farklı meslek gruplarına, gelir durumlarına, eğitim durumlarına, spora katılımlarına ve benzeri gruplara ayırarak uygulanabilir ve sosyolojik etmenlerin dikkat üzerine etkileri de incelenmesi önerilir.



## KAYNAKÇA

- Akbaş, E. (2021). Kadın Futbolcuların Odaklanmış Dikkat Becerilerinin İncelenmesi. Yüksek Lisans Tezi. Balıkesir.
- Akın, S. (2016). Elit Düzey Kadın Basketbolcularda Odaklanmış Dikkat Becerilerinin İncelenmesi. Yüksek Lisans Tezi. Balıkesir.
- Aral, N. (2001). Okul Öncesi Eğitim ve Okul Öncesi Eğitim Programı. Ya-Pa Yayın.
- Asfuroğlu, B., & Fidan, S. (2016). Özgül öğrenme güçlüğü/spesific learning disorders. *Osmangazi Tıp Dergisi*, 38(1).
- Atakurt, E., Şahan, A., & Erman, K. A. (2017). Oryantiring Eğitiminin Dikkat ve Bellek Üzerine Etkisinin İncelenmesi. *Sportmetre*, 127-134.
- Avanoğlu, A. E., Karakaya, F., & Hazar, S. (2020). Fiziksel Aktivite Düzeyi ile Dikkat Seviyesi Arasındaki İlişkinin İncelenmesi. *Sivas Cumhuriyet Üniversitesi Spor Bilimleri Dergisi*, 10-16.
- Ayar, A. (2022). Akıl ve Zekâ Oyunlarının İlkokul 4. Sınıf Öğrencilerinin Yaratıcı Düşünme, Üst Bilişsel Farkındalık, Dikkat ve Sosyal Beceri Düzeylerine Etkisinin İncelenmesi. Yüksek Lisans Tezi. Ege Üniversitesi.
- Aydın, S. (2017). 12-18 Yaş Aralığında Spor Yapan ve Yapmayan Öğrencilerin Dikkat Düzeyleri ve Reaksiyon Hızlarının Araştırılması (Van İli örneği) . Yüksek Lisans Tezi.
- Baddeley, A. D., & Hitch, G. (1974). The Psychology Of Learning And Motivation. Working Memory. In G. A. Bower (Eds.) New York, Academic Press., 47-89.
- Baltacı, A. (2012). Nitel Araştırmalarda Örneklem Yöntemleri ve Örnek Hacmi Nitel Araştırmalarda Örneklem Yöntemleri ve Örnek Hacmi. *Bitlis Eren Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 231-274
- Başal, H. A. (2007). Geçmiş Yıllarda Türkiye'de Çocuklar Tarafından Oynanan Çocuk Oyunları. *Uludağ Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 243-266.
- Bay, N. (2018). Okul Öncesi Eğitimde Bir Kültür Aktarımı: Millî Oyunlar. *Millî Oyunlar EÜluslararası Eğitim Araştırmaları Dergisi*, 82-104.
- Bekmezci, H., & Özkan, H. (2015). Oyun ve Oyuncağın Çocuk Sağlığına Etkisi. *İzmir Dr. Behçet Uz Çocuk Hastalıkları Dergisi*, 81-87.
- Bozan, A., & Akay, Y. (2012). Dikkat Geliştirme Eğitiminin İlköğretim 5. Sınıf Öğrencilerinin Dikkatlerini Toplama Becerilerine Etkisi. *Batı Anadolu Eğitim Bilimleri Dergisi*, 53-66.
- Brauer, M., & Laamanen, T. (2014). Workforce Downsizing And Firm Performance: An Organizational Routine Perspective. *Journal of Management Studies*, 51(8), , 1311- 1333
- Bıyıklı, C., Işık, P. R., & Doğan, D. (2020). Bilinçli farkındalık ve dikkat eğitiminin öğrencilerin dikkat gelişimlerine etkisi. *Uludağ Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 33(1), 1-36.

Butgel Tunalı, S., Gözü, Ö. & Özen, G. (2016). Nitel ve Nicel Araştırma Yöntemlerinin Bir Arada Kullanılması "Karma Araştırma Yöntemi". *Kurgu*, 24(2), 106-112. Retrieved from <https://dergipark.org.tr/en/pub/kurgu/issue/59643/859556>

Büyükokutan Töret, A. (2017). Balıkesir Oyun Evlerinde Oynanan Geleneksel Çocuk Oyunlarının İşlevleri Üzerine Bir Değerlendirme. *Pamukkale Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 20-30.

Büyüköztürk, Ş., Kılıç Çakmak, E., Akgün, Ö. E., Karadeniz, Ş., & Demirel, F. (2013). Bilimsel araştırma yöntemleri. Ankara: Pegem Akademi.

Çağlar, E., & Koruç, Z. (2016). D2 Dikkat Testinin Sporcularda Güvenirliği ve Geçerliliği. *Hacettepe Üniversitesi Spor Bilimleri Fakültesi*, 7-8.

Çelik, A., & Şahin, M. (2013). Spor ve Çocuk Gelişimi. *International Journal of Social Science*, 467-478.

Çocuk Gelişim Dönemleri. (2015, Ağustos 30). Aralık 5, 2022 tarihinde Çadem Psikoloji: <https://www.cadempsikoloji.com/makale/3%20r> adresinden alındı

Çoknaz, H. (2016). Motor Gelişim Boyutuyla Çocuk ve Spor. *Marmara Üniversitesi Spor Bilimleri Dergisi*, 83-91.

Demirtoz, B., & Alpkaya, U. (2016). Okul Çocuklarının Fiziksel Aktiviteden Hoşlanma Düzeyleri. *Marmara Üniversitesi Spor Bilimleri Dergisi*, 23-30. Yakan Top: <https://coskf.org.tr/yakan-top/> adresinden alındı

Doğangün, B., & Yavuz, M. (2011). Dikkat Eksikliği Hiperaktivite Bozukluğu. *Türk Pediatri Arşivi*, 25-28.

Ekerer, C., İnce, G., & Över, M. F. (2021). Sekiz Haftalık Yapılandırılmış Brain Gym Aktivite Programının Üniversite Öğrencilerinin Seçici Dikkat, İnhibitör Kontrol ve Bilişsel Esneklik Üzerine Etkisi. *Cukurova Medical Journal*, 814-824.

Ektiricioğlu, C., Arslantaş, H., & Yüksel, R. (2020). Ergenlerde Çağın Hastalığı: Teknoloji Bağımlılığı. *Archives Medical Review Journal*, 51-64.

Emeksiz, B. M., & Bay, D. N. (2022). Okul Öncesi Dönem Çocuklarının Oyunlarında Toplumsal Cinsiyet Algısının İncelenmesi. *Estüdam Eğitim Dergisi*, 30-60.

Erdoğan. Bakar, E., Soysal, A. Ş., Kiriş, N., Işık, Taner, Y., & Karakaş, S. (2011). Wechsler Çocuklar İçin Zekâ Ölçeği Yeniden Gözden Geçirilmiş Formunun Dikkat Eksikliği Hiperaktivite Bozukluğunda Ölçtüğü Özellikler. *Çocuk ve Gençlik Ruh Sağlığı Dergisi*, 155- 174.

Esen, M. A. (2008). Geleneksel Çocuk Oyunlarının Eğitimsel Değeri ve Unutulmaya Yüz Tutmuş Ahıska Oyunları. *Uludağ Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 357-367.

Fırat, H. (2013). Çocuk oyunları-eğitim ilişkisi: bezirgân başı örneği. *Uluslararası Türk Dili, Edebiyatı ve Tarihi Dergisi*, 885-896.

Gözalın, E., & Koçak, N. (2014). Oyun Temelli Dikkat Eğitim Programının 5-6 Yaş Çocukların Kelime Bilgi Düzeylerine Etkisinin İncelenmesi. *Karamanoğlu Mehmetbey Üniversitesi Sosyal ve Ekonomik Araştırmalar Dergisi*, 115-121.

Güngör, N. B., Yılmaz, A., & İlhan, E. L. (2019). Yaşam Kalitesi Bağlamında Özel Bir Sporcunun Kazanımları: Ebeveyn Görüşleri Doğrultusunda Bir Durum Çalışması. Ankara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Fakültesi Özel Eğitim Dergisi, 421-443.

Gürbüz, B. (2018). *Ankara Üniversitesi*. [https://acikders.ankara.edu.tr/pluginfile.php/105487/mod\\_resource/content/1/](https://acikders.ankara.edu.tr/pluginfile.php/105487/mod_resource/content/1/).

Güven, G. (2013). Okul Öncesi Öğretmenlerinin Kullandıkları Öğretim Yöntemleri Hakkındaki Görüşleri. Erciyes Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi, 25-49

Halmatov, S. (2016). Oyun Terapisinde Pratik Teknikler. Ankara: Pegem Akademi.

Hasher, L., & Zacks, R. T. (1979). Automatic And Effortful Processes In Memory. Journal Of Experimental Psychology: General, 108(3), 356.

Hazar, Z. (2018). "Eğitsel Oyunlara Yönelik Öğretmen Görüşleri ve Yeterliliklerinin İncelenmesi". CBÜ Beden Eğitimi ve Spor Bilimleri Dergisi, 52-72.

İbiş, S., Aka, H., Kurt, S., & Aktuğ, Z. B. (2021). Çocuklarda Fiziksel Aktivite Seviyesi Motor Beceri ve Dikkat Düzeylerinin İncelenmesine Yönelik Bir Araştırma. Akdeniz Spor Bilimleri Dergisi, 211-220.

İnce, G., & Yıldırım, A. (2018). Top ile Oynanan Spor Branşlarında Aparat Kullanımının, Sporcu Dikkat Performansı Üzerine Etkisi: Pilot Çalışma. International Journal of Sport Exercise and Training Sciences, 122-130.

İstop Oyununun Kuralları. (2023, Mart 28). Sabah: <https://www.sabah.com.tr/yasam/istopoyununun-kurallari-renksiz-ve-renkli-istop-nasil-oyanir-en-az-kac-kisiyle-oyanabilir-k1-6179275> adresinden alındı

Kahya Canlı, S., & Demirarslan, D. (2020, Ekim 10). Unutulmaya Yüz Tutmuş Sokak Oyunları. Çocuk ve Gelişim Dergisi, 61-71. Gençlik ve Spor Bakanlığı: <https://gelenekselcocukoyunlari.com/oyun.aspx?id=15&idkat=3> adresinden alındı

Karasar, N. (2012). Bilimsel araştırma yöntemleri. Ankara: Nobel Yayınevi.

Kasapoğlu Akyol, P., & Kutlu, M. M. (2020, Nisan 7). Körebe oyunu nasıl oynanır. Antropoloji dergisi, 103-109. Milliyet: <https://www.milliyet.com.tr/cocuk/eglence/korebeoyunu-nasil-oyanir-evde-korebe-oynaminin-kurallari-nelerdir-6183402> adresinden alındı

Kaya, İ. (2019). X, Y, Z Kuşaklarının Çocukluk Oyunlarının İncelenmesi. FSM İlmî Araştırmalar İnsan ve Toplum Bilimleri Dergisi, 314-326.

Kaymak Özmen, S. (2010). Okulda Dikkat Eksikliği ve Hiperaktivite Bozukluğu (DEHB). Mersin Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi, 1-7.

Kaymak Özmen, S. (2011). Dikkat Eksikliği Hiperaktivite Bozukluğunda Çok Yönlü Eğitim Uygulamalarının Etkisi. Eğitim ve Bilim, 257-269.

Kaymak, S. (1995). Yuvaya Giden Beş Yaşındaki Çocuklarla Dikkat Toplama Çalışmaları.

- Koçyiğit, S., Tuğluk, M. N., & Kök, M. (2010). Çocuğun Gelişim Sürecinde Eğitsel Bir Etkinlik Olarak Oyun. Atatürk Üniversitesi Kazım Karabekir Eğitim Fakültesi Dergisi, 324- 342
- Koran, N. (2016). Türkiye’de Bebeklik Dönemi ile İlgili Yapılan Araştırmaların Analizi (2004-2014). Türkiye Sosyal Araştırmalar Dergisi , 363-376.
- Kula, E., & Sürücü, A. (2019). Dikkat Becerisi Geliştirmeye Dayalı Programın Dikkat Eksikliği Olan İlkokul Öğrencileri Üzerindeki Etkisinin İncelenmesi. Kastamonu Eğitim Dergisi, 11-12.
- Kula, E., & Sürücü, A. (2020). Dikkat Becerisi Geliştirmeye Dayalı Programın Dikkat Eksikliği Olan İlkokul Öğrencileri Üzerindeki Etkisinin İncelenmesi. Kastamonu Eğitim Dergisi, 389-405.
- Kurnaz, A., & Gökdemir Ekici, S. (2020). Bilem Tanılama Sürecinde Kullanılan Zekâ Testlerinin Psikolojik Danışmanların Bilem Öğretmenlerinin Görüşlerine Göre Değerlendirilmesi. Çocuk ve Medeniyet, 365-399.
- Kurt, A. H., & İnce, G. (2022). Genç Erkek Futbolcuların Seçici Dikkat, Çeviklik, Sürat ve Teknik Beceri Performansları Arasındaki İlişki: Kesitsel Araştırma. Türkiye Klinikleri Journal of Sports Sciences, 14(1).
- Kuru, O. (2009). Dokuz yaş çocukların psikomotor gelişimlerinde oyunun. Yüksek Lisans Tezi. Elâzığ, Türkiye/ İç Anadolu: Fırat Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, İlköğretim Sınıf Öğretmenliği Anabilim Dalı.
- Kutluer, G. (2015). Gelişim Süreçlerinde Çocuk Resminin Yeri. Ekev Akademi Dergisi, 403- 410.
- Memmert, D., Simons, D. J., & Grimme, T. (2009). The Relationship Between Visual Attention and Expertise In Sports. Psychology of Sport and Exercise, 146-151.
- Orak, S., Karademir, E., & Artvinli, E. (2016 , Eylül 22). Orta Asya’daki Zekâ ve Strateji Oyunları Destekli Öğretime Dayalı Uygulamaların Akademik Başarıya ve Tutuma Etkisi. Estüdam Eğitim Dergisi, 1-18. Hürriyet: <https://www.hurriyet.com.tr/aile/3-tas-nasiloynanir-kurallari-nelerdir-uc-tas-oyununa-nasil-baslanir-41900082> adresinden alındı
- Orhan, İ. (2020). Ortaokul Öğrencilerinin Dikkat Performansının İncelenmesi. Journal of Global Sport and Education Research,, 22-28.
- Orhan, R., & Ayan, S. (2018). Psiko-Motor Ve Gelişim Kuramları Açısından Spor Pedagojisi. Kırıkkale Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi, 523-540.
- Orkun, M., & Bayırlı, A. (2019). Öğrenme Stratejileri ve Öğretimi . Arif Mektepleri Uluslararası Sosyal ve Beşerî Bilimler Dergisi, 64-74.
- Öga, B. (2022). 0-18 Yaş Çocuk Gelişiminde Tanımının Önemi. Efe Akademi Yayınları.
- Öner, P., Öner, Ö., & Aysev, A. (2003). Dikkat Eksikliği Hiper aktive Bozukluğu. Sürekli Tıp Eğitim Dergisi, 97-99.
- Özer, A., Gürkan, A. C., & Ramazanoğlu, O. (2006). Oyunun Çocuk Gelişimi Üzerine Etkileri. Fırat Üniversitesi Doğu Araştırmaları Dergisi, 54-57.


- Özmen, S. K. (2011). Okulda Dikkat Eksikliği ve Hiperaktivite Bozukluğu (DEHB). Mersin: Mersin Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi.
- Özoğlu, E. B., & Yüksel, M. (2018). DEHB Tanısı Almış 9-10 Yaş Grubu Öğrencilerine Uygulanan Duygusal Okur-Yazarlık Programının Duygusal Zekâ ve Dikkat Becerisi Düzeyleri Üzerindeki Etkisi. Marmara Üniversitesi Atatürk Eğitim Fakültesi Eğitim Bilimleri Dergisi, 141-156.
- Özyürek, A. (2019). Yakın Geçmişte Çocukların Oynadıkları Oyun ve Oyuncaklar. Kocaeli Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi, 106-118.
- Pişkin, N. E., & Alpay, C. B. (2019). 8 Haftalık Kort Tenis Antrenmanının 10-12 Yaş Aralığındaki Çocuklarda Dikkat Gelişimleri Üzerine Etkisi. Niğde Üniversitesi Beden Eğitimi ve Spor Bilimleri Dergisi, 6-7.
- Posner, M. I., & Patoin, B. (2009). How Arts Training Improves Attention and Cognition. *Cerebrum*, 2-4.
- Renk, M., İbiş, S., & Aktuğ, B. Z. (2019). 10-13 Yaş Grubu Çocuklarda Oyunsal Etkinliklerin Dikkat Gelişimine Etkisi. Gaziantep: Gaziantep Üniversitesi Spor Bilimleri Dergisi.
- Senemoğlu, N. (2007). Gelişim Öğrenme ve Öğretim Kuramdan Uygulamaya. Gönül Yayıncılık.
- Simit Oyunu. (2016, Şubat 22). Ecdad Emed Ceviz Dere Araştırma Derneği: <https://ecdad.org.tr/kulturumuz/cocukluk-donemi-oyunlarimiz/simit-oyunu/> adresinden alındı
- Soysal, A. Ş., Bodur, Ş., İşeri, E., & Şenol, S. (2005). Bebeklik Dönemindeki Baðlanma Sürecine Genel Bir Bakış. *Klinik Psikiyatri*, 88-89.
- Sturm, W., & Büssing, A. (1982). Zum Einflu-S motivierender Testinstruktionen auf Reaktionsleistung hirngeschadigter Patienten.
- Sümbüllü, Y. Z., & Altınışık, M. E. (2016). Geleneksel Çocuk Oyunlarının Değerler Eğitimi Açısından Önemi. *Erzurum Teknik Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 73-85.
- Sürek, S. (2021). Takım Spor Yapan ve Bireysel Spor Yapan Öğrencilerin Algısal Motor Becerileri ile Dikkat Özelliklerinin İncelenmesi.
- Şahin, M. (2013). Teorik ve pratik açıdan dikkat ve konsantrasyon. *Bursa: Aile Akademisi Derneği*.
- Takım . (tarih yok). Ocak 1, 2023 tarihinde Türk Dil Kurumu: <https://sozluk.gov.tr/> adresinden alındı
- Talu, E., & Yüzbaşıoğlu, F. (2020). Geleneksel Sokak Oyunlarının Çocuk Gelişimine Katkılarının Rafadan Tayfa Çizgi Filmi Üzerinden İncelenmesi. *Ulusal Eğitim Akademi Dergisi*.
- Tanfer, M. C., & Pakyürek, G. (2020). Sigara Kullanan Bireylerde Yoksunluğun Dikkat Türleri Üzerindeki Etkisi. *Yaşam Becerileri Psikoloji Dergisi*, 181-194.
- Tatlısu, B., Ozan, M., Uçan, M., & Kan, E. (2022). Elit Boksörlerde Farklı Değişkenlerin Atletik Zihinsel Enerji Düzeylerine Etkisinin İncelenmesi. *Anatolia Sport Research*, 1-13.
- Taymaz Sarı, O., Biçer, E., & Kasım, D. (2017). Gelişimsel Sorunları Olan Çocuklarda Oyun Temelli Ev ve Çocuk Merkezli Eğitim Programının Etkililiği Üzerine Çalışma. *Hacettepe Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 961-980.

- Tetik, B. (2015). İnternet Bağımlılığı ile Dikkat Süreçleri Arasındaki İlişkinin İncelenmesi. Yüksek Lisans Tezi. İstanbul.
- Tunç, A. (2013). Golf Sporu Yapan Çocukların Dikkat Düzeyinin İncelenmesi. 7-8. konya.
- Türkoğlu, B., & Uslu, M. (2016). Oyun temelli bilişsel gelişim programının 60-72 aylık çocukların bilişsel gelişimine etkisi. Uluslararası Eğitim Bilimleri Dergisi, 50-68.
- Uluç, E. A., & Akçakoyun, F. (2022). Elit Düzeydeki Bocce ve Dart Sporcularının Odaklanmış Dikkat Becerilerinin. International Journal of Turkish Sport and Exercise Psychology, 57-58.
- Ummanel, A., & Dilek, A. (2016). Gelişim ve Öğrenme. Öğretim İlke ve Yöntemleri, 35-52.
- Uzun, A., & Şahan, A. (2021). Orta Ergenlik Dönemindeki Futbolcularda Yaşın, Aktif ve Pasif Sıçramaya Etkisi. CBÜ Beden Eğitimi ve Spor Bilimleri Dergisi, 36-45.
- Ünal, G. (2021). Çocuk Oyunlarının Bilişsel Gelişime Etkileri: "Eski Minder" Ve "DeveCüce" Örnekleri. Atatürk Üniversitesi Edebiyat Fakültesi Dergisi, 333-343.
- Üstündağ, A. (2019). 4-6 Yaş Arası Çocuklar Tarafından Tercih Edilen Dijital Oyunlar. ÇKÜ Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi, 1-19.
- Tarhan, M. A. (2019). Üniversite öğrencilerinde yüksek şiddetli aralıklı egzersiz ve orta şiddetli aerobik egzersizin kognitif fonksiyonlardan seçici dikkat üzerine olan akut etkilerinin karşılaştırılması.
- Vural, M. U. (2016). Life Kinetik Antrenmanının Genç Erkek Basketbolcularda Denge, Reaksiyon Süresi ve Dikkat Üzerine Etkisi. Yüksek Lisans Tezi. Ankara, Türkiye: Gazi Üniversitesi.
- Yamaner, F. (2001). Beden Eğitimi ve Sporda Temel İlkeler. Bursa: Ekin Kitabevi.
- Yaşar, T. S., Beyleroğlu, M., Hazar, M., & Işık, Ö. (2018). Okçularda life kinetik antrenmanının dikkat, el-göz koordinasyonu ve atış performansı üzerine etkisi. ERPA 2018, 580.
- Yaycı, L. (2007). İlköğretim Dördüncü Sınıf Öğrencilerinde Seçici ve Yoğunlaştırılmış Dikkat Becerilerini Geliştirmeye Dayalı Bir Programın Etkililiğinin Sınanması. İstanbul.
- Yaycı, L. (2018). İlkokul Dördüncü Sınıf Öğrencilerinde Seçici ve Yoğunlaştırılmış Dikkat Becerilerini Grup Çalışması Yoluyla Geliştirme. Uluslararası Toplum Geliştirme Dergisi, 1- 20.
- Yıldız., E., & Çetin, Z. (2018). Sporun Psiko-Motor Gelişim ve Sosyal Gelişime Etkisi. Hacettepe University Faculty of Health Sciences Journal, 54-56.
- Yılmaz, P. (2012). Odaklanmış dikkat ile sosyal beceri düzeyi arasındaki ilişkinin karşılaştırılması (Master's thesis, Maltepe Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü).
- Yönel, M. (2019). Dart Sporunun Dikkat Düzeyine Etkisinin İncelenmesi. Bartın.
- Yüksel, R., Kocairi, C., Arslantaş, H., & Söylemez, B. (2020). Ergenlerde İnternet Bağımlılığını Etkileyen Faktörler. Balıkesir Sağlık Bilimleri Dergisi, 19-28.



## EKLER

### EK-1 Etik Kurul Onayı




T.C.  
HİTİT ÜNİVERSİTESİ  
GİRİŞİMSEL OLMAYAN ARAŞTIRMALAR ETİK KURULU

Sayı : 2021-228 04/10/2021  
Konu: Başvuru Değerlendirme Sonucu

Sayın Dr. Öğr. Üyesi Emrah YILMAZ

Etik Kurulumuza yapmış olduğunuz başvurunuzla ilgili kurul kararımız ve ilgili bilgiler aşağıda yer almaktadır.

Bilgilerinize rica ederim.



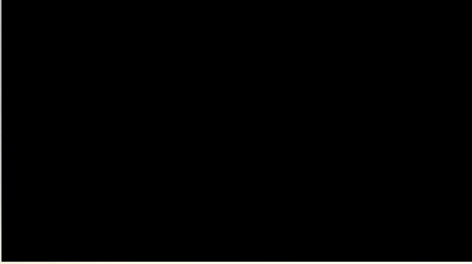
Başvuru Numarası	2021-176
Sorumlu Araştırmacı	Dr. Öğr. Üyesi Emrah YILMAZ
Araştırma Başlığı	Geleneksel Sokak Oyunlarının Çocukların Bilişsel Becerileri Üzerine Etkileri
Toplantı Tarihi	27.09.2021
Karar Numarası	2021-78

Araştırma başvurunuz etik açıdan uygun bulunmuştur.

Araştırmaya Kurum İzni/İzinleri alındıktan sonra başlanması uygun bulunmuştur.

Başvurunun, ekte belirtilen düzeltmelerin yapılması halinde tekrar değerlendirilmesine karar verilmiştir.\*

Araştırma projesi etik açıdan uygun olmadığından başvurunun reddine karar verilmiştir.



## EK-2 Kişisel Bilgi Formu

Adı Soyadı :

Sınıf : 4-B

Meslek : Öğrenci

Tarih : 2010 / 03 / 22

Cinsiyet : Erkek

Kız

Doğum Tarihi: 2000 / 07 / 6

Kullandığı el: Sağ el

Sol el

Yaş: : 9 Yaş 8 Ay 6 Gün

Uygulayan : Fazıl TATAR

## EK-3 D2 Dikkat Testi Norm Tablosu

Uygulama: ḋ ṗ ḋ ḋ ḋ ḋ ṗ ḋ ḋ ṗ ḋ ḋ ḋ ṗ ṗ ḋ ḋ ḋ ṗ ḋ ḋ  
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22

	Ham Puan	Yüzdelik	Yüzde Oran	
TN (Toplam Puan)	225		24,2	
E1 (Omissions)	11			
E2 (Commissions)	11			
E (Errors)	9,77			
TN-E (total errors)	203		% 24,2	
CP (concentration)				
FR (fluctuation)	9		75	

## EK-4 D2 Dikkat Testi

1	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1
14	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1	
13	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1		
12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1			
11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1				
10	9	8	7	6	5	4	3	2	1					
9	8	7	6	5	4	3	2	1						
8	7	6	5	4	3	2	1							
7	6	5	4	3	2	1								
6	5	4	3	2	1									
5	4	3	2	1										
4	3	2	1											
3	2	1												
2	1													
1														

## EK-5 Örnek Uygulanmış D2 Dikkat Testi

Adı Soyadı : Demir Süleyman Doğan Tarih : 2021  
 Sınıf : 2-A Meslek : Kız  
 Cinsiyet : Erkek  Kız   
 Doğum Tarihi : 6.10.2011  
 Kullandığı el: Sağ el  Sol el  Yaş : 10  
 Uygulayan: ASIM DOĞRU

Örnek: d d d

Uygulama: k p k d k d p d k p d k d p k d k p d k  
 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22

	Ham Puan	Yüzdelik	Yüzdü Oran
TN (Toplam Puan)	<u>479</u>		
E1 (Omissions)	<u>22</u>		
E2 (Commissions)	<u>8</u>		
E (Errors)	<u>6,26</u>		
TN-E (Total errors)	<u>449</u>		
CP (concentration)	<u>174</u>		
FR (fluctuation)	<u>11</u>		

1	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1
14	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1	
13	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1		
12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1			
11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1				
10	9	8	7	6	5	4	3	2	1					
9	8	7	6	5	4	3	2	1						
8	7	6	5	4	3	2	1							
7	6	5	4	3	2	1								
6	5	4	3	2	1									
5	4	3	2	1										
4	3	2	1											
3	2	1												
2	1													
1														

TN	E1	E2	CP
34	3	1	12
39	4	1	12
34	1	1	13
33	3	1	13
37	2	1	13
28	1	1	13
35	1	1	14
39	2	1	14
33	2	1	14
39	1	1	15
39	1	1	13
28	1	1	11
27	1	3	11
35	1	2	13

479 | 22 | 8 | 174

## EK-6 Bilgilendirilmiş Gönüllü Olur Formu



T.C.  
HİTİT ÜNİVERSİTESİ  
GİRİŞİMSSEL OLMAYAN ARAŞTIRMALAR ETİK KURULU

### BİLGİLENDİRİLMİŞ GÖNÜLLÜ OLUR FORMU

#### LÜTFEN DİKKATLİCE OKUYUNUZ!

Bilimsel araştırma amaçlı ve detayları aşağıda yer alan bir çalışmaya katılmak üzere davet edilmiş bulunmaktasınız. Bu çalışmada yer almayı kabul etmeden önce çalışmanın ne amaçla yapılmak istendiğini tam olarak anlamamız ve kararınız, araştırmaya hakkında tam olarak bilgilendirildikten sonra özgürce vermeniz gerekmektedir. Bu bilgilendirme formu söz konusu araştırmayı ayrıntılı olarak tanıtmak amacıyla size özel olarak hazırlanmıştır. Lütfen bu formu dikkatlice okuyunuz. Araştırma ile ilgili olarak bu formda belirtilmediği halde anlayamadığımız ya da belirlenmediğini fark ettiğiniz noktalar olursa araştırmacıya sorunuz ve sorularınıza açık yanıtlar isteyiniz. Bu araştırmaya katılıp katılmama serbestsiniz. Çalışmaya katılım **gönüllülük** esasına dayalıdır. Araştırma hakkında tam olarak bilgilendirildikten sonra, kararının özgürce verebileceğinizi ve düşününüz için formu imzalamadan önce araştırmacı size zaman tanıyacaktır. Araştırmaya katılmayı kabul ettiğinizi takdirde formu imzalıyınız.

#### 1. ARAŞTIRMANIN ADI

"Geleneksel Sokak Oyunlarının Çocukların Bilişsel Becerileri Üzerine Etkileri"

#### 2. KATILIMCI SAYISI

Bu araştırmada yer alması öngörülen toplam katılımcı sayısı 20 kontrol 20 araştırma grubu olmak üzere toplam 40 kişidir.

#### 3. ARAŞTIRMAYA KATILIM SÜRESİ

Bu araştırmada yer almanız için öngörülen süre 8 hafta'dır.

#### 4. ARAŞTIRMANIN AMACI

Yapılan bu çalışmanın amacı unutulmaya yüz tuten geleneksel sokak oyunlarını tekrar hatırlamak ve geleneksel sokak oyunlarının çocuklar üzerindeki gelişimini fiziksel, zihinsel, sosyal, duygusal birçok yönden ele alarak ortaya koyabilmektir. Kültürel mirasımız olan bu sokak oyunlarının yok olmasını önleyerek; kendimden sonra gelecek olan nesillere de aktarabilmektir.

#### 5. ARAŞTIRMAYA KATILMA VE ÇIKARILMA KOŞULLARI

Bu araştırmaya dahil edilme ve araştırmadan dışlanma koşulları şu şekildedir;

##### Araştırmaya dahil edilme kriterleri

- Katılımcıların 7 - 10 yaşları arasında olması,
- Katılımcıların oyunlan oynamaya istekli olması,
- Katılımcının herhangi bir sağlık sorunu olmaması,
- Katılımcı erkek ya da kadın olabilir.

##### Araştırmadan dışlanma kriterleri



T.C.  
HİTİT ÜNİVERSİTESİ  
GİRİŞİMSSEL OLMAYAN ARAŞTIRMALAR ETİK KURULU

### BİLGİLENDİRİLMİŞ GÖNÜLLÜ OLUR FORMU

- Katılımcıların oyunlan oynamaya engel herhangi bir durumunun olması,
  - Katılımcının herhangi bir sağlık sorunu olması,
- Araştırma dışı bırakılmaması durumunda da, sizinle ilgili veriler bilimsel amaçla kullanılabilir.

#### 6. ARAŞTIRMANIN YÖNTEMİ

Bu araştırmada size uygulanacak veya sizin yapmanız gereken işlemler şu şekildedir;

Bu çalışma ile Türkiye'nin tüm bölgelerinde, geçmiş yıllarda, çocuklar tarafından oynanan oyunlar belirleterek tanımlanmaya çalışılmıştır. Araştırma, bir alan araştırması olup betimsel bir çalışmadır. Makale, kitap, dergi vb. aracılığıyla elde edilen veriler sentezlenip belirlenen amaç doğrultusunda bir bütün teşkil edecek şekilde düzenlenerek rapor haline getirilecektir. Çalışma grubunu 40 gönüllü Özel Kıvılcım Anzokulu ve İlköğretim Okulu öğrencisi oluşturmaktadır. Başlangıç yaş, boy ve kilomuz ölçülecektir. Ardından kilogram biriminden kilomuzun, boy uzunluğunun metre cinsinden kendisi ile çarpılarak bulunan araştırmaya katılmaya başlanacak hastalığındadır belirte; olarak kullanılan vücut kitle indeksi denilen değer elde edilecektir. Daha sonra 40 adet gönüllü öğrenci üçü grup ayrılacak ve haftada 2 gün olmak üzere çalışma 8 hafta boyu oyunlar düzenli şekilde oynatılacaktır. Belirlenen oyunlar çocuklara oynatılırken çocuklar D1 Dikkat Testine tabi tutulacaktır. D2 Dikkat Testi kişilerde uygulanma yaş aralığı 9 ile 60 yaş arasındadır. Test özellikle eğitim çağında olan çocuklara uygulanmaktadır. D2 Dikkat Testinin maksimum tamamlama süresi 8 dakikayı aşmamaktadır. D2 Dikkat Testi bireylerin dikkat düzeylerini, öğrenme becerilerini, paço-motor hızlarını, zihnin konsantrasyon düzeyini ve seçici dikkat düzeyini ölçmeye yarayan çok fonksiyonlu bir testtir. Bununla birlikte ölçülen başka özellikler de vardır. Bu özelliklerden en çok dikkat çekenleri ise kişinin verilen görevi ne kadar hız ile gerçekleştirebildiği ve performans düzeyidir. D2 Testi sonucu elde edilen istatistiksel veriler kayıt altına alınacaktır. Böylelikle çalışmamız sona erecektir.

#### 7. KATILIMCININ SORUMLULUKLARI

Çalışmamız 8 hafta boyu devam etmekte birlikte haftada 2 gün olacaktır. Sizden ricamız belirlenen gün ve saatlerde çalışmaya yerinde hazır olmanızdır. Üstünüzde oyunlan oynamaya uygun kıyafetler bulunursa çalışmamız daha sağlıklı ilerleyecektir.

#### 8. OLASI RİSKLER

Çalışmamızda herhangi bir risk söz konusu değildir. Fakat kendinizi kötü hissettiğinizde ya da çalışmaya devam etmek istemediğiniz takdirde bize bunu iletmeniz yeterlidir. Ardından çalışmadan ayrılabilirsiniz.

#### 9. ARAŞTIRMAYA KATILIMIN OLASI YARARLARI

Çocuklar için en iyi ve en etkili öğrenim yollarından birisi oyundur. Oyunlar zihinsel, fiziksel, sosyal, duygusal, dilsel gibi birçok alanda çocukların gelişimine katkı sağlanmaktadır. Çocuklar oyunlar sayesinde liderlik, strateji geliştirme, güven duyma, iş birliği içerisinde olma, yardımlaşma, el becerisi, kazananı kaybetme, grup halinde hareket etme gibi birçok kavramı çok küçük yaşlardan itibaren öğrenmeye başlar.



T.C.  
HİTİT ÜNİVERSİTESİ  
GİRİŞİMSSEL OLMAYAN ARAŞTIRMALAR ETİK KURULU

### BİLGİLENDİRİLMİŞ GÖNÜLLÜ OLUR FORMU

#### 10. GİDERLERİN KARŞILANMASI VE ÖDEMELER

Bu araştırmaya katılmamız için veya araştırmadan kaynaklanabilecek giderler için sizden herhangi bir ücret istenmeyecektir. Bu araştırmaya katılmamız, araştırmaya ilgili çıkabilecek sorumlu masraflar tarafından karşılanacaktır. Bunun dışında size veya yasal temsilcilerinize herhangi bir maddi katkı sağlanmayacaktır.

#### 11. BİLGİLERİNİZLİLİĞİ

Araştırma süresince elde edilen sizinle ilgili bilgiler size özel bir kod numarası ile kaydedilecektir. Size ait her türlü bilgi gizli tutulacaktır. Araştırmanın sonuçları yalnızca bilimsel amaçla kullanılacaktır. Araştırma yayınlansa bile kimlik bilgileriniz verilmeyecektir. Ancak, gerektiğinde araştırmamızın izleyicileri, etik kurullar ve resmi makamlar bilgilerinizi ulaşabilecektir. Siz de istediğinizde kendinizi ait bilgileri ulaştırabilirsiniz.

#### 12. ARAŞTIRMAYI DESTEKLEYEN KURUM veya KURULUŞ

Araştırmayı destekleyen kurum veya kuruluş yoktur.

#### 13. ARAŞTIRMAYA KATILMAYI REDDETME veya AYRILMA DURUMU

Bu araştırmada yer almak tamamen sizin isteğinize bağlıdır. Araştırmada yer almayı reddedebilirsiniz ya da herhangi bir aşamada araştırmadan ayrılabilirsiniz. Araştırmadan çekilmeniz ya da araştırmacı tarafından çıkarılmamız durumunda da, size ilgili veriler bilimsel amaçla kullanılabilir.

#### 14. ARAŞTIRMAYA KATILMA ONAYI

Yukarıda detaylı olarak yazılı olan ve tarafıma anlatılan bu araştırmada yer almak için araştırmacı Sayın Asım DOĞRU tarafından "katılımcı" (denek) olarak davet edildim. Aklıma gelen tüm sorular araştırmacıya sordum, yazılı ve sözlü olarak bana yapılan tüm açıklamaları ayrıntılı olarak anlamış bulunmaktayım. Araştırmanın yürütülmesi sırasında herhangi bir sebep göstermeden araştırmadan çekilebilirim (Ancak araştırmacılar zor durumda bırakılmak için araştırmadan çekileceğimi önceden bildirmemim uygun olacaktır) bilincindeyim. Araştırmaya katılmayı isteyip istemediğime karar vermem için bana yeterli zaman tanıdı. Araştırma sonuçlarının eğitimi ve bilimsel amaçlarla kullanımı sırasında kişisel bilgilerimin gizlenmesi konusunda bana gerekli güvence verdi. Araştırma için yapılacak harcamaları ilgili herhangi bir parasal sorumluluk altına girmiyorum. Bana da bir ödeme yapılmayacaktır. Bu koşullar altında, bana ait bilgilerin gözetilmesini, transfer edilmesini ve işlenmesini konusunda araştırmacı yururucusuna yetki veriyor ve söz konusu araştırmaya ilişkin bana yapılan katılımlarımın hiçbir zorlama ve baskı olmaksızın büyük bir gönüllülükle içerisinde kabul ediyorum. Bu formu imzalamakla yasal olarak bana sağladığı hakları kaybetmeyeceğimi biliyorum.

Bu formun imzalı ve tarihli bir kopyasını bana verildi.



T.C.  
HİTİT ÜNİVERSİTESİ  
GİRİŞİMSSEL OLMAYAN ARAŞTIRMALAR ETİK KURULU

### BİLGİLENDİRİLMİŞ GÖNÜLLÜ OLUR FORMU

GÖNÜLLÜ		İMZASI
ADI SOYADI		
ADRES		
TELEFON		
TARİH		
ARAŞTIRMACI		İMZASI
ADI SOYADI	Asım DOĞRU	
GÖREVİ	Polis Memuru	
ADRES	...	
TELEFON	...	
TARİH	.../.../2021	

## ÖZGEÇMİŞ

### Asım DOĞRU

Spor Yöneticisi, Beden Eğitimi ve Spor Öğretmeni, Personel Trainer, Sporcu Beslenme Uzmanı, Kondisyoner, Yüzme, Futbol, Futsal, Atletizm Hakemi, GSB Kamp Lideri, Polis Memuru



## EĞİTİM VE NİTELİKLER

### PEDAGOLOJİK FORMASYON

AMASYA SPOR BİLİMLERİ FAKÜLTESİ, AMASYA (Eyl 2016 - Haz 2017)

### LİSANS

HİTİT ÜNİVERSİTESİ SPOR BİLİMLERİ FAKÜLTESİ, ÇORUM (Eyl 2013 - Haz 2017)

### POMEM

AKSARAY ŞEHİT ÖNDER GÜZEL POMEM, AKSARAY (Eyl 2018 - Oca 2019)

### YÜKSEK LİSANS

HİTİT ÜNİVERSİTESİ LİSANSÜSTÜ EĞİTİM ENSTİTÜSÜ (Eyl 2019 - May 2023)

BEDEN EĞİTİMİ VE SPOR ANABİLİM DALI, ÇORUM

### LİSANS

ANADOLU ÜNİVERSİTESİ SİYASET BİLİMİ VE KAMU YÖNETİMİ, ESKİŞEHİR (Eyl 2021 - Halen)

## İŞ DENEYİMİ

### REKLAMCI

GÜNDÜZ REKLAM AJANSI, YOZGAT (Ocak 2008- Haziran 2013)

### BEDEN EĞİTİMİ VE SPOR ÖĞRETMENİ

HALK EĞİTİM MERKEZİ / YOZGAT TOPLUM (Eylül 2017- Ocak 2018)

RUH SAĞLIĞI MERKEZİ VE AMATEM, YOZGAT

### SUBAY

T.C. İÇ İŞLERİ BAKANLIĞI JANDARMA GENEL KOMUTANLIĞI, İZMİR (Eylül 2018- Ekim 2018)

### POLİS

T.C. İÇ İŞLERİ BAKANLIĞI MERSİN İL EMNİYET MÜDÜRLÜĞÜ (Mayıs 2019- Halen)

TARSUS BÖLGE TRAFİK İSTASYON AMİRLİĞİ

## **İLGİ ALANLARI**

Kamp yapmak, yüzme, atletizm, futbol, sokak oyunları, antrenman bilimi, siyaset, tarih

## **YAYINLAR**

DOĞRU, A. (2021). Geleneksel Türk Sporlarında Okçuluğun Önemi (Hitit Üniversitesi, 7. Hitit Öğrenci Kongresi).

DOĞRU, A. (2023). Gelenek Sokak Oyunlarının 9-10 Yaş Çocukların Dikkat Gelişimi Üzerine Etkisinin İncelenmesi (Master's Thesis, Hitit Üniversitesi, Lisansüstü Eğitim Enstitüsü, Beden Eğitimi ve Spor Anabilim Dalı).

## **BAŞARILAR**

2011-2012, 2013-2014 YOZGAT 1. AMATÖR LİGİ FUTBOL ŞAMPİYONU (Sporcu)

2016 ÜNİVERSİTELER AVRUPA FUTSAL ŞAMPİYONASI (TÜRKİYE Takımı, Sporcu)

KALE İDMAN YURDU SPOR KULÜBÜ (Kurucusu, 2019)

KALE AKINCILAR SPOR KULÜBÜ (Kurucusu, 2023)

## **ÖZEL YAŞAM**

1995 yılında Yozgat'ta dünyaya gelen Asım DOĞRU, 2021 yılında Selvi hanımla hayatını birleştirmiştir. Celal Ahmet adında bir tanede çocukları vardır.

