



**DÜNYADA VE TÜRKİYEDE OYUNCAK
KÜTÜPHANELERİ:
ALİPAŞA VE BERGAMA OYUNCAK
KÜTÜPHANELERİ ÖRNEĞİ**

Hilal SAMANCI

Yüksek Lisans Tezi

Bilgi ve Belge Yönetimi Anabilim Dalı

Yrd. Doç. Dr. Halit Buluthan ÇETİNTAŞ

2018

Her Hakkı Saklıdır

**T.C.
ATATÜRK ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ
BİLGİ VE BELGE YÖNETİMİ ANABİLİM DALI**

Hilal SAMANCI

**DÜNYADA VE TÜRKİYEDE OYUNCAK KÜTÜPHANELERİ:
ALİPAŞA VE BERGAMA OYUNCAK KÜTÜPHANELERİ ÖRNEĞİ**

YÜKSEK LİSANS TEZİ

**TEZ YÖNETİCİSİ
Yrd. Doç. Dr. Halit Buluthan ÇETİNTAŞ**

ERZURUM-2018



T.C.
ATATÜRK ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ
TEZ BEYAN FORMU



11/01//2018

SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ MÜDÜRLÜĞÜNE

BİLDİRİM

Atatürk Üniversitesi Lisansüstü Eğitim ve Öğretim Uygulama Esaslarının ilgili maddelerine göre hazırlamış olduğum "Dünyada ve Türkiye’de Oyuncak Kütüphaneleri: Alipaşa ve Bergama Oyuncak Kütüphaneleri Örneği" adlı tezin/raporun tamamen kendi çalışmam olduğunu ve her alıntıya kaynak gösterdiğimi taahhüt eder, tezimin/raporumun kâğıt ve elektronik kopyalarının Atatürk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü arşivlerinde aşağıda belirttiğim koşullarda saklanmasına izin verdiğimi onaylarım:

Lisansüstü Eğitim ve Öğretim Uygulama Esaslarının ilgili maddeleri uyarınca gereğinin yapılmasını arz ederim.

- Tezimin/Raporumun tamamı her yerden erişime açılabilir.
- Tezim/Raporum sadece Atatürk Üniversitesi yerleşkelerinden erişime açılabilir.
- Tezimin/Raporumun 3 yıl süreyle erişime açılmasını istemiyorum. Bu sürenin sonunda uzatma için başvuruda bulunmadığım takdirde, tezimin/raporumun tamamı her yerden erişime açılabilir.

11/01/2018

Hilal SAMANCI



T.C.
ATATÜRK ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ



TEZ KABUL TUTANAĞI

SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ MÜDÜRLÜĞÜNE

Yrd. Doç. Dr. Halit Buluthan ÇETİNTAŞ'ın danışmanlığında, Hilal SAMANCI tarafından hazırlanan bu çalışma 11/01/2018 tarihinde aşağıdaki jüri tarafından Bilgi ve Belge Yönetimi Anabilim Dalı'nda Yüksek Lisans Tezi olarak kabul edilmiştir.

Başkan: Prof. Dr. Hakan ANAMERİÇ

İmza:

Jüri Üyesi : Yrd. Doç. Dr. Malik YILMAZ

İmza:

Jüri Üyesi : Yrd. Doç. Halit Buluthan ÇETİNTAŞ

İmza:

Yukarıdaki imzalar adı geçen öğretim üyelerine aittir. / /

Prof. Dr. Mehmet TÖRENEK
Enstitü Müdürü

F-85/01/21.10.2016

İÇİNDEKİLER

ÖZET	IV
ABSTRACT	V
KISALTMALAR DİZİNİ	VI
RESİMLER DİZİNİ	VII
ŞEKİLLER DİZİNİ	VIII
TABLolar DİZİNİ	IX
ÖNSÖZ	XI
GİRİŞ	1

BİRİNCİ BÖLÜM**OYUN VE OYUNCAK KAVRAMLARINA YÖNELİK KURAMSAL ÇERÇEVE**

1.1. OYUN KAVRAMI	4
1.1.1. Oyunun Tanımı	5
1.1.2. Oyunun Tarihçesi	6
1.1.3. Oyunun Eğitimdeki Yeri	8
1.1.4. Oyunun Özellikleri.....	10
1.1.5. Oyun Evreleri	11
1.1.6. Oyun Türleri.....	13
1.2. OYUNCAK KAVRAMI	17
1.2.1. Oyuncağın Tanımı.....	17
1.2.2. Oyuncağın Tarihçesi	18
1.2.3. Oyuncak Türleri ve Seçimi	20
1.2.4. Oyuncak Standartları.....	24
1.2.5. Oyun ve Oyuncağın Çocuğun Gelişimindeki Yeri	25

İKİNCİ BÖLÜM**OYUNCAK KÜTÜPHANESİ KAVRAMINA YÖNELİK KURAMSAL
ÇERÇEVE**

2.1. OYUNCAK KÜTÜPHANESİ KAVRAMI	31
2.1.1. Oyuncak Kütüphanesinin Tanımı	32
2.1.2. Oyuncak Kütüphanesinin Kapsamı.....	33

2.1.3. Oyuncak Kütüphanesi Türleri	35
2.1.4. Oyuncak Kütüphanesinin Amaçları	42
2.1.5. Oyuncak Kütüphanesinin Önemi	43
2.1.6. Oyuncak Kütüphanesi ve Çocuk Hakları	45
2.2. OYUNCAK KÜTÜPHANESİNİN YAPISI	47
2.2.1. Oyuncak Kütüphanesinin İşleyişi	47
2.2.2. Oyuncak Kütüphanesinde Verilen Hizmetler	49
2.2.3. Oyuncak Kütüphanesi Mimarisi	50
2.2.4. Oyuncak Kütüphanesi Dermesi.....	51
2.2.5. Oyuncak Kütüphanesi Bütçesi	60
2.2.6. Oyuncak Kütüphanesi Kullanıcıları	61
2.2.7. Oyuncak Kütüphanesi Personeli	62
2.3. OYUNCAK KÜTÜPHANESİ DÜNYADAKİ VE TÜRKİYE'DEKİ GELİŞİMİ.....	62
2.3.1. Oyuncak Kütüphanesinin Dünyadaki Gelişimi.....	62
2.3.2. Oyuncak Kütüphanesi Politikaları	68
2.3.3. Uluslararası Oyuncak Kütüphanesi Derneği (International Toy Library Association: ITLA)	70
2.3.4. Oyuncak Kütüphanesinin Türkiye'deki Gelişimi	73
2.3.5. Türkiye'deki Oyuncak Kütüphaneleri.....	75

ÜÇÜNCÜ BÖLÜM

UYGULAMA

3.1. BULGULAR VE DEĞERLENDİRME	97
3.1.1. Katılımcıların Demografik Bilgileri.....	97
3.1.2. Katılımcıların Çocuklarına İlişkin Bilgiler	99
3.1.3. Katılımcıların Oyun ve Oyun Materyalleri Hakkındaki Görüşleri	102
3.1.4. Katılımcıların Çocuklarına Oyun ve Oyun Materyali Almaları Hakkındaki Görüşleri.....	104
3.1.5. Katılımcıların Çocuklarıyla İlgilenme Düzeyi.....	109
3.1.6. Katılımcıların Çocuğun Evde Ne İle Vakit Geçirdiği ve Çocuğun Oyun ve Oyun Materyaliyle Nerede Oynadığı Hakkındaki Görüşleri	111

3.1.7. Katılımcıların Oyuncaklar Hakkındaki Görüşleri	114
3.1.8. Katılımcıların Oyuncak Kütüphanesi Hakkındaki Görüşleri	115
3.2. UYGULAMA SONUCU VE DEĞERLENDİRME	128
SONUÇ VE ÖNERİLER.....	133
KAYNAKÇA	137
EKLER.....	147
EK 1. ALİPAŞA OYUNCAK KÜTÜPHANESİ İZİN DİLEKÇESİ	147
EK 2. BERGAMA OYUNCAK KÜTÜPHANESİ İZİN DİLEKÇESİ	148
EK 3. ANKET	149
EK 4. OYUNCAK KÜTÜPHANESİ ÜYELİK KARTI.....	153
ÖZGEÇMİŞ.....	154

ÖZET

YÜKSEK LİSANS TEZİ

**DÜNYADA VE TÜRKİYEDE OYUNCAK KÜTÜPHANELERİ:
ALİPAŞA VE BERGAMA OYUNCAK KÜTÜPHANELERİ ÖRNEĞİ****Hilal SAMANCI****Tez Danışmanı: Yrd. Doç. Dr. Halit Buluthan ÇETİNTAŞ****2018, 154 sayfa****Jüri: Yrd. Doç. Dr. Halit Buluthan ÇETİNTAŞ (Danışman)
Prof. Dr. Hakan ANAMERİÇ
Yrd. Doç. Dr. Malik YILMAZ***“İnsan, yalnızca oyun oynadığında bütünüyle insandır.”*

Friedrich Von Schiller

Bu araştırma, oyuncak kütüphanesini kullanan okul öncesi dönem çocukların ebeveynlerinin oyun-oyuncak ve oyuncak kütüphanesi hakkındaki görüşlerini belirlemek amacıyla yapılmıştır. İzmir ve Bursa’da bulunan oyuncak kütüphanelerini kullanan 151 ebeveyn araştırmanın örneklemini oluşturmaktadır. Ebeveynlere “oyuncak kütüphane görüşleri” anketi uygulanmıştır. Elde edilen verilerin yüzdelerle dağılımları ve analizleri khi-kare yöntemiyle yapılmıştır. Değerlendirme sonucunda ebeveynlerin çoğunluğu oyuncak kütüphanesinde bulunan oyun ve oyun materyallerini yararlı bulmaktadır. Oyuncak kütüphanesi kullanımı çocukların cinsiyetine ve ebeveynlerin öğrenim düzeyine göre değişim göstermemektedir. Gelir durumu bakımından ise düşük gelirliler ailelerin daha çok kullandıkları tespit edilmiştir. Katılımcıların oyuncak kütüphanesini kullanarak, çeşitli ve kaliteli eğitici oyuncaklardan ücretsiz ve kolayca yararlanabileceklerini öğrendikleri saptanmıştır. Katılımcıların çoğunluğunun çocuklarını oyuncak kütüphanesini kullanma yönünde teşvik ettiği ve oyuncak kütüphanelerinin sayısının artırılmasının gerektiği konusunda hemfikir oldukları görülmüştür.

Anahtar Kelimeler: Oyun, Oyuncak, Oyun Kültürü, Oyuncak Kütüphanesi

ABSTRACT**MASTER THESIS****TOY LIBRARIES IN THE WORLD AND TURKEY:
SAMPLES OF ALİPAŞA AND BERGAMA TOY LIBRARIES****Hilal SAMANCI****Advisor: Assist. Prof. Dr. H. Buluthan ÇETİNTAŞ****2018, Page: 154****Jury: Assist. Prof. Dr. Halit Buluthan ÇETİNTAŞ (Advisor)
Prof. Dr. Hakan ANAMERİÇ
Assist. Prof. Dr. Malik YILMAZ***“Human beings are only fully human when they play games.”*

Friedrich Von Schiller

This study was carried out to determine the views of parents, whose preschool children use toy libraries, about the play-toy and toy libraries. Totally 151 parents using toy libraries in İzmir and Bursa make up the environment of the survey. A questionnaire about “The views on Toy Libraries” was applied to the parents. Chi-Square Test was used for the percentage distribution and analyses of the data obtained. At the end of the evaluation, it was observed that most of the parents find play and play materials found in the toy libraries beneficial. Usage of toy libraries show a change according to the gender of children and education level of parents. From the point of income levels, it was observed that participants could get benefit from the various and quality toys freely and easily by using toy libraries. Consequently, it was determined that most of the participants encourage children to use toy libraries and that they agree on increasing the number of toy libraries

Key Words: Play, Toy, Play Culture, Toy Libraries

KISALTMALAR DİZİNİ

ADNKS	: Adrese Dayalı Nüfus Kayıt Sistemi
C.I.E.L.O	: Coopération internationale pour les Équilibres locaux
ESAR	: Exercice, Jeu symbolique, Assemblage, Jeux avec règles
ICCP	: International Commitee on Children's Play
IFLA	: International Federation of Library Associations and Institutions
IFSP	: Individualized Family Service Plans
ITLA	: International Toy Library Association
İZKA	: İzmir Kalkınma Ajansı
KDEV	: Kadın Emegini Değerlendirme Vakfı
MEGEP	: Mesleki Eğitim ve Öğretim Sisteminin Güçlendirilmesi Projesi
OMEP	: Organisation Mondiale Pour L'Éducation Prescolaire
OYDER	: Oyuncakçılar Derneği
SPSS	: Statistical Package for Social Sciences
TİS	: Türkiye İstatistik Kurumu
TSE	: Türk Standartları Enstitüsü
TÜDÇOOK	: Türk Dünyası Çocuk Oyunları
WRP	: Women Researchers in Play and Disability

RESİMLER DİZİNİ

Resim 1.1. Pieter Brueghel'in Çocuk Oyunları	7
Resim 1.2. Kilden Yapılmış El Arabası, Bebek ve Yo-Yo	19
Resim 2.1. Koku Yapıcı Duyu Oyun Octopus Oyunağı	55
Resim 2.2. Rol Oynama Oyun Carpentry Case Oyunağı	56
Resim 2.3. 3 Boyutlu Bina Seti Tubulo Oyunağı	58
Resim 2.4. Collingwood Oyuncak Kütüphanesi Oyuncak Katalog Örneğı	66
Resim 2.5. Marion Halk Kütüphanesi, Oyuncak Katalog Örneğı	68
Resim 2.6. Alipaşa Oyuncak Kütüphanesi 0-6 Yaş Oyun Salonu.....	77
Resim 2.7. Alipaşa Oyuncak Kütüphanesi 7-12 Yaş Oyun Salonu.....	78
Resim 2.8. Alipaşa Oyuncak Kütüphanesi, Atölye Salonu	79
Resim 2.9. Bergama Oyuncak Kütüphanesi, 23 Mayıs 2017	80
Resim 2.10. Bergama Oyuncak Kütüphanesi Oyun Salonu	81

ŞEKİLLER DİZİNİ

Şekil 1.1. Oyun Halkası	13
Şekil 1.2. Oyunlarla Öğrenme	26
Şekil 2.1. Oyuncak Kütüphanesi İşleyiş Şeması.....	48



TABLOLAR DİZİNİ

Tablo 1.1. Oyun Türleri.....	14
Tablo 1.2. 0-2,5 Yaş Arası Çocukların Gelişim Alanlarına Göre Oyuncak Tablosu.....	21
Tablo 1.3. 2,5-5 Yaş Arası Çocukların Gelişim Alanlarına Göre Oyuncak Tablosu.....	22
Tablo 1.4. 6-12 Yaş Arası Çocukların Gelişim Alanlarına Göre Oyuncak Tablosu.....	23
Tablo 2.1. Oyuncak Kütüphanelerinin Dünyadaki Gelişimi.....	64
Tablo 2.3. Alipaşa Oyuncak Kütüphanesi Üye ve Kullanıcı Bilgileri.....	76
Tablo 2.4. Alipaşa Oyuncak Kütüphanesi Ödünç Materyal Sayıları.....	76
Tablo 2.5. Bergama Oyuncak Kütüphanesi Üye ve Kullanıcı Bilgileri.....	82
Tablo 3.1. Katılımcılar Oyuncak Kütüphanesi Dağılımı.....	93
Tablo 3.2. Katılımcıların Cinsiyet Dağılımı.....	94
Tablo 3.3. Katılımcıların Yaş Dağılımı.....	94
Tablo 3.4. Katılımcıların Eğitim Dağılımı.....	95
Tablo 3.5. Katılımcıların Medeni Durum Dağılımı.....	95
Tablo 3.6. Katılımcıların Çalışma Durumu Dağılımı.....	97
Tablo 3.7. Katılımcıların Meslek Dağılımı.....	98
Tablo 3.8. Katılımcıların Gelir Düzeyi Dağılımı.....	98
Tablo 3.9. Katılımcıların Çocuk Cinsiyet Dağılımı.....	99
Tablo 3.10. Katılımcıların Çocuk Yaş Dağılımı.....	99
Tablo 3.11. Katılımcıların Çocuk Yaş ve Oyuncak Kütüphanesi İlişkisi.....	100
Tablo 3.12. Katılımcıların Çocuk Sayı Dağılımı.....	101
Tablo 3.13. Katılımcıların Oyun ve Oyun Materyalini Yararlı Bulma Dağılımı.....	102
Tablo 3.14. Katılımcıların Oyunağı Tanımlama ve Oyun ve Oyun Materyalini Yararlı Bulma İlişkisi.....	103
Tablo 3.15. Katılımcıların Oyun ve Oyun Materyali Satın Alma Sıklığı Dağılımı.....	105
Tablo 3.16. Katılımcıların Oyun ve Oyun Materyali Satın Alma Zamanı Dağılımı.....	106
Tablo 3.17. Katılımcıların Oyun ve Oyun Materyali Satın Alırken Neye Dikkat Ettikleri Dağılımı.....	107
Tablo 3.18. Katılımcıların Oyuncak Satın Alırken Neden Etkilendikleri Dağılımı.....	108
Tablo 3.19. Katılımcıların Çocukla Evde Oyun Oynama ve Oyuncak Kütüphanesi Çocuğun Evde Oyun Oynama Süresini Artırma İlişkisi.....	109

Tablo 3.20. Çocuğun Evde Vakit Geçirdiği Materyal Dağılımı	111
Tablo 3.21. Çocuğun Oyun ve Oyun Materyalleri İle Nerede Oynadığı Dağılımı	112
Tablo 3.22. Katılımcıların Oyuncak Tanımlama ve Eğitim İlişkisi	114
Tablo 3.23. Katılımcıların Oyuncak Kütüphanesi Kullanım Süresi Dağılımı	115
Tablo 3.24. Oyuncak Kütüphanesi Kuruluş Yılları ve 2017 Kullanıcı Sayıları.....	116
Tablo 3.25. Katılımcıların Oyuncak Kütüphanesi Kullanım Süresi ve Oyuncak Kütüphanesi Kullanım Sıklığı İlişkisi.....	117
Tablo 3.26. Katılımcıların Çocuk Cinsiyet ve Oyuncak Kütüphanesi Kullanımıyla Çocukta Gözlemlenen Kazanımlar İlişkisi	118
Tablo 3.27. Oyuncak Kütüphanesi ve Oyuncak Kütüphanesi Kullanımıyla Çocukta Gözlemlenen Kazanımlar İlişkisi.....	120
Tablo 3.28. Oyuncak Kütüphanesi ve Oyuncak Kütüphanesi Oyuncaklarının Gelişimsel Açıdan Uygun Bulunma İlişkisi	122
Tablo 3.29. Oyuncak Kütüphanesi Kullanımının Ebeveynlere Sağladığı Yarar Dağılımı	123
Tablo 3.30. Oyuncak Kütüphanesinin Evde Oyun Oynama Süresini Artırma Dağılımı	124
Tablo 3.31. Oyuncak Kütüphanesini Kullanım Yönünden Teşvik Etme Dağılımı.....	125
Tablo 3.32. Oyuncak Kütüphanesi Sayısının Artırılma Dağılımı	126
Tablo 3.33. Oyuncak Kütüphanesinde Çocuğa Kim Eşlik Etmelidir Dağılımı	127

ÖNSÖZ

Bir çocuęu mutlu etmenin bütün dünyayı mutlu etmekle eş deęer olduęu düşüncesiyle başladığım tez çalışmamı yürütmemde bana yol gösteren, bilgi ve desteęini esirgemeyen, tez danışmanım Yrd. Doç. Dr. Halit Buluthan ÇETİNTAŞ'a saygılarımı sunar, teşekkür ederim.

Manevi destekçilerim olan Canım Anneme ve Abim Mustafa Samancı'ya çok teşekkür ederim. Aynı zamanda tezim süresince bana yardımcı olan Alipaşa ve Bergama Oyuncak Kütüphanesi yöneticileri ve çalışanlarına, Sevgili Gökçe GÖÇERİ'ye, Aslı UZUN'a, Gaffar ÇETİNER'e çok teşekkür ederim.

Erzurum-2018**Hilal SAMANCI**

GİRİŞ

Oyun, sadece çocukluk dönemiyle sınırlı değil yaşamın her alanında var olan bir olgudur. İnsanoğlunun geçmişine tanıklık eden ve izler taşıyan, geçmişle bugün, bugün ile gelecek arasında bağlar kuran ve kendine has kuralları ve kurgulamaları olan, insanın kendini en doğal biçimde anlattığı olgudur. Oyunla hayal kurmanın sınırları ortadan kalkar, gelişim ve değişimin önü açılmış olur. Oyuncaklar oyunun en önemli araçları ve insanın kültürel olarak kendini ifade etme biçimidir. Oyun ve oyuncak insanlığa dair ipuçları sunar. Her oyun bir düşünme ve kendini anlatım biçimidir. Sosyal ve duygusal ilişkiler oyun üzerinde kurulur ve yansıtılır. Öyle ki insanoğlunun yaşamındaki her kesit bir oyun hikâyesini anlatır (Özen, 2015: 5).

Çocuk doğduğu andan itibaren oyun onun için çok önemli bir yere sahiptir. Çevresi ile uyum sağlamasını kolaylaştıran, tanınmasına ve keşfetmesine olanak tanıyan oyun, çocuğun kendini ifade etmesine, duygu ve düşüncelerini anlatmasına yardımcı olur. Oyun, çocuk için eğlenmenin yanında bir dinlenme ve kendini keşfetme unsurudur. Oyunla çocuk kendini geliştirir ve problem çözme becerisini artırır. Önemli özelliklerin çoğu oyunla kazandırılır. Çocuğun gerçek ile düş dünyası arasında köprü görevi gören oyun ve bunların ayrılmaz parçası oyuncaklar, birbirlerinden ayrılmaz bir bütündür. Oyunlar çocuklara eğlenirken öğreten, neyi, nasıl, ne şekilde yapabileceği konusunda yardımcı olan yol göstericilerdir (Cinel, 2006: 9).

Çocuğun gelişimde ve eğitiminde en önemli dönem 0-6 yaş dönemidir ve oyuncak kütüphanelerinin kullanıcı yaş aralığını oluşturmaktadır. Her türlü yönlendirilmeye müsait bir varlık olarak dünyaya gelen çocuğun gelişiminde yaşadığı çevre çok önemli bir yere sahiptir. Oyuncak kütüphaneleri, sundukları eğitici ve öğretici materyallerin yanı sıra çocuğu olumlu yönde güdüleyen ve geliştiren mekânlardır. Çocuğun çevresini araştırıp tanımaya başladığı, çevreyle yeni yeni iletişim kurduğu, yaşadığı toplumun değer yargılarını ve kültürel yapısına uygun davranış ve alışkanlıkları kazanmaya başladığı bu dönemi oyuncak kütüphanesi gibi ortamlarda da geçirmesi gerekmektedir. Kişilik özelliklerinin %70'e yakını, yaşam boyu elde edilen bilginin, becerinin, alışkanlıkların ve psikolojik özelliklerin kazanıldığı yani kişiliğin temellerinin atıldığı dönemdir. Çocukların ve ailelerinin bu önem arz eden evrede bilinçli bir rehberliğe ve doğru yönlendirilmeye ihtiyaçları vardır (Dursun, (t.y.), s. 1). Bu bağlamda, oyuncak

kütüphaneleri çocukların bahsedilen deneyimleri kazanabilmeleri için önemli bir fırsat sunmaktadır. Yaşam boyu öğrenme ve bilgi okuryazarlığı becerilerinin erken yaşta kazanılması ve kütüphane kültürünün oluştuğu, araştırma, öğrenme ve merak etme, hayal kurma becerileri kazandıran oyuncak kütüphaneleri, erken çocukluk dönemindeki çocuklar için koruyucu alan, engelli çocuklar için uyum ortamı sağlayan gerekli ve önemli mekânlardır.

Amaç ve Hipotezler

Çalışmanın amacı, okul öncesi eğitime destekleyici bir model olan oyuncak kütüphanelerinin farkındalığına dikkat çekmek ve eğlenceli öğrenme stratejileri ile çocukların farklı ortamlarda etkin ve interaktif öğrenmelerine katkıda bulunmaktır. Ayrıca alt sosyo-ekonomik düzeye sahip ailelerin çocuklarının yanı sıra göç ve savaş dolayısı ile yoksunluk yaşayan çocuklar için de fırsat eşitliği sağlanabilmesi açısından eğitilmiş kişiler rehberliğinde çocuklara kaliteli oyuncaklarla, okul hayatına yardımcı olacak, kütüphane sevgisi ve alışkanlığının kazandırıldığı, güvenilir ve eğitici ortamların sunulması amaçlanmıştır. Çalışmanın diğer amacı oyuncak kütüphanelerinin çocuk gelişimi üzerindeki etkilerini ortaya koymak için anket çalışması yapmaktır. Amaçlar arasında, oyuncak kütüphanelerinin önemli türlerini tanımlamak, benzerlik ve farklılıklarını ortaya koymakta yer almaktadır. Çalışmada Türkiye’de faaliyet gösteren oyuncak kütüphaneleri; oyun ve oyuncağın çocuk üzerindeki etkileri ve önemi üzerinde durulmuştur. Bu bağlamda oyuncak kütüphanelerinin çocuklar ve aileler üzerindeki etkisi saptanmaya çalışılmıştır.

Çalışmanın daha önce belirtilen amaçlar doğrultusunda doğrulanması istenen hipotezleri şunlardır:

H1: Oyuncak kütüphanesi kullanımının çocukların sosyalleşmesinde olumlu etkisi vardır.

H2: Oyuncak kütüphanesindeki oyuncaklar, çocukların gelişimini destekleyen niteliktedir.

H3: Oyuncak kütüphanesi kullanımı çocukların cinsiyetine göre farklılık göstermemektedir.

H4: Çocukların oyuncak kütüphanesini kullanmasında ebeveynlerin eğitim düzeyi

etkili değildir.

H5: Düşük gelirli aileler oyuncak kütüphanesini daha fazla kullanmaktadır.

H6: Oyuncak kütüphanesi daha çok anneler tarafından kullanılmaktadır.

H7: Oyuncak kütüphanesi kullanan ebeveynler oyuncak kütüphanesinin sayısının artmasını istemektedirler.

Önem

Daha iyi bir dünya ve toplum için iyi yetişmiş bireylere gereksinim vardır. İnsanoğlu doğduğu andan itibaren iyi bir yönlendiriciye ve eğitimciye ihtiyaç duyar. Erken çocukluk döneminde verilen eğitimler aile ve okul öncesi kurumları ile kısıtlanmamalıdır. Çocuğun kendisini en doğal hissettiği, özgür olduğu, oyun ortamı ve hayal dünyasının başkahramanlarından biri olan oyuncakların bir arada bulunduğu oyuncak kütüphaneleri eğitimi destekleyici ortamları oluşturmaktadır.

Çocuğun kendi benliğini ve yaşamı tanıması, anlamlandırmasında, etrafında bulunan uyaranlar son derece önemlidir; çünkü çocuk, çocuk olabildiği müddetçe düş kurar, düş kurabildiği müddetçe üretken bir birey olma yolunda ilerleyebilir. Çocukların yaşamlarının ilk yıllarından başlanarak, gelişim dönemleri göz önüne alınarak, bu dönemlere uygun görsel, işitsel ve dilsel materyallerle beslenmeleri gerekmektedir (Sayer, 2007: 2). Oyuncak kütüphanelerinin amaçları arasında yer alan, çocukları her yönden destekleyen ve geliştiren, uygun oyun ortamları ve gerekli materyalleri sağlayan, ailelere ve çocuklara rehberlik eden, okul öncesi eğitime hazırlayan, gelişimsel aktivite ve programlarla destekli alternatif mekânlar olması bu kurumların önemine dikkat çekmektedir.

Çalışmada farklı bir öğrenme ortamı olarak oyuncak kütüphanelerinin çocukların gelişimi ve eğitimi üzerindeki etkileri incelenmiştir. Öncelikli olarak oyuncak kütüphanesi ile ilişkili kavramlar olan oyun ve oyuncağın tanımına ve bunların çocuğun gelişimindeki yerine ve önemine değinilmiştir. Daha sonra oyuncak kütüphanelerinin tanımına, kapsamına ve tarihçesine yer verilerek oyuncak kütüphanelerinin kullanıcılara verilen hizmetleri, destekleyici bir eğitim ortamı olarak oyuncak kütüphanelerinin yeri incelenmiştir. Son olarak yapılan saha çalışması ile incelenen iki oyuncak kütüphanesinden elde edilen verilerin değerlendirilmesi yapılmıştır.

BİRİNCİ BÖLÜM

OYUN VE OYUNCAK KAVRAMLARINA YÖNELİK KURAMSAL ÇERÇEVE

“İnsan oynadığı sürece tam insandır.”

Friedrich von Schiller

1.1. OYUN KAVRAMI

Çocukların hayatla tanıştıkları andan itibaren gelişimlerini etkileyen en önemli faktör, oyun ve oyuncaklardır. Oyun oynamak, çocuğun hayatı tanıması yolunda kimseden öğrenemeyeceği konuları kendi deneyimlerini oluşturarak öğrenmesidir. Oyun oynamak, öğrenilen bir eylemdir ve bu eylemin araçları da bilindiği gibi oyuncaklardır. Oyun aynı zamanda sosyal olarak bir uyum gösterme işlevine sahiptir. Bu anlamda çocukların kendi dışındaki çevreyle iletişim kurmalarının yoludur. Çevresiyle iletişim kurmakta kullandığı bir dil ve anlatım biçimidir. Oyunun her çocuğun hayatında tartışılmaz bir önemi vardır. Çocuk oyun oynarken aslında duygularını ve ihtiyaçlarını ifade edebilmekte ve birçok sorununu da kendi başına çözebilme yeterliliğini kazanmaktadır. Aynı zamanda toplum ve ahlak kurallarına uyum göstermeyi de oyun yolu ile öğrenmektedir (Halaç, 2010: 84).

Bütün eğitimciler ve psikologlar, çocuğun ilk yaşantılarının, karşılaştığı problemlerin, çevresindeki insanlarla ilişkilerinin mahiyetinin onun bütün hayatı süresince davranışlarını, tavırlarını ve tutumunu etkilediğini, buna göre, hayatın ilk 5-6 yılının gelişim ve ruh sağlığı bakımından büyük önem taşıdığına birleşmektedir. Oyun dönemi de diyebileceğimiz bu dönem, çocukluk döneminin en renkli dönemidir. Oyun, okul öncesi yaşların tek meşguliyeti ve çocukların en ciddi uğraştıkları işidir. Bütün gün bıkmadan, usanmadan oynamaktan zevk alan çocuk, açlığını, dinlenme ihtiyacının olduğunu bile düşünmeksizin sürekli zevk duyabilir. Çocuk oyunla duygu ve kabiliyetlerini geliştirerek bir takım becerileri kazanır (Özen, 1999: 46).

1.1.1. Oyunun Tanımı

Geçmişten günümüze gerek eğitimciler gerekse psikologlar tarafından oyunun pek çok tanımı yapılmıştır. En genel tanımıyla oyun, kuralları olmayan, çocuklar tarafından gönüllü gerçekleştirilen, çocukta kişilik ve özgüven gelişimi sağlayan eylemler bütünüdür.

Oyun, insan hayatının hemen her evresinde var olan bir etkinlik olmakla birlikte, özellikle hayatın ilk yıllarında çocuğun yaşadığı dünyayı tanıması, sevgilerini, mutluluk ve kırıklıklarını, iç çatışmalarını, hayallerini, düşüncelerini ifade edebilmesi için en uygun dil olarak kabul edilmektedir (Yalçınkaya, 1996: 9). Çocuğun en doğal meşguliyeti olan oyuna, çocuk ilk olarak annesiyle başlar. Bu oyun, parmakların, ayakların çeşitli hareketlerinden ibaret olan ilk oyun faaliyetidir. Bu faaliyetler onu diğer faaliyetlere hazırlar, büyümesini ve gelişmesini sağlar (Tuncor, 2000: 8).

Oyun oynamanın, çocukların gelişiminde çok önemli bir süreç olduğu söylenebilir. Oyun, çocukluk döneminin temel amacı, öğrenme, yaratma, tecrübe kazanma, iletişim kurma ve yetişkinliğe hazırlama aracı, duyguları ifade etme yolu, sıkıntılardan kurtuluş, özgürce yapılan haz veren mutluluk kaynağı olan çocuğu geliştiren ve eğlendiren, çocuğun tüm gelişim alanlarını destekleyen etkinliklerin tümüdür (Poyraz, 2003: 136). Aynı zamanda okul öncesi eğitimde belirlenen hedeflere ulaşmada istenilen davranışların kazandırılması için en iyi yoldur. Çocuklar gerçek duygularını oyun yoluyla ortaya koyarlar. Öfkeleri, kızgınlıkları, düşmanlık ve kıskançlıkları oyunlarına yansır. Oyun çocuğun isteklerini, amaçlarını anlatan, onu hayata hazırlayan en etkili araçlardan biridir (Tuncor, 2000: 9). Çocuk oyun içinde gerçek yaşamdan uzaklaşır. Oyun, çocuğun fantastik dünyasına ait yeni bir gerçeklik oluşturmaktadır. Oyun dünyası daha çok, çocuğun içinde mutlu, yaşamının en mühim parçası olarak görülmektedir (Topuz, 2015: 45).

Oyunun çocuğun gelişiminde çok önemli bir yeri vardır. Oyun çocuğun hayatında iki farklı işlevi birden yerine getirmektedir. Bunlardan birincisi toplumsallaştırma, diğeri ise kişilik gelişimidir. Birbirinden ayrılması son derece güç bu iki işlev, çocuğun gelişiminde vazgeçilmez iki temel öğedir. Oyun sırasında izlenen çocuğun davranışları ne tür bir aile eğitiminden geçtiğini, çekingenliğini, saldırganlığını, sevecenliğini,

soğukluğunu kısaca pek çok kişilik özelliklerini ortaya koyar (Yalçınkaya, 1996: 10). Uzmanlara göre oyun çocuğun kişilik kazanması için sevgiden sonra gelen ikinci besin kaynağıdır (Konur, 2007: 89).

Sağlıklı bireylerin yetişmesinde oyunun önemli bir yeri vardır. Her çocuk oynar. Oyun aracılığı ile çocuklar birikmiş enerjilerini toplumsal açıdan kabul edilen bir şekilde harcama olanağı bulmaktadır. Bu yönüyle sağlıklı gelişimi ve eğitimi için oyun beslenme ve uyku kadar önemli bir ihtiyaç ve sevgiden sonra gelen en önemli ruhsal besin olduğu kabul edilmektedir. Çocuğun duygu ve coşkularını, üzüntülerini, ilişkilerini anlamak için onların yeniden yarattığı bir düş ortamıdır. Ayrıca, oyun çağında yeteri kadar oyun oynayamayan bir çocuğun ileride içine kapalı, huysuz ve yaşama küskün bir kişilik geliştirdiği kabul edilmektedir. Oyun kendi başına çocuğun ruhunda olanların özgür ifadesi olduğu için insan gelişiminin çocuklukta en yüksek tanımıdır. Oyun çocuğun en saf ve en ruhsal ürünüdür. Aynı zamanda tüm aşamalarda insan hayatının bir türü ve kopyasıdır (Pehlivan, 2005: 8-11).

1.1.2. Oyunun Tarihçesi

Oyunun tarihi insanlık tarihi kadar eskidir. Arkeologların buluntuları, bize bugün de oynanan ve yaygın olan oyunların çok eski çağlara uzandığını göstermektedir (Sormaz, 2010: 89). Oyunlar (And, 1974), eski din, dil, inanç ve ritüelleri incelemek için kaynak oluşturmuş, antropologlar oyunlar yoluyla kültür yayılmalarını ve göçlerini incelemişler. Kültür biçimlerini sınıflandırıp uygarlıkların niteliklerini saptamışlardır (Aktaran: Poyraz, 2003: 6).

Geçmişten günümüze oyun ve oyuncaklarda meydana gelen değişim oyunun amacını ve yerini değiştirmemiştir. Çocukların oynadıkları oyunlar toplumların gelişmesi ile doğru orantılı olarak seyretmektedir. Günümüze kadar birçok kişi oyunu tanımlama ve oyunun çocuk gelişimindeki önemini anlamak için çalışmalar yapmıştır. Huizinga, oyunu canlıların temel ihtiyacı olarak tanımlamış ve tarih öncesi zamanlardan günümüze oyunun yaşadıkları çevreyi algılamalarını sağladığını belirtmiştir. Oyun, toplumsal ilişkilerin gelişmesine bağlı olarak tarihsel bir gelişim içindedir. Çocuğun büyüdüğü toplumdan ve çevresinden elde edeceği bilgi önceki kuşaktan aktarılmaktadır. Buna dayanarak çocuğun ebeveynlerini taklit ettiği veya rol yaptığı söylenebilir. Rol

oyunu, oyunun ortaya çıktığı ilk oyun şekli olarak kabul edilmektedir. Rol oyun, özel olarak oluşturulan oyunun koşullarında yetişkinlerin hareketlerini ve birbirleriyle olan ilişkilerini taklit ettiği oyun olarak tanımlanabilir.

Ünlü Hollandalı Rönesans ressamı Pieter Brueghel'in 1560 yılında oluşturduğu "çocuk oyunları" tablosu iyi bir gözlem neticesinde oyunun tarihçesi açısından ilk resimli belge niteliğindedir. Bu tabloda yaklaşık olarak çocukların bugün bile sevip oynamaya devam ettiği 80 farklı oyun bulunmaktadır (Güntürkün, 2009: 8-9).



Resim 1.1. Pieter Brueghel'in Çocuk Oyunları

Tarihte Eski Mısır'da çocuklar tahta bebeklerle, Romalı çocuklar, çember ve top oyunları ile, Orta Çağ'ın Avrupa'sında çocuklar babalarının savaş giysilerini anımsatan giysim kuşamları ile ellerine tahtadan haçlar alıp askercilik oyunları oynamışlardır. 17. yüzyılda Fransa'da çok sayıda oyuncak bebek odası üretilmiştir. 18. yüzyılda kâğıt, oyuncak yapımında dekoratif bir materyal olarak popüler hale gelmiştir. 19. yüzyıl ise eğitim amaçlı oyuncakların ötesinde hem çeşitlilik hem de sayı açısından önemli bir artış göstermiştir. Lastiğin keşfi ile dayanıklı oyuncak niteliği kazanan ve çocuklara sonsuz oyun imkânı sunan top ön plana çıkmıştır. Anadolu'da çocuklar oyuncaklarını doğada bulduğu malzemelerden kendisi üretmiştir. Eski Girit uygarlığının kalıntılarında bebeklere, oyuncak ev eşyalarına rastlanmıştır. Eski Çin kaynaklarına göre uçurtmanın 3000 yılı aşkın geçmişi vardır. 20. yüzyılın son çeyreğinin de bilgisayarların devreye

girmesiyle teknolojik çocuk oyunları, 1960'lardaki uzay çalışmaları ve uzayla ilgili kavramlar, bugün yerini bilgisayar yardımıyla yapılan simülasyon (benzeşim) oyuncaklarına bırakmıştır (Doğanay, 1998: 3-4).

Üç farklı kuşağın babalarından ve annelerinden oluşan bir araştırmada, katılımcılar 20. yüzyılın ortalarına kadar oyun oynamanın esas olarak sokaklarda olduğunu bildirmişlerdir. Günümüzde çocuklar evlerine çok yakın yerlerde oynamaktadır (Melo ve Valle, 2010: 511). Dünyada çok öncelere dayansa da ülkemizde ki geçmişi 15 yılı bulan oyuncak kütüphaneleri, günümüz çocukları için yeni oyun alanları arasındadır.

1.1.3. Oyunun Eğitimdeki Yeri

Oyun insanoğlunun var olduğu her çağ ve yerde varlığını eğitim ve gelişim açısından sürdürmüş önemli bir etkinliktir. Tarihsel gelişiminde oyunun çocuk eğitimindeki önemini belirterek, eğitim ortamına aktarılmasını vurgulayan pek çok eğitimci ve araştırmacı olmuştur. Birçok filozof eğitimci veya çocuk psikoloğu mesleki ve bilimsel görüş çerçevesinde oyunu eğitsel açıdan ele alarak bu konuda çeşitli görüşler öne sürmüşlerdir. Bunların en önemlileri aşağıda sunulmuştur.

Antik Roma düşünürlerinden Çiçero (Poyra ve Dere, 2003) (M.Ö. (106-43) ve Quintilianus (M.S. 35-96) eğitimin daha çocukluk devresinde başlamasını ve çocukların iyiye yöneltme oyunları oynamasını tavsiye etmişlerdir. M.F. Quintilianus (M.S. 35-96) entelektüel eğitime önem verişinden dolayı eğitimin 7 yaşından önce verilmesini uygun görmüş ve eğitimin, çocuğun gelişim tarzına uygun olarak oyun içinde ve oyun tarzında verilmesini savunmuştur (Aktaran, Pehlivan, 2005: 2).

Eski Yunan Düşünürü Platon (M.Ö. 427-347) "Devlet" ve "Protagoras" adlı yapıtlarında çocukların eğitimi için anne ve babaların eğitilmeleri gerektiğini üzerinde durmuştur. Çocuğun eğitiminde beden eğitimi ile ruh eğitiminin beraber yapılmasını önermiş ve çocuğun oyunla büyütülmesi gerektiğini savunmuştur. Ayrıca çocuğun bedensel ve ruhsal olarak eğitilmesini önerdiğinden, kendi eğitim kademelerine göre 3-7 yaş arasını çocuğun oyun ve masal evresine geçiş olarak belirtmiştir. Öğrencisi olan Aristoteles de çocuğun 5 yaşına kadar oyun ve diğer etkinlikler (masal, hikâye, taklidi

oyunlar vb.) ile meşgul edilmesi gerektiğini vurgulamıştır (Pehlivan, 2005: 2; Akandere, 2004: 7).

Russell'e (Haliçınarlı, 1988) göre, çocukluktaki asıl içgüdüsel etki cinsellik değil, yetişkin ve güçlü olma isteğidir. Bununla birlikte, güçlü olma isteğinin çocuğun oyunun tek kaynağı olmadığını ve yaptıklarının rol olduğu bilincinin güvenlik duygusu yarattığını savunmuştur. Çocuğun yaşamında önemli olan her iç tepki oyunda yansımaları bulmaktadır (Aktaran: Pehlivan, 2005: 3).

Ünlü İslam eğitimcisi Ebu Hamid El- Gazali (1058-1111) oyunu, öğrencinin eski dinçliğini kazanması, çalışmalarından bıkmaması ve belliğini tazelemek suretiyle enerjisini yenilemesi olarak tanımlamıştır. Gazali'ye göre oyun çocuğu dinlendirir, belleğini yeniler ve öğrenme kapasitesini artırır (Poyraz, 2003: 1).

Fransız ahlakçısı ve yazarı Montaigne (1533-1592), yüzyıllardır oyunu çocuğun eğlenmesine ve oyalanmasına yarayan amaçsız bir uğraş olarak gören ve çocuğu eğitirken onu oyundan uzak tutarak eğitime düşüncesine sahip kişilere karşı çıkmış ve "Çocukların oyunu oyun değil, onların en gerçek uğraşdır." demiştir (Poyraz, 2003: 2).

İsveçli eğitimci J.H. Pestalozzi (1746-1827), çocuğun içinde onu etkinliğe iten, harekete yönelten bir gücün var olduğunu, bu itici güçle çocuğun yerinde durmadığını ve durmadan kıpırdadığını belirtir. Çocuğun bu hareket ve oyunlarının eklem alıştırmaları olduğuna karar vererek oluşan etkinlikleri "elementar jimnastik" olarak nitelendirmiştir. Bu sistemde kolaydan zora, bilinenden bilinmeyene, basamaklama ilkesi geliştirmiştir (Akandere, 2004: 8).

F.W. Fröbel (1782-1852), yeniçağda çocuk eğitiminde oyundan yararlanma düşüncesini ve uygulamasını gerçekleştirmiştir (Pehlivan, 2005: 3). Fröbel'e göre, yetişkinler için iş, çocuklar için ise oyun önemlidir. Oyun Fröbel'in eğitim anlayışının temelini oluşturur (Akandere, 2004: 8). Bu felsefeden hareketle, Fröbel 1837 yılında Blankenburg kentinde bir "**çocuk bahçesi**" (kindergarden) açmış ve orada çocukları hayat, hareket ve neşe içinde çalıştırmıştır. Fröbel'in çocuk bahçelerindeki etkinlikler çocukları meşgul etmekten çok, onları yaratıcılığa götüren eğitsel bir nitelik taşımaktadır (Pehlivan, 2005: 3).

İtalyan eğitimci M. Montessori (1870-1952) eğitimin doğumdan itibaren başladığını, yaşamın ilk yıllarının bedensel, zihinsel ve kişilik gelişimi yönünden çok

önemli olduğunu belirterek yaşamın ilk altı yılını “duyarlılık dönemi” olarak adlandırmış ve çok iyi değerlendirilmesi gerektiğini belirtmiştir. M. Montessori 1906 yılında Roma’da çocukların eğitimi için okulda bir “**çocuk evi**” kurmuştur. Montessori’nin geliştirdiği sistem küçük çocukların duyu organlarının ve kaslarının gelişmesine çok elverişli bir nitelik taşımaktadır (Akandere, 2004: 8). Aynı zamanda oluşturulan bu çocuk bahçesi ve çocuk evi oyuncak kütüphanesinin temelini oluşturmuştur diyebiliriz.

Ayrıca Pehlivan (2005: 62) oyunun eğitim açısından kazandırdıklarını aşağıdaki gibi sıralamıştır

- Tutum ve özel davranışları değiştirme,
- Gelecekte yeni rolleri ve rol değişimlerini almaları için bireylere yardım etme,
- Çocukların yeteneğini geliştirerek karmaşık durum veya problemleri basite indirgeme,
- Çocukların yaşamlarını etkileyen; fakat göz önünde bulundurmadıkları rolleri gösterme,
- Motivasyonlarını ve analitik düşüncelerini geliştirme,
- Okula hazırlık aşamasında yapıcı davranışlar kazanmalarına yardımcı olma.

1.1.4. Oyunun Özellikleri

Bütünü ile oyun tanımı aşağıdaki özellikleri içermektedir (Özgünlü, 2015:611; Aksoy ve Çiftçi, 2014: 3-4; <http://www.babaoyunlar.com/>, 2016; Pehlivan, 2005: 14-15):

- İnsanlar oyunu kendi istek veya düşünceleri doğrultusunda yönlendirir ve oyun insanlar tarafından yapılan bireysel bir seçimdir. Bu, oyun sürecinde insanların özgürlüğe sahip oldukları anlamına gelir.
- Oyun süreci, oyunun ürünlerinden veya sonuçlarından daha önemlidir. Oyun süreci insanları motive eder; çünkü oyun eğlenceyi, iş birliğini, aktif olmayı ve kendini ifade etmeyi içerir.
- Oyunun kuralları ve bir yapısı vardır, kurallar oyuncular tarafından belirlenir

ve düzenlenir. Oyuncular oyun esnasında hangi kuralların nasıl ve ne durumlarda uygulanacağına karar verir.

- Oyun, onu gerçek, günlük ve ciddi yaşamdan ayıran hayali bir özelliğe sahiptir.
- Oyun sürecinde, insanlar aktiftir, uyanıktır, bilinçlidir ve dikkatlidir. Bu süreç stresi içinde barındırmaz. İnsanlar oyun sürecinde dikkatlerini yoğunlaştırdıkları için eğlenirler; çünkü oyunun sonu (başarı veya başarısızlık) önemli değildir, süreç oyuncuları tatmin eder.
- Oyun sembolik, anlamlı ve değişime açıktır. Oyun insanların geçmiş deneyimlerini şu ana bağlamalarına yardımcı olur. Oyun çocuklara farklı durumlara girip çıktıkça, başkalarının rollerine girebilme kapasitesi verir.
- Oyun zevklidir. Çocuklar oyunu, dışarıdan verilecek bir ödül için değil beraberinde getirdiği zevk için oynarlar.
- Oyun dinamik bir süreçtir ve her zaman bir bütündür,
- Oyunda insanın kendini ifade etmesi söz konusudur.
- İnsanlar gördükleri, duydukları ve hissettikleri için oyun gerçektir.
- Oyun yaratıcı bir süreçtir, risk almaya olanak tanır ve risk almak oyunun doğal bir parçasıdır.
- Oyunda başarısızlık olmadığı için başarısız olma korkusu da yoktur.
- Oyun otonomiye geliştirir.

1.1.5. Oyun Evreleri

Seyrek ve Sun'a (1991) göre öğrenme olgusunun sekiz yaşına kadar geçirdiği evreler, öğrenme ile oyun arasında çok sıkı bir bağ olduğunu ortaya koymaktadır. Dünyanın her yerindeki çocukların, yaşları ve cinsiyetleri ne olursa olsun oynadıkları oyunlar benzer evrimi ve sıralamayı göstermektedir (Aktaran: Poyraz, 2003: 43).

Parten'e göre çocuğun gelişiminde oyun evreleri 4 gruba ayrılır. Tek başına oyun evresi (0-2 yaş), paralele oyun evresi (2-3 yaş), birlikte oyun evresi (3 yaş) ve işbirliğin dayalı (Kooperatif) oyun evresi (6 yaş) oyun evrelerinden çocukların ne ile oynadıklarından çok nasıl oynadıkları önem taşımaktadır. Bu evreler özellikleri bakımından birbirinden ayrılır.

Tek Başına Oyun (0-2 yaş) Evresi: Çocuğun doğumundan itibaren oyunla ilgili davranışlar yaşına ve gelişim düzeyine göre farklılık gösterir. 0-2 yaş arası çocuk, genellikle tek başına oynar. Kendisini ve çevresini gözleriyle, elleriyle ve bedeniyle tanımaya çalışır. Bu dönemde çocuk, nesnelere yakalar, ağzına götürür, fırlatarak çıkardığı sesleri dinler. Bu tip hareketler çocuk için birer oyun sayılabilir, bu durum çevresini ve nesnelere tanımak için bir süreçtir. Bu dönemde ses çıkaran ve renkli oyuncaklar çocukların ilgi duyduğu nesnelere. Çocuklar bu dönemde gördüklerini taklit eder, tekrarlar. Başka çocuklarla bir arada olsa bile kısa süre onları izler ve kendi oyununu oynar. Çevresiyle ve yanındaki kişiyle fazla bir iletişim kuramaz; Çünkü fiziksel ve dil gelişimi yeterince olgunlaşmamıştır. Tek başına oyun dönemi genellikle iki yaşına kadar devam eder. Tek başına oyun döneminin en önemli özelliği, çocuğun, çevresindeki hiçbir şeyden etkilenmeden, kendi oyununu sürdürmesidir (Güntürkün, 2009: 24-25; Tuncor, 2000:13).

Paralel Oyun (2-3 yaş) Evresi: Bu oyun evresi genellikle 2-4 yaş arası olarak belirlense de çocuktan çocuğa ya da oyun tipine göre bu yaş sınırı değişebilir. Seyrek ve Sun (1991), çocuk bu dönemde tek başına oynamaktan vazgeçer ve çevresindeki çocuklar ile oynamaya, yavaş yavaş sosyalleşmeye başlar. Birbirleri ile oynarken iletişim kurma, toplumsallaşma ve işbirliğine dayanan oyunlar başlar. Çevrelerini saran kültürünü yansıtan ve günlük yaşamlarını canlandıran dramatik oyunlara yönelirler. Bu tür oyunlarda, başlangıçta kişileştirme (örneğin, bebeklerle konuşma), taklitçilikle, bilgi ve yetenekleriyle dış dünyayı tanıma olanağı bulurlar (Doğanay, 1998: 6; Aktaran: Poyra, 2003: 44-45; Yavuzer, 2005: 178-179).

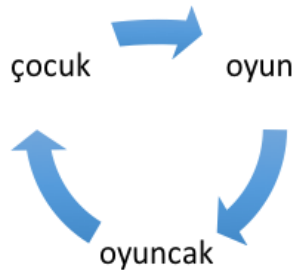
İşbirliğine Dayalı Oyun (3 yaş) Evresi: Çocuklar bu dönemde başkalarıyla iş birliği yapacak aşamaya gelmişlerdir. Grup oyunlarına katılırlar. Grupta oyuncu sayısı 3-5 kişi olabilir, oyunda rol paylaşımı yapılır, oyun kurallarıyla oynanır. Yarışmalı, çekişmeli oyunları yeğlerler, zekâ oyunlarına yönelirler, kızlar evcilik oyun malzemeleri, erkek çocukları lego, marangozluk takımları, taşıt araçları ve diğer araç gereçlerle oynamayı severler. İlgi duydukları konuya göre farklı zamanlarda, farklı grup içinde yer alırlar. Gelişmekte olan paylaşma ve bir işi becerme başarıma duygusu, ilgi gruplarının oluşmasında başlıca etkidir. Bu evrede temel amaç topluca organize olarak belirli bir sonuca varmaktır. Bu amaca ulaşmak için çocuklar örgütlenirler. Çocuklar arasında gerçek bir sosyal iletişim vardır. Ayrıca oyun materyalleri de oyunun amacına

uygun olarak paylaşılır (Tuncor, 2000: 13; Poyra, 2003: 46; Güntürkün, 2009: 25; Doğanay, 1998: 16).

Kurallı Oyun (4-6 yaş) Evresi: Çocukta oyun kuralı anlayışı oluşmaya başlar. Oyunun ancak kurallara uymakla yürütülebileceğinin farkındadır. Çocuk oyun kurallarına uydukça benmerkezci olmaktan uzaklaşır kendini kontrol eder ve sosyalleşmesi artar. Bu evrede oyunlar cinsiyete göre farklılık gösterir. Kızlar, bebeklerine farklı elbiseler giydirip küçük sembolik evlerini eşyalarla süslerken, erkekler izledikleri bazı savaş serüvenlerini grup oyunlarına yansıtırlar. Küme oyunları, şarkılı-ritimli oyunlar, çekişmeli yarışlar ya da bir olayın dramtizasyonu şeklinde oyunlar yoğunluk kazanır. Bu yaş çocukları yalnızca drama yapmaz ilave olarak oynadıkları rolü açıklarlar. Grup halinde oynamaktan zevk alırlar, oyuncakları daha kapsamlı, zihinsel gelişmeyi sağlayacak türdendir. Oyuncakları da oyunun amacına uygun bir şekilde paylaşılmaktadır. Çocuklar oyunlarında toplu olarak ortak bir amaç doğrultusunda sonuca ulaşmaktadırlar. Çocuklar yaş büyüdükçe bedenlen sakınleşir, oyun ve etkinliklerinin çeşidi, sayısı azalır, dikkat süresi uzar ve bu süre uzadıkça oyunun süresi de uzayabilir. Keşfetme, deneme, tanıma, yaratma gibi aşamalar daha olumlu bir durum kazanır (Poyraz, 2003: 47; Yavuzer, 2005: 178-179; Güntürkün, 2009: 26; Poyraz, 2003: 47).

1.1.6. Oyun Türleri

Okul öncesi kurumlarda hazırlanan programlarda öncelikle yaş grupları dikkate alınarak oyun ve oyuncak ekseninde bir döngü oluşturulmuştur. Oyun türleri de bu döngüde üzerinde şekillenmişlerdir.



Şekil 1.1. Oyun Halkası (Örnek ve Aslan, 2015: 205)

Oyunun farklı işlevlerinden ve anlamlarından ötürü oyunun sınıflandırılmasında birçok kategori ortaya çıkmıştır. Bunlardan en genel olanı ve üç farklı sınıflandırması yapılan; öz yapılarına göre, oynandığı yere göre ve araçsız-araçta-araçla oynanan oyun türleridir. Bunlar aşağıda tablo halinde gösterilmiştir.

Tablo 1.1. Oyun Türleri (Poyraz, 2003: 50)

Öz Yapılarına Göre	Oynandığı Yere Göre	Araçsız-Araçta-Araçla Oynanan Oyun
İşlev Oyunları	Açık Hava Oyunları	Araçsız Yapılan Oyunlar
Süt Dönemi-Özerklik Dönemi	İçerde Oynan Oyunlar (Sınıf-Salon Oyunları)	Araçta Yapılan Oyunlar
Ben Oyunları	Serbest Oyun ve Etkinlikler Saatinde Oynan Oyunlar	Araçla Yapılan Oyunlar
Hayal Oyunları	Oyun Saatinde Oynan Oyunlar	
Küme Oyunları (Grup Oyunları)		

A) Öz Yapılarına Göre Oyun Türleri

İşlev Oyunları: Çocuğun 0-3 yaşları arasında doğal olarak yaptığı devinimlere ve oynadığı oyunlara işlev oyunları denir. İşlev oyunları süt ve özerklik dönemi olarak iki grupta incelenir. İşlevsel oyunlarda çocuklar bir nesneyi atar, tutar, yere vurur, tekrarlar nesneyi ağızına götürür ve bu davranışlarda araştırmacılık dikkat çeker.

a) **Süt Dönemi (0-1 yaş):** Çocuğun süt döneminde bilinçsiz ve içgüdüsel olan hareketlerine süt dönemi işlev oyunları denir. Çocuk bu dönemde kendi vücudunu tanımaktadır. Bu nedenle de vücudu ile ilgili oyunlardan hoşlanır. Bu tür oyunlar çocuğu eğlendirirken kısmen bedenini tanmasına ve tepkilerini geliştirmesine yardımcı olur.

b) **Özerklik Dönemi (1-3 yaş):** Çocuğun, saldırganlık, kirlenme, kırma gibi içgüdülerinin doyumu için yaptığı devinimlere ve oynadığı oyunlara özerklik dönemi işlev oyunları denir. Bu çağ çocukları için saldırganlığı dışa atmaya yarayacak gürültü çıkaran oyuncaklarla oynamak; kirlenme güdüsünü karşılamak için su, çamur ve kille oynamak gibi oyunlar, bu dönemin işlev

oyunlarına örnek sayılabilir.

Ben Oyunları (3-6 yaş): Seyrek ve Sun (1991), çocukların, kendilerini tanımlarına ve becerilerini geliştirmelerine yardımcı olan ben oyunlarının başladığı yaştır. Bu dönemde çocuk benmerkezci olarak oynar. Çocuğun organlarını tanıması, görme, işitme, duyma ve buna benzer yetenekleri geliştirmesi dikkat ve algılama yeteneklerinin artırılmasında ben oyunları önem taşımaktadır (Aktaran: Poyraz, 2003: 49).

Hayal Oyunları: Çocuklar üç yaşından sonra hayal gücüne dayanan oyunları sever ve oynar. Çocuğun, taklit isteği ile hayal gücünün ortaya koyduğu, bir nesneyi başka bir nesne gibi, bir olguyu başka bir olgu gibi düşünerek kurduğu oyunlara denir. Çocuk, 2-3 yaşlarında kendi başına oynadığı bu tür oyunları, yaşı büyüdükçe, arkadaş kümeleri içinde oynamaya başlar. Örneğin: bir sopayı at olarak, bir kutuyu tencere olarak kullanabilir. Bu tür oyunlarda çocuk, yaşının ve boyunun küçüklüğünü düş gücü ile de olsa aşmış, güçsüzlüğünü yenmiş, özendiği büyüklerle boy ölçüşebilir duruma gelmiştir (www.tirtilkres.net; Poyraz, 2003: 50; Pehlivan, 2005: 46).

Küme Oyunları (Grup Oyunları): Oyuncaklardan bıkan çocuk, bu yaşlarda evini ve çevresini tanımaya başlar. Küme oyunları şarkılı, çekişmeli yarışlar ya da bir olayın dramatizasyonu şeklinde oynanır. Örneğin çocukların severek oynadıkları saklambaç küme oyunlarına girmektedir. Çocukların topluca oynadıkları her türlü oyun küme oyunudur. Bu oyunlar salon, sınıf ve açık havada oynanabilir (Poyraz, 2003: 51)

B) Oynandığı Yere Göre Oyun Türleri

Açık Hava Oyunları: Bahçe, kır, sokak, orman vb. açık alanlarda oynanan oyunlar açık hava oyunlarıdır. Koşmaca, öykünme, yürüyüş ve koşuları, halkada oyunlar gibi çeşitleri vardır. Açık havada oynanan oyunlarda çocuklar sürekli hareket halindedirler. Bu oyunlar; saklambaç, köşe kapmaca, bayrak kapma, koşmaca oyunları gibi oyunlardır. Doğadaki birçok varlığın hareket ve seslerini taklit ederek oynanan oyunlara öykünme oyunları da denir. Bu tür oyunlar tek ya da grup halinde oynanır.

İçerde Oynanan Oyunlar (Sınıf - Salon Oyunları): Salon, sınıf, ev gibi kapalı yerlerde oynanan oyunlara denir. Bu oyunlar; şayet okul öncesi eğitim kurumunda oynanıyor ise serbest oyun ve etkinlik saatinde oynanan oyunlar ve oyun saatinde oyunlar olarak iki grup olarak uygulanır.

Serbest Oyun ve Etkinlikler Saatinde Oynanan Oyunlar: Bu oyunlar, çocukların kendi koydukları kurallara göre ve ellerindeki malzemeyi kullanarak oynadıkları, çeşitli meslekleri ve olayları canlandırdıkları oyunlardır. Düş gücü oyunlarının çoğu bu kategoriye girer, bloklar eğitsel oyuncaklarla oynanan oyunlar bu grup oyunlardandır. Örnek: Bir tabağa mevsim meyveleri konur (çiğ yenebilecek meyve, sebze, yemiş gibi) çocuğun gözleri bağlanır. Çocuktan dokunarak, koklayarak ya da tadarak yiyeceklerin birini ya da birkaçını tanıyıp adını söylemesi istenir. Böylece çocuğun dokunma, tatma duygusu ve dili becerisi gelişir.

Oyun Saatinde Oynanan Oyunlar: Oyun saatinde oynanan oyunlar, kurallı oyunlardır. Oyun saatinde oynanan tüm kurallı oyunlar ısındırıcı ve dinlendirici oyunlar olmak üzere üç aşamada uygulanır. Çocukları oyunlara hazırlamak amacıyla uygulanan oyunlara ısındırıcı oyunlar denir. Parmak oyunları, kolay beden hareketleri örnek olarak verilebilir. Belirli kurallara göre oynanan, oyun saatinde uygulanan ve devinim özelliği ağır basan oyunlara devinimli oyunlar denir. Şarkılı oyunlar, halka oyunları bu gruba girmektedir. Devinimli oyunlardan sonra çocukları dinlendirmek amacıyla oynanan oyunlara dinlendirici oyunlar denir. Parmak oyunları ve az hareketli oyunlar bu oyun grubuna girer.

C) Araçsız, Araçta, Araçla Oynanan Oyun Türleri

Araçsız Yapılan Oyunlar: Herhangi bir araç gerekmeden oynanan oyunlara denir. Her çeşit taklit ve öykünme oyunu, halka oyunları bu küme kapsamı içinde düşünülür.

Araçta Yapılan Oyunlar: Belirli bir aracın üzerinde yapılan oyunlara denir. Denge oyunları, minder üzerinde yapılan oyunlar bu küme kapsamı içinde düşünülür. Buna örnek olarak iskemle kapma, takla yarışı vb. gösterilebilir.

Araçla Yapılan Oyunlar: Çeşitli araçların kullanılmasıyla oynanan oyunlara denir. Top oyunları, ilgi köşelerinde yapılan oyunlar ile aracı gerektiren bütün oyunlar, bu küme kapsamı içinde düşünülür (Poyraz, 2003: 51-54).

1.2. OYUNCAK KAVRAMI

1.2.1. Oyunağın Tanımı

Oyuncaklar, çocukların gelişimi için besin kadar gerekli olan ve yaşamlarının doğal bir parçası niteliği taşıyan en önemli uğraşlarıdır (Şahin, 2008: 22). Çocuklar, dış dünyadaki nesnelere tanımak, onu kendi benliklerine katabilmek için oyuncuğa muhtaçtır. Kendi içinde kapalı bir varlık olan bebeğın dışı açılma, dış dünyayı tanıma, dış dünyadaki nesnelere temas kurma gibi doğuştan getirdiğı bir öğrenme merakı ve deneme arzusu vardır; ancak bu konudaki imkânları çok kısıtlıdır ve çocuk doğrudan doğruya yetişkinler dünyasına giremez. Bu yüzden yetişkinler dünyasına girmeden önce deneyimlemek zorundadır. İşte bu anda oyuncaklar devreye girer. Yetişkinler çevrelerinde olup bitenleri nasıl konuşarak öğreniyorlarsa, çocuklar da dış dünyayı oyuncaklarının yardımıyla öğrenirler (Yalçınkaya, 1996: 11-13).

Çocuğa dünyasını tanıması için verilen en basit oyuncaklardan, toplum içinde sosyal bir varlık olan insana kadar çeşitli fonksiyonları içeren ve sanki gerçekmiş, öyleymiş gibi, olan nesnelere oyuncak denilebilir (Yalçınkaya, 1996: 11). İnsanların oyuncaklara neden gerek duyduğunu Antoni Burton (1986) şöyle açıklıyor: Oyuncakların en büyük çekiciliğı bize dünyayı minyatür halinde göstermeleridir. Oyuncaklar çocukların kendi güçlerini fark etmelerine ve yetişkinlerin dünyasına uyum sağlamalarına yardım eder (Rüşanlı, 2007: 7-8).

Çocuk için oyuncak kendi başına bir amaç değil, birçok amaç için kullanılan bir araçtır. Oyuncaklar, çocuğın doğal yeteneklerini kolaylaştıran, böylelikle de büyük bir eğitimsel işlevi yerine getiren oyun malzemeleridir. Gelişim basamakları boyunca, çocuğın hareketlerine düzen getiren, zihinsel, bedensel ve psiko-sosyal, gelişimlerine yardımcı olan, hayal gücünü ve yaratıcı yeteneklerini geliştiren tüm oyun malzemeleri, oyuncak olarak tanımlanabilir. Yine oyuncaklara, bireyin toplum ve çevreyle olan ilişkilerini düzenleyen bir araçlar sistemi gözüyle de bakılabilir. Oyuncaklar, çocukların çeşitli renk, boyut ve şekilleri kavramalarına, kavramları öğrenmelerine yardımcı olmaktadır (Doğanay, 1998: 32; Şahin, 1993: 10).

Oyuncaklar tarih öncesi dönemlerden beri varlığını sürdürmüş, günümüze kadar gelişerek ve değişim geçirerek gelmiştir. Oyuncak çocuğu eğlendiren aynı zamanda

öğreten oyun araçları olarak anlam bulur. Aynı zamanda bulunduğu dönemin ve toplumun değer yargılarını yansıtan; kültürü, örfü ve adetleri hakkında bilgi veren, döneminin ekonomisine, sosyal ve ahlaki yapısına ışık tutan kültürel objelerdir.

1.2.2. Oyuncakın Tarihçesi

Oyuncak tarihi insanlık tarihi kadar eskidir. İlk insanlardan günümüze modern insanının yaşadığı bu süre boyunca oyuncak malzemeleri her zaman değişmiştir. Oyuncakların günümüzdeki biçimlerine ulaşması uzun bir tarihin sonucu olsa da, ilkel insandan, günümüz modern insanına ulaşan süreç içerisinde oyun ve oyuncaklar yapı bakımından hiç değişmemiştir. Oyuncaklar, geleceğin teknolojisini ön görürler. Buldukları dönemler hakkında çok iyi ipuçları veren oyuncaklar, insanlığın gelişimine ayna tutarlar. Jackson'a (2001) göre bizi oyuncaktan daha iyi anlatan bir şey yoktur; kim olduğumuzu, değerlerimizi, eğlencelerimizi, eğilimlerimizi, gelişmelerimizi, geliştirdiklerimizi, geliştirmek istediklerimizi, gerçeklerimizi, gerçek olmasını istediklerimizi en iyi oyuncaklar özetler. Bu yüzden olsa gerek oyuncaklar, çocukluğun toplumsal tarihine ışık tutarak sanayi, bilim ve teknoloji tarihi, kültür, sanat, savaş tarihi ve eğitim tarihi araştırmalarına yardımcı olurlar (Güntürkün, 2009: 16; Ak, 2006: 56; Aktaran: Keskin ve Kaplan, 2012: 97).

Uygarıkların oyuncak tarihindeki gelişimine baktığımız zaman, Mısırlı çocuklar tahta, kil, altın gibi çok çeşitli malzemelerden yapılmış oyuncaklarla oynamışlardır. Antik Yunan'da pişmiş topraktan yapılmış bebekler ise, gerçek dünyanın minyatür kopyasını temsil etmektedir. Ortaçağ eğitim sistemi, standardı yüksek olmayan ve ayrıntıya inilmeyen bir sitemdi, oyuncaklar da bu yapıya uygundu. Ortaçağ oyuncakları arasında; küçük ölçekte rüzgâr değirmenleri, küçük askerler, minyatür at ve gemiler, tahta kılıçlar da bulunuyordu. 17. yüzyılda Fransa'da çok sayıda oyuncak bebek odası üretilmiştir. Bebek odası fikrinin ardından gümüş bebek eşyaları görülmeye başlanmıştır. 18. yüzyılda Çin'den gelen oyuncaklar çok modaydı. Diabolo ve Yoyo oyuncakları Avrupa'nın her şehrinde yayılmıştır. Bu çağda otomatik oyuncaklar da artmaya başlamıştır.



Resim 1.2. Kilden Yapılmış El Arabası, Bebek ve Yo-Yo

18. Yüzyılın sonunda aydınlanma çağı ile beraber oyuncak dünyasındaki düşüncelerde de değişme olmuştur. Çocuk artık küçük bir yetişkin gibi görülmüştür. Oyuncakların, pedagojik eğitimde bir araç olarak kullanılması gerektiği bu dönemlerde önem kazanmıştır. 19. yüzyıl sanayi devrimi nedeniyle anne ve babalar çalışmak zorunda kalmışlar ve anaokullarının açılması bu döneme rastlamaktadır. 19. yüzyıl başlarında kuklalar ve kukla tiyatroları önem kazanmıştır. 20. yüzyılın başlarında, çocuk pedagojisinin yeniden gözden geçirme talepleri arttığından dolayı oyun ve oyuncak kavramı bu yüzyılda gelişmeye başlamıştır. 20. yüzyıl lastiğin keşfi ve sanayinin gelişimi, dayanıklı oyuncakların üretilmesine imkân sağlamış çocuklar daha detaylı oyuncaklar talep etmeye başlamıştır. 20. yüzyılın başındaki popüler oyuncakların lastik toplar, anaokullarında oynanan ahşap küpler, taş yapı oyuncakları, metal veya teneke arabalar, trenler, çeşitli malzemelerden üretilen ve eklemleri olan bebekler ve aksesuarları olduğu söylenebilir (Güntürkün, 2009: 16-20; Rüşanlı, 2007: 7-8). Son dönemde oyuncak büyük bir gelişim ve değişim gösteren sektör halini almıştır. Çocukların yaşlarına ve gelişim evrelerine göre birçok oyuncak türünün üretimi yapılmıştır.

1.2.3. Oyuncak Türleri ve Seçimi

Okul öncesi dönem (0-6 yaş) çocuğun öğrenme merakıyla tüm duyularını kullandığı, oyun aracılığıyla her şeyi bilmek ve tanımak istediği; bedensel, zihinsel, motor, dil, duygusal ve sosyal gelişim alanları açısından en kritik dönemdir. Bu dönem aynı zamanda, çocuğun çevresinden en çok etkilendiği dönemdir, çocuğu etkileyen sosyal ve çevresel faktörler onun fiziksel ve zihinsel olarak gelişimiyle de doğru orantılı olarak etkilenmektedir (Aktaran, Güler ve Billay, 2016: 400)¹. Çocuk için önemli olan bu dönemde, çocuğun yaşına, gereksinimlerine, yetenek ve ilgi alanlarına uygun oyuncakları seçmek gerekmektedir. Oyuncak seçimini doğru yapabilmek için yetişkinin çocuğu iyi tanması, gelişim aşamaları ile bu aşamaların özelliklerini ve oyun evrelerini çok iyi bilmesi gereklidir. Gelişim alanlarına göre oyuncakların sınıflandırılması çok önemlidir. Oyunağın farklı işlevlerinden ve anlamlarından ötürü oyunağın sınıflandırılmasında birçok kategori ortaya çıkmıştır. Çocuğun yaşı ve ihtiyacı olan gelişimlerin sağlanması bakımından yaşlara göre gelişim alanına hitap eden oyuncak türlerinin sekiz farklı sınıflandırması yapılmıştır. Oyuncak seçiminde, üç ayrı yaş aralığı için oluşturulan tablolar aşağıda 0 - 2,5 (Tablo 1.1) yaş aralığı, 2,5 - 5 (Tablo 1.2) yaş aralığı, 6 - 12 (Tablo 1.3) yaş aralığı şeklinde tablolaştırılmıştır.

¹ Bertan, M., Haznedaroğlu, D., Koln, P., Yurdakök, K., Doğan Güçüz, B. (2009). Ülkemizde erken çocukluk gelişimine ilişkin yapılan çalışmaların derlenmesi. *Çocuk Sağlığı ve Hastalıkları Dergisi*, 52(1), 1-8.

Tablo 1.2. 0-2,5 Yaş Arası Çocukların Gelişim Alanlarına Göre Oyuncak Tablosu (Güntürkün, 2009: 27)

Çocuğun Gelişim Alanı	0-9 Ay	9 Ay – 1 Yaş	1 Yaş - 1,5 Yaş	1,5 Yaş – 2,5 Yaş
Büyük kas gelişimi için oyuncaklar	Vurma ve tekmelemeye uygun mobiller	Toplar, kumaştan yapılmış salıncak	Su havuzu, salıncaklar, kum havuzu ve oyuncakları	Su oyuncakları, şişirilebilir topalar, sallanan at, kaymak ve tırmanmak için oyun alanı
Küçük kas gelişimi için oyuncaklar	Diş kaşıma halkaları, rahat tutulabilecek çingirak.	Takıp sökülebilen veya plastik cıvata. Renkli küpler.	Tahta, çekiç, çivi ve çakma panolar	İş tezgâhı, tahta, tornavida, çekiç vs.
Kurgu oyuncaklar			Tahta ve plastik hayvanlar,	Büyük kamyon, tren, ve uçaklar, yapı küpleri
Yaratıcı, düş gücünü geliştiren oyun araçları			Küçük bebekler, fasulye torbaları	Oyuncak ya da gerçek boyutlarda telefon, bebek arabaları
Evcilik oyuncakları		Küçük bebekler	Tahta, bez ve plastik hayvanlar, küçük bebekler	Oyuncak bebekler ve malzemeleri. Oyuncak tabak, çay takımları
Yaratıcı sanat ve el işleri				Yumuşak tebeşir, pastel boya ve kâğıt
Çocuğun kavrayışını geliştirecek uyarı araçları	Müzik kutuları, rüzgâr çanları		Şiir kasetleri ve kitapları	Renkli çubuklar, su oyuncakları, şişirilebilir topalar
Müzik ve dans araçları		Hafif zilli tef, çingiraklar	Zil, tef	Basit flütler, mızıkalar

Tablo 1.3. 2,5-5 Yaş Arası Çocukların Gelişim Alanlarına Göre Oyuncak Tablosu (Güntürkün, 2009: 28)

Çocuğun gelişim alanı	2,5 – 3 Yaş	3-4 Yaş	4 Yaş	5 Yaş
Büyük kas gelişimi için oyuncaklar	Tekerlekli el arabası itilebilen, çekilebilen arabalar	İtmeli-çekmeli araçlar, kızak	Tahterevalli, Doğada gezintiler, üç tekerlekli bisiklet	İp merdivenler, tırmanma, kayma, oyuncakları
Küçük kas gelişimleri için oyuncaklar	6-8 parçalık yapbozlar, boncuklar ve ipler	Keskin olmayan makas ve kâğıtlar, bağlama oyuncaklar	Çekiç, çivi ve mantar pano, ip bağlama ve çeşitli kâğıt işleri	Torna vida, somun, cıvatalar, makas, yapbozlar
Kurgu oyuncakları	Büyük yapı küpleri, tahta trenler ve ulaşım araçları	Harf ve sayıları içeren lastik mühürler, basit yapı oyuncaklar,	Yapboz oyuncakları, temalı yapı oyuncakları, ulaşım araçları,	Temalı yapı oyuncakları, ulaşım araçları,
Yaratıcı, düş gücünü geliştiren oyun araçları	Yumuşak bez bebekler, kuklalar	Çeşitli giysiler, kuklalar	Parmak kuklaları ve sahnesi	Gölge kuklaları
Evcilik oyuncakları	Oyuncak mutfak donanımı, oyun masası ve sandalyeler	Düğmeli ve fermuarlı giysileri olan bebekler	Hemşire ve doktorlar gereçleri, bebekler	Büyük bebek arabası
Yaratıcı sanat ve el işleri	Büyük fırçalar ve suluboya, resim kâğıdı	Parmak boyası, boya kalemleri	Kolaj çalışması (artık kâğıt ve kumaş) kalın fırçalar	Boyama ve çizim için malzemeler
Çocuğun kavrayışını geliştirecek uyarı araçları	Kara tahta tebeşir, tahtadan harfler	Öykü kitapları, masallar, bilmece, tahmin oyunları	Tahta oyuncak ve küpler, kavram geliştirici oyuncaklar, tebeşir ve mknatıslar	Üç boyutlu çalışmalar, öykü kitapları, masallar (okunmak üzere)
Müzik ve dans araçları	Müzik ve ritim aracı		Basit teypler ve mikrofonlar	

Tablo 1.4. 6-12 Yaş Arası Çocukların Gelişim Alanlarına Göre Oyuncak Tablosu
(Güntürkün, 2009: 29)

Çocuğun gelişim alanı	6 Yaş	6-8 Yaş	9-11 Yaş	12 Yaş üzeri
Büyük kas gelişimi için oyuncaklar	Atlama ipi, halka atlama ve top oyunları, seksek, bilye, körebe, birdirbir, saklambaç vs.	Top, seksek, tekerlekli patenler uçurtma	Boks eldiveni, kaykay	Bisiklete binme, kaykay, paten
Küçük kas gelişimi için oyuncaklar	Yapı oyuncakları	Uzaktan kumandalı arabalar, yapbozlar, yo-yo'lar	Üç boyutlu model uçaklar, uzaktan kumandalı araçlar	Küçük parçalı karmaşık yap-boz oyunları
Kurgu oyuncakları	Büyük arabalar	Minyatür arabalar	Ulaşım araçları, maketler, yapı oyuncakları	Tren, minyatür maketler, elektronik oyuncaklar
Yaratıcı, düş gücünü geliştiren oyun araçları	El kuklaları, artık giysiler	Kuklalar ve ipli kuklalar, kukla sahneleri	Hokkabazlık setleri, fantastik oyuncaklar (kılıçlar-bilimkurgu)	
Evcilik oyuncakları	Bebekler ve aksesuarlar	Bebek evleri, oyuncak karakterler	Bebekler için kıyafet tasarımları	Kamp malzemeleri, dikiş makinası
Yaratıcı sanat ve el işleri	Kolaj çalışması, basit, dikiş ve dokuma	Kil, plasterin ve tuz seramiği	Kumaş boyama, ağaç işleme	Elişi, yağlı boya
Çocuğun kavrayışını geliştirecek uyarı araçları	Kâğıt oyunları, basit elektronik oyuncaklar, ön kitaplar	Eşleştirme oyunları, kitaplar	Tavla, satranç, domino, kızmabirader gibi masa oyunları	Elektronik oyuncaklar, kimya setleri, teleskop
Müzik ve dans araçları	Basit kaset veya cd çalar	Mikrofon ve kaset çalar	CD, kaset, teyp, radyo	Müzik aletleri; org, gitar vb.

1.2.4. Oyuncak Standartları

Sağlık Bakanlığı'nca oyuncakların tasarımı, üretimi, dağıtımı, can ve mal güvenliğinin tehlikelere karşı korunması için uyulması gereken esasları içeren Oyuncak Yönetmeliği hazırlanmıştır. Bu yönetmelik oyuncak yapımcılarının, satıcılarının ve ebeveynlerinin oyuncaklarda dikkat etmesi gereken nitelikler hakkında bilgi verir. Yönetmelikte, oyuncakların Avrupa standartlarına uygunluğu ile çocukların oyuncak kazalarından korunması amaçlanmıştır.

Oyuncak yönetmeliğinde yer alan şartlar aşağıdaki şekilde sıralanmıştır (Poyraz, 2003: 61-62):

- Oyuncaklar ve parçaları, zorlamaya karşı sağlam ve mekanik dayanıklılığa sahip olacak.
- Oyuncakların üzerinde hitap ettiği yaşla ilgili ibare bulunacak.
- Oyuncaklar, yutma, teneffüs etme veya deri, mukoza dokusu ve gözle temas etmesi halinde sağlık veya fiziksel yaralanma riski yaratacak şekilde tasarlanmayacak ve üretilmeyecek.
- Oyuncaklar üzerindeki kenarlar, çıkıntılar, ipler, kablolar yaralanma riski yaratacak şekilde tasarlanmayacak ve imal edilecek.
- 36 ayın altındaki çocuklar için yapılan oyuncaklar ve parçaları emme ve nefesle çekilmeye karşı yutulmayacak boyutlarda olacak.
- Oyuncakların ambalajları boğulma riskini içermeyecek.
- Suda kullanılacak oyuncaklar, çocuğun su yüzeyinde durabilme ve çocuğu suda destekleyecek şekilde tasarlanarak imal edilecek.
- İçine girilebilen oyuncaklarda, içeriden açılabilir bir çıkış bulunacak.
- Kullanılan kişiyi hareket ettiren oyuncaklarda kolayca kullanılabilen fren sistemi bulunacak.
- Mermili oyuncaklarda, kullanılan kişiyi veya başkalarını yaralama riski bulunmayacak.
- Oyuncaklar, çocuğun çevresinde yanabilir tehlikeli bir element ve patlayıcı madde içermeyecek.
- Kimyasal deney setleri, plastik yerleştirme setleri, minyatür seramik atölyesi, mineleme ve fotoğrafçılık gibi kimyasal nitelikli oyuncakların ambalajında

“Dikkat, sadece (x) yařın üstündeki çocuklar içindir. Yetiřkini bir kiřinin gözetiminde kullanılmalıdır” yazacak.

- Paten, kaykay gibi oyuncaklar üzerinde, ‘koruyucu ekipmanla birlikte kullanılmalıdır’ ibaresi bulunacaktır.
- Elektrikli oyuncaklar ve parçaları 24 voltu geçmeyecek. Oyuncakların iletken yüzeyleri yanmaya neden olmayacak şekilde tasarlanacak ve üretilecek.
- Oyuncaklar, hastalık ve mikrop kapma riski önleyici temizlik şartlarına uygun olacak, radyoaktif maddeler içermeyecek.

1.2.5. Oyun ve Oyunağın Çocuğın Geliřimindeki Yeri

Çocukların geliřimlerini sağıklı olarak sürebilmesi için her yař ve dönemin kendi içinde gereksinim, sorun ve görevler yönünden uygun zamanda tamamlanması gerekmektedir. İlk olarak Erik Erikson tarafından tanımlanan dönemler davranıřın analiz edilmesine, biyolojik sınıflandırmaların yapılmasına ve sürekliliğın anlaşılmasına yardım eder (Güntürkün, 2009: 21). İnsanın fiziksel ve ruhsal geliřimi üzerine yapılan çalışmalar; insan geliřiminin birey, toplum ve kültür için standart olmasa da büyük benzerlikler gösteren ve belirli bir düzen izleyen geliřimsel dönem olduđu görüşünde birleřir.

Çocukların geliřim süreçleri oynadıkları oyun ve oyuncakların türlerine göre farklılık göstermektedir. Bazı oyun ve oyuncaklar çocukları biliřsel yönden desteklerken diğerkleri fiziksel ve sosyal yönden desteklemektedir. Oyun ve oyuncağı, biliřsel geliřim, dilsel geliřim, sosyal ve duygusal geliřim, psiko-motor ve fiziksel geliřim, yaratıcı kimlik geliřimi olarak beř bařlık halinde inceleyebiliriz.



Şekil 1.2. Oyunlarla Öğrenme (Kaynak: Toktaş, 2015: 58)

a. Bilişsel Gelişimde Oyun ve Oyuncak

Bilişsel gelişim terimi, bilgiyi, belleği, akıl yürütmeyi, sorun çözmeyi, kavramları ve düşünmeyi; bir başka deyişle öğrenmeyi ve anlamayı içeren zihinsel etkinliklerin gelişimini kapsar (Yavuzer, 2005: 59-61). Çocuk çevresi, toplumun birçok niteliğini ve gerçeklerini oyun yolu ile öğrenir. Oyun oynarken çocuğun duyuları, zekâ ve mantık yürütme becerileri ile hareket ve anlama becerileri gelişir. Çocuk çevresindeki çocuklarla oynarken sürekli olarak sözel alış veriş yapar. Piaget'in alıştırmaya, sembolik ve kurallı oyun olarak sıraladığı oyun sıralaması çocuğun bilişsel gelişimi ile paralellik gösterir (Güntürkün, 2009: 22). Öngen'in 3-6 yaş arasındaki çocukların bilişsel davranış örüntüleri ile oyuncak arasındaki ilişkiyi belirlemeye yönelik çalışmasında; çocuklara sunulan oyuncaklarla, onların ortaya koydukları davranışların toplumsal ve bilişsel boyutları arasında ilişki olduğunu saptamıştır (Tan, 2008: 48). Çocuğa güçlükle öğretilen pek çok kural, oyun sırasında daha kolay öğretilir. Çocuklar öğrenme, karar verme, iş birliği, sıralama, düzenleme, paylaşma, başkalarının hakkına saygı gösterme, yardımlaşma gibi pek çok kural ve kavramı oyun sırasında farkına varmadan öğrenir ve benimser. Çocukların oyundaki ilgisini öğrenme sürecinin kolaylaştırıcısı olarak kullanmak etkili bir öğretim stratejisidir (Bekmezci ve Özkan, 2015: 85-86).

Ayrıca arařtırmalar çocukların oyunları ve zihinsel geliřimleri arasında birbirleriyle ortak bir iliřkinin bulunduđunu göstermiř; oyunun problem çözüme becerilerini geliřtirme yolları ile ilgili üç ortak temayı ortaya çıkarmıřtır.

Bir inceleme olarak oyun, oyundaki deney ve esneklik, oyun aracılıđı ile somuttan soyut düşünceye geçiřtir. Oyun, problem çözüme için opsiyonel bir alan sađlamaktadır. Çocuk zorlandıkça fiziksel ve zihinsel olarak deneme-yanılma yoluyla çözümler üretebilir. Sayısız materyal ile oynanan oyun ilgili ve ilgisiz bilgileri ayırt etme yeteneđini geliřtirmektedir. Oyun aktivitesi aynı zamanda çocuđun deneyimini zenginleřtirir ve sonraki problemi çözmek için elveriřli yanıtların sayısını artırır. Problem çözüme becerileri geliřtikçe, çocuk objeler, kelimeler ve fikirler arasında iliřkiler kurarak bunları daha önce karřılařmadıđı durumlara genelleyebilir. Arařtırmacılar oyunun yaratıcı düşünmeyi geliřtirdiđini öne sürmektedir. Eđitimciler özellikle yaratıcı oyunun sorunları çözümede, yaratıcılıđı geliřtirmede önemli role sahip olduđuna inanmaktadır. Okuma-yazma sürecine giriř içinde bir bařlangıç sayılan oyun, ilkokuldan ortaokula geçiř için gerekli olan, çağrıřım yeteneđine, mantıksal belleđe ve soyut düşünmenin içsel-zihinsel süreçlerine öncülük etmektedir. Oyun keřfetme yoluyla öğrenmeyi de içermektedir (Dođanay, 1998: 22-23).

b. Dil Geliřiminde Oyun ve Oyuncak

Dil, çocuđun dođuřtan kazandıđı bir yetenektir. Çocuđun dili iletiřim aracı olarak kullanabilmesi için dille ilgili sembolleri öğrenmesi, belleđinde saklaması ve ihtiyaç duyduđunda kullanması gerekmektedir. Oyun, çocuđun dil geliřiminde önemli bir role sahiptir (Bekmezci ve Özkan, 2015: 85). Okul öncesi dönemdeki çocuk oyun sayesinde, dilin deđiřik nüanslarıyla özgürce deney yaparak oyun oynamaktadır. Çocuk sembolik oyunda objeleri, eylemleri ve duyguları temsil etmeyi öğrendikçe, dil aracılıđıyla, biliřsel problemlerin üstesinden gelmekte ve oyun aracılıđı ile dilin fonolojik, söz dizimine ait anlamsal kurallarına hakim olabilmektedir. Sosyal oyunda, çocuk sesleri, tonlamaları, dođaçlamayı kafiyeleri ve sözcükleri kullanma; konuřma ve söylev vermeyi deneme imkânı bulur (Dođanay, 1998: 24). Oyun sırasında çocuđun sözcük dađarcıđı geliřmekte, çocuk düzgün cümle kurma, rahat konuřma ve düşüncelerini açıklama alışkanlıđı kazanmaktadır. Soru sormayı, yeni bilgiler edinmeyi, nesnelere, araç - gereçleri tanımayı, adları öğrenmeyi, iřlevleri kavramayı, oyun sırasında öğrenme

ve uygulama imkânı bulmaktadır (Kaya, 2007: 9).

Özellikle çok dilli ve kırsal bölgelerde çocukların gerek çevre gerekse birbirleri ile iletişimlerinde sıkıntıyı ortadan kaldırmak ve etkili bir iletişim ortamı yaratmak açısından oyuncak kütüphaneleri gerekli materyali ve ortamı sunmaktadır.

c. Sosyal ve Duygusal Gelişimde Oyun ve Oyuncak

Birçok eğitimci, psikolog ve araştırmacı oyunun küçük çocuklarda sosyal bir davranış şekli olduğu düşüncesinde birleşmektedir. Sosyal davranışın bir biçimi olan oyun, sosyal becerilerin öğrenildiği yer olarak tanımlanmaktadır. Çocuk anne karnında başladığı gelişim serüvenine sosyal çevreyi dâhil ederek, dünya ile tanışmaktadır. Çocuk oyun oynayarak toplumsallaşmakta ve topluma ayak uydurmaktadır. Oyuncak ise çocuğun toplumsallaşmasında ve kişiliğini geliştirmesinde kullanılan bir araçtır. Çocuk toplum kuralları ve gereklerini en kolay ve zararsız biçimde oyun sırasında öğrenir. Çocuk sırasını beklemek, paylaşmak, başkalarının hakkına saygı duymak, hakkına ve eşyasına sahip çıkmak, kurallara ve sınırlamalara saygı göstermek, düzen ve temizlik alışkanlıklarını edinmek, söylenenleri dinlemek, kendini ifade edebilmek gibi davranışları hep oyun sırasında öğrenir. Oyun sırasında çocuk sürekli kendi istek ve becerilerini oyuna yansıttığı için özgüveni gelişmektedir. Çocuklar yetişkinlerin dünyalarına, oyuncaklar yardımıyla geçirdikleri deneyimlerin ardından girmeye hazır olurlar (Bekmezci ve Özkan, 2015: 85; Pehlivan, 2005: 23-29).

Oyunla çocuk çevresel problemlerinden uzaklaşarak, duygusal sorunlarını daha rahat ortaya koyabilmektedir. Güvenli bir çevrede hayal etmenin tadını keşfettikçe, duygularını özgürce ifade edebilmektedir. Oyun aracılığıyla çocuklar ebeveyn, doktor ve öğretmen karakter rolleriyle duygusal duyarlılıklarını geliştirebilirler. Çocuk değişik rolleri denedikçe de ortaya çıkan kaçınılmaz çatışmalarla yüz yüze geldikçe, benmerkezcilikleri azalmakta ve çevresindeki insanları anlama yetenekleri artmaktadır. Çocuklar eylemlerinin etkilerini kavramaya ve insanları oyun nesnesinden çok bir birey olarak görmeye başlamaktadır. İnsanları ayırt etmeye başladıkça belirli bağlılıklar geliştirmekte ve süreklilik arz eden arkadaşlıklar kurmaktadır (Doğanay, 1998: 20-21).

Oyuncak kütüphaneleri çocuklara kendi yaşlıları ile sağlam ilişkiler kuracağı, aileleri ile vakit geçirecekleri verimli, sosyal ortamlar sunar. Çocuklar sunulan ortamda sosyal sorunlarından uzaklaşarak, duygularını özgürce ifade edebilirler.

d. Psiko – Motor ve Fiziksel Gelişimde Oyun ve Oyuncak

Psiko-motor gelişim, fiziksel büyüme ve gelişme ile birlikte beyin-omurilik gelişimi sonucu organizmanın isteğine bağlı olarak hareketlilik kazanmasıdır. İnsanın ruhsal yaşamıyla bütünleşen hareketlerin tamamını kapsayan psiko-motor davranışlar yaşam boyu gelişerek devam eder. Çocuk doğduğu andan itibaren çeşitli tepkilere ve motor becerilerine sahiptir. Bu beceriler uygun oyun ortamlarında sağlıklı bir şekilde gelişir. Oyun sayesinde çocuğun psiko-motor becerileri, gücü-tepkisi-dikkati artar, büyük-küçük kaslarını denetim altına alır, organları eş güdüm ve denge hareketleriyle esneklik kazanır. Oyun aktivitelerinde motor tepkilerin sürekli tekrar edilmesi, akıcı ve doğru motor becerilerinin kazanılmasına yardımcı olur. Oyun süresince çocuk, kendi bedeninin etkisini ve kontrolünü öğrenmektedir. İnce motor beceriler ve el-göz koordinasyonu küçük objelerle oynanması yoluyla gelişirken, kaba motor oyununda çocuk daha büyük ve hareketli objeler üzerinde beceri edinebilmektedir. Böylece çocuğun kendi bedenini tanımasını ve yeteneklerine ilişkin olumlu özgüvenini artırmasını sağlamış olur (Poyraz, 2003: 41-42; Kaya, 2007: 21-22; Doğanay, 1998: 19). Oyuncak kütüphaneleri sundukları geniş oyun alanlarıyla ve sağladığı çeşitli oyuncaklarla fiziksel ve psiko-motor gelişimlerini desteklemektedir.

e. Yaratıcılık ve Kimlik Oluşumunda Oyun ve Oyuncak

Çocuğun yaratıcılığının gelişmesinde önemli rol oynayan oyun, Poyraz tarafından şöyle tanımlanmaktadır; belirli kuralları ve yönlendirmeleri olmayan çocukların yaşlarına ve gelişim düzeylerine uygun şartlarda tek başlarına ya da gruplar halinde, kendi oluşturdukları kurallar çerçevesinde oynadıkları serbest oyun, şeklidir. Oyuncak ise, çocuğun yaratıcı kişilik kazanmasında, bağımsızlık, kendine güven duygularını geliştiren en önemli malzemedir.

Çocuk daha önce edindiği deneyimler ve bilgileri oyun içerisinde kullanarak yaratıcı kişiliğini ve yeteneklerini ortaya koyarak kendisini tanımasını sağlar. Edindiği becerilerle hayal gücünü kullanarak yaratıcılığını geliştirir. Çocuk oyuna sadece yaşadığı dünya ve çevresindeki kişilerden gördüklerini aktarmaz, ona kendisinden de katkıda bulunur. Kendisine göre yorumlar ve karmaşık olayları bile kendisine göre somutlaştırır. Çocuğun yaratıcı kişilik özellikleri kazanmasında en önemli oyunlar taklit ve dramatizasyondur. Çocuğun başladığı bir işi sürdürebilme ve sonuçlandırma becerisi

kazanmasına yardımcı olan bu oyunlar, olumlu ve olumsuz duygularını oyuna yansıtarak, çocuğun, duygularını ifade etmesine olanak tanır. Baskı altında tuttuđu duygularını tatmine yöneltmekte, kendi yaşamlarındaki olumsuzluk ve ikilemler üzerinde kontrol kaynağı vermektedir. Yaratıcılığının oyunlarla farkına varan çocuk bunu yapıcı oyunlarla geliştirmeye başlar, çevresindeki yetişkinleri taklit ederek oyununu zenginleştirir (Tuncor, 2000: 12; Poyraz, 2003: 38-39; Mesleki Eğitim ve Öğretim Sisteminin Güçlendirilmesi Projesi [MEGEP], 2008: 10).



İKİNCİ BÖLÜM

OYUNCAK KÜTÜPHANESİ KAVRAMINA YÖNELİK KURAMSAL ÇERÇEVE

2.1. OYUNCAK KÜTÜPHANESİ KAVRAMI

Sanayileşme sonrası kentleşmenin artması, oyun alanı olarak kullanılan mekânların azalmasıyla, oyun faaliyetlerinin iç mekânlara taşınmasına sebep olmuştur. Sanayileşme ile köyden kente göçün artması, aile yapısını da etkilemiştir. Kalabalık aile yapısından çekirdek aile yapısına geçildiği görülmektedir. Bununla birlikte oyun alanlarının kısıtlanması oyun arkadaşlıklarını etkilemiş, çocuğun oyuncaya olan ihtiyacını artırmıştır. Bu geçiş çocuğun doğal ortamından ayrılmasını zorunlu kılmış, çocuğun hayal dünyasını zenginleştiren oyuncayın önemini artırmıştır. Bağımlılığın ve çeşitliliğin her geçen gün arttığı oyuncaya ulaşmak sosyo-ekonomik yönden düşük gelirli aileler için sorun haline gelmiştir. Oyuncak kütüphaneleri bu duruma çözüm üretmek; çocukların oyuncaya kolayca ve ücretsiz olarak ulaşmalarına, farklı oyuncakların kullanımları hakkında bilgi edinmelerine, sorumluluk duygularını ve sosyalleşme becerilerini artırmalarına katkı sağlamak amacıyla açılmıştır (Sever, 2012: 14; Şentürk ve Bayat, 2016: 186).

1930'lu yıllarda söylenmeye başlayan oyuncak kütüphanesi kavramının ortaya çıkmasında yaşanan ekonomik krizler, dar gelirli aileler, göçmenler (göç, işsizlik vb.) özellikle kentsel alanlarda düşük gelirli mahallelerde çocukların oynaması için alanların olmaması etkili olmuştur (L. Ozanne ve J. Ozanne, 2011: 274). Oyun, sağlıklı, fiziksel, entelektüel ve sosyal gelişim için hayati ve doğal bir etkinlik olarak görülmeye başlanmıştır. Oyunun, amaçsız bir etkinlik olmaktan ziyade, çocukların ileriki hayatlarında ihtiyaç duyacakları becerileri uyguladıkları içgüdüsel bir araç olduğu ve çocukları geleceğe hazırlaması konusundaki rolü anlaşılmıştır (L. Ozanne ve J. Ozanne, 2011: 264). Bu durum oyuncak kütüphaneleri gibi toplu oyun alanlarının ortaya çıkmasına sebep olmuştur. Son yıllarda kadınların çalışma hayatının içine girmesi ile çocukların günlük bakıma ihtiyaç duymaları, çocuk bakıcılarının ve günlük bakım merkezlerinin, çocuklar için uyarıcı ve eğitici bir çevreyi oluşturan materyallere ihtiyaç duymaları ayrıca, oyuncak kütüphanelerinin, halk kütüphanelerinin verdiği hizmetten

yola çıkararak kitaplar gibi oyuncakları ödünç vermeye başlamış olmaları bu hizmetin ortaya çıkma nedenleri arasında sıralanabilir (Kamaraj, 2006: 230). Oyuncak kütüphanesi, çocuğu oynamaya teşvik etmek için hazırlanmış, özellikle eğlenceli bir ortamda çok çeşitli oyuncaklara erişime izin veren bir mekândır. Amacı çocukların gelişimine, yaratıcılığına, öğrenmeye ve sosyalleşmesine yardımcı olmaktır (Melo ve Valle, 2011: 511).

Günümüzde oyuncak kütüphaneleri, aile desteği, engelli ve risk altındaki çocuklara yardım, kültürel oyunlarla oynamak gibi birçok alanda rol almaktadır. Oyuncak kütüphaneleri bulunduğu ülkelerde alternatif isimlerle bilinmektedir. Örneğin, İngiltere’de “Play Matters”, Kanada’da Family Resource Centers (Aile Oyun ve Oyuncak Merkezidir) İtalya’da “Ludoteca”, Brezilya’da ise “Brinquedotecas” olarak adlandırılmaktadır (Bjorck-Akesson ve Brodin, 1992: 538).

2.1.1. Oyuncak Kütüphanesinin Tanımı

Çocuk için, oynamak ve öğrenmek arasında bir ayrım yoktur. Oyun onların en birincil işidir. Fiziksel, zihinsel ve sosyal becerileri oyunla kazanır ve geliştirirler (Elliott, 2005: 6-7). Çoğu teorisyen oyunu, çocukların keşfetmek ve öğrenmek için kendi fırsatlarını yarattığı önemli bir çocukluk faaliyeti olduğunu düşünmektedir. Oyuncak kütüphaneleri, çocukların artan suç oranını azaltmak ve iyi olana yöneltmek için ortaya çıkmıştır. Çocuklarda sorumluluk, işbirliği, paylaşım ve mülkiyet haklarına saygı gibi iyi vatandaşlık değerleri kazanmayı sağlamıştır. Kütüphaneler, eğitimciler, polis memurları, iş adamları, dini ve sivil toplum kuruluşları tarafından, toplumun farklı kesimlerince desteklenmiştir. Mağazalarda satılmamış oyuncaklar, okullar ve sivil toplum kuruluşları tarafından bağışta bulunmuş, devlet daireleri ücretsiz alanlar sağlamıştır (Ozanne ve Ozanne, 2011: 264-265).

Oyuncak kütüphanelerinin temel felsefesi oyun, bu felsefenin en değerli araçları da oyuncaklardır. Oyuncak kütüphaneleri sayesinde çocukların gelişimleri çok yönlü olarak desteklenmekte, aileler oyun ve oyuncağın çocukların gelişimindeki önemi konusunda bilgilendirilmektedir. Oyuncak kütüphaneleri, çocukların ebeveynleri veya bakıcılarıyla gidebilecekleri kaliteli ve çeşitli oyuncakların bulunduğu (yapbozlar, legolar) kütüphane içerisinde arkadaşları ile oynayabilecekleri, diğer kütüphane

hizmetleri gibi (depozito karşılığında) ödünç alabilecekleri eğlenceli yerlerdir. Başka bir deyişle oyuncak kütüphaneleri çocukların gelişimsel özelliklerine ve eğitimsel ihtiyaçlarına yönelik olarak en uygun eğitici materyalleri ödünç verme yöntemiyle karşılayan, onlara rehberlik eden oyun ve oyuncak merkezidir. Oyuncak kütüphanesi, oyun ve oyun materyallerinin bulunduğu eğitilmiş bir oyuncak kütüphanecisinin denetimi ve yönetiminde bulunan oyun alanları olarak da tanımlanabilir (Dereobalı ve Sönmez, 2009: 81; <http://www.toylibrary.asn.au/>, 2016; Baillargeon, Filion ve Patrick, 2011).

Her oyuncak kütüphanesi bulunduğu ülkenin özel koşulları, ihtiyaçları, politik, ekonomik, sosyal ve kültürel gelişiminden etkilenir. Bazen oyuncak kütüphanesi bir bölgenin, bir topluluğun ya da bir bireyin yaratıcılığının ürünü olabilir. Oyuncak kütüphanesi, üyelerine oyun ve oyuncak ödünç alma imkânı sağlayan bir hizmettir. Bireyler, hayır kurumları, yerel, bölgesel veya ulusal hükümetler veya herhangi bir grup veya topluluk tarafından kurulabilir. Oyuncak kütüphanelerinin üyelerini, çocuklar, ebeveynler, büyükanne ve dedeler, çocuk bakıcıları, eğitimciler, okul çocukları, hasta çocuklar, oyuncak ve oyun ile ilgilenen diğer kişiler olabilir. Oyuncak kütüphaneleri, oyuncak ödünç vermeye ek olarak, kullanıcılara bilgi, rehberlik ve destek sunan bir topluluk kaynağı olarak hizmet etmektedir. Oyuncak kütüphaneleri, ırk, cinsiyet, yaş, engeli, dini, dili veya etnik kökeni dikkate alınmaksızın çocuklara hizmet eder (Bjorck-Akesson ve Brodin, 1992: 528-553).

2.1.2. Oyuncak Kütüphanesinin Kapsamı

Oyuncak kütüphaneleri, içinde oyuncakların yer aldığı çocukların ve ebeveynlerin bu oyuncakları ödünç alabildikleri yerlerdir. Oyuncak kütüphanelerinin kütüphane niteliği kazanmalarının en temel nedeni oyuncakların ödünç verilmesidir. Oyun, çocuğun gelişiminin en önemli yön belirleyicilerdendir. Oyuncak kütüphanelerinin de çocukları oyun oynamaya teşvik etmek gibi önemli bir amacı vardır. Oyuncak kütüphaneleri, çocukların yaş ve ruh sağlıklarına göre düzenlenmiş, kendi yaşlılarıyla sağlıklı iletişim kurabilecekleri ve aileleri ile vakit geçirebilecekleri eğlenceli-güvenli ortamlar olarak bilinmektedir. Oyun oynamak çocuğun en doğal hakkıdır. Çocuk psikolojisi ve eğitimi üzerinde yapılan uzun araştırmalar sonucunda oyunun, çocukların, fiziksel, zihinsel, öğrenme yönünden gelişmesi ve iyileşmesi için gereklidir. Özellikle

gelişmekte olan ülkelerde yetersiz ev kaynakları ve erken çocukluk hizmetleri, güvensiz konutlar, sınırlı alan, yetersiz halka açık oyun alanları, ebeveynlerin oyun geleneği eksikliği, aile parçalanma süreçleri çocukları olumsuz yönde etkilemektedir. Oyuncak kütüphaneleri bu çocuklara, informal eğitimin ayrılmaz bir parçası ve öğrenmenin mükemmel araçları olan oyuncularla vatandaşlık değerlerinde eğitim, psiko-sosyal sorunların önlenmesine yardımcı olmaktadır. Mahallenin kalbinde yer alan oyuncak kütüphaneleri, erken çocukluk programlarına erişimi olmayan çocuklar için alternatif ortamları oluşturmaktadır. Oyuncak kütüphaneleri, dezavantajlı toplulukların desteklenebilecekleri ve yönetilebileceklerini gösteren esnek ve nispeten ucuz altyapıya sahiptir (Ozanne ve Ballantine, 2010: 488; Baillargeon vd., 2011).

Oyuncak kütüphaneleri, oyuncakları paylaşmayı sağlamakta ve böylece yeni oyuncak tüketimini azaltma olanağı tanımaktadır. Özellikle küçük çocuklar sınırlı dikkat sürelerine sahip oldukları için, oyuncaklardan hızlı şekilde yorulurlar ve çok kısa sürede oyuncak tüketirler. Ebeveynlerin oyuncak kütüphanelerini kullanmalarının birçok sebebi vardır. Bunlar; çocukları için oyun olanaklarını artırmak, çocukların yeni oyuncaklar satın almalarını azaltmak ve becerilerinin geliştirilmesine yardımcı olmaktır. Aynı zamanda oyuncak kütüphanelerindeki temel yapı olan paylaşma, kişilerle dayanışma ve bağlanma hissi oluşturacaktır (Ozanne ve Ballantine, 2010: 486-487).

Tüm oyuncak kütüphanelerindeki ortak nokta, mesleki ya da gönüllü olarak ebeveynlere, çocuklara, topluma yararlı olmayı sağlamak ve oyun-oyuncak geliştirmektir. Çocuğun gelişiminin moderatörü olarak görülen oyuna çocukları teşvik etmek, oyuncak kütüphanelerinin en büyük amacıdır (Bjorck Akesson ve Brodin, 1992: 530). Oyuncak kütüphaneleri, çocukların sevdikleri ve çeşitli oyuncaklarla oynayabildikleri, arkadaş çevresi edinebildikleri, oyuncak seçiminde özgür oldukları, onların bireysellikleri ve hayal gücünü keşfetmelerine ve istediklerini seçmelerine izin verildiği güvenilir ortamlardır. Ailelerin çocuklarıyla yaşadığı zorlu oyuncak alım süreçlerinden kurtulmalarını, mağazalardaki reklamlardan ve Barbie gibi markalardan çocukların uzak tutulmasını, marka tutkusunun azaltılmasını ve maddi açıdan rahatlamalarını sağlar. Çocuklar için de daha kontrollü bir ortam sunar (L. Ozanne ve J. Ozanne, 2011: 268).

2.1.3. Oyuncak Kütüphanesi Türleri

Dünya genelinde çeşitli oyuncak kütüphaneleri türü vardır. Bunlardan en yaygın olarak bilinen oyuncak kütüphaneleri üç türdür; topluluk odaklı oyuncak kütüphaneleri (halk oyuncak kütüphaneleri), engelli / özel ihtiyaçları olan çocuklar için Lekotek (özel oyuncak kütüphaneleri / ilave-bütünleyici oyuncak kütüphanesi) ve kültürel ve sosyal destek (mahalle oyuncak kütüphanesi) oyuncak kütüphaneleridir. (Ozanne ve Balettini, 2010: 488). Domroese'ye göre ise iki önemli model vardır. Bunlar özel ihtiyaçlı çocuklar ve aileleri tarafından kullanılmak üzere geliştirilen “İsveç modeli” (Lekotek) ve bütün çocuklara hizmet edecek şekilde geliştirilen “İngiliz modeli” dir (Topluluk odaklı). Her oyuncak kütüphane sistemi, bulunduğu ülkenin özel koşullarının, kültürünün, ihtiyaçlarının etkisi altında kalmıştır (Kapellaka 1992: 54).

a. Halk Oyuncak Kütüphanesi (Community Oriented Toy Library)

Halk oyuncak kütüphanesi, topluluk temelli oyuncak kütüphanesi olarak da bilinmektedir. Kanada, ABD, İngiltere, Avustralya ve Finlandiya gibi ülkelerde yaygın olarak bulunmaktadır. Bu merkezlerde ailelere ve çocuklara danışmanlık hizmetiyle birlikte yapabilecekleri aktiviteler sunulmaktadır. Bu oyuncak kütüphanesi halk kütüphanelerinin bünyesinde oluşturulmakta ve oyuncakların temini, personeli, kataloglanması halk kütüphanesi tarafından gerçekleştirilmektedir. Kütüphane içerisinde aile grup toplantıları, atölye çalışmaları gibi hizmetler sunulmaktadır. Bu çalışmaların yapılmasında kütüphane personeli ile sivil toplum kuruluşları, gönüllü kişiler ve kurumlar etkin olarak görev almaktadır. Eğitici oyuncakların temini kütüphane tarafından sağlanmaktadır. Eğitici oyuncaklar, ihtiyaçları doğrultusunda ailelere, eğitimcilere ev ya da kurum ortamında kullanılmak üzere ödünç olarak verilebildiği gibi, kütüphanede yer alan oyun odalarında da kullanıma sunulabilmektedir. Çocuklara ödünç oyuncak sağlama hizmetinin yanında, ailelere, çocuk bakımı ve eğitimi, çocuk gelişimi, çocukların yaşlarına uygun oyun ve oyuncaklar hakkında bilgi, oyun ve oyuncak seçimi, seçilen oyuncakların kullanımı, bakımı, tamiri ile ilgili atölye çalışmaları, gibi hizmetler de sunulmaktadır (Yazıcı ve Yaşar, 2008: 178).

b. Bütünleyici Oyuncak Kütüphanesi (Supplemental Toy Library)

İlave oyuncak kütüphanesi olarak da bilinen, oyuncak kütüphanesi, hastanelere, sağlık merkezlerine, çocuk bakım merkezlerine ve okullara hizmet vermek amacıyla oluşturulan kütüphanedir. Şu an 21 ülkede faaliyet göstermektedir. Bu tür oyuncak kütüphaneleri, hastanelerde çocuk klinikleri, sağlık ocakları, çocuk bakım merkezleri veya okulların kütüphanelerine bağlı olarak hizmet sunmaktadır. Bu kütüphaneler daha çok özel gereksinimli (fiziksel, zihinsel, duyuşal, görsel engeli olan çocuklar) çocuklara yönelik hizmet sunmakta ve gelişim ihtiyaçlarına göre özel tasarlanmış ve üretilmiş oyuncakları içermektedir. Bu kütüphanede özellikle engelli çocukların ailelerinin ve eğitimcilerinin ödünç alabileceği, çocukların kullanımına göre uyarlanmış eğitici oyuncaklar yer almaktadır. Bu kütüphanede eğitim uzmanları tarafından kütüphanenin üyesi olan çocukların gelişim takipleri düzenli olarak tutulmaktadır. Çocuklar kütüphaneye, eğitim kurumları, terapistler, sağaltım uzmanları, hastaneler ve sağlık merkezleri tarafından yönlendirilmektedir. Ödünç alma olanağı sınırlıdır, oyuncaklar genelde ev ortamında kullanılmak üzere verilmekten ziyade merkezde, kullanılmak üzere ödünç alınabilmektedir (Yazıcı ve Yaşar, 2008: 179). Bütünleyici oyuncak kütüphaneleri ile benzer noktaları olan lekotek ve hastane oyuncak kütüphaneleri bütünleyici oyuncak kütüphanesi türünün alt başlığı olarak verilmiştir.

b.1. Lekotek Oyuncak Kütüphanesi

Lekotek hareketi İskandinav ülkelerinde 1960'lı yıllarda engelli çocukların aileleri tarafından başlatılmış ve önemli uluslararası etkileri olmuştur. Bu hareket 1980'lerde Amerika Birleşik Devletlerine yayılmış ve şu anda Ulusal Lekotek Merkezi (National Lekotek Center) 35 yerde faaliyet gösterir durumdadır. Ulusal Lekotek Merkezi, oyun ve oyuncak kullanımı için özel gereksinimleri olan çocukların yaşamlarını iyileştirmek için hizmet sağlayan kar amacı gütmeyen bir kuruluştur. Lekotek'in gelişimi 1986 yılında Engelli Bireylerin Eğitim Yasası (Individuals with Disabilities Education Act) ile birlikte erken çocukluk müdahalesi için fon sağlanması ve bu paranın bir kısmı oyuncak kütüphanelerinin finansmanında kullanılmasıyla yaygınlaşması artmıştır (L. Ozanne ve J. Ozanne, 2011: 265).

Lekotek terimi İsveççedir, lek kelimesi, oyun ve oyuncağı karşılarken, tek kelimesi kütüphane terimini karşılarmaktadır. Oyuncak kütüphanesi ve lekotek terimleri

bazen eş anlamlı olarak kullanılır, ancak ikisi arasında ayırım yapmak gereklidir. Lekotek sözcüğü kullanıldığında, genellikle engelli çocuklara sunulan hizmetleri kapsamaktadır. Oyuncak kütüphanesi ifadesi, oyuncak kütüphanecisi yönetiminde, çeşitli yaştaki çocuklara faydalı oyun ortamlarıyla, eğitici oyuncaların sunulduğu kütüphaneye atıfta bulunmaktadır. Bir ülkedeki oyuncak kütüphanelerinin yapısını tam olarak anlamak için sosyal refah sistemi, çocuk bakım sistemi, habilitasyon sistemi ve kültürü hakkında bilgi edinilmesi gereklidir. Lekotek konsepti, bebeklere, küçük çocuklara ve özel ihtiyaçları olan daha büyük çocuklara ve ailelerine yönelik hizmetleri içerir. Bu hizmetlerin yarısı engelli çocuklara, diğer yarısı da sağlıklı çocuklara sunulmaktadır. Yalnızca engelli çocuklar için hizmet sunan ülkelerde, uzmanlaşmış hizmetlerin daha genel hizmetler ile entegre edilmesi yönünde bir eğilim vardır. Kişiselleştirilmiş Aile Hizmet Planı (Individualized Family Service Plans / IFSP) kavramı, lekotekin çerçevesine oldukça uygundur. Lekotek, konsepti ortaya çıktığı tüm İskandinav ülkelerinde bulunur. Lekotek konseptini benimseyen diğer ülkeler arasında Japonya, Kore, Avustralya, Brezilya, İngiltere, Amerika Birleşik Devletleri, Kanada ve Fransa'da yer almaktadır (Bjorck-Akesson ve Brodin, 1992: 529- 536). Lekotek'in amacı engelli çocukların ailesi ve çevresine, uyum sağlamasına ve bütünleşmesine yardımcı olmak, fiziksel ve zihinsel yeteneklerini geliştirmelerini sağlamaktır. Lekotek konseptli oyuncak kütüphanelerinde oyun oturumlarında aileler, oyun uzmanları yardımı ile oyun yoluyla aile içi etkileşiminin kolaylaştırılması, çocuğun yeteneklerinin geliştirilmesi sağlanmaktadır.

Ağır fiziksel engelli çocuklar için bazı lekotek programları, çocuğun yeteneklerini en az fiziksel beceriyle çalıştıran oyuncağın sunmaktadır. Compuplay oyun ve oyuncak merkezi, engelli çocuklar için bilgisayar kullanımına dayalı eğitim programları sunan bir lekotek türüdür. Bu program özellikle engelli çocuklar için Ulusal Lekotek Merkezi tarafından tasarlanmıştır. Compuplay, fiziksel, bilişsel, iletişimsel ve duyuusal engelli çocukların ihtiyaçlarını karşılamak üzere tasarlanmıştır. Engelli çocuklar için bilgisayar, ifade, beceri geliştirme ve rekreasyonel faaliyet fırsatları sunar. Compuplay merkezinde çocuk ve ebeveyn bilgisayar sınıflarına girebilir, bilgisayarları ve yazılımı deneyebilir, daha sonra bunları ev kullanımı için ödünç alabilir. Bu merkezlerde verilen hizmetlerden bazıları; oyun oturumları, oyun grupları, ödünç oyuncak verme, adaptif ve

yardımcı teknoloji (iPads, Wii, Xbox Kinect), ebeveyn eğitimleridir (Bjorck-Akesson ve Brodin, 1992: 535-536).

Lekotek'in ülke çapında sunduğu ek programlardan bazıları şunlardır:

- Özel etkinlikler; saha gezileri, temalı partiler,
- CompuCamp; bilgisayar tabanlı yaz kampları,
- Ebeveyn destek grupları; tavsiye ve deneyim paylaşmak için ebeveynleri bir araya getirme,
- Ebeveyn eğitimi,
- Ebeveyn kaynak kütüphanesi; ebeveynlik ve oyun fikirleri, engellilik bilgileri vb. (<http://www.lekotek.org>, 3 Ocak 2018 tarihinde ulaşılmıştır)

AblePlay: Özel ihtiyaçları olan çocuklar için oyuncakları sınıflandırma ve değerlendirmelerini sağlayan lekotek tarafından geliştirilen bir veri tabanıdır. Aileler çeşitli engellilik kategorileri için uygun olan oyuncakları bulmak için AblePlay oyuncak veri tabanında arama yapabilirler. Kapsamlı AblePlay veri tabanı, oyuncak incelemeleri, eksiksiz oyuncak tanımlamaları, her bir engellilik kategorisi için benzersiz oyun fikirleri ve oyuncak için geliştirilen gelişim süreçlerini içerir. Çocukların büyüme ve öğrenmede ihtiyaç duydukları önemli gelişim becerilerini gösteren sekiz (8) kategoriyi içerir. Bunlar: Bilişsel, iletişimsel, duygusal, sosyal, duyuşsal, fiziksel, teknik ve uyumlu kategorileridir (<http://www.ableplay.org/reviews>, 3 Ocak 2017 tarihinde ulaşılmıştır).

Yukarıda geçen “Habilitasyon” terimi şunu ifade etmektedir; engellinin bireysel ve toplumsal ihtiyaçlarını karşılayabilmesini ve yaşamını bağımsız bir şekilde sürdürebilmesini sağlamayı amaçlayan fiziksel, sosyal, zihinsel ve mesleki beceriler kazandırmaya yönelik hizmetlerin tamamı (<http://tr.yenisehir.wikia.com/wiki/Habilitasyon>, 24 Kasım 2017 tarihinde ulaşılmıştır).

b.2. Hastane Oyuncak Kütüphanesi (Hospital Toy Library)

Hastanelerde uzun tedavi süreci geçiren çocukların hastane dışında oyun alanı bulamaması gibi sebeplerle hastane içerisinde çocuklara hizmet vermek amacı ile oluşturulmuş oyuncak kütüphanesidir. Hastane ya da toplumsal ortamlarda (örneğin çocuk bakım hizmetleri gibi) hasta olan çocukların refahı oyun sağlanması yolu ile desteklenebilir. Çocuğun bakım ve planında oyun ve uygun terapötik oyun stratejileri

yerleştirilmelidir ve çocuğun kabulünün yaşamsal ve rutin bir parçası olarak görülmelidir. Oyun bir çocuğun sağlıklı bir şekilde büyümesi ve geliştirilmesi için hayati önem taşıdığından, çocuklar tıbbi ve cerrahi prosedürlere girdiğinde oyuna erişimin sağlanmasının daha büyük önem taşıdığı kabul edilmelidir (http://itla-toylibraries.org/home/wp-content/uploads/2015/12/hospital_play.pdf, 5 Ocak 2018 tarihinde ulaşılmıştır).

Hastanede yapılan, acı veren tedaviler çocuğun ruhsal yönden yıpranmasına neden olur. Hasta çocuk annenin varlığından sonra, ikinci olarak oyun ve oyuncaklara ihtiyaç duyar. Oyun ve oyuncaklar hasta olan çocuğu hastane ortamından çıkarıp oyun dünyasına götürecektir. Oyun ve oyuncaklar hasta olan çocuklar için çok önemlidir. Sürekli yatmak zorunda olan çocuklar için oyun ortamının düzenlenmesi gerekir. Çocuk, oyuncaklarına kolay ulaşabilmelidir. Hastane oyuncak kütüphanesi, çocuğun diğer hastalarla daima aynı ortam içerisinde olmasını ve hastalığını düşünmesini engeller. Hastane oyuncak kütüphanesinde bu konuda uzman bir eğitimci bulundurulmalıdır. Oyun araç ve gereçleri çocuklara uygun ve eğlendirici olmalıdır (Akandere, 2004: 29-30).

Hastane oyuncak kütüphanesinin amaçları şu şekildedir (Melo ve Valle, 2011: 511-516;

- Çocuğun duygusal sağlığını korumak, oyun oynama ve arkadaş bulma fırsatları aracılığıyla mutlu olmalarını sağlamak,
- Hastane ortamı, çocukları yeni durumlara hazırlama temel fırsatlardan ve deneyimlerden mahrum bıraktığından, gelişimlerinin sürdürülmesine ve ilerlemesine izin vermek,
- İyileşmelerini desteklemek ve travmaları hafifletmek,
- Çocukları hasta olmanın pasif durumundan çekip alıp onları tedavi sırasında aktif hale getirmek,
- Çocukların kendilerini yalnız hissetmedikleri, hastalığa karşı korku ve endişelerini dile getirebildikleri muazzam yerler sunmak,
- Stres ve kaygı azaltılmış bir ortam oluşturmak,
- Çocuğun durumuna ve benlik saygısına kavuşmasına yardımcı olmak,
- Öfke ve hayal kırıklığı hisleri için bir çıkış sağlamak,

- Çocuğun hastane prosedürleri ve tedavisi için hazırlanmaları gereken duygusal ve somut bilgileri etkili bir şekilde öğrenebilmesi sayesinde, çocuğun tedavi ve hastalığı anlamasına yardımcı olmak,
- Değerlendirme ve teşhiste yardımcı olmak,
- İyileşmeyi ve rehabilitasyonu hızlandırmak.

Hastane oyuncak kütüphanelerinin amaçları arasında olan terapik (Tedavi edici) oyun Doğanay tarafından şöyle açıklanmıştır; oyun duyguların açık ifadesini güvenli bir hale getirmektedir. Çocuk için doğal olan oyun, gizli kalmış duyguların açığa çıkarılmasının en etkili yoludur. Çocuklar, oyun aracılığı ile duygularını açığa çıkarmayı öğrenebilirler. Erken çocukluk dönemi uzmanları çocuklarla ilişki kurarak onlara uyumlu bir bakım sağlayarak ve terapik oyun sayesinde sorunlu ailelerin çocuklarına yardımcı olmaktadır. Kısacası oyun, çocuğun eğitiminde en önemli etken olduğu gibi çocuk ruh hekiminin de etkili bir sağaltım aracıdır. Oyun yalnızca eğitsel açıdan değil, bununla birlikte çocuğun ruhsal sağlığı açısından da çocuk yaşamında çok önemli bir yer tutmaktadır (Doğanay, 1998: 5-6).

Yukarıda bahsedilen terapötik tedavi: bireyin kendini tehdit altında hissetmediği, kendini içtenlikle ifade edebildiği, destekleyici, geliştirici ve rahatlatıcı ortamda tedavi hizmeti sunmaktır. Terapötik tedavi programı insanların sağlıklı yaşamalarına yardımcı olmayı ve insanların kaliteli yaşam elde etmeleri üzerine odaklanmaktadır. Bireyin tam bir iyilik halini elde etmesi üzerine çalışır. Bireyin genel sağlığını oluşturan bedensel, zihinsel, duygusal, ruhsal ve sosyal bileşenleri dikkate alır. Terapötik tedavi, yaşlı, hasta, engelli ve bakıma muhtaç insanlara yardımcı olmak için tedavi, eğitim ve rekreasyon servislerini kullanır. Onların sağlığını, fonksiyonel yeteneklerini, özgürce yaşama ve yaşam kalitesini arttıran fırsatlar için onların boş zamanlarını efektif bir biçimde kullanmayı uygun görmektedir (<http://www.saglikterapi.org/tag/terapotik-rekreasyon/>, 2 Ocak 2018 tarihinde ulaşılmıştır).

c. Mahalle Oyuncak Kütüphanesi (Neighborhood Toy Library)

Mahalle oyuncak kütüphanesi, kültürel, sosyal, dinlenme ve eğlence merkezleridir. Bu oyuncak kütüphanesine İtalya, Fransa, İsviçre ve Belçika'da rastlanmaktadır. Mahalle oyuncak kütüphanesi, farklı yaştaki insanlar için sosyal ve kültürel toplantı yerleri sunmanın temel bir işlevine sahip olmaları ile dikkat çekmektedir. Oyunun

çocuğun gelişimi ve toplumdaki herkes için önemli olduğu ve geleneksel oyun ve oyuncaklar üzerinde durduğu ortamlardır. Oyuncak yapmakta bu programların bir parçasıdır. Geleneksel oyuncakları bir araya getirmek için gençler ve yaşlılar çeşitli konularda atölye çalışmalarına katılmak için toplanırlar. İnsanlarla yaratıcılık arasındaki farkların keşfi oyuncak kütüphanesi için bir odak noktasıdır. Ayrıca oyuncak kütüphanesinin işlevlerinden biri de sosyalleşecek ortamlar sunmasıdır. Oyuncak kütüphanesinde ticarileştirilmiş oyuncaklar yerine oyunun kültürel geleneklerine ve geleneksel oyun ve oyuncaklara odaklanmaktadır. Oyuncak kütüphanesi ayrıca festivaller ve sanatsal etkinlikler için uygun ortamlar sunar. Amacı geleneksel oyun ve oyuncak kültürünü keşfetmek ve zenginleştirmektir (Bjorck-Akesson ve Brodin, 1992: 537)

d. Kuşaklararası Oyuncak Kütüphanesi (Interogeneration Toy Library)

Kuşaklararası oyuncak kütüphanesi “Hadi Yeniden Oynayalım” sloganıyla 2013 yılında pilot proje olarak hayata geçirilmiştir. Bu oyuncak kütüphanesi kuşaklararası faaliyetleri geliştirmek için önerilerin sunulduğu ve katılımcılarının yararlandıkları mekânlardır. Bu proje çocukları ve yaşlıları oyun oluşturmak ve oyun oynamak için bir araya getirmektedir. Oyun araç olarak kabul edilmektedir. Oynanan oyunlarla çocuğun bilişsel, duyuşsal ve fiziksel yönlerinin gelişmesini sağlamak amaçlanırken, yaşlı insanların bilişsel, duyuşsal ve motor fonksiyonların kaybını azaltmayı amaçlamaktadır (Vieira, Sousa ve Radstake, 2016: 252). Bu oyuncak kütüphanesi farklı ülkelerde yaşlı oyuncak kütüphanesi olarak da bilinmektedir.

Yaşlı insanlara alternatif bir ortam sunan oyuncak kütüphanesi, yaşlı insanları oyuncakların ve oyunların değerini keşfetmeye teşvik etmeyi ummakta ve süreç içinde kendi sevdikleri oyuncakları keşfetmeyi sağlamayı amaçlamaktadır. Bu oyun deneyimi sayesinde, yaşlı insanları grup oyunlarında akran etkileşimini arttırmanın yanı sıra beyin fonksiyonlarının geliştirmeyi de amaçlamaktadır. Bilişsel bozukluklar ve zihinsel becerilerinde düşüşün gecikmesine ve böylece kaliteli bir yaşam sürdürmelerine yardımcı olur. Bu oyuncak kütüphanesi türüne Toy Library For The Elderly İntitution Hong Kong Lutheran Social Service’i örnek verilebilir (https://www.chinadailyasia.com/hknews/2016-04/29/content_15425548.html; <http://itla-toylibraries.org/home/join-us/>, 4 Ocak 2018 tarihinde ulaşılmıştır).

Gezici Oyuncak Kütüphanesi (Mobile Toy Library)

Gezici kütüphane ev merkezli çocuk bakım hizmetleri sunan kurumlara, sağlık merkezlerine, anaokullarına veya evlere gezici olarak hizmet veren kütüphanedir. İlk uygulamaları 1975 yılında Almanya’da görülmüştür. Kütüphane görevlileri, gönüllülerden oluşmaktadır. Oyuncaklar evlere haftalık olarak verilmektedir. Oyuncak kütüphanesinin uygulama yöntemleri arasında farklılıklar olsa da hepsindeki amaç; farklı dezavantajları nedeniyle eğitsel materyallerden yararlanamayan çocukların, gelişimsel ve eğitimsel olarak ihtiyaçlarının karşılanmasını desteklemektedir (Yazıcı ve Yaşar: 179).

Gezici oyuncak kütüphanesinin en iyi örneklerinden birisi Toyhouse Mobile’dir. İngiltere’nin Londra şehrinde bulunan kütüphane ilk olarak 1976 yılında Yetişkin Eğitim Enstitüsünün ev ziyareti düzenlemesi ile başlamıştır. Bugün Toyhouse Libraries Association Mobile Derneği adı altında birçok etkinlik ve faaliyetlerde bulunmaktadır (<http://www.toyhouse.org.uk>, 1 Ocak 2018 tarihinde ulaşılmıştır).

2.1.4. Oyuncak Kütüphanesinin Amaçları

WRP (Women Researchers in Play and Disability) raporuna göre bütün oyuncak kütüphanelerinin ortak amacı sağlıklı toplum ve kültür için çocuğun gelişiminde oyun ve oyuncağın önemini vurgulamaktır. Bu doğrultuda belirlenen özel amaçlar ise, çocuğun yaşına ve gelişimine uygun eğitim materyallerinin sağlamak, eğitimde fırsat eşitliğini sağlayacak ve dezavantajlı koşullarda yaşayan çocukların gelişimine destek olacak alternatif ortamlar sunmak, aynı zamanda çocuklara erken yaşlardan itibaren kütüphaneye gitme ve kullanma kültürünün kazandırılması yer almaktadır (Dereobalı ve Sönmez, 2009: 81).

Oyuncak kütüphanesinin amacı herhangi bir ayırım yapılmaksızın her çocuğa sağlıklı bir şekilde büyümesini ve gelişmesini sağlayacak oyuncaklar ile oyun oynama imkânı vermektir. Oyuncak kütüphanesinin bazı amaçları şöyle sıralanmıştır (Yılmaz ve Ekici, 2011: 548; IFLA, 2006: 5-6; Kamaraj, 2006: 231-232; Ozanne ve Ballatine, 2010: 486-488):

Genel amaçları;

- Oyunun önemini artırarak çocukların yaşamlarını zenginleştirmek,
- Yaşam boyu okur-yazarlık başarısına yol açmak için başarılı kütüphane hizmetlerini alışkanlık haline getirmek,
- Çocuklar yeni oyuncak alımlarını azaltmaya yardımcı olmak,
- Çocuklar arasındaki fırsat eşitliğini dengelemek,
- Özel eğitime ihtiyaç duyan çocukların oyun imkânlarının artması ve adapte olmalarını hazırlayıcı etki sunmak,
- Anne-baba, bakıcı, öğretmen ve terapistleri çocuk gelişimi yönünde bilgilendirmek,
- Çocukların gelişimini takip etmek.

Çocuklara yönelik amaçları;

- Çocukların oyuncak kullanımını artırarak oyununu kolaylaştırmak,
- Çocukların birlikte öğrenme ve paylaşma becerilerini artırmak,
- Çocukları yeni ve farklı oyuncaklarla tanıştırmak, onlar için özgür ortamlar hazırlamak,
- Çocuklarda sorumluluk bilincini geliştirmek ve zaman kavramını öğretmek,
- Çocukların zihinsel, fiziksel ve dil becerilerini geliştirmelerini desteklemek,
- Çocukların kendine güvenen ve yeterli bireyler olmaya teşvik etmek,
- Okula karşı duyulan korku ve güvensizlik duygularını gidermek.

Ailelere yönelik amaçları;

- Ailelerin anne-babalıkla ilgili becerilerini artırmaya yardımcı olmak ve çocuklarıyla daha fazla birlikte olmalarını sağlamak,
- Aileler için değerli bir buluşma yeri, tavsiyelerini paylaşmak ve başkalarına destek sağlamak için önemli bir sosyal işlev sunmak.

2.1.5. Oyuncak Kütüphanesinin Önemi

Günümüz itibarıyla bir milyardan fazla çocuk yaşamını kentlerde sürdürürken; UNICEF'in 2012 raporuna göre 2050 yılına gelindiğinde dünyadaki her 10 kişiden 7'si

kentlerde ve kasabalarda olacaktır. Özellikle az gelişmiş ve gelişmekte olan ülkelerde güvenli oyun alanları, park, bahçe vb. sosyal donatıları elinden alınan beton binaların arasında bırakılan çocuk, gerçekte oyun hakkı gasp edilmiş çocuktur. Evde fiziksel aktiviteleri kısıtlanmış koşma, atlama, oynama vb. etkinlikleri sokakta veya okulda yerine getiremeyen bir çocuk hak ihlali ile karşı karşıyadır (Küçükali, 2015: 2).

Bir ülkenin gelişmiş ülke seviyesinde olabilmesi ancak doğru ve bilinçli yetişmiş nesillerle gerçekleşir. Eğitim küçük yaşlardan itibaren özellikle çocuğun zihinsel gelişim evresinin en aktif olduğu dönemde başlar ve bu açıdan değerlendirilmesi çok önemlidir. Bu durum ancak çocuklara zihinsel, psikolojik ve sosyal yönden gelişimlerini destekleyecek ortamları sunmakla sağlanabilir. Oyuncak kütüphaneleri çocuklara aileleri ve arkadaşlarıyla oynayarak ve eğlenerek gelişimlerini sağlayabilecekleri, birçok çeşit oyuncaktan ücretsiz olarak yararlanabilecekleri, güvenilir ve alternatif oyun ortamları sunması dolayısıyla önemli bir yere sahiptir. Çocukların gelecek hayatlarında ihtiyaç duyacakları deneyim ve becerileri kazanmaları ve okul öncesi eğitimi destekleyici olması bakımından çok önemli bir yere sahiptir.

Oyuncak kütüphanesinin önemini çocuk ve aile perspektifinden ele alan Mayfield aşağıdaki gibi maddelendirilmiştir (Kamaraj, 2006: 230-231; Yılmaz, 2010: 2; Ozanne ve Ballatine, 2010: 489-491; L. Ozanne ve J. Ozanne, 2011: 270-273; Kamaraj, 2000: 179).

Çocuklar için;

- Sosyalleşme ve grupta davranış becerilerini artırması,
- Çocukların sahip oldukları oyuncak tipinden farklı oyuncaklara ve oyun imkânlarına kolayca ulaşabilmesi, bu sayede çeşitli beceri ve yeteneklerinin geliştirilmesi,
- Çocukların okula hazırlıkla ilgili deneyimlerine olumlu katkıda bulunması,
- Çocukta olumlu kişilik oluşturma ve geliştirmeye katkı sağlaması,
- Çocukların konuşma gelişimleri ve dil becerilerini geliştirmelerini desteklemesi,
- Çocuklara bilgiye/oyuncaklara erişim becerisi kazandırması,
- Çocukların her zaman iyi birer kütüphane kullanıcıları olmalarını sağlaması,

- Çocukların aritmetik ve mantıksal becerilerini geliştirmek, okuma-yazma gelişimlerini desteklemesi,
- Çocuğun sevdiği oyuncakları kütüphaneden ödünç almalarına imkân vermesi bu sayede kamu mallarına sahip çıkmayı ve paylaşmayı öğrenmesi,
- Çocukların psikolojik, fiziksel ve sosyal gelişimlerini desteklemesi,
- Sağlıklı bir toplum için oyun ve oyuncağın önemine dikkat çekmesi,

Aileler için;

- Anne-babanın çocuk gelişimi hakkında bilgi edinmesi,
- Oyunun önemi, oyuncakların nasıl kullanılacağına ilişkin fikir edinmesi,
- Çocuklar için oyuncak seçme ve oyuncaklara değer verme konusunda bilgilendirmesi,
- Ailelerin sosyalleşme becerilerini artırması,
- Evde çocukları ile birlikte daha çok oyun oynamalarını teşvik etmesi,
- Oyuncak alımını azaltarak ailelerin bütçelerine katkıda bulunmak üzerine etkisi vardır.

2.1.6. Oyuncak Kütüphanesi ve Çocuk Hakları

a) Dünyada ve Türkiye’de Çocuk Hakları

Çocukların ekonomik ve sosyal hakları yanında ihmal edilen ve sonradan ele alınan, gerçekte çocuğun ruhsal ve fiziksel gelişimini tamamlayabilmesi için birçok haktan çok daha önemli olan hak oyun hakkıdır. Zira oyun, her çocuğun temel gereksinimlerinden biridir. Bazı çocuklar yaşadıkları ülkenin veya bölgenin komşularının yetersiz olması nedeni ile oyun hakkından yeterince yararlanamamaktadır. Özellikle az gelişmiş ve gelişmekte olan ülkelerde güvenli oyun alanları, park, bahçe vb. sosyal donatıları elinden alınan, beton binalar arasında bırakılan bir çocuk, gerçekte oyun hakkı gasp edilmiş bir çocuktur. Evde fiziksel aktiviteleri kısıtlanmış, koşma, atlama, oynama vb. etkinlikleri sokakta ve okulda yerine getiremeyen çocuk hak ihlali ile karşı karşıyadır. Sanal âlemin uçsuz bucaksız oyunlarının içerisinde bırakılan veya tamamen uzak tutulan her çocuk, bir anlamda, korumasız bırakılmış oyun hakkından mahrum kalmış demektir (Küçükali, 2015: 74).

Birleşmiş Milletler Genel Kurulu tarafından 20 Kasım 1989 tarihinde benimsenen Çocuk Hakları Sözleşmesi 2 Eylül 1990 tarihinde yürürlüğe girmiştir. Türkiye, Çocuk Hakları Sözleşmesini 14 Ekim 1990'da imzalamıştır. UNICEF'in 2015 yılı raporunda yer alan, Birleşimi Milletler Çocuk Hakları Sözleşmesi'nin özellikle 6, 29, 31 ve 41. maddeleri çocukları hak sahibi bireyler olarak kabul eder ve özel koruma altına alır. Özellikle 31. ve 41. maddelerde çocuğun oyun oynama hakkına yer verilmiştir. Sözleşmenin söz konusu maddelerinin içeriği ise şu şekildedir:

Madde 6

1. Taraf Devletler, her çocuğun temel yaşama hakkına sahip olduğunu kabul ederler.
2. Fıkrası, Taraf Devletler, çocuğun hayatta kalması ve gelişmesi için mümkün olan azami çabayı gösterirler.

Madde 29

1. Taraf Devletler, çocuk eğitiminin aşağıdaki amaçlara yönelik olmasını kabul ederler;
 - a) Çocuğun kişiliğinin, yeteneklerinin, zihinsel ve bedensel yetilerinin mümkün olduğunca geliştirilmesi;

Madde 31

1. Taraf Devletler, çocuğun dinlenme, boş zaman değerlendirme, **oynama** ve yaşına uygun eğlence (etkinliklerinde) bulunma ve kültürel ve sanatsal yaşama serbestçe katılma hakkını tanırlar.
2. Taraf Devletler, çocuğun kültürel ve sanatsal yaşama tam olarak katılma hakkına saygı duyarak tanırlar ve özendirirler ve çocuklar için, boş zamanı değerlendirmeye, dinlenmeye, sanata ve kültüre ilişkin (etkinlikler) konusunda uygun ve eşit fırsatların sağlanmasını teşvik ederler.

Madde 41

Madde 31: Boş zamanlarımı değerlendirmem, oynamam, eğlenmem için çocuk

bahçeleri, çocuk kulüpleri, kitaplıklar, spor okulları açılır. Her çocuk böyle faaliyetlere özendirilir. Bunlardan yararlanmak hepimizin hakkıdır.

Madde 32: Ben çocuğum. Büyükler gibi bir işte çalışmam. Ben okula gider ve oynarım. Eğer çalışmak zorunda kalırsam yapacağım iş eğitimime engel olmamalı, sağlığımı bozmamalı, bende zararlı alışkanlıklar yaratmamalıdır.

UNICEF 2015'e göre, Türkiye çocuklarının oyun oynama hakları kısıtlıdır. Zira özellikle nüfus yoğunluğunun fazla olduğu kentsel bölgeler gürültülü ve kirlidir. Bu bölgelerde çocuklar için oyun alanları olmadığı gibi, yoğun trafik kazalara neden olmakta çocukların hareket alanı kısıtlanmaktadır. Yerel ve merkezi yönetimlerin yanlış kent planlamaları, uygunsuz imar planları nedeni ile çocukların fiziksel aktiviteleri olumsuz etkilenmekte dolaylı bir şekilde oyun hakları ellerinden alınmaktadır (Küçükali, 2015: 5).

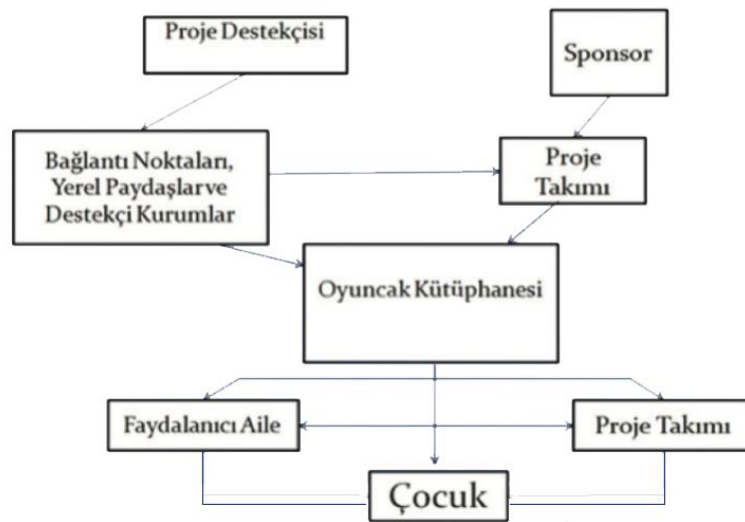
2.2. OYUNCAK KÜTÜPHANESİNİN YAPISI

Oyuncak kütüphaneleri buldukları yerlerde, hem ebeveynler hem de çocuklar için gelişme ve sosyalleşme fırsatı sunmaktadır. Oyuncak kütüphanesi, bünyesinde bulunan eğitici ve öğretici oyun ve oyun materyalleriyle çocuklara hayal güçlerini geliştirmelerine, kendilerini ifade etmelerine, zihinsel ve fiziksel yönden sağlıklı bireyler olarak yetişmelerine imkân sağlamaktadır. Erken yaşlardan itibaren edinilen oyuncak kütüphanesi alışkanlığı, ileriki hayatlarında, kütüphane kullanan araştıran ve merak eden bireylerin yetişmesine olanak sağlamış olacaktır.

2.2.1. Oyuncak Kütüphanesinin İşleyişi

Oyuncak kütüphanesinin işleyişi, genellikle işbirlikçilerin ortak hareket etmesi ile gerçekleştirilmektedir. Oyuncak kütüphanesinin işbirlikçileri; üniversiteler, belediyeler, anaokulları, toplumsal kuruluşlar veya gönüllüler olabilir. Amaç nitelikli, eğitici ve öğretici özelliği olan oyuncakların düşük gelirli ailelerin çocuklarıyla buluşturmak ve ailelere rehberlik hizmeti sunmaktır. Satın veya bağış yolu ile temin edilen oyuncaklar, temizlenmesi ve gerekli gruplandırmanın yapılmasının ardından, kataloglanarak kullanıcılarının hizmetine sunulmaktadır. Oyuncak kütüphanelerinin işleyişi verilirken Bursa'da bulunan ve çalışma sırasında incelenen Alipaşa Oyuncak Kütüphanesinin

işleyişi örnek alınmıştır. Oyuncak kütüphanesi 0-12 yaş arası çocuklara ve onların ebeveynlerine hizmet vermek için kurulmuştur. Oyuncak kütüphanesi Pazartesi ve Cumartesi günleri 9:30-17:30 saatleri arasında faaliyet göstermektedir. Ailelerin oyuncak kütüphanesinden oyuncak alabilmesi için kütüphaneye üye olmaları zorunludur, 0-6 yaş çocuklar üyelik için ebeveyn ve üyenin kimlik bilgileri, üyenin fotoğrafı; 7-12 yaş çocuklar için üyenin kimliği ve fotoğrafı gereklidir. Üyelik ücreti 20 TL'dir. Üyelik işlemlerinden sonra çocuk 15 gün süre ile en fazla 1 oyuncak ve 1 kitap ödünç alınabilmektedir. Erken getirilen oyuncak ve kitap yerine yeni bir oyuncak ve kitap ödünç alınabilmektedir. Geç getirilen oyuncaklar için gecikme ücreti ilk 15 gün için 5 TL olup sonraki her gün için 0.50 kuruştur. Oyuncakların bozuk ya da kırık getirilmesi durumunda tekrar oyuncak verilmez ve oyuncakın yenilik ve kullanım süresine göre ücreti üye aileden talep edilir. Oyuncaklar 2 kez geç getirildiğinde üyelik iptal edilir. Ancak 6 ay geçtikten sonra tekrar üyelik yapılabilir. Bu süre zarfında çocuk kütüphaneden ödünç oyuncak almadan yararlanmaya devam edebilmektedir. Oyuncak kütüphanesinde faydalanma sırasında 7 yaşından küçük çocukların kütüphaneye ailesi ile birlikte gelmesi zorunludur. Beraberinde 15 yaş üzerinde birinin eşlik etmesi gerekmektedir. Çocuklar oyun salonlarında 45 dakika ve okuma salonlarında 45 dakika olmak üzere kütüphane içerisinde toplam 1,5 saat vakit geçirebilir. Oyuncak kütüphanesine gün içerisinde bir kez giriş yapılabilmektedir.



Şekil 2.1. Oyuncak Kütüphanesi İşleyiş Şeması (Köycekaş ve Köycekaş, 2015: 304)

2.2.2. Oyuncak Kütüphanesinde Verilen Hizmetler

Birleşmiş Milletler Çocuk Hakları Sözleşmesi; yaş, ırk, cinsiyet, din, ulusal ve kültürel geçmiş, dil, toplumsal durum, kişisel beceri ve yeteneklere bakılmaksızın, çocukların bütün gizil güçlerinin gelişimi için bilgi, materyal ve programlara eşit koşullar altında, ücretsiz ve açık erişim hakkı olduğunu vurgular. Çocuklar diğer yetişkinler kadar ciddiye alınmalı ve verilen hizmetler bir o kadar ciddiyetle yapılmalıdır. Araştırmalara göre, alt ve orta gelir grubunda bulunmakta olan aileler çocukları için benzer amaçlara sahip olsalar da ellerindeki olanaklar yüzünden çocuklarının eğitimlerini desteklemede büyük farklılıklar göstermektedir. Oyuncak kütüphanesi farklı ekonomik çevreden gelen kaliteli oyuncaklar ve ortamlar sağlayarak bu eksikleri giderebilir (Yılmaz ve Ekici, 2011: 550; Yılmaz, 2008: 179).

Oyuncak kütüphanesi hizmetleri;

Oyuncak kütüphanesinde verilen hizmetler, çocuk kütüphanelerinde verilen hizmetlerle benzerlik göstermektedir. Aşağıda bahsedilen IFLA' nın yayınladığı çocuk kütüphanesi hizmetleri, oyuncak kütüphanesi hizmetlerine uyarlanmıştır. Verilen hizmetler aşağıdaki gibidir (International Federation of Library Associations and Institutions [IFLA] 2006: 4-7; Yılmaz, 2008: 172; Yılmaz, 2010: 10; Yılmaz ve Ekici, 2011: 550):

- Oyuncak kütüphanelerini, insan topluluklarının yoğun olarak bulunduğu alanlara yakın yerlerde kurmak,
- Aile içi öğrenme ve yaşam boyu öğrenme bağlamında, kullanıcıların oyuncak kütüphanesini engel gözetmeksizin, ücretsiz olarak herkesin erişebileceği durumda olmasını sağlamak,
- Kırsal bölgelerdeki çocukların kütüphane gereksinimleri için özel ilgi göstermek ve bunun için gezici kütüphane hizmeti sunmak,
- Konuşma, dinleme becerilerini güçlendirmek, okuma-yazmayı çocukların oyunlarının bir parçası yapmak,
- Çocukların ilgilerini çekecek ve zevk alacakları bir ortam oluşturmak,
- Çocuklara yönelik sosyal programlar ve atölye çalışmaları düzenlenmek,
- Kütüphane içerisinde ebeveynler için alanlar sunmak ve etkinlikler hakkında bilgilendirmek,

- Çocukların gelişim takiplerini yapmak, ailelere çocuk gelişimi ve eğitimi hakkında seminerler vermek.
- İki dilli aileleri, kendi dillerinde/kültürlerinde ve yeni çevreye uyum sağlama konusunda desteklemek,
- Oyun materyallerini çocukların erişebilecekleri şekilde yerleştirmek ve düzenlemek, çocukların kitap ve oyuncak kullanımını artırmak.

Oyuncak kütüphanesinde halkla ilişkiler;

Oyuncak kütüphaneleri çocukların gelişimine ve sosyal becerilerin kazandırılmasına yardımcı olmak için oyun ve oyuncak şenliği, sanatsal etkinlikler, drama, belirli gün ve haftalar etkinliği (19 Mayıs, 23 Nisan, Orman Haftası vb.) gibi çalışmalarla halkla ilişkiler hizmeti sunmaktadır. Oyuncak kütüphanelerinin tanıtımı ve çevredeki çocuklar tarafından bilinmesi kütüphanenin kullanımını açısından önemlidir. Kütüphanede halkla ilişkiler ile ilgilenen kişi kütüphanenin yapacak olduğu programların tanıtımı, ilanı, duyuruları, basın açıklamaları, broşürlerin hazırlanması vb. işlerden sorumludur. Oyuncak kütüphanelerinde ayrıca sosyal medya aracılığı ile yapılacak etkinliklere yer verilmelidir. Bu etkinliklere Ankara oyuncak kütüphanesi tarafından gerçekleştirilen ve gelenekselleştirilmeye çalışan Ankara oyun ve oyuncak festivali örnek verilebilir.

2.2.3. Oyuncak Kütüphanesi Mimarisi

Oyuncak kütüphaneleri çocuklar, aileleri ve bakıcıları için erişilebilir, cazip, güvenli yerler olmanın yanı sıra onları fiziksel olarak zorlamayan mekânlar olmalı ve çocuk dünyasına uygun tasarlanmalıdır. Mekân resim, pano vb. malzemelerle süslenmeli, çekici-rahat ortam yaratılmalıdır. Kütüphanelerde, çocukların erişimini kısıtlayıcı ve onlar için tehlike oluşturabilecek engeller yer almamalıdır. Kullanılacak, masa, sandalye ve rafların boyutu çocuklara uygun hazırlanmalıdır. Zemin oturmaya ve düşmelere uygun dizayn edilmelidir. Çocuklar için uygun tuvalet ve bebek bezi değiştirme olanaklarını içeren sıhhi alanlara sahip olmalıdır. Buna ilaveten, ebeveynlerin bebeklerini besleyebileceği bölümlerin olmasına da dikkat edilmelidir. Anne ve babaların çocuklarıyla birlikte oyun oynayabileceği ortamlar olmalı, anne-baba ve diğer insanların kullanması için ebeveyn kaynak odası oluşturulmalıdır. Danışma

masası, kütüphanenin merkezi bir yerine yerleştirilmelidir. Görevliler, çocuk ve ebeveynlere her an yardım edecek konumda olmalı, kütüphane çevresinde çocukların çıkıp hava alabilecekleri bahçe alanı ve oyun parkı gibi kısımlar yer almalıdır (Yılmaz, 2010: 8; IFLA, 2006: 7-8).

2.2.4. Oyuncak Kütüphanesi Dermesi

Oyuncak kütüphanesi kullanıcı grupları farklı özelliklere sahiptir. Bazıları çocuklara, yetişkinlere (anaokulları, kreşler) bazıları da belirli gruplara (engelliler vb.) yönelik hizmet vermektedirler. Oyuncak kütüphanelerinin kurulmasındaki en önemli hususlardan biri de kütüphanede yer alacak olan oyun ve oyuncakların belirlenmesidir. Oyun ve oyuncakların belirlenmesinde temel kriter, o kütüphaneden yararlanacak hedef kitlenin ihtiyaçlarına cevap vermesidir. Bunun için oyuncak kütüphanesinin kurulacağı bölgede öncelikle ailelere yönelik bir ihtiyaç belirleme çalışmasının yapılması gereklidir. Oyuncakların seçiminde eğitimsel özelliklerini, bulunduğu toplumun kültürel birikimini, sosyal ve ahlaki değerlerini yansıtması önemlidir. Ayrıca oyuncakların yapıldığı malzemeler, aynı oyuncaktan yeterli sayıda bulundurulması, oyuncakların tasarımı, dayanıklılığı ve güvenliğine de dikkat edilmelidir.

Kütüphane için oyuncakların seçimi sırasında referans kitapların okunması ve üretici firmaların en son yayınladıkları katalogların ayrıntılı olarak incelenmesi gereklidir. Oyuncaklar alındıktan sonra temel özelliklerinin ve kullanım alanlarının yer aldığı resimli kataloglama sistemiyle kütüphaneye kaydedilmelidir. Oyuncak kütüphanesi materyallerinin kataloglanmasında Türkiye’de YORDAM programı kullanılmaktadır. Oyuncakların kütüphane içinde yerleşimi ve depolanmasında literatürde altı farklı yöntem yer almaktadır. Bunlar oyuncakların özelliklerine göre tek tek ya da birlikte kullanılabilir. En çok tercih edilen sistem raf ve plastik kutulardır. Oyuncaklar oyuncağın özelliğine göre çeşitli (file, bez, kâğıt, plastik) torbalar içerisinde kullanıcıya ödünç verilmektedir. Oyuncakların sirkülasyonunda koleksiyonun boyutu ve kullanıcı sayıları önemlidir (Dereobalı ve Sönmez, 2009: 81).

Oyuncak kütüphanesindeki materyaller diğer kütüphanelerdeki gibi belirli ölçütlere göre sınıflandırılmaktadır. Bu ölçütler OMEP (Organisation Mondiale Pour L’Éducation Prescolaire) ve C.I.E.L.O (Coopération internationale pour les Équilibres

locaux) örgütlerinin işbirliği ile oluşturulmuştur. Dünya Uluslararası Okulöncesi Eğitimi Örgütü olan OMEP, 1948 yılından bu yana erken çocukluk eğitimi ve bakımı ile ilgili tüm alanlarda çalışan uluslararası, hükümet dışı ve kar amacı gütmeyen bir organizasyondur. OMEP halen 70'den fazla ülkede faaliyet göstermektedir. BM ve UNICEF'de özel statüye sahiptir. OMEP, çocuğun dünya çapında eğitim ve bakım haklarını savunur, kaliteli eğitim ve bakım faaliyetlerini destekler. Yerel Dengeler İçin Uluslararası İşbirliği olan C.I.E.L.O, 1995 yılında gelişmekte olan ülkelerin dezavantajlı bölgelerinde oyuncak kütüphaneleri oluşturmak için kurulmuştur. Bugün hala 10 gelişmekte olan ülkelerde 24 oyuncak kütüphanesiyle 38.650 kullanıcıya hizmet vermektedir (<http://www.worldomep.org>; <http://cielo.over-blog.org>, 1 Ocak 2018 tarihinde ulaşılmıştır).

Yurt dışındaki oyuncak kütüphanelerinde OMEP tarafından 1994-1996 yıllarında Latin Amerika'da ve Afrika'da C.I.E.L.O tarafından oluşturulan, ESAR sınıflama sistemi kullanılmaktadır. ESAR sınıflama sistemi; egzersiz, sembolik, yapım/mimari ve kurallı oyunların (Baillargeon vd., 2011).

ESAR Sınıflama Sistemi Denise Garon, Rolande Filion, Manon Doucet ile birlikte ve psikopedoglara danışılarak geliştirilmiştir. Sistem psikolojik analiz, sınıflandırma ve oyun alanlarının geliştirilmesine izin verir. 30'dan fazla ülkede çeşitli uygulamalardan edinilen tecrübelerle sistemin iyileştirilmiş ve evrensel olarak kullanılabilirliği mümkün olmuştur. 2015 Yılında son sürümü çıkan sitem oyunla ilgilenen ve uzman olmayan herkese yönelik olarak düzenlenmiştir. Bu sistem, oyunların ve oyuncakların somut örnekleri eşliğinde psikopedagojik tanımlayıcılardan ve psikolojik açıklamalardan oluşur. Bu psikolojik analiz, nesnelere, indekslemesine ve sınıflandırmasına izin vermektedir. ESAR'ın sınıflandırması, psikolojik ve belgesel teknikler üzerine yapılan araştırmalara dayanarak, her oyun nesnesinin, oyunun veya oyuncuğun gerektirdiği becerilere göre tanımlanmasını ve ilgi çekici nesnelere eleştirel bir bakış açısı getirilmesini mümkün kılar. İlk olarak Quebec'te kurulan ESAR Sistemi Daha sonra Fransa, Belçika, İspanya, Portekiz, İtalya gibi birçok ülkede kullanılmaya başlamıştır.

Oyuncaklar, oyun biçimine, genel davranışsal özelliklerine ve çocuk gelişimine uygun bilişsel, sosyal, dilsel ve duygusal perspektifler dikkate alınarak analiz edilir ve

sınıflandırmaları gerçekleştirilir. ESAR analiz sistemi, Fransızcadaki dört oyunun ilk harfini ifade eder.

Genel Başlıklar:

- A) Egzersiz Oyunu (Jeu d'Exercice)
- B) Sembolik oyun (Jeu Symbolique)
- C) Montaj Oyunu (Jeu d'Assemblage)
- D) Kurallar Oyunu (Jeu de Règles)

A) E = Egzersiz oyun (Jeu d'Exercice): Duyu ve motor egzersizi, düzenli ve tekrarlı vücut hareketlerini içeren oyunları kapsamaktadır. Bisiklet, boncuklu tel labirent, oyuncak araba, top gibi.

Alt Başlıklar:

- Ses duyu oyunu (Jeu sensoriel sonore)
- Görsel duyu oyunu (Jeu sensoriel visuel)
- Dokunmatik duyu oyunu (Jeu sensoriel tactile)
- Koku yapıcı duyu oyunu (Jeu sensoriel olfactif)
- Duyusal lezzet oyunu (Jeu sensoriel gustatif)
- Motor oyunu (Jeu moteur)
- Taşıma oyunu (Jeu de manipulation)
- Sanal Aksiyon-Reaksiyon Oyunu (Jeu d'action-réaction virtuel)

Örnek: Koku yapıcı duyu oyunu sınıflama ve kataloglama örneği

Koku Yapıcı Duyu Oyun (Jeu sensoriel olfactif):

Oyun Adı: Octopus

Tanım: Boyutlar: Genişlik: 34,3 cm Yükseklik: 33 cm Derinlik: 19,8 Bu ahtapot, kafanın üzerinde taşınması için birkaç kol ile donatılmıştır.

ESAR Psikolojik Analiz: Oyuncak ahtapot, müzikal olmaya ek olarak kokulu ve görsel olma özelliğine sahiptir. Oyuncak hafif vanilin kokusu ile kokuludur. Oyuncak kokusu ile koku almaya teşvik etmektedir. Buna ek olarak, her bir dokunaç, müzikal sesler öğrenmeye ve melodi çalmayı mümkün kılmaktadır. Çocuk oyuncakla tek başına ve yetişin desteğiyle oynayabilir.

ESAR tanımlayıcıları A'dan F'ye yönelik analizi:

A100 OYUN TÜRLERİ: EGZERSİZ OYUNLARI

A104 - Koku duyuşsal oyun (veya E-04)

A101 - Ses duyuşsal oyun

A102 - Görsel duyuşsal oyun

B100- BİLİŞSEL BECERİLER

B101 - Duyu-motor tekrarlama

B102 – Duyusal motor nedensellik

C100 FONKSİYONEL BECERİLERİ

C104 - Koku algılaması

C101 - İşitsel algı

C106 - Kavrama

D100 SOSYAL AKTİVİTELERİN TÜRLERİ

D101 - Bireysel oyun

DİL BECERİLERİ

E - Tanımlayıcı yok

F100 DAVRANIŞ ETKİNLİKLERİ

F101 - Farklılaştırma beni / hayır beni

F102 - Sosyal bir tepki olarak gülümseyin



Resim 2.1. Koku Yapıcı Duyu Oyun Octopus Oyuncağı

B) S = Sembolik Oyun (Jeu Symbolique): Nesneleri ve insanları taklit etme, role bürünme, senaryolar oluşturma, gerçekleri resim veya sembollerle temsil etme şeklinde oyundur. Kukla oyuncaklar, stetoskop, korsan gözlüğü ve şapkası, fil ve aslan vb. pelüş oyuncaklar gibi.

Alt Kategoriler

- Rol oynama (Jeu de rôle)
- Evreleme oyunu (Jeu de mise en scène)
- Grafik üretim seti 2 D (Jeu de production graphique 2 D)
- Üç boyutlu üretim oyunu (Jeu de production à trois dimensions)
- Sanal simülasyon oyunu (Jeu de simulation virtuel)

Örnek: Rol oynama oyun sınıflama ve kataloglama örneği

Rol Oynama (Jeu de rôle):

Oyuncak Adı: Carpentry case

Açıklaması: Yayıncı Uncredited: Théo Klein (Almanya), [2012?]. (Mini Bosch)

İçindekiler: 1 matkap, 4 cıvata, 4 somun, 1 çekiç, 1 testere, 2 dübel, 1 anahtar, 2 pano. Anahtar kelimeler; yapı, alet, ekipman, marangoz. 4 yaş ve üstü çocuklar için birden fazla oyuncuyla oynanabilir.

Oyunun Prensibi: Çocuk yapı faaliyetlerini tanıtan araç kutusu: vida, matkap, çivi ve montaj.

ESAR Psikolojik Analiz: Oyuncak çocuğu başka bir karaktere girmesine davet eder. Böylece günlük yaşantının bir karakterini oluşturmasına olanak tanır. Bu materyalin çocuğu manuel beceriyi geliştirmesine yöneltilir ve teşvik eder örneğin: inşaat (cıvatalı). Parça çeşitliliği yapı alanında çocuğun kelime dağarcığını genişletir. Oynarken büründüğü rolle ilgili duygularını dışa vurur, belirli özellikleri dener, taklit yeteneği gelişir. Diğer çocuklarla iletişime geçer.

ESAR tanımlayıcıları A'dan F'ye yönelik analizi:

200 OYUN OYUNLARININ TÜRÜ: SEMBOLİK OYUNU

A201 - Rol oyunu (veya S-01)
 B200 BİLİŞSEL BECERİLER
 B201 Taklit oyunu
 C200 FONKSİYONEL BECERİLERİ
 C202 Rol oyunu
 C203 Oyun üretme
 D100 SOSYAL AKTİVİTELERİN TÜRLERİ
 D102 Bireysel ve ilişkisel oyun
 E200 DİL BECERİLERİ
 E203 Materyal İsimleri
 E205 Sözlü anlatım
 E209 Sözlü dil bilinci
 F300 DAVRANIŞ ETKİNLİKLERİ
 F303 Sosyal tanımlama



Resim 2.2. Rol Oynama Oyun Carpentry Case Oyunağı

C) A = İnşaat oyun (Jeu d'Assemblage): Belirli bir hedefe ulaşmak için bir bütün oluşturmak üzere çeşitli öğeleri toplamak, birleştirmek, düzenlemek ve bir araya getirmek için oluşan oyundur. Legolar, eğitici oyuncak blokları, üç boyutlu bina seti gibi.

Alt Kategoriler

- 3 boyutlu bina seti (Jeu de construction à 3 dimensions)
- 2 boyutlu düzen oyunu (Jeu d'agencement à 2 dimensions)
- Bilimsel düzenleme oyunu (Jeu de montage scientifique)
- Sanal düzenleme oyunu (Jeu de montage virtuel)

Örnek: 3 Boyutlu bina seti, oyun sınıflama ve kataloglama örneği

3 Boyutlu Bina Seti (Jeu de construction à 3 dimensions):

Oyunun adı: Tubulo (Borucuk)

Tanıtım: 37 parça, tüp ve renkli tahtadan oluşan kutu. İmalatçı: Djeco. Tasarım: Frédo fabulo

ESAR Psikolojik Analizi: Tubulo, ahşaptan yapılmış farklı ebatlarda plakalar, silindirler ve çatlardan oluşan üç boyutlu bir bina setidir ve birleştirilmesi kolay parlak renkli kartonlardan oluşmaktadır. Malzeme çocuğun çok sevimli oyuncakları (araçlar, figür ya da bebekleri) içine alacak şekilde yapılar geliştirmesine olanak tanıyor ve birçok sözlü değişim yaratacak bir simgesel oyun haline getiriyor.

ESAR Tanımlayıcıları: A'dan B'ye kadar olan yönlerin analizi

A300 OYUNLARIN TÜRLERİ: KURUL KURULU

A301 - Bina Seti (veya A-01)

B400 BİLİŞSEL BECERİLER

B408 - Mekânsal ilişkiler

B411 - Somut mantık yürütme

C200 FONKSİYONEL BECERİLERİ

C204 - Anlamlı yaratıcılık

C201 – Taklit oyunu

D100 SOSYAL AKTİVİTELERİN TÜRLERİ

D102 - Bireysel ve ilişkisel oyun

E200 DİL BECERİLERİ

E205 - Sözlü anlatım

F400 DAVRANIŞ ETKİNLİKLERİ

F402 - Sosyal tanınma



Resim 2.3. 3 Boyutlu Bina Seti Tubulo Oyunağı

D) R = Kurallı oyun (Jeu de Règles): Belirli bir koda sahip oyunlar ve oyuncular tarafından kabul edilen kurallarla uymanın olduğı oyunlardır. Yuvarlanan toptan kaç, tahta askerler, bilmece oyunu, satranç gibi.

Alt Kategoriler

- Birlik oyunu (Jeu d'association) (Gouggy kat oyunu)
- Sıra oyunu (Jeu de séquence)
- Devre ve kurs oyunu (Jeu de circuit et de parcours)
- Beceri oyunu (Jeu d'adresse)
- Spor oyunu ve motor (Jeu sportif et moteur)
- Strateji oyunu (Jeu de stratégie)
- Şans oyunu (Jeu de hasard)
- Bilgi yarışması (Jeu questionnaire)
- Matematiksel oyunu (Jeu mathématique)
- Dil ve ifade oyunu (Jeu de langage et d'expression)
- Bulmaca oyunu (Jeu d'énigme)
- Sanal Kural Seti (Jeu de Règles virtuel) (<http://www.systeme-esar.org/index.php?id=25287>, 1 Ocak 2018 tarihinde ulaşılmıştır).

Yukarıda yurt dışında oyuncak kütüphanelerinde kullanılan ve oyuncakların detaylı bir şekilde kataloglamasına ve sınıflanmasına imkân sağlayan ESAR Sınıflama Sisteminden bahsedilmiştir. Türkiye'de incelenen oyuncak kütüphanelerinde oyuncakların kataloglaması ve sınıflanmasında herhangi bir standart bulunmamaktadır ve ideal bir kütüphane hizmeti sunulmamaktadır. Oyuncaklar, çocukların yaşlarına ve

oyuncakların özelliklerine göre raflara dizilmiştir. Oyuncaklar YORDAM kataloglama programında kataloglanırken oyuncakın ismi, parça sayısı, hangi yaş aralığına uygun olduğu bilgileri girilmektedir. Her iki oyuncak kütüphanesinde oyuncak dermesi yeterli değildir ve oyuncakların belirli bir kısmı ödünç olarak verilmektedir. Oyuncaklar ödünç odasından kullanıcılar tarafından seçilmektedir.

İncelenen oyuncak kütüphanelerinden oyuncak dermesi oluşturulurken kullanılan oyuncak markaları hakkında bilgi edinilememiştir. Bergama Oyuncak Kütüphanesi çalışanı çocukları zekâ yönünden geliştirecek oyuncakları yurt dışından temin ettikleri fakat katalog kayıtları yapılmadığı için henüz ödünç verilmediğini belirtmiştir.

Oyuncak kütüphanelerinde oyuncak dermesi oluşturulurken kullanılabilecek altı oyuncak markası öneri olarak aşağıda belirtilmiştir:

- Mothercare
- Playskoll
- Fisher-Price
- Chicco
- Tiny love
- Tomy

Oyuncak Kütüphanesi Koleksiyon Seçiminde Dikkat Edilmesi Gereken Hususlar

Oyuncaklar çocuğu zihinsel ve fiziksel yönden geliştiren aynı zamanda eğlendiren ve zevk almalarını sağlayan eğitici materyallerdir. Çocukların kendilerini tanımalarında, yaşadıkları hayata adapte olup, anlamalarında oyun ve oyuncakların önemi büyüktür. Çocuk için oyun ve oyuncakın önemi kadar oyuncak seçimi de önemlidir. Çocukların yeteneklerini ortaya çıkartacak oyuncaklar bir eğitim işlevi görebilir ve oyuncak seçiminde özellikle buna dikkat edilmelidir. Gelişim evreleri boyunca her çocuk oyun oynamaya ve oyuncakla büyük gereksinim duyar. Üstelik bu gelişimin sağlıklı tamamlanabilmesi hayati önem taşır. Her yaş ve cinsiyetteki çocuk açısından doğru oyuncaklarla oyun oynamanın ciddi yararlar sağladığı bilinmektedir (<http://cankardes-kres.com/>, 31 Ocak 2016 tarihinde ulaşılmıştır).

Oyuncak kütüphanesi dermesinde yer alacak oyun ve oyuncaklar aşağıdaki kriterler dikkate alınarak seçilmelidir (Egemen vd., 2004: 40-42):

- Oyuncak çocukta merak uyandırmalı, kasları çalıştırmalı, girişimciliği ve düşünme gücünü artırmalı, çocuğu problem çözmeye yönlendirmelidir.
- Oyuncak seçiminde en öncelikli etken çocuğun yaşı olmalıdır.
- Basit ama eğlendirici oyuncaklarla, yaratıcı ve aktif bir uyarı olanağı sağlanmalıdır.
- Oyuncak parçaları sağlam ve zorlamalara dayanıklı olmalı; kenarları, çıkıntıları fiziksel yaralanmaları en aza indirecek şekilde tasarlanmalıdır.
- Oyuncaklar ve parçaları boğulma riski taşımamalı; üç yaşından küçük çocukların kullanacağı oyuncakların parçaları yutulacak boyutta olmamalıdır.
- Oyuncaklar yanmaya neden olabilecek durumlar oluşturabileceğinden kolay tutuşmayan, yavaş yanan maddelerden oluşmalıdır.
- Oyuncak yutma, soluma ya da mukozal temas durumunda yaralanma oluşturmayacak bir maddeden üretilmelidir.
- Oyuncaklardaki elektriksel gerilim 24 voltu geçmemelidir. Radyoaktif maddeler ise sağlığa zararlı olacak şekilde yapıya katılmamalıdır.
- Oyuncaklar çocukların psikolojisine uygun üretilmeli, şiddete ve cinselliğe yönelten yapıda olmamalıdır.

2.2.5. Oyuncak Kütüphanesi Bütçesi

Çocuklar geleceğimizi ve geçmişimizi emanet edeceğimiz en değerli varlıklarımızdır. Elimizdeki bu hazinelerin kıymetini bilmek, en iyi şekilde kendilerini geliştirmeleri için gerekli olan maddi kaynak ayrılmalıdır. Oyuncak kütüphaneleri; hayırsever organizasyonlar veya kâr amacı gütmeyen dernekler, yerel yönetimler (belediyeler), devlet okulları ve devlet kütüphaneleri tarafından devlet-özel sektör kaynaklı olarak desteklenmektedir (Kamaraj, 2000: 180).

Oyuncak kütüphanesi bütçesi aşağıdaki kaynaklar sağlanarak oluşturulabilir (Yılmaz ve Ekici, 2011: 548):

- Devlet destekleri (özel programlar ve yeni girişimler için)
- Kültürel etkinlikler (müzik, dans, drama, sanat, tarihsel ve etnik sunumlar için)

- Yayınevleri (yazar ve çizer ziyaretleri ve diğer hediyeler için)
- Sponsorluk (belirli etkinlikleri desteklemek için yerel işletmeler ve gönüllü kuruluşlar)
- Sivil toplum kuruluşları
- Diğer kaynaklardan elde edilen fonlar

2.2.6. Oyuncak Kütüphanesi Kullanıcıları

Oyuncak kütüphanelerinden okul öncesi dönem ve ilkokula giden çocuklar yararlanma imkânına sahiptir, özellikle bebeklikten okul yaşına kadar olan dönemdeki (0-6 yaş / 0-72 ay grubu) çocuklar asıl kullanıcı grubunu oluşturmaktadır. Oyuncak kütüphanelerinden ayrıca yetişkin aile üyeleri, bakıcılar ve diğer üyeler yararlanabilirler. Çoğu oyuncak kütüphanesi okul öncesi dönemdeki çocuklara hitap etmektedir; ancak bazı oyuncak kütüphaneleri daha büyük çocukları kapsayacak şekilde çalışma alanlarını genişletmişlerdir (Ozanne ve Balettini, 2010: 488).

Çocuk kütüphaneleri kullanıcıları ile oyuncak kütüphaneleri kullanıcıları arasında benzerlikler görülmektedir. Oyuncak kütüphaneleri kullanıcı grupları tanımlanırken IFLA'nın çocuk kütüphaneleri rehberinden de yararlanılmıştır. Çocuk ve oyuncak kütüphanesi kullanıcıları aşağıdaki gibi sıralanmıştır (Yılmaz ve Ekici, 2011: 547):

- Bebekler ve küçük çocuklar, (3 yaş altı)
- Okul öncesi çocuklar, (3-6 yaş)
- 13 yaşına kadar olan okul çocukları, (7-13 yaş)
- Özel gereksinimi olan gruplar, (Fiziksel engelli, otizm, down sendromlu, Atrial Septal Defekt (ASD), görme kaybı olan çocuklar gibi)
- Ebeveynler ve diğer aile üyeleri,
- Bakıcılar (Çocuk bakıcıları, gündüz bakım personeli gibi),
- Öğreticiler
- Sağlık uzmanları
- Çocuklar, oyun ve oyuncak alanında çalışan diğer yetişkinler

2.2.7. Oyuncak Kütüphanesi Personeli

Etkin ve profesyonelce çalışan oyuncak kütüphaneleri eğitilmiş ve idealist oyuncak kütüphanecilerine gereksinim duymaktadır. Mayfield (1993) oyuncak kütüphanecilerinde bulunması gereken özellikleri şöyle sıralamaktadır:

- Çocuk psikolojisi ve gelişimi konusunda eğitilmiş,
- Çocukla iletişim kurabilen,
- Çocuklara karşı sabırlı ve hoşgörülü,
- Çocukları sevmeli,
- Çocuğun doğumundan üç yaşına kadar okur-yazarlık konusunda bilgili,
- Nitelikli çocuk edebiyatına aşina,
- Bebeklerin ve çocukların sosyal iletişimi için yaratıcı düşünceye sahip,
- Çocuklara, ailelerine, bakıcılarına yönelik en iyi ortamın oluşturulması için planlama yapman ve iletişim kurabilen,
- Engelli kullanıcıların gereksinimi olan hizmeti sunabilmek için bu konuda eğitim almış,
- Çok kültürlülük/kültürler arası iletişim konularında beceri ve yetkinliklere sahip olmalıdır.

Oyuncak kütüphanesi personeli, okul öncesi eğitimcisi ya da özel eğitim alanlarından olmasının yanı sıra, bilgi ve belge yönetimi mezunu, psikologlar, ergoterapistler, sosyal hizmet uzmanı, gönüllü çalışanlardan biri olabilir (Kamaraj, 2000: 179; IFLA, 2006: 14-15; Yılmaz, 2008: 182; Yılmaz, 2010: 6; Yılmaz ve Ekici, 2011: 551, Kapellaka, 1992: 55).

2.3. OYUNCAK KÜTÜPHANESİ DÜNYADAKİ VE TÜRKİYE'DEKİ GELİŞİMİ

2.3.1. Oyuncak Kütüphanesinin Dünyadaki Gelişimi

Oyuncak kütüphaneleri ilk olarak 1930'larda gençlerin suç oranının artması üzerine Büyük Buhran (Great Depression), ekonomik zorluklar döneminde ortaya çıkmıştır (L. Ozanne ve J. Ozanne, 2011: 265). O yıllarda yaşanan ekonomik krizlerden dolayı

oyuncak alamayan alt sosyo-kültürel seviyedeki ailelerin çocuklarına yönelik olarak hizmete sunulmuş olan bu toplumsal hizmet kurumları, 1960'larda İsveç'te lekoteks adında kurulmuş daha sonrada Avrupa'nın diğer gelişmiş ülkelerinde özel gereksinimli çocukların eğitimlerine destek vermek amacıyla yayılmaya başlamıştır. 1984'de Norveç ve Danimarka'da 1967'de İngiltere'de, daha sonraları Avustralya, Japonya ve Kore gibi diğer ülkelerde de dezavantajlı çocuklar ve özel gereksinimli olan çocuklara yönelik olarak karma yöntemlerle uygulamaların devam ettiği görülmektedir (Bjorck-Akesson ve Brodin, 1992: 98; Yazıcı ve Yaşar, 2008: 178).



Tablo 2.1. Oyuncak Kütüphanelerinin Dünyadaki Gelişimi (Kamaraj, 2006: 232)

Ülke Adı	Oyuncak Kütüphanesinin İlk Açıldığı Yıl
Amerika Birleşik Devletleri	1935
İsveç	1963
İngiltere	1967
Norveç	1969
Avustralya	1971
Hollanda	1973
İsviçre	1972
Kanada	1970
Hırvatistan	1976
Japonya	1981
Kore	1983
Nijerya	1986
Rusya	1992
Güney Afrika	1993
Hindistan	1993
İsrail	1994
Türkiye	2004

Yukarıdaki tabloda görüldüğü gibi, oyuncak kütüphaneleri 1935 yılından itibaren, başta ABD olmak üzere çeşitli ülkelerde açılmaya başlanmıştır. Türkiye’de temelleri 1999 yılında atılmış olan oyuncak kütüphanesi ilk olarak 2004 yılında Düzce’de açılmıştır. Yakın tarihlerde, İzmir, İstanbul, Ordu, Bursa, Adıyaman, Amasya ve Eskişehir gibi birçok ilde açılmıştır.

Tablo 2.2. Bazı Ülkelerdeki Oyuncak Kütüphaneleri Sayısı (Kırman ve Çetin, 2016: 254)


Ülke	Oyuncak Kütüphanesi Sayısı
Avustralya	600
Belçika	13
Kanada	300
Çin	8
Danimarka	40
Finlandiya	307
Filipin	190
Fransa	500
Gana	1
İngiltere	1100
Hong Kong	10
İzlanda	4
Hindistan	10
İtalya	50
Japonya	360
Kore	1
Yeni Zelanda	220
Norveç	200
Güney Afrika	18
İsveç	75
İsviçre	260
ABD	350
Zimbabve	3
Türkiye	28

Dünyadan Oyuncak Kütüphanesi Örnekleri:

Collingwood Toy Library: Avustralya'nın Yarra Şehri'nde Victoria Park Topluluk Merkezinin zemin katında bulunan oyuncak kütüphanesi 1992 yılında açılmıştır. Kar amacı gütmeyen bir kuruluş olan oyuncak kütüphanesi, 25 yıldır hizmet

vermektedir. Halen 400 aileye hizmet veren kütüphane, dermesinde 3200'den fazla oyuncak bulundurmaktadır. Aileler için gayri resmi bir buluşma yeri olan oyuncak kütüphanesi, aileleri oyuncağın eğitimsel değeri hakkında bilgilendirmekte, oyuncak alımını azaltarak paradan tasarruf edilmesini sağlamaktadır. Aynı zamanda sosyal izolasyona yardımcı olmayı hedeflemektedir. Oyuncak dermesini sürekli yenileyen oyuncak kütüphanesi, işletme masraflarını, üyelik ücretleri, bağış ve hibeler yoluyla karşılamaktadır. Kullanıcılar, yıllık 80\$ karşılığında bir çocuk için iki hafta süreyle üç oyuncak ödünç alabilirken, 90\$ karşılığında, iki çocuk için iki hafta süreyle çocuk başına üç oyuncak ödünç alabilirler. İmtiyaz sahibi kullanıcılar ise çocuklar için yıllık 20\$ karşılığında, iki hafta boyunca çocuk başına üç oyuncak ödünç alınabilir. Ödünç alınan oyuncaklar, oyuncak kütüphanesinin web sitesi aracılığıyla değiştirilebilir ve tekrar oyuncak ödünç alınabilir. Oyuncak kütüphanesi, kütüphaneyi kullanmak isteyen bütün ailelere açıktır. Pazar ve pazartesi günleri kapalı olan kütüphane, hafta içi salı, çarşamba, perşembe günleri 9:30-12:00 saatleri arasında açıkken, cuma günleri 9:30-17:00, cumartesi günleri 9:30-14:00 saatleri arasında açıktır. Collingwood Oyuncak kütüphanesi tür olarak mahalle oyuncak kütüphanesine uymaktadır (https://www.facebook.com/pg/collingwoodtoylibrary/about/?ref=page_internal; <https://www.collingwoodtoylibrary.net.au/toys>, 1 Ocak 2018 tarihinde ulaşılmıştır).

P390: 3 Layer 'Look Inside' Puzzle - Plane



<p>Key data</p> <p>Category: P - Puzzles</p> <p>Location: 1 (In library)</p> <p>Age range: 4+</p> <p>Number of pieces: 26</p> <p>Number of unique pieces: 3</p>	<p>Pieces</p> <p>24 cardboard pieces</p> <p>1 board</p> <p>1 raeco bag</p>	<p>Miscellaneous</p> <p>Public comments:</p> <p>Alerts and warnings</p>
---	---	--

Resim 2.4. Collingwood Oyuncak Kütüphanesi Oyuncak Katalog Örneği

Lewisham Toy Library: İngiltere'nin Londra şehrinde bulunan oyuncak kütüphanesi, 1972 yılında açılmıştır. Oyuncak kütüphanesi, çocukların yaş ve gelişim

alanlarına uygun oyun ve oyun materyalleri sunmak, çocukların diğer kültürleri tanımasını sağlamak, pil alımını ve plastıklere bağımlılığı azaltmak, tüketiciliği ve oyuncak alımını azaltmak bu sayede aile bütçesine katkı sağlamak, çocukların oyun geliştirmesine yardımcı olmak gibi amaçlarla hizmet sunmaktadır. Halen 400'den fazla üyesi bulunan kütüphane, dermesinde 2000'den fazla oyuncak bulundurmaktadır. Oyuncakların seçimi gerçekleştirilirken, oyuncağın eğitici olmasına, çocukların becerilerini gelişmesine yardımcı olan ve keyif almalarını sağlayan oyuncaklar tercih edilmektedir. Ayrıca kütüphaneye özel eğitime ihtiyaç duyan çocuklara yönelik olarak oyuncak temini de yapılmaktadır. Oyuncak kütüphanesi bütçesini bağış ve hibe yolu ile karşılamaktadır. Kütüphanenin web sayfasında bağış toplamak için bağlantılar yer almaktadır. Oyuncak kütüphanesi çarşamba, cuma ve cumartesi günleri 10:00-15:00 saatleri arasında hizmet vermektedir. Aileler çocukları için bir hafta süre ile 2.50£ karşılığında bir oyuncak alma hakkına sahiptirler. Oyuncak kütüphanesi, 8 yaşına kadar olan çocuklara ve hizmet sunmaktadır. Lewisham Oyuncak kütüphanesi tür olarak bütünleyici oyuncak kütüphanesi türüne uymaktadır (<http://lewishamtoylibrary.org.uk>; https://www.facebook.com/pg/lewishamtoylibrary/about/?ref=page_internal, 1 Ocak 2018 tarihinde ulaşılmıştır).

Marion Library (Cove Civic Centre / Park Holme Library): Avustralya'da bulunan Marion Halk Kütüphanesine bağlı olarak faaliyet gösteren Cove Civic Centre / Park Holme Library oyuncak kütüphaneleri, 12 yaşına kadar olan çocuklara hizmet sunmaktadır. Oyuncak kütüphanesi, çocuklara, ailelerine, bakıcılara hizmet vermektedir. Kütüphane 9:00-20:00 çalışma saatleri içerisinde hizmet vermektedir. Bireysel üyelikte, yıllık 20\$'a iki hafta süreyle ve iki oyuncak ödünç alınabilirken, aileyle üyelikte yıllık 30\$'a iki hafta süreyle, altı oyuncak ödünç alınabilir. İmtiyaz sahibi kişiler bireysel 13\$'a ve aileyle birlikte 22\$'a iki hafta boyunca iki oyuncak ödünç alınabilir. Ödünç alınan oyuncakların iki defa yenilenme hakkı vardır. Oyuncakların katalog kayıtlarına Marion Halk Kütüphanesi çevrim içi kataloğundan erişim sağlanmaktadır. Oyuncaklar; hayal edici oyun, inşaat oyunu, bulmacalar, masa oyunları, toddlers oyuncakları olarak sınıflandırılmıştır. Cove Civic Centre / Park Holme Library Oyuncak Kütüphaneleri tür olarak halk oyuncak kütüphanesi türüne uymaktadır (<https://www.marion.sa.gov.au/toy-library>, 1 Ocak 2018 tarihinde ulaşılmıştır). Örnek oyuncak katalog kayıtlarına ve sınıflandırılmasına linkten erişim sağlanabilir

Katalog Erişim Linki: https://onecard.network/client/en_AU/marion/

Details for Cars 2 world grand prix (Marion) [toy].



Title: Cars 2 world grand prix (Marion) [toy].
Electronic Access: Click to view photo
Format: 
Subject Term: Toys -- Construction.
Physical Description: 24 pieces
Publication Date: 2011
Publication Information: [Place of publication not identified] : LEGO, 2011.
General Note:
 Age: 2-5 years.

Select an Action ▼

Available: 0

No. of Copies	Library	Material Type	Shelf Location	Shelf Number	Item Barcode	Status
1	Marion Libraries-Hallett Cove	Toys / Games - No Holds	Toys and Games	616	C0507098897	Due 25/01/18

Resim 2.5. Marion Halk Kütüphanesi, Oyuncak Katalog Örneği

Noah's Ark Toy Library (For Children With Special Needs Inc):

Avustralya'da bulunan oyuncak kütüphanesi, özel ihtiyaçları olan çocukların ebeveynleri ve profesyoneller tarafından 1976 yılında kurulmuştur. Noah's Ark'ın kütüphanesinde 2.000'den fazla oyuncak bulunmaktadır. Oyuncakların çoğu, özel ihtiyaçları olan çocuklar için özel olarak tasarlanmıştır. Kullanıcıların çoğu erken müdahale programına, uzman terapi oturumuna, konuşma patoloğu uzman eğitime katılmaktadır. Oyuncak kütüphanesi, yeni doğan ve 10 yaşına kadar olan çocuklar için hizmet sunmaktadır. Kütüphane pazartesi, çarşamba, perşembe, cumartesi günleri 10:00-12:30 saatleri arasında hizmet vermektedir. Üyelik ücreti aileler için 60\$, gruplar için 100\$'dır. Çocuklar ihtiyaçlarına göre farklı kategorilerde 9 farklı oyuncak ödünç alabilirler. Oyuncakların ödünç süresi 30 gündür. Noah's Ark Oyuncak Kütüphanesi tür olarak bütünleyici oyuncak kütüphanesi türlerinden lekotek türüne uymaktadır. (<http://www.toys4specialneeds.org.au>, 1 Ocak 2018 tarihinde ulaşılmıştır).

2.3.2. Oyuncak Kütüphanesi Politikaları

Genel olarak dünyadaki bütün toplumlar çocukların oyun oynama hakkını temel

hak olarak kabul eder. Kamu politikaları ve kanunları uzun zamandan beri çeşitli finansal ve maddi kaynaklar sağlayarak oyuna teşvik etmeyi amaçlamışlardır. Oyuncak kütüphaneleri, halk kütüphanelerine benzer şekilde ailelerin ödünç oyuncak alabildikleri, çocukların gelişimine oyun ve oyuncak kaynağı sağlayan yerlerdir (L. Ozenne ve J. Ozenne, 2011: 263). Bu yerler çeşitli politika ve kanunlarla desteklenmeli ve yasal bir dayanağı olmalıdır. Yukarıda bahsedilen ilk üç politika öneri olarak sunulmuşken, hastane oyuncak kütüphane yasası Brezilya'da 03/21/2005 Tarihinde yayınlanan 11.104 Sayılı Kanun olarak uygulanmaktadır. Kanun, pediatri servisi bulunan ve yatırma hizmeti sunan tüm kamu veya özel sağlık birimlerinde oyuncak kütüphanelerinin zorunlu bir şekilde oluşturulmasını sağlamaktadır. Ülkemizde bulunan oyuncak kütüphanelerinde bu politika ve yasalar uygulanmamaktadır.

Oyuncak kütüphaneleri için dört kamu politikası uygulanabilir. Bunlar: Dezavantajlı topluluklar yasası, engelli kişiler yasası, web tabanlı ödünç odası ve hastane oyuncak kütüphane yasasıdır.

Dezavantajlı Topluluklar Yasası: Dezavantajlı topluluklarda oyuncak kütüphaneleri oluşturmak için yeterli kaynaklara ihtiyaç vardır. Açılacak oyuncak kütüphaneleri, demokratik eşitlik sağlayacak ve çocukların düşük gelirli mahallelerde yaşadığı eşitsizliği azaltacaktır. İhtiyacı olan çocuklar için gelişimsel açıdan uygun oyuncaklara erişimi sağlamalarında, ailelerin ekonomik bütçelerine destek olacaktır. Oyuncak kütüphaneleri ilköğretim okullarında açılarak öğretmenlerin ve ebeveynler arasında köprü oluşturulabildiği gibi gönüllüler tarafından yürütülerek, insani faaliyetlerin gelişmesini sağlayabilir.

Engelli Kişiler Yasası: Özel eğitime ihtiyaçları olan çocukları hedef alan oyuncak kütüphanelerini artırmak için daha fazla kaynak gerekmektedir. Engelli çocuklara uygun oyuncaklar toplumsal destekleyici bir ortamda sunulduğunda daha fazla kullanılmasını sağlar. Oyuncak kütüphanelerinde geçirilen değerli vakit engelli çocukların kendilerine olan güvenlerini artıracaktır. Engelli çocukları için gerekli eğitici oyun materyalleri ve araçlarından yoksun olan ebeveynler oyuncak kütüphaneleri ile bu boşluğu doldurabilir.

Web Tabanlı Paylaşım Odası: Web tabanlı belge ve kaynak paylaşımı ortamlarıdır. Oyuncaklara yönelik ebeveyn görüşlerinin sağlandığı, eğitici gönüllülerin

web seminerlerini, oyuncak kütüphanesinin etkisini, hizmetlerin farkındalığını artırmak için tanıtım materyalleri ve ebeveynlerin becerilerini geliştirmeye yönelik kurslar sağlandığı yerlerdir. Özellikle sosyal olarak toplumdan kopuk tek ebeveynler ve ebeveynlik becerileri eksik olan ebeveynler için oldukça cezbedici yerlerdir (L. Ozanne ve J. Ozanne, 2011: 274-275).

Hastane Oyuncak Kütüphane Yasası: Hastanedeki tedavi süreçleri çocukları temel fırsatlardan ve deneyimlerden mahrum bırakmaktadır. Çocukların gelişimlerinin sürdürülmesine ve ilerlemesine izin vermek, iyileşmelerini desteklemek ve travmaları hafifletmek için oyuncak kütüphaneleri bulunmalıdır. Hastanelerin pediatri bölümünde yatırma hizmeti sunan tüm kamu veya özel sağlık birimlerinde oyuncak kütüphanelerinin zorunlu bir şekilde oluşturulması sağlanmalıdır (03/21/2005 Tarihli 11.104 Sayılı Kanun) (Melo ve Valle, 2011: 511-512).

2.3.3. Uluslararası Oyuncak Kütüphanesi Derneği (International Toy Library Association: ITLA)

Dünyada oyuncak kütüphanelerinin bulunduğu ülkeler Uluslararası Oyuncak Kütüphaneleri Birliği adı altında toplanmıştır. Uluslararası Oyuncak Kütüphanesi Birliği'nin (ITLA) kurulma kararı, 28 Mayıs 1987'de Toronto'da yapılan Uluslararası Oyuncak Kütüphanesi Konferansı'nda alınmış ve 1990 yılında, Torino'da yapılan 5. Uluslararası Oyuncak Kütüphanesi Konferansı sırasında kurulmuştur. Uluslararası Oyuncak Kütüphanesi Birliği (ITLA), ulusal oyuncak kütüphanesi birlikleri ve doğrudan uluslararası üyelerden oluşan, kar amaçlı olmayan, her birliğe ve bireye açık uluslararası bir organizasyondur. Birlik, şu anda 11 kişilik bir yönetim kurulu tarafından yönetilmektedir. Bu 11 üye dünyadaki çeşitli ülkelerin (Güney Kore, Belçika, İsveç, Avustralya, İtalya, Brezilya, İsviçre, Kanada, Malezya, Japonya, Portekiz) temsilcilerinden oluşmaktadır (<http://itla-toylibraries.org/home/>, 20 Aralık 2017 tarihinde ulaşıldı; Kamaraj, 2006: 233).

a. Uluslararası Oyuncak Kütüphanesi Derneği'nin (ITLA) Amaçları

Uluslararası Oyuncak Kütüphanesi Birliği ve oyun-oyuncak etkileşiminin, eğitimsel, fiziksel, psikolojik ve sosyal-kültürel gelişim için gerekli olduğuna

inanmaktadır. Birliğin amaçları bu inançtan yola çıkarak şu şekildedir sıralanmıştır (Kamaraj, 2006: 233):

- Dünya genelinde oyuncak kütüphanelerinin sayısını artırmak, uluslararası düzeyde ulusal oyuncak kütüphaneleri birlikleri arasında bağ kurmak,
- Diğer kurumlar ile dernek, sağlık, eğitim, sosyal konular ve oyun yoluyla iletişime geçmek,
- Eğitimsel, fiziksel, psikolojik, sosyal ve kültürel gelişimi sağlayan oyun ve oyuncakların üretimine teşvik etmek, bu tür oyuncaklar hakkında bilgilendirmelerde bulunmak,
- Oyuncak kütüphaneleri, oyun-oyuncak ve çocuk hakkında ulusal ve uluslararası konferanslar düzenlemek,
- UNESCO, UNICEF ve ICCP / International Committee on Children's Play (Uluslararası Çocuk Oyun Komitesi) gibi uluslararası kuruluşlarla işbirliği yapmak ve çalışmak, (ITLA Madde 3-4 1990 yılında alınan kararlar).

b. Uluslararası Oyuncak Kütüphanesi Derneği'nin (ITLA) Etkinlikleri

Dünyanın çeşitli yerlerinde gerçekleştirilen oyuncak kütüphanesi konferanslarında, çocukların eğitsel, fiziksel, psikolojik, sosyal ve kültürel gelişimine katkılarına değinilmiştir. Alınan kararlar doğrultusunda, oyun ve oyuncak üretiminin, gelişiminin ve çocukların bu oyuncaklara ulaşımının sağlanması için kütüphanelerin daha yaygın hale getirilmesi amaçlanmıştır. Her üç yılda bir farklı ülkelerde yapılan uluslararası konferanslarla projenin dünya geneline yayılması hedeflenmiştir.

Geçekleştirilen konferanslar sırası ile aşağıdaki gibidir (Kamaraj, 2006: 233; Şentürk ve Bayat, 2016: 174; <http://itla-toylibraries.org/home/>, 20 Aralık 2017 tarihinde ulaşılmıştır):

- 1978 yılında, 1. Uluslararası Oyuncak Kütüphanesi Konferansı İngiltere/Londra'da 20 ülkeden 180 kişinin katılımı ile gerçekleştirilmiştir. Konferansın ana teması “Oyuncak Kütüphaneleri Takım Çalışmasıdır” (Toy Libraries are Team Work).
- 1981 yılında, 2. Uluslararası Oyuncak Kütüphanesi Konferansı, İsveç/ Stockholm'de 30 ülkeden 230 kişinin katılımı ile gerçekleştirilmiştir.

Konferansın ana teması “Toplumda Oyuncak Kütüphaneleridir” (Toy Libraries in Society).

- 1984 yılında, 3. Uluslararası Oyuncak Kütüphanesi Konferansı, Belçika/Brüksel’de 33 ülkeden 250 kişinin katılımı ile gerçekleştirilmiştir. Konferansın ana teması “Oyun Oynamak İletişimdir” (To Play is to Communicate).
- 1987 yılında, 4. Uluslararası Oyuncak Kütüphanesi Konferansı Kanada/Toronto’da 20 ülkeden 200 kişinin katılımı ile gerçekleştirilmiştir. Konferansın ana teması “Oyun Aracılığı ile Paylaşma” (Sharing Through Play).
- 1990 yılında, 5. Uluslararası Oyuncak Kütüphanesi Konferansı, İtalya/Torino’da 31 ülkenin katılımı ile gerçekleştirilmiştir. Konferansın ana teması “Oyun Herkes İçindir” (Play is for All). Bu konferansta “Uluslararası Oyuncak Kütüphanesi Birliği” (Association Internationale Des Ludotheques), resmi olarak kurulmuştur.
- 1993 yılında, 6. Uluslararası Oyuncak Kütüphanesi Konferansı, Avustralya/Melbourne’de çeşitli ülkelerden 537 kişinin katılımı ile gerçekleştirilmiştir. Konferansın ana teması “Oyun İçin Ortamlar” dır (Environments for Play).
- 1996 yılında, 7. Uluslararası Oyuncak Kütüphanesi Konferansı, İsviçre /Zürih’te 27 ülkeden 350 kişinin katılımı ile gerçekleştirilmiştir. Konferansın ana teması “Her Ortam Oyun Ortamıdır” (Every Space is Play Space).
- 1999 yılında, 8. Uluslararası Oyuncak Kütüphanesi Konferansı, Japonya/Tokyo’da 23 ülkeden 592 kişinin katılımı ile gerçekleştirilmiştir. Konferansın ana teması “Toplumda Oyun” dur (Play in Society).
- 2002 yılında, 9. Uluslararası Oyuncak Kütüphanesi Konferansı, Portekiz/Lizbon’da 22 ülkeden 339 kişinin katılımı ile gerçekleştirilmiştir. Konferansın ana teması “Oyun Oynama Gelişimdir” (Playing Is Growing).
- 2005 yılında, 10. Uluslararası Oyuncak Kütüphanesi Konferansı, Güney Afrika/Tshwane’da (Pretoria) 24 ülkeden 270 kişinin katılımı ile gerçekleştirilmiştir. Konferansın ana teması “Oyuncak Kütüphanesi: Oyun Aracılığı ile Daha İyi Bir Dünya Oluşturma”dır (Toy Libraries: Building a Better World Through Play).

- Üç yılda bir periyodik olarak düzenlenen “Uluslararası Oyuncak Kütüphanesi Konferansı’nın” dışında, Asya kıtasındaki altı ülkenin (Avustralya, Hindistan, Japonya, Tayvan, Malezya ve Kore) katılımı ile 2004 yılında ilk defa, “1. Asya Oyuncak Kütüphanesi Konferansı” Seul, Kore’de gerçekleştirilmiştir. Konferansın ana teması “Oyuncak Kütüphanesi ve Aile” dir (The Toy Library and Family).
- Konferansları sırası ile Fransa-Paris (2008); Brezilya/Sao Paulo(2011); Kore/Seoul(2014) uluslararası oyuncak konferansları takip etmiştir. Son olarak 2017 ‘de 14.’sü düzenlenen konferans Hollanda’da gerçekleştirilmiştir.
- ITLA Konferansı’nın 15.’si South Africa’da 2019 yılında gerçekleştirilecektir.

Diğer oyuncak kütüphanesi derneklerinden örnekler aşağıdaki gibidir:

- **Avrupa:** Swiss Association of Toy Libraries, France Association des Ludotheques Francaises, Verband Deutscher Spielotheken / Ludotheken eV (VDSL)
- **Kuzey Amerika:** USA Toy Library Association, National Lekotek Center, U.S., National Association for the Educatio of Young Children
- **Güney Amerika:** Argentina, Argentinalekotek Centre
- **Avustralya / Yeni-Zelanda:** Toy Library Federation of New Zealand, Toy Library Australia
- **Asya:** Children Toy Foundation, India, Jom! Mobile Toy Library, Malaysia
- **Afrika:** Cotlands Toy Library Association of South Africa (COTLASA), Toy Library Association of Kenya
- **Dünya genelindekiler:** Inter-Agency Network for Education in Emergencies, International Play Association (<http://itla-toylibraries.org/home/join-us/links/>), 1 Ocak 2018 tarihinde ulaşılmıştır).

2.3.4. Oyuncak Kütüphanesinin Türkiye’deki Gelişimi

Gelişmiş ülkelerde çocuk başına düşen oyuncak harcaması ortalama Japonya’da 400 Dolar, Amerika’da 350 Dolar, İngiltere’de 172 Dolar civarındayken; Türkiye’de 40 Dolar civarındadır. Görüldüğü gibi Türkiye’de çocuklar için oyun ve oyuncaklara

harcanan miktar oldukça azdır. Bu sebeple, Türkiye için erken dönemden itibaren çocuklara oyun ortamlarının oluşturulması ve oyun materyallerinin sağlanmasında oyuncak kütüphaneleri alternatif ve önemli bir yoldur (Köycekaş, 2015: 300).

Türkiye Cumhuriyeti-UNICEF 1991-1995 işbirliği çerçevesinde Erken Çocukluk Gelişimi ve Okul Öncesi Eğitim Projesi hazırlanmıştır. Proje kapsamında 1994 yılında yapılan Okul Öncesi Eğitimin Yaygınlaştırılması ve Taşra Teşkilatının oluşturulması toplantısında “Oyuncak Kütüphanesi” ile ilgili olarak ileriye dönük yapılması gerekenler belirtilmiştir. Toplantıda Türkiye’de Oyuncak Kütüphanesi ile ilgili ilk vurgulamalar yapılmıştır. 1998-1999 öğretim yılında Küçükçekmece Belediyesi, UNICEF, MEB Okul Öncesi Eğitim Genel Müdürlüğü ve Marmara Üniversitesi Atatürk Eğitim Fakültesi Okul Öncesi Öğretmenliği Ana Bilim Dalı ile işbirliğiyle “Küçükçekmece Çok Amaçlı Okul Öncesi Eğitim Merkezi Projesi” yürütülmüştür. Proje kapsamında “Eğitici Materyal Merkezi ve Oyuncak Kütüphanesi Birimi’nin” kurulması çalışmalarına başlanmıştır. Türkiye’de ilk defa bir okul öncesi eğitim kurumunun bünyesinde “Eğitici Materyal Merkezi ve Oyuncak Kütüphanesi Birimi” kurulmuştur. Türkiye’nin ilk Oyuncak Kütüphanesi 2004 yılında, Avustralya Başkonsolosluğu’nun desteğiyle Düzce’de hizmete açılmıştır (Kamaraj, 2000: 180-181).

2011 yılında Marmara Üniversitesi tarafından düzenlenen I. Ulusal Oyuncak Kütüphanesi Konferans’ında oyuncak kütüphanelerine ilişkin farkındalık oluşturulmaya çalışılmış, oyuncak kütüphanelerinin toplumdaki öneminin altı çizilmiştir. Oyunun çocuğun gelişimindeki rolünün yan ısıra, çocuğun doğal bir hakkı olduğu ifade edilmiştir. Türkiye’de Milli Eğitim Bakanlığı tarafından açılmış olan oyuncak kütüphanelerinde yapılan uygulamalar ve üniversitelerdeki oyuncak kütüphanesi modelleri hakkında bilgi edinilmeye ve paylaşılmaya çalışılmıştır (I. Ulusal Oyuncak Kütüphanesi Konferansı Sonuç Bildirgesi, 27 Mayıs, 2011).

Türkiye’deki oyuncak kütüphaneleri genellikle halk ve mahalle oyuncak kütüphanesi türünde oluşturulmuşlardır. Model olarak ise İngiliz modeline uygundur. Oyuncak kütüphaneleri genellikle belediyeler ve anaokullarının bünyesinde faaliyet gösterirken bazıları da buldukları il ve ilçelerin halk kütüphaneleri bünyesinde faaliyetlerine devam etmektedir.

2.3.5. Türkiye'deki Oyuncak Kütüphaneleri

Türkiye'nin özellikle büyük kentleri ve sanayi şehirleri yoğun göç almaktadır. Bu nedenle kent içinde riskli koşullar içeren çevreler giderek artmaktadır. Bu bölgelerde yaşayan çocuklar maddi yetersizlikler nedeniyle eğitim ortamlarından yeterince yararlanamamaktadır. Risk altındaki bu çocukların gelişim ve eğitimlerinde eşit fırsatlara sahip olabilmeleri ve ailelerin çocuklarının eğitimiyle ilgili desteklenmeleri gerekmektedir. Ekonomik koşulların uygun olmaması çocuklara sağlanacak oyun ve oyun materyalleri ortamının yetersizliği, çocukların sahip olduğu potansiyeli tam olarak geliştirmelerine engel oluşturmaktadır. Bu bağlamda oyuncak kütüphaneleri, çocuğun gelişimine uygun doğru materyal ve desteği sağlamaktadır. Oyuncaklar eğitimsel ve işlevsel özelliklerine göre sınıflandırılarak çocuklara deneyim kazanmalarını sağlamasının yanı sıra sunduğu geniş tabanlı öğrenme ortamıyla erken dönemden itibaren çocuklara kütüphane kullanma alışkanlığı kazandırır ve çocuğun gelişiminde önemli bir destek oluşturmaktadır (slideplayer; www.dunyalilar.org, 12 Eylül tarihinde ulaşılmıştır).

Araştırmanın bu kısmında Türkiye'deki oyuncak kütüphanelerinden bahsedilmiştir. Öncelikli olarak araştırmada örneklem olarak belirlenen Alipaşa ve Bergama Oyuncak Kütüphanelerinin kuruluş ve işleyişleri hakkında bilgi verilmiş daha sonra diğer oyuncak kütüphaneleri isim sırasına göre yer almıştır.

Alipaşa Oyuncak Kütüphanesi

Bursa'nın Osmangazi ilçesinde yer alan Alipaşa Oyuncak Kütüphanesi 2012 Yılında "Oyna, Öğren, Gülümse Dünya" sloganı ile başlatılan proje ile hayata geçirilmiştir. Açılan kütüphanenin hem merkezi hem de gezici oyuncak kütüphanesi olarak faaliyet göstermesi istenmiş; fakat daha sonra gezici olma özelliği devam ettirilememiştir. 0-12 yaş arası çocuklara ve onların ebeveynlerine hizmet veren kütüphane 10 Haziran 2015 yılında açılmış ve bugün aktif olarak kullanılmaktadır. Kütüphane çocukları oyuncakla tanıştırmak, oyuncakları ödünç alarak eğitimlerini desteklemeyi amaçlamıştır. Özellikle nitelikli oyuncağa ulaşamayan, sosyo-ekonomik bakımdan dezavantajlı çocukların gelişimlerine destek olarak çocuğu okul öncesi eğitime hazırlamayı hedeflemiştir. Uludağ Üniversitesi ile işlev ve eğitim konusunda işbirliği yapan oyuncak kütüphanesi hafta içi ve cumartesi günleri 9:30-17:30 saatleri

arasında faaliyetlerine devam etmektedir. Kütüphane gün içerisinde bir kez ziyaret edilebilmekte ve oyun salonlarında 45 dk. süre ile vakit geçirilmektedir.

Bursa Büyükşehir Belediyesi ve Uludağ Üniversitesi iş birliği ile gerçekleştirilen proje kapsamında oluşturulan Alipaşa oyuncak kütüphanesi, şu an Bursa Büyük Şehir Belediyesi bünyesinde faaliyet göstermektedir. Kütüphane türüne İtalya, Fransa, İsviçre ve Belçika'da rastlanan mahalle oyuncak kütüphanesine benzemektedir. Model olarak ise bütün çocuklara hizmet edecek şekilde geliştirilen İngiliz Modeline uymaktadır. Alipaşa oyuncak kütüphanesinin oluşturulmuş bir web sitesi bulunmamaktadır. Yapılan etkinlikler sosyal medya üzerinden paylaşılmakta ve ebeveynlere telefonla ulaşılarak etkinlikler hakkında bilgi verilmektedir. Oyuncak kütüphanesinde toplamda 6 çalışan yer almakta ve tamamı kütüphane personeli olarak görev yapmaktadır.

Tablo 2.3. Alipaşa Oyuncak Kütüphanesi Üye ve Kullanıcı Bilgileri

Yıl	Kullanıcı Sayısı	Üye Sayısı
2015	18759	-
2016	47183	119
2017	17913	128

Tabloda bahsedilen kullanıcı sayıları kütüphaneden ödünç oyuncak almadan kütüphaneden yararlanmak için gelen grubu temsil etmektedir. Üye sayısı, kütüphaneye kayıtlı ve ödünç oyuncak alma hakkına sahip kullanıcı grubunu temsil etmektedir. Tabloda yer alan 2017 yılı istatistikleri bilgileri, o yılın ocak, şubat ve mart aylarının istatistik bilgilerini içermektedir.

Tablo 2.4. Alipaşa Oyuncak Kütüphanesi Ödünç Materyal Sayıları

Yıl	Oyuncak	Kitap
2015	-	-
2016	924	338
2017	378	137

Tabloda yer alan 2017 yılı istatistikleri bilgileri, o yılın ocak, şubat ve mart aylarının istatistiki bilgilerini içermektedir.

Yapılan gözlemler ve görüşmeler sonucunda oyuncak kütüphanesinin faaliyete girdiği yıldan itibaren geri getirilmeyen ve kullanılmaz halde gelen oyuncak bulunmamaktadır. Oyuncakların tamamı satın alma yoluyla temin edilmektedir.

Alipaşa Oyuncak Kütüphanesi aşağıdaki bölümlerden oluşmaktadır:

Okuma Salonu: Okuma odası olarak planlanan bölüm ikinci katta yer almaktadır. Çocuklara yönelik boyama, hareketli ve sesli kitaplar ile ilköğretim öğrencileri için, Türkiye ve Dünya'nın güncel yayınlarından bir kitaplık oluşturulmuştur. Çocukların rahat vakit geçirmeleri için okuma salonunda minderler bulunmaktadır. Oyuncak kütüphanesini ziyarete gelen anaokulu ve ilkokul öğrencilerine kütüphane çalışanları tarafından sesli okuma ve drama etkinlikleri düzenlenmektedir. Aynı zamanda ebeveynler çocuklarıyla okuma salonunu kullanarak beraber vakit geçirip, kitap okuyabilmektedirler.

0-6 Yaş Oyun Salonu: İkinci katta bulunan salonda 0-6 yaş grubundaki çocuklara yönelik oyuncaklar ve oyun alanı mevcuttur. Oyuncaklar çocukların ulaşabileceği yükseklikte tasarlanmış ve raflara alanlarına göre gruplandırılarak yerleştirilmiştir.



Resim 2.6. Alipaşa Oyuncak Kütüphanesi 0-6 Yaş Oyun Salonu, 12 Mayıs 2017

Ödünç Oyuncak Odası: İkinci katta yer alan oyuncak odasında ödünç verilecek oyuncaklar yer almaktadır. Aileler ve çocuklar oyuncak odasına gelerek almak istedikleri oyuncakları kendileri seçebilmektedirler. Oyuncaklar, alan ve yaş gruplarına göre Yordam kataloglama programında kayıtları tutulmaktadır. Katalog kısmında oyuncak ve parçaları hakkında bilgiler yer almaktadır. Örneğin; organ önlüğü, kavram çantaları ve panod, satranç, geometrik şekil sıralama, bilgi çarkı, süper dozer, mikado, kutulu lego gibi.

7-12 Yaş Oyun Salonu: Birinci katta yer alan salonda 7-12 yaş grubundaki çocuklara yönelik oyuncaklar ve oyun alanı mevcuttur.



Resim 2.7. Alipaşa Oyuncak Kütüphanesi 7-12 Yaş Oyun Salonu, 1 Mayıs 2017

Atölye Salonu: Zemin katta yer alan oda çocuklar ile yapılması düşünülen atölye çalışmalarının için kullanılmaktadır. Atölye çalışmaları, her ayın son cumartesi günü gerçekleştirilmektedir. Yapılan faaliyetler arasında geleneksel oyuncakların tanıtılması, el becerilerinin geliştirilmesi, geri dönüşüm malzemelerinden faydalanılması yer almaktadır. Aynı zamanda filografi, ebru, dolgu bebek, resim, origami, ahşap boyama, taş boyama gibi sanatsal etkinlikler gerçekleştirilmektedir. Her ay belirli gün ve haftalara ilişkin şiir dinletileri, folklor dansı gösterileri (23 Nisan, 19 Mayıs, Orman Haftası, Kütüphane Haftası), drama etkinlikleri, dramatizasyonlu hikâye okuma

etkinlikleri de yapılmaktadır. Yapılan tüm çalışmalar her yılın sonunda sergisi yapılarak sunulmaktadır.

Atölye çalışma duyuru örneği:

- 13 Mayıs 2017 Cumartesi 3-6 yaş grubu çocuklara yönelik Anne – Çocuk Şenliği Atölyesi Saat: 14:00 Randevu Gereklidir.
- 27 Mayıs 2017 Cumartesi 5-12 yaş grubu çocuklara yönelik Cumartesi Atölyesi Saat: 14:00-15:30



Resim 2.8. Alipaşa Oyuncak Kütüphanesi, Atölye Salonu, 12 Mayıs 2017

Bergama Oyuncak Kütüphanesi

Bergama Belediyesi tarafından tahsisi yapılan Bergama Pamuk İpliği ve Dokuma Sanayi Türk A.Ş. yerleşkesi içerisinde yer alan tek katlı eski kreş binası, İzmir Kalkınma Ajansı desteği ile “Gel Oyna, Al Oyna” Projesi kapsamında onarılıp Bergama Oyuncak Kütüphanesi olarak düzenlenmiştir. Bergama’daki 18 mahalle ve 114 köyünde yaşayan 0-9 yaş grubundaki yaklaşık 12 bin çocuğun hizmetine sunulmuştur.



Resim 2.9. Bergama Oyuncak Kütüphanesi, 23 Mayıs 2017

Oyuncak kütüphanesi öncelikli olarak gelişimsel açıdan risk altındaki mahallelerde yaşayan çocukların gelişim ve eğitimlerinde eşit fırsatlar sağlamaktadır. Çocukların eğitimiyle ilgili desteklenebilmesi amacıyla erken destek programı olarak hazırlanmıştır. Görevli personeller yardımı ile çocuklar ebeveynleri eşliğinde günlük ziyaretler yaparak kütüphaneden yararlanabilmektedirler. Aynı zamanda üye olmak kaydıyla haftalık dönemler halinde ödünç oyuncak alabilmektedir. Oyuncak kütüphanesi dermesinde 241 çeşit, toplam 2000 adet oyuncak bulunmaktadır. Oyuncakların tamamı satın alma yoluyla temin edilmektedir. Hafta içi, ara ve yaz tatili dönemlerinde açıktır ve 08:00 – 17:00 çalışma saatleri arasında hizmet vermektedir. Oyuncak kütüphanesinde Bergama Bağımsız Anaokulu idarecisi, okul öncesi öğretmeni ve yardımcı personel hizmet etmektedir. Bir seansta aynı anda 30 öğrenci kütüphane içi 30 öğrenci de bahçede olmak üzere toplam 60 öğrenci faydalanabilmektedir. Üyeliği bulunan çocukların gelişim takibi, proje süresince yapılmış daha sonra devam ettirilmemiştir. Aile eğitimi proje süresince düzenli olarak devam etmiş daha sonra okul imkânları ölçüsünde aralıklarla okul öncesi eğitim öğretmenleri tarafından yapılmıştır (G. Çetiner, kişisel iletişim, 23 Mayıs, 2017; Bergama Belediyesi Faaliyet Raporu, 2011). Araştırmanın gerçekleştirildiği dönemde annelere yönelik düzenlenen eğitime eşlik edilmiştir.



Resim 2.10. Bergama Oyuncak Kütüphanesi Oyun Salonu, 23 Mayıs 2017

İzmir Kalkınma Ajansının, İzmir Valiliği İl Milli Eğitim Müdürlüğü ve Bergama Belediyesi iş birliği ile gerçekleştirilen proje kapsamında oluşturulan Bergama Oyuncak Kütüphanesi, şu an Bağımsız Bergama Anaokulu bünyesinde faaliyet göstermektedir. Bu kütüphane tür olarak çocuk klinikleri, çocuk bakım merkezleri ve okullara bağlı olarak hizmet sunan bütüncü oyuncak kütüphanesi türüne uymaktadır. Model olarak ise bütün çocuklara hizmet vermek amacı ile oluşturulan İngiliz modeline uymaktadır.

Bergama Oyuncak kütüphane projesi belirli bir süreyi kapsadığından proje bitiminden sonrada oyuncak kütüphanesinin vereceği hizmetin ve işlerliğinin sürdürülebilmesi için oyuncak kütüphanesine tahsis edilen binanın bir bölümüne 5 derslikli Bergama Bağımsız Anaokulu açılmıştır ve kütüphanenin yönetimi ve işleyişi bu anaokuluna devredilmiştir. Bunun sonucunda anaokulunun oyuncak kütüphanesi ile beraber faaliyet göstermesi anaokulundaki öğrenci sayısını %50 oranında artırmıştır (G. Çetiner, kişisel iletişim, 23 Mayıs, 2017; Bergama Belediyesi Faaliyet Raporu, 2011). Bergama Oyuncak Kütüphanesi'nin web sayfası bulunmamaktadır. Etkinler Bağımsız Bergama Anaokulu web sayfasından takip edilebilmektedir. Anaokulu ve oyuncak kütüphanesiyle ilgilenen toplam 14 personel bulunmaktadır.

Tablo 2.5. Bergama Oyuncak Kütüphanesi Üye ve Kullanıcı Bilgileri

Yıl	Kullanıcı Sayısı	Üye Sayısı
2010	3652	-
2011	7890	115
2012	-	220
2013	-	598
2014	-	335
2015	-	272
2016	-	351
2017	-	131

Tabloda bahsedilen kullanıcı sayıları kütüphaneden ödünç oyuncak almadan kütüphaneden yararlanmak için gelen grubu temsil etmektedir. Üye sayısı, kütüphaneye kayıtlı ve ödünç oyuncak alma hakkına sahip kullanıcı grubunu temsil etmektedir.

Adıyaman Fevzi Çakmak İlköğretim Okulu Sunay Akın Oyuncak Kütüphanesi

Sunay Akın Oyuncak Kütüphanesi Projesi Adıyaman İli Merkez İlçesi Yeni Mahalle'de yaşayan ve gelişimsel açıdan risk altındaki çocukların gelişim ve eğitimlerinde eşit fırsatlara sahip olabilmesi ve ailelerinin de çocuklarının eğitimiyle ilgili desteklenebilmesi amacıyla hazırlanmış bir erken destek programıdır. Oyuncak kütüphanesi kurulurken Yeni Mahallenin tercih edilmesinin sebebi, Adıyaman'ın en büyük merkez mahallesi olması ve nüfün: 35.000'nin yanı sıra 0-9 yaş aralığı çocuk nüfusunun yaklaşık 3000 olmasıdır. Projenin nihai faydacıları 0-9 yaş arası çocuklar ve ailelerinden oluşmaktadır. Oyuncak kütüphanesinin kurulacağı yer Yeni Mahalle'nin ortasındadır ve bu yer son 15 yılda çeşitli yerlerden (köy, mezra, merkez vb.) göç eden ailelerden oluşmaktadır. Bu nedenle okulöncesi eğitime yardımcı bir ortam olan oyuncak kütüphanesinin bu bölgede açılması planlanmıştır. Sunay Akın Oyuncak Kütüphanesi tür olarak mahalle oyuncak kütüphanesine uymaktadır. (slideplayer.biz.tr, 11 Eylül 2017 tarihinde erişildi).

Amasya (Merzifon) Oyuncak Kütüphanesi

“Paylaşalım Oynayalım” kurumsal sorumluluk projesi ile Amasya’nın Merzifon İlçesinde yaşayan sosyo-ekonomik düzeyi düşük ailelerin çocuklarının oyuncağa erişimini kolaylaştırmak amacıyla açılmıştır. Projenin sürdürülebilirliği açısından ayır bir bina yerine Merzifon İlçe Halk Kütüphanesi bünyesinde hizmete başlamıştır. Proje kapsamında, üye sayısı 3309 olan kütüphaneden 1 yıl içerisinde yaklaşık 18500 kitap, 2380 oyuncak ödünç verilmiştir. (Şentürk ve Bayat, 2016: 182). Oyuncak kütüphanesi, Merzifon İlçe Halk Kütüphanesi bünyesinde faaliyet göstermesinden dolayı tür olarak halk oyuncak oyuncak kütüphanesi uymaktadır.

Ankara Oyuncak Kütüphanesi

2012 Yılında “Oyuncakların Son Kullanma Tarihi Yoktur” sloganı ile Avrupa Birliği Eğitimi ve Gençlik Programı Eylem 1.2 Ulus Ötesi Gençlik Girişimleri kapsamında hayata geçirilen proje ile 0-12 yaş arası, ekonomik ve sosyal imkânları kısıtlı olan çocukları oyuncak kültürü ile buluşturmak amacıyla kurulmuştur. Çocukların gelişimi için çeşitli oyun ve oyuncak etkinlikleri düzenlenmektedir (Köycekaş ve Köycekaş, 2015: 303-304).

Ankara Oyuncak Kütüphanesi, farklı kurum ve kuruluşların işbirliği ile Ankara 1. Oyun ve Oyuncak Festivalini 2014, Ankara 2. Oyun ve Oyuncak Festivalini 2015, Ankara 3. Oyun ve Oyuncak Festivalini 28 Mayıs 2016, Ankara 4. Oyun ve Oyuncak Festivali 22 Mayıs 2017 tarihlerinde gerçekleştirmiştir.

Kalp Ankara Eğitim ve Gençlik Merkezi Derneği Oyuncak Kütüphanesi: Kar amacı gütmeyen bir sivil toplum kuruluşudur. (Köycekaş ve Köycekaş, 2015: 308)

Antalya Oyuncak Kütüphanesi

Antalya’da bulunan oyuncak kütüphanesi Antalya Büyükşehir Belediyesi Sosyal Hizmetler Daire Başkanlığı tarafından Karşıyaka Antalya Sanat ve Meslek Eğitimi Kursları (ASMEK) binasında 2008 yılında hizmete açılmıştır. Kütüphanede 3-13 yaş aralığındaki çocuklara hizmet verilmektedir (<http://www.milliyet.com.tr/turkiye-nin-ilk-oyuncak-kutuphanesi-antalya>, 11 Eylül tarihinde ulaşılmıştır). Antalya Belediyesi bünyesinde faaliyet gösteren kütüphane halk oyuncak kütüphanesi türüne uymaktadır.

Balıkesir (Gömeç) Oyuncak Kütüphanesi

Balıkesir Gömeç'te "Gerçek Masallar Atölyesi" projesi kapsamında oyuncak kütüphanesi açılmıştır. Oyuncak kütüphanesinde müzik aletlerinden oyuncaklara, kitaplara ve bilgisayara kadar çok sayıda oyun materyali bulunmakta ve 3-6 yaş çocuklara hizmet etmektedir (<http://beyazgazete.com/haber/2012/11/5/oyuncak-kutuphanesi-cocuklari-sevindirdi-1489213.html>, 22 Kasım 2017 tarihinde ulaşılmıştır).

Batman Oyuncak Kütüphanesi

Batman Valiliği tarafından 2008 yılında, gecekondü mahallelerinde yaşayan, ekonomik koşullar nedeniyle eğitsel materyallerden yararlanamayan çocukların gelişimsel ve eğitimsel ihtiyaçlarının karşılanması için desteklenmesi amacıyla oyuncak kütüphanesi kurulmuştur (<http://www.batmanproje.gov.tr/oyuncak-ev-ve-oyuncak-kuetuephanes.html>, 22 Kasım 2017 tarihinde ulaşılmıştır). Batman Valiliğine bağlı olarak faaliyet gösteren kütüphane, tür olarak mahalle oyuncak kütüphanesine uymaktadır.

Çanakkale Biga Oyuncak Kütüphanesi

Çanakkale'de Kadın Emeğini Değerlendirme Vakfı'nın (KEDV) desteklediği kadın ve çocuk merkezleri bünyesinde açılmıştır. Oyuncak kütüphanesi tür olarak mahalle oyuncak kütüphanesine uymaktadır (<http://www.canakkaleicinde.com/bigaya-oyuncak-kutuphanesi-kurulacak/>, 11 Eylül 2017 tarihinde ulaşılmıştır). Oyuncak kütüphanesi tür olarak mahalle oyuncak kütüphanesine uymaktadır.

Çanakkale Çan Oyuncak Kütüphanesi

İstanbul Gençlik Platformu desteği ile Çanakkale Terzalan Köyü İlkokulunda kurulmuştur. Oyuncak kütüphanesi ile çocuklara sadece okul ortamı değil, aynı zamanda yaşam alanı kurmak hedeflenmiştir (<http://www.hurriyet.com.tr/koy-cocuklarına-oyuncak-kutuphanesi>, 11 Eylül 2017 tarihinde ulaşılmıştır). Oyuncak kütüphanesi tür olarak bütünleyici oyuncak kütüphanesine uymaktadır.

Çankırı Oyuncak Kütüphanesi

Çankırı Belediyesi tarafından "Her Yıl Her Okula Bir Proje" kapsamında Vilayetler Hizmet Birliği Anaokuluna Oyuncak Kütüphanesi kazandırılmıştır. Oyuncak

Kütüphanesi “Al Götür Oyna Getir” sloganı ile Çankırı İlinin merkezinde yaşayan çocukların gelişim ve eğitimlerinde eşit fırsatlara sahip olabilmeleri aynı zamanda ailelerinin de çocuklarının eğitimiyle ilgili desteklenmeleri amacıyla hazırlanmış bir erken destek programıdır. Oyuncak kütüphanesi tür olarak bütünleyici oyuncak kütüphanesine uymaktadır. (<http://www.cankiri.bel.tr/haberler2357/cankiri-belediyesinden-oyuncak-kutuphane>, 11 Eylül 2017 tarihinde ulaşılmıştır).

Diyarbakır Oyuncak Kütüphanesi

Çocukların kütüphane ortamına alışmaları için Diyarbakır İl Halk Kütüphanesi bünyesinde 3-6 yaş aralığındaki çocuklar için hizmete açılmıştır. Oyuncak kütüphanesi tür olarak halk oyuncak kütüphanesine uymaktadır (<http://www.diyarbakirkutup.gov.tr/TR,143029/okul-oncesi-ve-oyuncak-kutuphanesi.html>, 11 Eylül 2017 tarihinde ulaşılmıştır).

Düzce Oyuncak Kütüphanesi

Kütüphane, 2004 yılında Kızılay Toplum Merkezi tarafından kurulmuştur. Çocukların zekâ gelişimi ve paylaşım duygularını artırmak amacı ile kurulan oyuncak kütüphanesinde bulunan oyuncaklar, kütüphaneye üye olan çocuklara 1 haftalığına ödünç verilmektedir. Oyuncak kütüphanesinde en çok ilgi gören oyuncaklar ise puzzle ve zekâ oyuncaklarıdır. Oyuncak kütüphanesi tür olarak mahalle oyuncak kütüphanesine uymaktadır (<https://cicicee.com/turkiyede-oyuncak-kutuphanelerinin-sayisi-artiyor/>, 13 Eylül 2017 tarihinde ulaşıldı).

Edirne Oyuncak Kütüphanesi

Edirne İl Milli Eğitim Müdürlüğü Koordinatörlüğü’nde, Mustafa Necati İlkokulu, Bulgaristan Burgaz Bölgesel Eğitim Müfettişliği ve Burgaz Saint Kliment Ohridski Ortaokulu ortaklığında gerçekleştirilen Bulgaristan-Türkiye sınır ötesi işbirliği programı kapsamında yürütülen ‘Eski Fakat Değerli’ isimli proje kapsamında Edirne’nin Karaağaç Mahallesi’nde bulunan Mustafa Necati İlkokulu’na oyuncak kütüphane kurulmuştur. Proje kapsamında, dijital oyuncakların çocuklar üzerindeki negatif etkilerini en aza indirerek birbirleri ile sağlıklı iletişim kurmalarını sağlamak amaçlanmıştır. Aynı zamanda bu proje ile iki ülke arasındaki sınır bölgelerinde sosyal ilişkileri geliştirmek, kültürel değerleri kavratmak, öğrencilerin kendi milli kültürel

miraslarını tanıyıp sahip çıkmaları hedeflenmiştir. Oyuncak kütüphanesi tür olarak bütünleyici oyuncak kütüphanesi türüne uymaktadır (<http://www.edirnetv.com/haber/1034/enezde-ab-projesi.html>, 22 Kasım 2017 tarihinde ulaşılmıştır).

Erzurum Oyuncak Kütüphanesi

Erzurum Oyuncak Kütüphanesi, “Baba Benim Oyunağım Var” Projesi kapsamında Erzurum'un merkez Aziziye İlçesi'nde kurulmuştur. Oyuncak kütüphanesinde, bebek, değişik türde araba, salıncak, minyatür ev gibi çeşitli oyuncak bulunmaktadır. Oyuncak kütüphanesi tür olarak mahalle oyuncak kütüphanesi türüne uymaktadır (<http://www.erkurumajans.com/mobile/haber-detay.asp?id=10615>, 22 Kasım 2017 tarihinde ulaşılmıştır).

Eskişehir Emek Oyuncak Kütüphanesi

2014 yılında “Al Götür Oyna Getir Kampanyası” ile faaliyete geçen Emek Oyuncak Kütüphanesi Eskişehir'in Odunpazarı ilçesinde Zeytinalı Çocuk Merkezi'nde hizmet vermektedir. “Çocuklar bugünümüz, çocuklar yarınımız” hedefiyle çalışmalarına devam eden kütüphane, çocuklara öğretmenler eşliğinde sosyalleşme ve gelişimlerine katkı sağlayacak programlar sunmaktadır. Aileler merkeze kayıt olduktan sonra çocukları için buradan oyuncak ve çocuk kitapları temin edebilmektedir. Bu bölümden 3-14 yaş grubu çocuklar faydalanmaktadır. Oyuncak kütüphanesi tür olarak mahalle oyuncak kütüphanesi türüne uymaktadır (<http://www.odunpazarı.bel.tr/>, 11 Eylül tarihinde ulaşılmıştır).

Gaziantep Nizip Oyuncak Kütüphanesi

Nizip Namık Kemal İlköğretim Okulu tarafından, anaokulu öğrencileri için kurulan oyuncak kütüphanesi, öğrencilerin istedikleri oyuncak ödünç almalarına imkân sağlamaktadır. Oyuncak kütüphanesinden 3 kez üst üste oyuncak olarak tekrar getiren öğrenciye çeşitli hediyeler verilmektedir. Oyuncak kütüphanesi tür olarak bütünleyici oyuncak kütüphanesi türüne uymaktadır (<http://haberciniz.biz/nizipte-oyuncak-kutuphanesi>, 11 Eylül 2017 tarihinde ulaşılmıştır).

İstanbul Sultangazi Oyuncak Kütüphaneleri

Sultangazi, İstanbul Avrupa Yakasında bulunan, 16 mahalleden oluşan ve ilçe nüfusu 2016 yılsonu itibariyle 525.090 olan ve İstanbul'un göç alan ilçelerindedir. Sultangazi Belediyesi, okul öncesi çocukların ruhsal ve bedensel gelişimlerine katkı sağlamak amacıyla, “Geleceğimi Kuruyorum” sloganı ile proje başlatmıştır. Proje kapsamında anaokullarına 2014-2016 yıllarında özel eğitim sınıflarının da dâhil olduğu ahşap oyuncaklardan oluşan 186 oyuncak kütüphanesi kurulması sağlanmıştır.

Anaokullarına kurulan ahşap oyuncak kütüphaneleri, öğrenciler tarafından büyük ilgi ile karşılanmasının yanında, öğrencilerin birbirleriyle güzel iletişim kurulmasını da sağlamıştır. Oyuncakların tamamı çocukların oynamasına uygun olarak ahşaptan üretilmiştir. Kullanıldıktan sonra tekrar kullanım olanağına sahip oyuncaklar 5000'e yakın çocuğa ulaşılmıştır. Kurulan oyuncak kütüphaneleri anaokulların bünyesinde faaliyet göstermelerinden dolayı bütüncü oyuncak kütüphanesi türüne uymaktadır (Uzun, 2016).

İzmir Narlıdere Merkez Anaokulu Oyuncak Kütüphanesi

Türkiye ve Hollanda Milli Eğitim Bakanlıklarının ortaklaşa gerçekleştirdiği “Hiçbir Çocuk Geride Kalmasın” projesinin içerisinde yer alan oyuncak kütüphanesi, çocukların yeni eğlenme mekânları olmanın yanı sıra, paylaşmayı öğrendikleri alternatif ortamlardır. Oyuncak kütüphanesi tür olarak bütüncü oyuncak kütüphanesi türüne uymaktadır (<https://cicicee.com/turkiyede-oyuncak-kutuphanelerinin>, 11 Eylül 2017 tarihinde ulaşılmıştır).

Kanka Polis (İğdır) Oyuncak Kütüphanesi

Kanka Oyuncak Kütüphanesi, İğdır İl Emniyet Müdürlüğü Çocuk Şube Müdürlüğü'nce hazırlanan Kalkınma Bakanlığı SODES projeleri kapsamında finanse edilen bir sosyal destek projesidir. Kütüphane çocukların yararlanabileceği eğitim araçlarının ve oyuncakların bulunduğu oyun ve oyuncak merkezidir. Haftanın altı günü açık olan oyuncak kütüphanesine çocuklar kayıt yaptırdıktan sonra oyuncakları ödünç alabilmektedirler. Kanka Oyuncak Kütüphanesi, En iyi proje kapsamında II. SODES İyi Örnekler Konferansı'nda ödül almıştır. Oyuncak kütüphanesi tür olarak mahalle oyuncak kütüphanesi türüne uymaktadır (<http://www.haberturk.com/yasam/haber/>

746653-kanka-oyuncakhanesi-projesi-hayata-gecti, 11 Eylül 2017 tarihinde ulaşılmıştır).

Küçükçekmece Oyuncak Kütüphanesi

Küçükçekmece Belediyesi ve İlçe Milli Eğitim Müdürlüğü işbirliğiyle Munis Faik Ozansoy İlköğretim Okulu'nda hayata geçirilen oyuncak kütüphanesinin ikinci şubesi Yaşam Sevinci Merkezi'nde açıldı. 3-6 yaş grubu çocuklara hitap eden oyuncak kütüphanesi, hafta içi her gün mesai saatleri içerisinde hizmet veriyor. Aynı zamanda Küçükçekmece Belediyesi bünyesinde çalışmalar yapan “Bizim Halka Sosyal Kalkınma” birimi tarafından Ertuğrul Gazi İlköğretim okulu bünyesinde de oyuncak kütüphanesi açmıştır. Bu yerler özellikle, oyuncak alma imkânı olmayan çocuklar için büyük önem taşıyor. Oyuncak kütüphaneleri, çocuklara seçtikleri oyuncacı 1 hafta süreyle eve götürme şansı vererek, çocukların sorumluluk duygusu kazanmalarını sağlıyor. Oyuncak kütüphanesi tür olarak bütünleyici oyuncak kütüphanesi türüne uymaktadır (<http://www.iha.com.tr/istanbul-haberleri/ikinci-oyuncak-kutuphanesi-yasam-sevinci-merkezi-nde-acildi-istanbul-155764/>; <https://cicicee.com/turkiyede-oyuncak-kutuphanelerinin-sayisi-artiyor/>, 11 Eylül tarihinde ulaşılmıştır).

Malatya Oyuncak Kütüphanesi

“Gel Oyna, Al Oyna” sloganı ile Malatya Valiliği koordinasyonunda hayata geçirilen proje, Başta Sosyal Yardımlaşma ve Dayanışma Vakfı'nda kaydı bulunan ailelerin çocukları olmak üzere tüm çocukların hizmetine sunulmuştur. Oyuncaklar 15 gün süre ile ödünç verilmektedir. Oyuncak kütüphanesi, iki oyun ve sinevizyon salonu, kitaplık ve kafeteryadan oluşmaktadır. Çocuklar oyun salonlarındaki oyuncaklarla oynarken ailelere de bekleme salonlarında vakit geçirmektedirler. Oyuncak kütüphanesi tür olarak mahalle oyuncak kütüphanesi türüne uygundur (<http://malatyahaber.com/haber/bu-da-oyuncak-kutuphanesi/>, 11 Eylül 2017 tarihinde ulaşılmıştır).

Mardin Oyuncak Kütüphanesi

Mardin Oyuncak Kütüphanesi, “Mardin’de Erken Çocuk Eğitim Hizmetlerinin Yaygınlaştırılması Projesi” kapsamında 2010’da başlatılmış 2012’de sona ermiştir. Mardin’de erken çocukluk gelişimi ve eğitimi konusunda toplumsal farkındalık

oluşturmak, mevcut hizmetlerin niteliğini ve ulaşılabilirliğini artırmak amaçlanmıştır. Proje süresince 1.865 çocuk oyuncak kütüphanesine üye olmuş, oyuncaklar 10.894 kez ödünç alınmıştır. Oyuncak kütüphanesi tür olarak mahalle oyuncak kütüphanesi türüne uygundur (Başal vd., 2015: 167).

Manavgat Devlet Hastanesi Oyuncak Kütüphanesi

“Yardımlarınız sayesinde sahipsiz oyuncak, oyuncaksız çocuk kalmıyor” sloganıyla hayata geçirilen oyuncak kütüphanesi projesi, Manavgat’ta oyuncak ve kitap edinmekte güçlük çeken çocukları oyuncak ve kitapla buluşturmayı hedefliyor. Manavgat Devlet Hastanesi bünyesinde faaliyet gösteren oyuncak kütüphanesi, tür olarak bütünleyici oyuncak kütüphanesi türlerinden, hastane oyuncak kütüphanesi türüne uymaktadır. Model olarak ise İsveç Modeline Uymaktadır. (<http://www.haberturk.com/yerel-haberler/haber/39180802-devlet-hastanesinde-oyuncak-kutuphanesi>; 10 Eylül 2017 tarihinde ulaşılmıştır).

Ordu Oyuncak Kütüphanesi

Ordu’da Başöğretmen Anadolu Lisesi tarafından yürütülen, “Bir Ümit, Bir Gelecek” projesi kapsamında 0-6 yaş grubu çocukların zihinsel ve bedensel gelişimlerine katkıda bulunmak, çeşitli imkânsızlıklar nedeniyle evlerinde oyuncak bulunmayan çocukların oluşturulan mekânda zaman geçirmelerini sağlamak amacıyla Gazi Halk Kütüphanesi bünyesinde açılmıştır. Oyuncak kütüphanesi tür olarak, halk oyuncak kütüphanesi türüne uygundur (<http://www.radikal.com.tr/turkiye/bir-oyuncak-kutuphanesi>, 11 Eylül 2017 tarihinde ulaşılmıştır).

Şırnak Oyuncak Kütüphanesi

Çok Amaçlı Toplum Merkezi (ÇATOM), Ankara’da bulunan Minik Eller Derneği ve ToyzzShop’un katkılarıyla Şırnak Orhan Uysal Ortaokulu’nda açılmıştır. Oyuncak kütüphanesi tür olarak bütünleyici oyuncak kütüphanesi türüne uygundur (<http://www.milliyet.com.tr/sirnak-ta-ilk-kez-oyuncak-kutuphanesi-sirnak>, 11 Eylül 2017 tarihinde ulaşılmıştır).

Tokat Oyuncak Kütüphanesi

Tokat Aile ve Sosyal Politikalar İl Müdürlüğü çocuğun yetişmesinde oyunun ve

oyuncağın öneminden yola çıkarak hayata geçirilen “Oyuncak Kütüphanesi” projesi kapsamında, Çocuk Evleri Koordinasyon Merkezi’nde koruma ve bakım altında bulunan 6-12 yaş gruplarındaki çocukların faydalanması için açılmıştır. Oyuncak kütüphanesi tür olarak mahalle oyuncak kütüphanesi türüne uygundur (hürriyet.com.tr, 11 Eylül 2017 tarihinde ulaşılmıştır).

Uşak Oyuncak Kütüphanesi

Uşak Oyuncak Kütüphanesi, Uşak Bilim ve Sanat Merkezi’nde öğrenim gören 38 öğrenci tarafından hazırlanan “En İyi İyilik” projesi kapsamında Banaz İlçesi’ne bağlı Ovacık Köyü İlkokulu anasınıfında kurulmuştur. Kütüphanede 700 kitap 700 oyuncak bulunmaktadır. Oyuncak kütüphanesi tür olarak bütünleyici oyuncak kütüphanesi türüne uygundur (<https://www.haberler.com/koy-okuluna-oyuncak-kutuphanesi-6125733-haberi/>, 22 Kasım 2017 tarihinde ulaşılmıştır).

ÜÇÜNCÜ BÖLÜM

UYGULAMA

Araştırmanın Hipotezleri

Çalışmada Türkiye’de faaliyet gösteren oyuncak kütüphaneleri, oyun ve oyuncuğun çocuğun üzerindeki etkileri ve önemi üzerinde durulmuştur. Bu bağlamda oyuncak kütüphanelerinin çocuklar ve aile üzerindeki durumu saptanmaya çalışılmıştır. Çalışmanın daha önce belirtilen amaçlar doğrultusunda yanıtlanmak istenen hipotezleri şunlardır:

H1: Oyuncak kütüphanesi kullanımının çocukların sosyalleşmesi üzerine olumlu etkisi vardır.

H2: Oyuncak kütüphanesindeki oyuncaklar, çocukların gelişimini destekleyen niteliktedir.

H3: Oyuncak kütüphanesi kullanımı çocukların cinsiyetine göre farklılık göstermemektedir.

H4: Çocukların oyuncak kütüphanesini kullanmasında ebeveynlerin eğitim düzeyi etkili değildir.

H5: Düşük gelirli aileler oyuncak kütüphanelerini daha fazla kullanmaktadır.

H6: Oyuncak kütüphaneleri daha çok anneler tarafından kullanılmaktadır.

H7: Oyuncak kütüphanesi kullanan ebeveynler oyuncak kütüphanelerinin sayısının artmasını istemektedirler.

Yöntem

Çalışmada nitel araştırma yöntemlerinden betimsel analiz (durum saptayıcı) yöntemi kullanılmıştır.

Nitel araştırmalar; sosyoloji, psikoloji, eğitim ve benzeri alanlarda insan davranışları ile ilgili araştırmalardır. Deneysel kesin verilerden çok, insanların tutum ve davranışlarını derinlemesine inceleyerek anlamaya çalışılır (Arıkan, 2011:18). Nitel araştırma yöntemlerinden olan, betimsel analiz (durum saptayıcı), çeşitli veri toplama teknikleri ile elde edilmiş verilerin daha önceden belirlenmiş temalara göre özetlenmesi ve yorumlanmasını içeren bir nitel veri analiz türüdür. Bu analiz türünde araştırmacı

görüştüğü ya da gözlemlemiş olduğu bireylerin görüşlerini çarpıcı bir biçimde yansıtılabilmek amacıyla doğrudan alıntılara sık sık yer verebilmektedir. Bu analiz türünde temel amaç elde edilmiş olan bulguların okuyucuya özetlenmiş ve yorumlanmış bir biçimde sunulmasıdır (Yıldırım ve Şimşek, 2003). Veriler araştırma sorularının ortaya koyduğu temalara göre düzenlenebileceği gibi, görüşme ve gözlem süreçlerinde kullanılan sorular ya da boyutlar dikkate alınarak da sunulabilir (Mustafa Sözbilir, (t.y)). Çalışmada nitel araştırma yöntemlerinden gözlem tekniğinden de yararlanılmıştır. Nitel yöntemlerden gözlem yöntemi, araştırma için ihtiyaç duyulan verilerin insan, toplum ya da doğa gibi belli hedeflere odaklanılarak çıplak gözle ya da bir araç kullanılarak izlenmesi suretiyle toplandığı süreç olarak tanımlanır. İnsan ile ilgili olarak yapılan pek çok araştırma genel olarak gözlem içermektedir (Büyüköztürk, Çakmak, Akgün, Karadeniz ve Demirel, 2010).

Evren ve Örneklem

Bu çalışmada oyuncak kütüphanelerinin çocuklar ve ebeveynler üzerine etkilerini incelemek ve Türkiye’de oyuncak kütüphanelerinin rolü ve potansiyelini gözden geçirerek, Türkiye’deki oyuncak kütüphanelerinin kapsam ve niteliği haritalanmaya çalışılmıştır. Çalışmanın evrenini Türkiye’deki oyuncak kütüphaneleri oluşturmaktadır. Çalışmanın kapsamında oyuncak kütüphanelerinin bazı şartları taşımaması gerektiği düşünülmüş ve bu şartları taşımayan oyuncak kütüphaneleri değerlendirmeye alınmamıştır. Bu kapsamda Eskişehir’de bulunan Emek Oyuncak Kütüphanesi’nin kullanıcılarının anket sorularına cevap verecek nitelikte olmaması, Ankara Oyuncak Kütüphanesi’nin binasının bulunmaması, Çankırı ve Ordu Oyuncak Kütüphaneleri ile iletişime geçilememesi, ayrıca çalışmada belirtilen Mardin, Amasya oyuncak kütüphaneleri yapılan proje bitiminde devamlılığını sürdüremediğinden çalışma kapsamına alınmamıştır. Alipaşa ve Bergama Oyuncak Kütüphaneleri değerlendirmeye uygun görülmüştür. Çalışmanın örneklemini Alipaşa ve Bergama Oyuncak Kütüphanelerini kayıtlı olarak kullanan, oyuncak ödünç alma hakkına sahip, toplam 259 ebeveyn oluşturmaktadır. Bunlardan 128’i Alipaşa Oyuncak Kütüphanesi kullanıcısı iken 131’i Bergama Oyuncak Kütüphanesi kullanıcısıdır. Bu kapsamda 154 kişiye anket uygulaması yapılmış 151 tanesi değerlendirmeye alınmıştır. Çalışmada anket yapılacak grubun ebeveynler olarak tercih edilmesinin sebebi çocuklardan sağlıklı bilgiler

alınmayacağı, ebeveynlerin oyuncak kütüphanesini ve çocukları daha iyi gözlemleyebildikleri düşüncesiyle tercih edilmiştir.

Anket çalışması Alipaşa ve Bergama oyuncak kütüphanesini kullanan 151 anne ve babaya uygulanmıştır. 13.04.2017 tarihli Bursa Büyükşehir Belediyesi Başkanlığı izin dilekçesi ve 16.05.2017 tarihli İzmir Valiliği İl Milli Eğitim Müdürlüğü valilik onayı (Bkz. Ek1 ve Ek2: İzin Dilekçeleri) üst yönetimlere gönderilerek anket uygulaması için izin alınmıştır. Konu hakkında farklı görüşleri saptayabilmek için farklı illerdeki oyuncak kütüphanelerinde çalışma yapılmasına karar verilmiş, Alipaşa Oyuncak Kütüphanesi'nde 97 ebeveyn ve Bergama Oyuncak Kütüphanesi'nde 54 ebeveyn ile görüşülmüştür.

Tablo 3.1. Katılımcılar Oyuncak Kütüphanesi Dağılımı

Oyuncak Kütüphanesi	N	%
Alipaşa	97	64,2
Bergama	54	35,8
Toplam	151	100,0

Tabloda yer alan bilgiler incelendiğinde araştırmaya katılan ebeveynlerin %64,2'sinin (n=97) Alipaşa Oyuncak Kütüphanesini kullandıkları, %35,8'inin (n=54) Bergama Oyuncak Kütüphanesi'ni kullandıkları görülmektedir.

Çalışmada oyuncak kütüphanelerine uygulanan anket sayılarının arasındaki farklılığın sebebi Bergama Oyuncak Kütüphanesi'nin önceki yıllara göre faaliyetlerinin azalması ve oyuncakların sınırlı olarak ödünç verilmiyor olması sebep gösterilebilir. Bu uygulama çocuk ve ebeveynlerin oyuncak kütüphanesini az kullanmalarına sebebiyet vermektedir. Ankete katılım sağlayan ebeveynlerin çoğunluğu aynı zamanda Bağımsız Bergama Anaokulunu kullanan ebeveynlerdir. Bu durumda oyuncak kütüphanesinin anaokuluna yakın mekânda olması kullanımını artırdığı söylenebilir.

Tablo 3.2. Katılımcıların Cinsiyet Dağılımı

Cinsiyet	N	%
Erkek	13	8,6
Kadın	138	91,4
Toplam	151	100,0

Tablo incelendiğinde araştırma kapsamında görüşleri alınan ebeveynlerin %8,6'sını (n=13) erkek, %91,4'ünü (n=138) kadınların oluşturduğu belirlenmiştir.

Araştırma ile ilgili sağlıklı verilere ulaşmak için oyuncak kütüphanesini kullanan anne ve babalara anket çalışması yapılmış, deneyimlerinden yararlanılmıştır. Aynı zamanda oyuncak kütüphanesi çalışanları ve yöneticilerinin bilgilerine başvurulmuştur. Tabloya bakıldığında oyuncak kütüphanelerini annelerin daha fazla kullandığı görülmektedir. Bu duruma Türk toplumundaki ataerkil yapının kadına yüklediği anne rolü doğrultusunda hareket etmesi sebep gösterilebilir. Anne ve babaların oyuncak kütüphanelerini kullanımı arasındaki farklılığının ortadan kaldırılması için yalnızca babalara yönelik eğitimlere öncelik verilmelidir.

Tablo 3.3. Katılımcıların Yaş Dağılımı

Yaş	N	%
Genç yaş (20-29)	47	31,1
Orta yaş (30-39)	77	51,0
Orta üstü (40 ve +)	27	17,9
Toplam	151	100,0

Tabloda görüldüğü gibi araştırmaya katılan ebeveynlerin %31,1'i (n=47) genç (20-29) yaş, %51,0'ı (n=77) orta (30-39) yaş katılımcılardan oluşturmaktadır. Ebeveynlerin %17,9'u (n=27) orta ve üstü (40) yaş üzerindedir. Tablo incelendiğinde oyuncak kütüphanelerini her yaştan katılıncının kullandığı görülmekle birlikte genç ve orta yaş katılımcıların daha fazla kullanma eğiliminde oldukları saptanmıştır.

Tablo 3.4. Katılımcıların Eğitim Dağılımı

Eğitim	N	%
İlkokul	54	35,8
Lise	49	32,5
Üniversite Mezunu (Ön Lisans - Lisans ve üstü)	48	31,8
Toplam	151	100,0

Tabloda yer alan bilgiler incelendiğinde araştırmaya katılan ebeveynlerin %35,8'i (n=54) ilkokul, %32,5'i (n=39) lise, %31,8'i (n=48) lisans ve üstü mezunudur. Tabloda görüldüğü üzere oyuncak kütüphanelerini her eğitim düzeyinden ebeveynin kullandığı görülmektedir. Tablodaki yüzdeler dağılımlar dikkate alındığında ilkokul mezunu ebeveynleri oyuncak kütüphanesini daha fazla kullanım eğiliminde oldukları görülmektedir. Elde edilen veriler sonucunda ebeveynlere yönelik aile tutumları, çocuk bakımı, ebeveynlik eğitimi, çocuklar için oyunun önemi, çocukların gelişiminde oyuncak yeri gibi eğitimlere daha fazla ağırlık verilmelidir.

Tablo 3.5. Katılımcıların Medeni Durum Dağılımı

Medeni Durum	N	%
Evli	138	91,4
Evli değil	13	8,6
Toplam	151	100,0

Tablo incelendiğinde, araştırma kapsamında görüşleri alınan ebeveynlerin %91,4'ü (n=138) evli, %8,6'sı (n=13) evli değildir (boşanmış / dul). Oyuncak kütüphaneleri parçalanmış ailelerin çocukları içinde önem teşkil etmektedir. Bu yönde yoksunluk yaşayan çocuklar için oyuncak kütüphaneleri sunduğu güvenilir ve özgün ortamlar sayesinde çocukların belirli bir süreliğine de olsa dış dünyanın olumsuz etkilerinden kurtularak kendi dünyalarında psikolojik ve ruhsal yönden rahatlayacakları mutlu vakit geçirecekleri ortamlar sunmaktadır.

Sınırlılıklar

Çalışma 10 Mayıs - 10 Haziran 2017 tarihleri arasında yapılmıştır. Bilgiler, sözü edilen tarihler arasında oyuncak kütüphanesini kullanan anne ve babalardan elde edilen verilerden oluşmaktadır. Örnekleme uyan 151 ebeveynin araştırma kapsamına alınması bu araştırmanın sınırlılıklarını oluşturmaktadır.

Veri Toplama Aracı

Çalışma bağlamında anne ve babaların konu hakkında eğilimlerini saptamak için anket tekniğini tercih edilmiştir. Anket, kişilerden bilgi almak, görüş ve tutumlarını saptamak amacıyla kullanılan bir yöntemdir. Bu veriler yüz yüze, telefon ve internet kullanılarak elde edilebilir (Arıkan, 2011: 18).

Araştırmada Bursa ve İzmir İllerinde bulunan Alipaşa ve Bergama Oyuncak Kütüphanelerine gidilerek, araştırma konusunu kapsayan anket sorularıyla oyuncak kütüphanelerini kullanan ebeveynlerin görüşleri incelenmiştir. Anket çalışması daha önce yapılan benzeri çalışmalardan derlenerek hazırlanmıştır. Anket formunda demografik bilgilere ve çalışmanın amacına uygun sorulara yer verilmiştir. Anket toplam 29 sorudan oluşmaktadır. Sorular, cevaplayacak kişilerin anlayabileceği biçimde ve analiz yapılabilecek özellikte hazırlanmıştır. Soruların 28'i kapalı uçlu soru şeklinde düzenlenmiş olup katılımcılardan kendileri için en önemli ve öncelikli olan seçeneği işaretlemeleri istenmiştir. Son soru ise açık uçlu soru şeklinde yöneltilerek katılımcıların yorumlarına bırakılmıştır. Çalışmada öncelikli olarak Bursa'da bulunan Alipaşa Oyuncak Kütüphanesi'ne gidilerek 5 gün boyunca çalışma saatleri içerisinde 98 anne ve baba ile görüşülmüştür. Sohbet ortamında gerçekleşen görüşmelerde ebeveynlerin oyun-oyuncak ve oyuncak kütüphanelerine yönelik görüşleri alınmıştır. Aynı zamanda çocuklarında gözlemledikleri değişimler, oyuncak kütüphanesine yönelik deneyimleri sorulmuştur. Daha sonra İzmir'de bulunan Bergama Oyuncak Kütüphanesi'ne ziyaret edilerek buradaki 56 anne ve baba ile görüşülmüş, toplamda 151'i değerlendirmeye alınmıştır.

Uygulamaya katılan kişilerin cevapları bulgularda tablo biçiminde 8 başlık altında verilmiştir. Verilerin analizi için SPSS 20.00 paket programı kullanılmıştır. Analiz yapılacak verilerde khi kare (Chi-square) testiyle değişkenler arasında 0,05 anlamlılık

düzeyi esas alınarak verilerin birbirleri arasında anlamlı bir farklılığın bulunup bulunmadığı incelenmiştir ve çalışmada frekans değerlerinden yararlanılmıştır.

Araştırma soruları ve hipotezleri doğrultusunda somut verilerden elde edilmesi için ankette yer alan sorular eşleştirilerek çapraz tablolar oluşturulmuştur. Böylelikle kütüphane kullanıcılarının sorulara verdiği yanıtlar arasındaki ilişki tespit edilmiştir. Bu yöntem araştırmanın tutarlılık ve bilimselliğini arttırmıştır. Ebeveynlerin ve çocuklarının oyuncak kütüphane kullanımı ve oyuncak kütüphanelerinin mevcut durumu hakkında bazı yargılara ve sonuçlara ulaşılmasını sağlamıştır.

3.1. BULGULAR VE DEĞERLENDİRME

Çalışmanın bu bölümünde, ilk bölümlerde yer alan amaçlar çerçevesinde, anket ölçeği ile elde edilen verilerin istatistiksel analizleri yapılmıştır. Bunun yanı sıra yüz yüze görüşmelerden elde edilen veriler çalışmanın hipotezleri ve ilgili literatür bağlamında sunulmuştur. Alipaşa ve Bergama Oyuncak Kütüphanelerini kullanan ebeveynlere anketler bu oyuncak kütüphanelerine gidilerek birebir uygulanmıştır. Anket sonuçlarından alınan veriler Statistical Package for the Social Sciences (SPSS) programından yararlanılarak analiz edilmiş ve tablolara dönüştürülmüştür.

Araştırma bulgularına araştırma soruları doğrultusunda yer verilmiştir.

3.1.1. Katılımcıların Demografik Bilgileri

Tablo 3.6. Katılımcıların Çalışma Durumu Dağılımı

Çalışma Durumu	N	%
Çalışmıyor	101	66,9
Çalışıyor	50	33,1
Toplam	151	100,0

Tabloda katılımcıların çalışıp çalışmadığına yönelik dağılım görülmektedir. Ebeveynlerin %66,9'u (n=101) çalışmıyorken, %33,1'inin (n=50) çalışıyor olduğu görülmektedir. Oyuncak kütüphanelerinin daha çok çalışmayan ebeveynlerin kullandığı tespit edilmiştir. Bu tabloya göre, çalışan ebeveynlerin zamanları olmadığı için kullanamıyor oldukları yorumu yapılabilir. Bu durum dolayısı ile çalışan ve çalışmayan

ebeveynlerin çocukları arasındaki fırsat eşitliğini sağlamak için oyuncak kütüphanesinde ebeveynlerin olmadıkları zamanlarda çocuklara eşlik edecek çocuk gelişim uzmanları ve kütüphaneciler bulunmalıdır.

Tablo 3.7. Katılımcıların Meslek Dağılımı

Meslek	N	%
Memur	32	21,2
Serbest	28	18,5
Uzaman	9	6,0
Ev hanımı	82	54,3
Toplam	151	100,0

Tablodaki bilgiler doğrultusunda ebeveynlerin %21,2'sinin (n=32) memur, %18,5'i (n=28) serbest, %6,0'ı (n=9) uzman, %54,3'ü (n=82) ev hanımı, meslek grubuna sahip oldukları tespit edilmiştir. Tablodaki verilere bakıldığında oyuncak kütüphanelerini ev hanımlarının daha fazla kullandığı saptanmıştır.

Tablo 3.8. Katılımcıların Gelir Düzeyi Dağılımı

Gelir Düzeyi	N	%
Alt gelir (1000-2000 ve altı)	61	40,4
Orta gelir (2001-3000)	56	37,1
Üst gelir (3000+ ve üstü)	34	22,5
Toplam	151	100,0

Çalışmaya katılan ebeveynlerin %40,4'ü (n=61) 1000-2000 TL ve altı (alt gelir), %37,1'i (n=56) 2001-3000 TL (orta gelir) gelire sahiptir. Katılımcıların %22,5'i ise(n=34) 3000 TL ve üzeri gelire (üst gelir) sahiptir. Aileler çocuklarının gelişimlerinin desteklenmesi için gerekli olan oyuncaklara oyuncak kütüphanesi sayesinde sahip olabilmektedir. Aynı zamanda bütçe olarak temin edemeyecekleri oyuncaklara sahip olmanın yanında birçok çeşit oyuncak içerisinde çocukların seçim hakkının olması oyuncak yönünden tatmin sağlayacak ve çocukların oyuncak alımını azaltacaktır. Bu durum ise aile bütçesine katkı sağlayacaktır. Tablo incelendiğinde oyuncak kütüphanelerini daha çok alt ve orta gelirli ailelerin kullandıkları görülmektedir.

3.1.2. Katılımcıların Çocuklarına İlişkin Bilgiler

Tablo 3.9. Katılımcıların Çocuk Cinsiyet Dağılımı

Çocuk Cinsiyet	N	%
Erkek	82	54,3
Kız	69	45,7
Toplam	151	100,0

Tabloda katılımcıların çocuklarının cinsiyetine yönelik dağılımı görülmektedir. Oyuncak kütüphanelerini kullanan çocukların %54,3'ü (n=82) erkek çocukları oluşturmakta iken, %45,7'sini (n=69) kız çocukları oluşturmaktadır. Her iki cinsten de çocuğun ayırım yapmaksızın oyuncak kütüphanesini kullandığı görülmektedir.

Tablo 3.10. Katılımcıların Çocuk Yaş Dağılımı

Çocuğun Yaşı	N	%
0-12 ay	3	2,0
1-2 yaş	21	13,9
2-3 yaş	55	36,4
3-5 yaş	44	29,1
5-6 yaş	28	18,5
Toplam	151	100,0

Tabloda görüldüğü üzere, %2,0'ı (n=3) 0-12 ay, %13,9'u (n=21) 1-2 yaş, %36,4'ü (n=55) 2-3 yaş, %29,1'i (n=44) 3-5 yaş, %18,5'i (n=28) 5-6 yaş aralığındadır. Tabloda 0-12 ay ve 1-2 yaş grubundaki çocukların kullanım oranının daha az olduğu görülmektedir. Bu durumun temel nedeni oyuncak kütüphanelerinin mevcut koşullarının bu yaş grubu çocuklara elverişli olmadığından kaynaklanmaktadır.

Hem Alipaşa hem de Bergama Oyuncak Kütüphanelerinin mimari yapıları açısından ciddi sıkıntılar mevcuttur. 0-12 ay bebekler emekleme evresindedirler çocuklar ebeveynleriyle oyuncak kütüphanesini kullansalar da bir süreden sonra kucakta sıkılabirler ve bu kısıtlı alanda istedikleri gibi vakit geçiremezler. Aynı zamanda 1-2 yaş grubundaki çocukların yürüme ve tırmanma refleksleri azdır bunlar içinde tutunma ve oturmaları için hijyenik halıyla döşeli, ayakkabılarını çıkarıp oturabilecekleri,

oyuncaklarıyla vakit geçirebilecekleri ortamlar her iki oyuncak kütüphanesinde de mevcut değildir. Bergama oyuncak kütüphanesinde çocuklar için böyle bir alan oluşturma imkânı varken kütüphanenin işleyişinden kaynaklı sıkıntılar sebebi ile gerçekleştirilememiştir. Alipaşa oyuncak kütüphanesinde okuma salonu mevcut ise de bu alan çok kısıtlı kalmaktadır.

Tablo 3.11. Katılımcıların Çocuk Yaş ve Oyuncak Kütüphanesi İlişkisi

Çocuk yaş	Oyuncak kütüphanesi				Toplam	
	Alipaşa		Bergama			
	N	%	N	%	N	%
0-12 ay	2	1,3	1	0,7	3	2,0
1-2 yaş	19	12,6	2	1,3	21	13,9
3-4 yaş	48	31,8	7	4,6	55	36,4
5-6 yaş	18	11,9	26	17,2	44	29,1
6 ve üzeri	10	6,6	18	11,9	28	18,5
Toplam	97	64,2	54	35,8	151	100,0

$X^2_{=,000} < 0,05$

Araştırma yapılan oyuncak kütüphanelerindeki çocukların yaş dağılımı Alipaşa Oyuncak Kütüphanesi'nde %31,8'i (n=48) 3-4 yaş, %11,9'u (n=18) 5-6 yaş, aralığındaki çocukların kullanımı çoğunlukta, Bergama Oyuncak Kütüphanesi'nde %17,2'si (n=26) 5-6 yaş, %11,9'u (n=18) 6 ve üzeri yaş, arasındaki çocukların kullanımının fazla olduğu görülmektedir. Bu durumun oluşmasında Alipaşa Oyuncak Kütüphanesi'ne gelen çocukların sadece oyuncak kütüphanesi kullanmak niyeti gelmesi iken, Bergama Oyuncak Kütüphanesini kullanan çocukların aynı zamanda Bağımsız Bergama Anaokulu öğrencileri olduğu için yaş seviyesi artmaktadır.

Bunun sonucunda Bergama Oyuncak Kütüphanesi'nin anaokulunda yer alması çocukları okula teşvik ettiği gibi oyuncak kütüphanesinin anaokuluna yakın bir mekânda olması oyuncak kütüphanesinin kullanımını da artıracaktır. Çocukların oyuncak kütüphanesi sayesinde okul ortamına oyun ve sevdikleri oyuncaklarla sayesinde daha çabuk adapte oldukları söylenebilir. Ayrıca anaokullarına yardımcı ve alternatif ortam olma özelliği taşıyan oyuncak kütüphanelerinin anaokulunun içerisinde herhangi bir bölümde açılmasından ziyade anaokuluna yakın; fakat farklı bir binada kurulması hem anaokulu öğrencilerinin faydalanmasını sağladığı gibi diğer yaş gurubu kullanıcıların da oyuncak kütüphanesini kullanım oranını arttıracaktır. Gidilen ilçelerde

her yaş kullanıcı grubunun oyuncak kütüphanesini kullanıyor olması bu yerlerin çocuklar için ne denli cezbedici ve ilgi çekici ortamlar olduğunu, çocukların bu ortamlara ihtiyaç duyduğu ve vakit geçirmek istediklerini de göstermektedir.

Tablo 3.11’de görüldüğü üzere her iki oyuncak kütüphanesinde 0-12 ay ve 1-2 yaş çocukların kullanım oranının az olduğu tespit edilmiştir. Alipaşa Oyuncak Kütüphanesinde 0-6 yaş çocukların için mevcut oyuncakların bulunduğu salona gelmeleri için bina içerisindeki merdivenleri tırmanmaları gerekmektedir. Çocuklara ebeveynleri eşlik ediyor olsa da bu durum çocuklar için tehlike arz etmektedir. Bunun dışında engelli çocukların bu kütüphaneyi kullanmaları mümkün değildir. Binanın tarihi bir yapı olması, herhangi bir düzenleme yapılamamasından ötürü asansör gibi yardımcı unsurların konulmasını da engellemektedir. Ayrıca Bergama Oyuncak Kütüphanesi’nin bina yapısı bu duruma müsaitse de anaokulu kısmına daha fazla önem verilmesi oyuncak kütüphanesinin işlevselliğini azaltmıştır. Alınan khi kare sonucuna göre çocukların yaşı ve kullanılan oyuncak kütüphaneleri arasında anlamlı bir ilişki vardır.

“...Çocuğum 1 yaşında, oyuncak kütüphanesinde halı olmadığı için emekleyeceği bir ortam yok bu durum oyuncak kütüphanesinde çocuğumun daha az vakit geçirmesine yol açmaktadır. Bu nedenle de oyuncak kütüphane ortamının 0-2 yaş grubu çocuklar için uygun koşullara kavuşturulması gerektiğini düşünmekteyim...” 30 yaşında, lisans ve üstü mezunu, ev hanımı.

“Çocuğum erkek çocuğu olduğu için daha hareketli dolayısıyla oyuncak kütüphanesinde enerjilerini atabilecekleri serbest oyun alanlarının olması gerektiği kanaatindeyim...” 41 yaşında, lise mezunu, ev hanımı.

Tablo 3.12. Katılımcıların Çocuk Sayı Dağılımı

Çocuk Sayısı	N	%
1	73	48,3
2	64	42,4
3	12	7,9
4+	2	1,3
Toplam	151	100,0

Tablo incelendiğinde ebeveynlerin %48,3'ü (n=73) 1 çocuk sahibi, %42,4'ü (n=64) 2 çocuk sahibi, %7,9'u (n=12) 3 çocuk sahibi, %1,3'ü (n=2) 4 ve üzeri çocuk sahibi oldukları saptanmıştır. Araştırmaya katılanların %48,3'ü (n=73) tek çocuk sahibi iken %42,4'ü (n=64) iki çocuk sahibidir, bu da araştırmaya katılanların %90,7'si (n=137) tek ve iki çocuk sahibi olduğunu belirtmişlerdir. Bu durumun sebebi Bursa ve İzmir gibi büyük şehirlerde yaşam standartlarından dolayı tek ya da iki çocuklu ailelerin daha çok olduğundan kaynaklı olduğu söylenebilir.

Çocukların oyuncak kütüphanesinde edindikleri sosyal çevre ile arkadaşlık ve dostluk duygularını benimsemekte, televizyon ve sanal oyunların çocuklar üzerinde yarattığı yalnızlık duygusunu giderildiği söylenebilir. Ayrıca tek çocuklu ailelerin çocukları oyuncak kütüphanesi kullanmayla kardeşlik duygusunu da tatmin etmektedirler.

“...Ben tek çocuk sahibiyim, çocuğumun oyuncak kütüphanesini kullanıyor olması çocuğumun kardeşlik duygusunu tatmin ettiğini düşünüyorum...” 35 yaşında, lise mezunu, memur.

3.1.3. Katılımcıların Oyun ve Oyun Materyalleri Hakkındaki Görüşleri

Tablo 3.13. Katılımcıların Oyun ve Oyun Materyalini Yararlı Bulma Dağılımı

Oyun ve Oyun Materyalini Yararlı Bulma	N	%
Yararlı ve Gereklidir	127	84,1
Yararlı ve Gerekli Değildir	16	10,6
Fikrim Yok	8	5,3
Toplam	151	100,0

Çocuklar için hayati öneme sahip olan oyun ortamları ve bunun birincil tamamlayıcısı olan oyuncaklar, ebeveynler %84,1'i (n=127) tarafından gerekli ve yararlı olarak görülmektedir.

Oyuncakların yararlı ve gerekli olmadığını düşünen %10,6'sı (n=16) ve fikrim yok olarak cevap verenlerin %5,3'ü (n=8), şu an piyasada olan çocukları hem ruhsal hem de fiziksel yönden kötü etkileyen şiddete yönelten silahlar ve cinsel yönden deforme eden barbie bebekler, aileler tarafından tavsif edilmeyen çizgi film

kahramanların oyuncaklarını kastettikleri düşünülmüştür. Oyuncak kütüphanelerinde bulunan oyuncaklar özenle seçilmekte ve çocuklara fiziksel ve ruhsal yönden zarar vermeyen; aksine çocukları psikolojik, sosyal, duygusal ve zekâ yönünden geliştiren oyuncaklar olması bu yerlerin önemine bir kez daha dikkat çekmektedir.

“...Aslında bazı oyuncakların çocuklar için uygun olmadığını düşünüyorum. Mesela şiddet içeren silahlar ve savaşçı oyun karakterleri gibi. Bildiğim kadarıyla oyuncak kütüphanesinde çocuğumu şiddete yöneltecek oyuncaklar bulunmamaktadır, Oyuncaklar temin edilirken seçim işlemi yapılıyor herhalde...” 30 yaşında, lisans ve üstü mezunu, ev hanımı.

Tablo 3.14. Katılımcıların Oyunağı Tanımlama ve Oyun ve Oyun Materyalini Yararlı Bulma İlişkisi

Sizce oyuncak nedir?	Oyun ve oyun materyalini yararlı bulma						Toplam	
	Yararlı ve gereklidir		Yararlı ve gerekli değildir		Fikrim yok			
	N	%	N	%	N	%	N	%
Çocuğu oyalayıcı ve eğlendirici oyun malzemesi	12	7,9	0	0,0	1	0,7	13	8,6
Çocuğun boş zamanlarının değerlendirildiği oyun malzemesi	12	7,9	3	2,0	0	0,0	15	9,9
Çocuğun gelişimini destekleyen, hayal gücünü ve yaratıcılığını geliştiren oyun malzemesi	75	49,7	9	6,0	2	1,3	86	57,0
Çocuğun isteği ile alınması gereken bir malzeme	3	2,0	0	0,0	0	0,0	3	2,0
Ebeveynlerin çocuklarını mutlu etmek ödüllendirmek için aldığı malzeme	25	16,6	4	2,6	4	2,6	33	21,9
Fikrim yok	0	0,0	0	0,0	1	0,7	1	0,7
Toplam	127	84,1	16	10,6	8	5,3	151	100,0

$X^2_{,003} < 0,05$

Katılımcılara oyunağı tanımlamaları ve oyun ve oyun materyallerini yararlı bulup bulmadıkları soruları yönetilmiştir. Bu doğrultuda oyunağın ebeveynler açısından ne anlam ifade ettiği ve oyuncak kütüphanelerinden beklentileri tespit

edilmeye çalışılmıştır. Alınan khi kare sonucuna göre ebeveynlerin oyuncacı tanımlama ve oyun ve oyun materyallerini yararlı bulma arasında anlamlı bir ilişki olduğu tespit edilmiştir.

Çalışmada ailelere yöneltilen “oyuncağı tanımlar mısınız?” sorusuna %8,6’sı (n=13) çocuğı oyalayıcı ve eğlendirici malzeme olduğunu belirtmişlerdir ve bu kişilerden 12’si oyuncanın yararlı ve gerekli olduğunu söylemiştir. %9,9’u (n=15) oyuncacı, çocuğun boş zamanlarını değerlendirdiğı oyun malzemesi olarak tanımlamış ve bunlardan 12’si oyuncacı yararlı ve gerekli bulunduğunu belirtmiştir. %57,0’ı (n=86) oyuncacı, çocuğun gelişimini destekleyen, hayal gücünü ve yaratıcılığını geliştiren oyun malzemesi olarak tanımlamışlardır, bunlardan 75’i oyuncacı yararlı ve gerekli bulunduğunu belirtmiştir. %2,0’ı (n=3) çocuğun isteğı ile alınması gereken bir malzeme olarak tanımlamış ve üçü de oyuncacı yararlı gerekli bulduklarını söylemişlerdir. %21,9’u (n=33) oyuncacı, ebeveynlerin çocuklarını mutlu etmek ödüllendirmek için aldığı malzeme olarak tanımlamış ve bunlardan 25’i oyuncacı yararlı ve gerekli bulunduğunu söylemişlerdir. %0,7’si (n=1) oyuncak tanımına fikrim yok seçeneğini işaretlemiş ve oyuncacı yararlı ve gerekli bulmadığını belirtmiştir.

Tablonun geneline bakıldığında %57,0’ı (n=86) oyuncacı çocuğı geliştirmesi ve desteklemesi gerektiğini ayrıca hayal gücü ve yaratıcılıklarını artırması gerektiğini belirtmiş ve %84,1’i (n=127) oyuncacı yararlı ve gerekli bulduklarını belirtmişlerdir. Oyuncak kütüphaneleri sunduğı oyun ortamları sayesinde çocukları gelişimsel yönden desteklediğı gibi, kaliteli ve eğitici oyuncaklara rahat ve kolayca erişim sağlamaktadır. Geleceğı yatırımımız olan çocuklar bu oyuncaklarla oynayarak kişilik gelişimlerini sağlıklı bir şekilde tamamlayabilir, sunulan sosyal ortamlarla kendine güven ve ifade yetenekleri gelişebilir, birçok oyuncakla yarattıkları yeni karakterle hayattaki rollerine hazırlanabilirler.

3.1.4. Katılımcıların Çocuklarına Oyun ve Oyun Materyali Almaları Hakkındaki Görüşleri

Türkiye İstatistik Kurumu (TİS) verilerine ve Adrese Dayalı Nüfus Kayıt Sistemi (ADNKS) sonuçlarına göre; Türkiye’nin toplam nüfusu 2017 yılı sonu itibariyle 80 milyon 810 bin 525’dir. Nüfusun %23,6’sini (0-14 yaş) çocuk nüfusu oluşturmaktadır.

Türkiye’de oyuncak tüketimi 2017 yılı verilerine göre çocuk başına yıllık ortalama oyuncak tüketimi 40 ile 120 Dolar arasındadır. Önümüzdeki 5 yılda bu rakamın 300-350 Dolar civarında olacağı tahmin ediliyor. En çok talep edilen ürünler, çizgi film karakterleri ile bağlantılı ürünlerdir. Ailelerin çoğunun eğitici oyuncakları tercih etmelerine rağmen; kız çocukları için lisanslı oyuncak bebekler ve kırtasiye ürünleri popüler. Erkek çocukları için ise oyuncak arabalar ve dinazorlar ile ilgili ürünler popüler. Uluslararası trendler ise tüm dünya markalarından oluşmaktadır.

Dedeler ve büyükanneler hediye alma konusunda en önemli kişilerdir. Okul tatilleri, yılbaşı ve diğer önemli günler çoğunlukla çocuklara hediye alınan günlerdir. Oyuncaklar çoğunlukla oyuncak mağazalarında, yerel ve uluslararası marketler, alışveriş merkezleri ve kırtasiye dükkânlarında satılmaktadır. Sektörün %70’ini ulusal şirketler, %30’unu ise yabancı şirketler oluşturmaktadır. Satışların %5’i online satış yani internet üzerinden gerçekleştirilmektedir. 2005 yılından bu yana, oyuncaklar CE standartlarına göre imalat edilmekte ve T.C. Sağlık Bakanlığı tarafından kontrol edilmektedir. Aynı zamanda ithal edilen oyuncaklarda T.C. Sağlık Bakanlığı tarafından kontrol edilmektedir (<http://www.kidsturkey.com/tr/turkiyede-oyuncak-sektoru>; <http://www.tuik.gov.tr/PreHaberBultenleri.do?id=24645>, 1 Ocak 2018 tarihinde ulaşılmıştır).

Tablo 3.15. Katılımcıların Oyun ve Oyun Materyali Satın Alma Sıklığı Dağılımı

Oyun ve Oyun Materyali Alma Sıklığı	N	%
Haftada bir alırım	31	20,5
Ayda bir alırım	50	33,1
Altı ayda bir alırım	15	9,9
Düzensiz şekilde alırım	52	34,4
Hiç almam	3	2,0
Toplam	151	100,0

Çocuklarına oyuncak alım gücü olmayan ailelere ücretsiz oyuncaklardan yararlanma imkânı sunan oyuncak kütüphaneleri, ailelerin bütçelerine katkı sağlayarak çocukların eşit yaşam standartları yakalamalarını sağlamaktadır. Çocuklar için yeme, içme ve uyku kadar önemli olan oyuncaklara bir ailenin alım gücü ne kadar çok olursa

olsun oyuncak kütüphanesi dermesi kadar zengin tür ve çeşit oyuncak sunamaz. Tabloda görüldüğü üzere, oyun ve oyun materyali alma sıklığınız nedir? Sorusuna düzensiz şekilde alırım diyen ebeveyn sayısı %34,4'tür (n=52).

“...Artık eskisi kadar oyuncak almıyorum, çocuğumun ilgisini çeken ve gerekli oyuncakları burada bulabiliyorum...” 38 yaşında, lise mezunu, ev hanımı.

“...Oyuncak kütüphanesini keşfettiğimizden beri çocuğumun oyuncak aldırma isteği azaldı, buradaki oyuncaklarla yetinmeye başladı, bu nedenle çocuğumun buradaki oyuncaklar sayesinde oyun materyallerine karşı doyum sağladığını düşünüyorum...” 27 yaşında, lise mezunu, çalışmıyor.

Tablo 3.16. Katılımcıların Oyun ve Oyun Materyali Satın Alma Zamanı Dağılımı

Çocuğunuza ne zaman oyun ve oyun materyali alırsınız?	N	%
Doğum günü ve özel günlerde	32	21,2
Ödüllendirmek istediğimde	24	15,9
Çocuğum her istediği zaman	14	9,3
Kendim istediğim zaman	24	15,9
Çocuğumun ihtiyacı olduğunu düşündüğüm zaman	49	32,5
Diğer	8	5,3
Toplam	151	100,0

Araştırma verileri incelendiğinde katılımcıların genellikle çocuklarına oyun ve oyun materyallerini %32,5'i (n=49) çocuklarının ihtiyacı olduğunu düşündükleri zaman aldıkları gözlemlenmektedir.

Bunun sonucunda ailelerin çocuklarına ekstra bir bütçe ayırarak çocuklarına oyun ve oyun materyalleri almadığı yalnızca gerekli ve zorunlu gördükleri durumlarda oyuncak materyallerini temin ettikleri yorumu yapılabilir. Çocuklar oyuncak

kütüphanesi dermesinden birçok oyuncaktan sınırsızca faydalanabilmekte, evlerine götürerek bu gereksinimlerini ve doyumlarını karşılayabilmektedir.

“...Oyuncak kütüphanesini kullanmaya başladığımızdan beri çocuğuma oyun ve oyun materyali almıyorum; çünkü burada her yaş grubundan oyuncak bulabildiğim gibi ödünç alma durumu da bulunmakta...” 39 yaş, ilkokul mezunu, ev hanımı.

Tablo 3.17. Katılımcıların Oyun ve Oyun Materyali Satın Alırken Neye Dikkat Ettikleri Dağılımı

Çocuğunuza oyun ve oyun materyali satın alırken neye dikkat edersiniz?	N	%
Oyuncağın fiyatı	17	11,3
Oyuncağın yaşına uygun olması	94	62,3
Oyuncağın çizgi film karakteri olması	6	4,0
Çocuğumun istemesi yeterli	26	17,2
Diğer	8	5,3
Toplam	151	100,0

Oyuncaklar çocukların gelecek hayatlarında içinde yer alacağı yaşamlarını algılamalarında ve öğrenmelerinde önemli bir köprü işlevi görür. Gelecek yaşamla kurulan bu köprü ne kadar gerçeğe yakın, sağlıklı ve işlevsel ise çocuğun da gerçek dünyaya uyumlanması, sağlıklı ve doğru ilişkiler kurması o kadar kolay olur (Şinikçi, 2015: 748).

Oyuncak tercih edilirken çocuğu her yönden destekleyen ve geliştiren malzemeler olmasına dikkat edilmelidir. Oyuncaklar seçilirken çocuğu bilişsel, dil, sosyal ve motor gelişimi yönünden destekleyici uyarıcılar olmalıdır. Çocuğun kendini tanımaya başladığı andan itibaren bilinçli bir şekilde düzenlenen ortamların, itina ile seçilen oyuncakların çocuğu destekleyecek ve gelecekteki seçim ve kararlarında olumlu etkileyeceği unutulmamalıdır. Oyun çocuğun kendini ifade etmesinin en etkili yollarında biridir ve bu sayede çocuğunun sağlık sorunları tespit edilebilmekte (psikolojik, zihinsel, fiziksel) aynı zamanda oyun yolu ile tedavi edilebilmektedir. Ayrıca oyuncaklar seçilirken çocukların yaş gruplarına dikkat edilmeli, örneğin 0-2 yaş arası

çocuklara küçük parçalı oyuncaklar alınmamalı, uçları sivri çocuklara zarar verecek ya da silah benzeri şiddete teşvik edici malzemeler olmamalarına dikkat edilmelidir.

Tablo 3.17.'i incelendiğinde %11,3'ü (n=17) oyuncakın fiyatının etkilediğini belirtirken, %62,3'ü (n=94), oyuncakın çocuğun yaşına uygun olması, %4,0'ı (n=6) oyuncakın çizgi film karakteri olması, %17,2'si (n=26) çocuğun istemesi yeterli, %5,3'ü (n=8) diğer cevaplarını vermişlerdir. Araştırmaya katılanlar oyun ve oyun materyali almada daha çok çocuğun yaşına uygun olup olmadığına baktıkları tespit edilmiştir.

Tablo 3.18. Katılımcıların Oyuncak Satın Alırken Neden Etkilendikleri Dağılımı

Çocuğunuza oyuncak alırken neden etkilenirsiniz?	N	%
Kendi arkadaşarımdan	7	4,6
Reklamlardan	9	6,0
Diğer çocuklardan	5	3,3
Oyuncakçıda görüp beğenerek	52	34,4
Çocuğumun ısrarı	44	29,1
Eğitici	34	22,5
Toplam	151	100,0

Oyuncak kütüphanelerinin dermesinde yer alan her oyuncak çocukların gelişimlerini desteklemesi açısından uzman görüşü alınarak temin edilmektedir. Gelişen oyuncak sektörü ve çeşitliliğin fazla olması, özellikle çizgi filmleri karakterleri ve reklamlar, ailelerin çocukları için oyuncak tercihlerinde yanıltıcı olabilir.

Araştırmaya katılan ebeveynlerin %4,6'sı (n=7) kendi arkadaşarımdan, %6,0'ı (n=9) reklamlardan, %3,3'ü (n=5) diğer çocuklardan, %34,4'ü (n=52) oyuncakçıda görüp beğenerek, %29,1'i (n=44) çocuğumun ısrarı, %22,5'i (n=34) oyuncakın eğitici olması cevabını vermişlerdir. Anne ve babaların etkilendikleri sebeplere bakıldığında oyuncakçıda görüp beğenerek aldıklarını ya da çocuklarının ısrarının daha fazla etkili olduğu yönünde görüş bildirmişlerdir. Ayrıca ebeveynlerin sadece %22,5'i (n=34) oyuncak tercihinde oyuncakın eğitici olmasına dikkat ettiklerini belirtmişlerdir.

“...Oyuncak alırken daha çok görüp beğenerek alıyorum, eğitici olması benim ilk tercihim, fakat bazen çizgi filim karakterlerini de çocuğum almam için ısrar edince hayır diyemiyorum, örneğin evimizdeki pepe oyuncuğu...”
25 yaşında, evli, lise mezunu, ev hanımı.

“...Oyuncak alırken oyuncuğun çocuğuma neler katabileceğine dikkat ediyorum, özellikle zekâ yönünden ve motor becerilerini geliştiren oyuncakları tercih etmeye çalışıyorum...” 30 yaşında, evli, lise mezunu, ev hanımı.

3.1.5. Katılımcıların Çocuklarıyla İlgilenme Düzeyi

Tablo 3.19. Katılımcıların Çocukla Evde Oyun Oynama ve Oyuncak Kütüphanesi Çocuğun Evde Oyun Oynama Süresini Artırma İlişkisi

Çocuğunuzla evde oyun oynuyor musunuz?	Oyuncak kütüphanesi çocuğunuzun evde oyun oynama süresini arttırdı mı?							
	Evet		Hayır		Fikrim yok		Toplam	
	N	%	N	%	N	%	N	%
Evet	89	58,9	42	27,8	12	7,9	14	94,7
Hayır	1	0,7	3	2,0	4	2,6	8	5,2
Toplam	90	59,6	45	29,8	16	10,6	15	100,
							1	0

$X^2_{=,003} < 0,05$

Çocuklar küçük bireyler olmalarının yanı sıra iyi bir oyuncudurlar. Çocuklar oyunla hisseder, hırslanır, üzülür, sevinir, düşünür, zihinsel ve fiziksel olarak öğrenirler. Sabretme, kazanma ve kaybetme gibi duyguları yaşayarak, çevrelerini tanıdıkları gibi kendi benliklerini tanımlarına da olanak sağlamış olur. Oyunlarla çocuklar çevreyi daha iyi anlayıp kavrar verir ve kendi kültürlerini öğrenirler. Ebeveynler çocukları ile oyun oynadığı zaman birbirlerini tanıma ve anlama fırsatı bulurlar. Çocuğundaki değişimleri gözlemleyebilir onun seviyesine inerek ihtiyaçlarına daha iyi cevap verebilirler. Anne ve baba ile geçirilen bu verimli vakitlerde çocuklar da özgüvenlerinin gelişmesine, zorluklar karşısında daha dayanıklı, psikolojik yönden daha iyi bireyler

yetişesini sağlamış olur. Oyuncak kütüphaneleri de çocuğun ebeveyni ile değerli vakitler geçireceği özel ortamlardır. Hem ortamın birçok oyuncuğu bir arada sunması hem de ebeveyn eşliğinin de bu alanları kullanmaları çocuğun anne ve babasını da oyuna dâhil etme ve onunla oynamasına fırsat sunmaktadır.

Günümüzde çevremizde ve ev ortamında birlikte vakit geçirmeye engel birçok unsur vardır. Çocukla vakit geçirilmeye çalışılsa da bu engeller sebebi ile ya yeteri kadar vakit ayrılmamakta ya da oyuna tam olarak adapte olunamamaktadır. Bunların başında televizyonlar ve sosyal medya ortamları gelmektedir. Bu durum aile bireylerinin birbirinden kopmasına ve iletişim eksikliklerine sebep olmaktadır. Oyuncak kütüphaneleri tamamen çocuğa yönelik olarak oyun oynamak için dizayn edilmiş ve uygun materyaller ile çocuğu odak noktası haline getirmekte, aile bireylerinin birlikte vakit gerinmelerine olanak sağlamaktadır.

Tablo 3.19’i incelendiğinde katılımcılardan, oyuncak kütüphanesi çocuğunuzun evde oyun oynama süresini artırdı mı sorusuna %59,6’sı (n=90) evet yanıtını verirken, %29,8’i (n=45) hayır yanıtını, %10,6’sı (n=16) fikrim yok yanıtını vermişlerdir. Tablonun geneline bakıldığında çocuğunuzla evde oyun oynuyor musunuz sorusuna evet cevabını veren %58,9’u (n=89), oyuncak kütüphanesi çocuğunuzun evde oyun oynama süresini artırdı mı sorusuna da evet cevabını verdikleri görülmektedir. Bu duruma göre çocukların oyuncak kütüphanesini kullanıyor olmaları evde oyun sürelerini arttırmıştır yorumu yapılabilir. Ayrıca oyuncak kütüphanelerinin sunduğu ödünç oyuncak sistemi (15 gün) çocukların ödünç aldıkları oyuncakları evlerinde oynama imkânı verdiği için evde oyun oyna süresini artırmıştır. Ayrıca çok parçalı oyuncaklar legolar, puzzle gibi ve çok kişi ile oynan oyuncakların tercih edilmesi aile bireylerinin hep birlikte vakit geçirmelerine imkânı sunmakta, çocuklarına vakit ayırmalarını sağlamaktadır. Alınan khi kare sonucuna göre araştırmaya katılanların çocukla evde oyun oynama ve oyuncak kütüphanesinin çocuğun evde oyun süresini artırması arasında anlamlı bir ilişki bulunmaktadır.

3.1.6. Katılımcıların Çocuğun Evde Ne İle Vakit Geçirdiği ve Çocuğun Oyun ve Oyun Materyaliyle Nerede Oynadığı Hakkındaki Görüşleri

Çağımız teknoloji çağıdır ve çocukları teknolojik aletlerden uzak tutmak mümkün değildir. Artık çok küçük yaşlardaki çocukların bile tablet ve telefonları, sosyal medyaları vardır. Çocukların psikolojik ve ruhsal gelişimleri göz önüne alınarak, özellikle 0-3 yaş grubundaki çocuklar kesinlikle elektronik aletlerin ekranlarından uzak tutulmalıdır. 3-6 yaş çocukların kullanımına 30 dakikayı geçmeyecek şekilde ve ebeveyn gözetiminde izin verilmelidir. Özellikle beyin gelişimi için çok önemli olan 0-4 yaş arasında çocukların sadece tablet ve telefonlardan değil, televizyondan da uzak durması gerekmektedir; çünkü çocukların beyni ekrandan geçen hızlı kareleri yakalamakta zorlanmakta ve adeta şoka etkisi yaratmaktadır (<http://www.icebergcocuk.com>, 16 Eylül 2017 tarihinde ulaşılmıştır).

Tablo 3.20. Çocuğun Evde Vakit Geçirdiği Materyal Dağılımı

Çocuğunuz evde hangisiyle vakit geçirir?	N	%
Oyuncalar	60	39,7
TV-Bilgisayar	53	35,1
Evde bulunan eşyalar	18	11,9
El işi etkinlikleri	9	6,0
Diğer	11	7,3
Toplam	151	100,0

Tablodaki verilere bakıldığında katılımcıların çoğunlukla, %39,7'sinin (n=60) oyuncularla, %35,1'inin (n=53) TV-Bilgisayar ile vakit geçirmektedir cevaplarını vermişlerdir. Çocuklar teknolojinin gelişmesiyle normal oyuncaklarla oynamaktan uzaklaşarak bilgisayar, tablet-telefon ya da televizyon izleyerek vakit geçirmektedirler.

Değişen dünya ve gelişen teknoloji ile oyun ortamları ve oyuncaklarda değişime uğramışlardır. Bilgisayar, tablet ve telefonlarda, birçok sanal oyun bulunmaktadır. Sanal oyunlar çocukların diğer oyuncakları geri plana atmalarına sebep olmuştur. Çocuklar evde televizyon, telefon, bilgisayar ve tabletlerle yalnız bırakılırken aslında tehlikelerle baş başa bırakıldıkları bilinmemektedir. Çocuklar sanal oyuncaklarla vakit geçirirken

asında ciddi zararlarına da maruz kalmaktadırlar. Fiziksel olarak çocukların televizyon ve bilgisayar başında kalmaları kas ve iskelet sistemlerini olumsuz etkilediği gibi beyin gelişimlerine de ciddi zararlar vermektedir. Çocuklar sanal oyunlarla tek başına kaldıklarında sosyal ortamlarla iletişimi kesilir her hangi bir iletişim ortamı bulunmadığından dil gelişiminde gerileme ve kendilerini ifade etmelerinde sıkıntı yaşanabilir. Daha sonraki hayatlarında asosyal kişilik özellikleri göstermelerine sebep olabilir.

Şiddet içeren sanal oyunlar çocuklarda davranış bozukluklarına ve öfke nöbetlerine sebep olabilir. Hareket kabiliyeti kısıtlanan ve saatlerce aynı pozisyonda kalan çocuk motor becerilerini geliştiremez ve içindeki enerjiyi dışarı atamaz. Gerçek oyuncaklara dokunmayan ve hissetmeyen çocuk zamanla yalnızlaşır ve hayal kurmaktan vazgeçer. Ayrıca uzun süre maruz kaldıkları sanal oyuncaklar çocuklar da görme bozukluklarına, dikkat dağınıklığı ve eksikliğine sebep olabilir. Bu gibi dezavantajlar göz önüne alındığında oyuncak kütüphanelerinin sunduğu gerçekçi ortamların önemine dikkat çekmektir.

Tablo 3.21. Çocuğun Oyun ve Oyun Materyalleri İle Nerede Oynadığı Dağılımı

Çocuğunuz oyun ve oyun materyalleri ile nerede oynar?	N	%
Kendi odasında	29	19,2
Bahçe ve sokakta	14	9,3
Evin herhangi bir alanında	75	49,7
Aile fertlerinin bulunduğu yerde	22	14,6
Oyuncak kütüphanesinde	6	4,0
Diğer	5	3,3
Toplam	151	100,0

Tablo incelendiğinde, çocukların en fazla evin herhangi bir alanından %49,7'i (n=75) vakit geçirdikleri tespit edilmiştir. Şehir hayatı çocukların oyun oynama anlayışını değiştirerek, çocukları ev içinde daha fazla vakit geçirmelerine sebep olmuştur. Ayrıca tabloya bakıldığında ebeveynlerin sadece %4,0'ı (n=6) oyuncak kütüphanesinde vakit geçirir cevabını vermiştir. Buna gerekçe olarak ise oyuncak kütüphanesinde oyun oynama süresinin (45 dk.) az olması, Bergama Oyuncak

Kütüphanesi'ndeki işleyişte görülen aksaklıklar yönetimin oyuncak kütüphanesinden çok anaokuluna özen göstermesi buna sebep olarak gösterilebilir. Oyuncak kütüphanesi kullanım oranının artırılması için oyuncak kütüphanelerindeki etkinliklere ve ebeveynlerin bilinçlendirilmelerine daha fazla özen gösterilmelidir. Açılacak olan yeni oyuncak kütüphanelerinde çocuklar için geniş ve enerjilerini atabilecekleri uygun ortamlar olmalarına dikkat edilmelidir. Son olarak oyuncak kütüphanelerinde meslekten olan kütüphanecilerin atanması ve işi bilen kişiler tarafından yönetilmesi kullanım oranının ve oyuncak kütüphanelerinin bilinirliğini artıracaktır.

“...oyuncak kütüphanesi uzak olduğu halde çocuğumun bu ortamda bulunması için getirmeye çalışıyorum; ancak oyuncak kütüphanesinde çocuğumun geçirdiği vakit kısıtlandığından dolayı oyuncak cazipliğini kaybetmektedir. Bu nedenle de oyuncak kütüphanesini kullanma sıklığımız azalmaktadır...” 30 yaşında, lisans ve üstü mezunu, ev hanımı.

“...Park ve bahçeleri güvenli ortamlar olarak görmüyorum, ev işleri ve ayrıca başka bir küçük çocuğum olmasından dolayı çocuğuma parkta eşlik edemediğimden ev ortamında vakit geçirmesini tercih ediyorum...” 38 yaşında, ilkokul mezunu, ev hanımı.

“Bergama Oyuncak Kütüphanesi kurulduğu yıllarda cıvıl cıvıldı köy okullarında yüzlerce öğrenci oyuncak kütüphanesini ziyarete geldi, ayrıca ilçedeki çocuklarda aktif bir şekilde kullanıyorlardı, yönetim ve çalışanların ilgilenmesi oyuncak kütüphanesinin faallığının devamı ve kullanıcı sayısının artması yönünde önemli rol oynar” Bergama Oyuncak Kütüphanesi Eski Müdürü G. Çetiner.

3.1.7. Katılımcıların Oyuncaklar Hakkındaki Görüşleri

Tablo 3.22. Katılımcıların Oyuncağı Tanımlama ve Eğitim İlişkisi

Sizce oyuncak nedir?	Eğitim						Toplam	
	İlkokul		Lise		Lisans ve üstü			
	N	%	N	%	N	%	N	%
Çocuğı oyalayıcı ve eğlendirici oyun malzemesidir.	6	4,0	4	2,6	3	2,0	13	8,6
Çocuğın boş zamanlarının değerlendirildiğı oyun malzemesidir.	4	2,6	5	3,3	6	4,0	15	9,9
Çocuğın gelişimini destekleyen, hayal gücünü ve yaratıcılığını geliştiren oyun malzemesidir.	26	17,2	29	19,2	31	20,5	86	57,0
Çocuğın isteğı ile alınması gereken bir malzemedir.	3	2,0	0	,0	0	,0	3	2,0
Ebeveynlerin çocuklarını mutlu etmek ödüllendirmek için aldığı malzemelerdir.	14	9,3	11	7,3	8	5,3	33	21,9
Fikrim yok	1	,7	0	,0	0	0	1	,7
Toplam	54	35,8	49	32,5	48	31,8	151	100,0

$X^2_{,370} > 0,05$

Tablo incelendiğinde ebeveynlerin çoğunluğu oyuncacı çocuğın gelişimini destekleyen, hayal gücünü ve yaratıcılığını geliştiren malzeme olarak tanımladıkları görülmektedir. Bu oran ilkokul seviyesinde %17,2 (n=26), lise seviyesinde %19,2 (n=29) iken lisans ve üstünde %20,2 (n=31) oranında olduğu görülmektedir. Alınan khi kare sonucuna göre araştırmaya katılanların eğitim durumu ile oyuncacı tanımlamaları arasında anlamsal ilişki bulunamamıştır. Tabloda her eğitim seviyesindeki katılımcı çoğunlukla oyuncacı çocuğın gelişimini destekleyen, hayal gücünü ve yaratıcılığını geliştiren oyun malzemesi olarak tanımladıkları görülmektedir (n=86, %57,0).

Oyuncağın tarihi insanlık tarihi kadar eskidir. Oyuncak, geçmişten günümüze birçok değişim geçirmiştir. Son yıllarda teknolojinin orantısız bir şekilde hayatımıza nüfuz etmesinden dolayı oyuncaklarda teknolojinin etkisi altında kalmıştır. Fakat bu oyuncaklar çocukları psiko-sosyal yönden olumsuz etkilediği ve yalnızlaştırdığı için oyuncakların çocuklar üzerinde ne denli önemli bir etkiye sahip oldukları ortaya çıkmaktadır. Bunun için üretilen oyuncaklar çocukları birçok yönden desteklemeli ve ilgi çekici olmalıdır. Öncelikli olarak oyuncak çocuğu öğrenmeye teşvik edici olmalıdır. Çocuğun ilgisini çeken renk, ses, görüntü ve hareketler içermelidir. Uzun ömürlü, güvenli ve çocuğun sağlığına zarar verecek nitelikte olmamalıdır. Ayrıca çocukları zekâ yönünden destekleyici ve problem çözme becerilerini geliştirici olmalıdır. Oyuncak kütüphanesindeki oyuncak dermesi de bu farkındalıklar göz önünde bulundurularak oluşturulmaktadır.

3.1.8. Katılımcıların Oyuncak Kütüphanesi Hakkındaki Görüşleri

Aşağıdaki tablolarda ebeveynlerin oyuncak kütüphanelerine yönelik görüşleri incelenmiştir.

Tablo 3.23. Katılımcıların Oyuncak Kütüphanesi Kullanım Süresi Dağılımı

Oyuncak kütüphanesini ne süredir kullanıyorsunuz?	N	%
1 Yıldan az	95	62,9
1-3 Yıl	49	32,5
3-5 Yıl	4	2,6
5 Yıldan fazla	3	2,0
Toplam	151	100,0

Oyuncak kütüphanesi; erken çocukluk döneminde çocukları olan ailelere, çocuk gelişimi, bakımı ve eğitimi ile ilgilenen kişi, kurum ve kuruluşlarla; çocukların gelişimsel özelliklerine ve eğitimsel ihtiyaçlarına yönelik olarak en uygun eğitici materyalleri ödünç verme yöntemiyle karşılayan ve onlara rehberlik eden oyun ve oyuncak merkezidir. Oyuncak kütüphanelerinin temel felsefesi oyun, bu felsefenin en değerli araçları da oyuncaklardır (slideplayer.biz.tr: 7 Eylül 2017 tarihinde ulaşılmıştır).

Oyuncak kütüphanesi çocuklara ödünç oyuncak sağlamanın yanı sıra oyuncak kütüphanesi içerisinde oyun ortamını kullanarak aile ve arkadaşları ile vakit geçirmelerine imkân sağlamaktadır. Oyuncak kütüphanesine üye olan çocukların gelişim takipleri yapılmakta ve gelişimleri hakkında bilgi edinilmektedir.

Tablo 3.23'te görüldüğü üzere araştırmaya katılanların %62,9'u (n=95) oyuncak kütüphanelerini 1 yıldan az zamandır kullandığını ifade etmiştir. Yıl süresi arttıkça oyuncak kütüphanelerini kullanan katılımcılarının da sayısının azaldığı da görülmektedir. Bunun nedeni Alipaşa Oyuncak Kütüphanesi'nin 2 yıldır faaliyet göstermesi ve bulunduğu alanda yeni yeni tanınıyor olması. Bergama Oyuncak Kütüphanesinin ise 2010 yılında faaliyete geçmiş olmasına rağmen ilk yıllardaki kullanıcı sayısını ve işlevliğini yöneticilerin eksiliklerinden dolayı kaybetmiş olması.

Aşağıdaki tabloda oyuncak kütüphanesini ziyaret sırasında elde edilen veriler tablolaştırılmıştır. Tabloda oyuncak kütüphanelerinin kuruldukları yıllardaki kullanıcı sayıları ve 2017 kullanıcı sayıları karşılaştırılmalı olarak verilmiştir. Tablodaki kullanıcı sayılarına kayıtlı ve kayıtlı olmayan kullanıcıların yanı sıra anaokullarından oyuncak kütüphanesini ziyarete gelen kullanıcılarda dâhildir.

Tablo 3.24. Oyuncak Kütüphanesi Kuruluş Yılları ve 2017 Kullanıcı Sayıları

Oyuncak kütüphaneleri/ Kuruluş Yılları	Kullanıcı sayısı (Kuruluş yılı sayısı)	Kullanıcı sayısı (2017)
Alipaşa Oyuncak Kütüphanesi (10 Haziran 2015)	18759	47183
Bergama Oyuncak Kütüphanesi (6 Ocak 2010)	3652 (kız: 896 - erkek: 756)	131

... Ödünç aldığı oyuncaklara daha dikkatli, bu durum evdeki oyuncaklarına karşı olan tutumunu da değiştirdi. Burada yaşadıklarını öğretmenleri ile paylaşıyor, ödünç alma özelliği ve eşyalara zarar vermemesi gerektiğini öğrendi, oyuncak kütüphanesi kesinlikle evde oyun süresini artırdı, tablete çok yöneliyordu şimdi daha az vakit geçiriyor. Bizde tavsiye üzerine oyuncak kütüphanesini kullanmaya başladık, bende arkadaşlarımı çocuklarını getirmeleri yönünde teşvik ediyorum, hatta bazı arkadaşlarımla

haberleşip beraber geliyoruz... 30 yaşında, lisans ve üstü, çalışmıyor, ev hanımı.

Tablo 3.25. Katılımcıların Oyuncak Kütüphanesi Kullanım Süresi ve Oyuncak Kütüphanesi Kullanım Sıklığı İlişkisi

Oyuncak kütüphanesi kullanım süresi	Oyuncak kütüphanesi kullanım sıklığı									
	Sıklıkla gelirim		Ara sıra gelirim		Nadiren gelirim		İlk kez geldim		Toplam	
	N	%	N	%	N	%	N	%	N	%
1 Yıdan az	47	31,1	27	17,9	7	4,6	14	9,3	95	62,9
1-3 Yıl	33	21,9	12	7,9	4	2,6	0	0,0	49	32,5
3-5 Yıl	3	2,0	1	0,7	0	0,0	0	0,0	4	2,6
5 Yıdan fazla	2	1,3	1	0,7	0	0,0	0	0,0	3	2,0
Toplam	85	56,3	41	27,2	11	7,3	14	9,3	151	100,0

Oyuncak kütüphanelerinin kullanım sıklığı ve kullanım sürelerine bakıldığı zaman 1 yıldan az gelenlerin sıklıkla gelme oranları %31,1 (n=47) iken, 1-3 yıl arası %21,9 (n=33), 3-5 yıl arası %2,0 (n=3), 5 yıldan fazla %1,3 (n=2) olduğu görülmektedir. Tabloya bakıldığında oyuncak kütüphanesini 1 yıldan az süredir kullanan ebeveynlerin sayısı %62,9'dur (n=95). Bu durum aynı zamanda oyuncak kütüphanelerinin sağladığı güvenilir ve eğlenceli ortamlar olması her yaştan ve eğitimden ebeveyn için oyuncak kütüphanesini çocukları için kullanılabilir olarak gördüğünü göstermektedir. Ebeveynlerin memnuniyetini gösterdiği gibi çocuklarında bu ortamlarda mutlu olduklarının kanıtıdır. Ayrıca oyuncak kütüphanesini kullanımı gönüllülük esasına bağlıdır yani çocuğun okuldaki gibi gitme zorunluluğu yoktur. Buna rağmen çocuklar oyuncak kütüphanelerini sıklıkla kullanmak istemektedirler.

Tablo 3.26. Katılımcıların Çocuk Cinsiyet ve Oyuncak Kütüphanesi Kullanımıyla Çocukta Gözlemlenen Kazanımlar İlişkisi

Oyuncak kütüphanesi kullanmayla çocukta gözlemlenen kazanımlar	Çocuk cinsiyet					
	Erkek		Kız		Toplam	
	N	%	N	%	N	%
Sosyal davranış becerileri arttı (arkadaşlık ilişkileri, kendini ifade etme ve özgüveni gelişti, sorumluluk alma ve paylaşması arttı)	38	25,2	31	20,5	69	45,7
Oyuncak tercihi oluştu, oyunları kavrama ve kullanma becerileri attı	19	12,6	17	11,3	36	23,8
Kitaplara ve okula ilgisi arttı	17	11,3	17	11,3	34	22,5
Bir yararı olmadı	1	0,7	1	0,7	2	1,3
Diğer	7	4,6	3	2,0	10	6,6
Toplam	82	54,3	69	45,7	151	100,0

Tablo incelendiğinde ebeveynler gözlemledikleri kazanımlara göre, %45,7'si (n=69), (erkek n=38 %25,2, kız n=31 %20,5) sosyal davranış becerileri arttı (arkadaşlık ilişkileri, kendini ifade etme, özgüveni gelişti, sorumluluk alma ve paylaşma becerileri arttı), %23,8'i (n=36) oyuncak tercihi oluştu, oyunları kavrama ve kullanma becerileri arttı, %22,5'i (n=34) kitaplara ve okula ilgisi arttı, %1,3'ü (n=2) bir yararı olmadı, %6,6'sı (n=10) diğer seçeneklerini işaretlemişlerdir.

Araştırma verilerine göre erkek çocukları ile kız çocuklarının arasında oyuncak kütüphanelerini kullanması ve bunun beraberinde çocuklarda gözlemlenen kazanımlar açısından önemli bir farklılaşmaya rastlanmamıştır. Oyuncak kütüphanesi her iki cinsten çocuklar için benzer oranlarda değişikliklere yol açmıştır. Genelde her iki cinsteki çocukların sosyal davranış becerileri üzerinde değişme yol açtığı gözlemlenmiştir.

Oyuncak kütüphaneleri sağladığı eşsiz ortamlarla çocuklara kendilerini ifade etme ve yeni yeni rollere bürünme imkânı sunar. Oynadıkları oyunlarla anne, bazen doktor, bazen itfaiyeci rollerine bürünerek dünyaya olan bakış açılarını yansıtarak gelecekteki

hayatları için deneyim kazanırlar. Çocukların oyunlar sırasında konuşma ve kendini ifade etme becerileri gelişerek çevresine duygu ve düşünceleri samimi bir şekilde ifade etmeyi öğrenirler. Oynadıkları oyunlarla ellerini ve kollarını, mimiklerini kullanarak beden dilini kullanmayı öğrenir. Toplum içerisinde nasıl davranılması gerektiği ve nerede nasıl konuşması gerektiğini öğrenir. Oynanan oyunlarla ezberlenen ve söylenen tekerlemeler çocukların kelime dağarcığının zenginleşmesine, kendini etkili biçimde ifade etmesine yardımcı olur. Kullandıkları tekerlemelerle ve etkinliklerde okudukları şiirlerle ses tonu, vurgulamalar topluluk karşısında konuşma yetisi kazanırlar, utanma ve sıkılma gibi asosyal kişilik özellikleri göstermezler.

Çocukların oyun sırasında dikkatleri gelişir ve birçok duyguyu aynı anda yaşayabilirler. Oyun esnasında kazındıkları bu güven duygusu gittikçe başka alanlara kayar. Oyun aşamalarında çocuk karşılıklı etkileşim halinde olduğu arkadaşları ile beraber hareket etme, paylaşma ve yardımlaşma duygularını geliştirir. Oyun sırasında karşılaştığı bir güçlük nasıl başa çıkması gerektiğini öğrenir. Oyun esnasında çocuk seri bir şekilde düşünmeli ve karar vermelidir. Bu gibi durumlar çocuğu zihinsel olarak geliştirir ve sahip olduğu bilgileri kullanmayı sağladığı gibi yeni bilgiler öğrenmesine de olanak tanır. Çocuğun kendini tanımasına olanak sağlayan sağlıklı oyun ortamları sayesinde çocuk güçlü ve zayıf yanlarını keşfederek bu duruma göre bir savunma mekanizması geliştirir.

21. yüzyıl, artık klasik eğitim yöntemlerinin bir tarafa bırakıldığı post modern bir çağın adıdır. Japonya, Almanya, Hollanda, Norveç, İzlanda, Finlandiya ve İsveç gibi gelişmiş ülkeler, okul öncesi ve ilköğretim çağı çocuklarının oyun oynama isteklerini onların başarılarını artırmada kullanabilmenin rahatlığı içerisinde. Özellikle matematik ve fen bilimleri gibi birçok öğrencinin anlamakta zorluk çektiği, dinlerken sıkıldığı dersler, başta Almanya ve Japonya olmak üzere birçok gelişmiş ülkede şarkılar, oyunlar ve diğer aktivitelerin kullanılmasıyla çok daha kolay anlaşılır bir hale getirilmiştir. Çocuğun en son sıkılacağı eylemin oyun oynaması olacağı kabulünden hareket eden bilim insanları, oyun ile dersi bir araya getirerek onların bilişsel, duygusal ve sosyal yetkilerinin daha da artırılacağı düşüncesindedir. Avrupa'da yapılan vaka çalışmaları oyun oynayarak işlenen derslerin çocukların yaratıcılıkları ve kavrayışları üzerinde şaşırtıcı düzeyde olumlu etkilerle sonuçlandığını ortaya koymuştur (Küçükali, 2015: 77) Tablo 3.26'ye bakıldığında oyuncak kütüphanesi kullanımının çocukta

gözlemlenen kazanımlar sorusuna %22,5 (n=34) kitaplara ve okula ilgisi arttığını belirtmiştir. Bundan yola çıkarak oyuncak kütüphanelerinin çocuklar üzerinde eğitici etkisi olduğunu söyleyebiliriz. Ayrıca %22,5 (n=34)'den 17'si kız, 17'si erkek çocuğu olduğu görülmektedir. Her iki cinsi üzerinde benzer etkiye sahiptir.

“Çocuklar ve ebeveynlerle gerçekleştirdiğimiz Kütüphane Haftası etkinliklerinde çocuklara kendi kitaplarını ve gelecekte gerçekleştirmek istedikleri hayallerini yazmalarını istedik. Çocuklarımızdan birisi gelecekteki hayalinin oyuncak kütüphanesi açmak olduğu söyledi” A. Kabadayı, Alipaşa Oyuncak Kütüphanesi Müdürü

Tablo 3.27. Oyuncak Kütüphanesi ve Oyuncak Kütüphanesi Kullanımıyla Çocukta Gözlemlenen Kazanımlar İlişkisi

Oyuncak kütüphanesi kullanmayla çocukta gözlemlenen kazanımlar	Oyuncak kütüphanesi				Toplam	
	Alipaşa		Bergama		N	%
	N	%	N	%		
Sosyal davranış becerileri arttı (arkadaşlık ilişkileri, kendini ifade etme, özgüveni geliştirdi, sorumluluk alma ve paylaşması arttı)	49	32,5	20	13,2	69	45,7
Oyuncak tercihi oluştu, oyunları kavrama ve kullanma becerileri arttı	27	17,9	9	6,0	36	23,8
Kitaplara ve okula ilgisi arttı	15	9,9	19	12,6	34	22,5
Bir yararı olmadı	0	0,0	2	1,3	2	1,3
Diğer	6	4,0	4	2,6	10	6,6

Tablo incelendiğinde her iki oyuncak kütüphanesinde çocuklar üzerinde sosyal davranışları kazanımlarının daha fazla gözlemlendiği tespit edilmiştir (n=69, %45,7).

Ayrıca tabloda bakıldığında ikinci en çok gözlenen kazanım, Alipaşa Oyuncak Kütüphanesinde %17,9 (n=27) oyuncak tercihinin ve oyunları kavrama becerilerinin olması iken Bergama Oyuncak Kütüphanesi'nde %12,6 (n=19) öğrencilerin eğitimi

üzerinde olumlu etkisinin daha fazla olduğu gözlemlenmiştir. Bunun sebebi ise Bergama Oyuncak Kütüphanesi'nin anaokulu ile birlikte faaliyet göstermesi neden olduğu söylenebilir.

Çocuklar erken yaşlardan itibaren yaşlarına uygun sorumluluklar verilerek yetiştirilmelidir. Sorumluluk sahibi olan çocuklar özgüven sahibi olarak yaşama atılacaklardır. Bireyin kendini gerçekleştirebilmesinin en önemli desteklerinden biri özgüvendir. Çocuğun özgüven sahibi olması hayatının tüm alanlarını etkileyen bir durumdur. Çocukların kendilerini en rahat ifade ettikleri ortam oyun ortamlarıdır. Çocuğa vermek istenen davranışları oyun ortamında canlandırarak, yaşatarak, yaptırarak kazandırmak oldukça kolaydır. Özgüveni çocuğa kazandırmanın en uygun yoludur oyun, oyun eğitimin içine girer ve çocuğu aktifleştirdikçe öğrenmeyi kolaylaştırır (Ulaş, Epçaçan ve Paylan, 2015: 38). Yapılan çalışma doğrultusunda araştırmaya katılanların çocukların oyuncaklar aracılığıyla sosyal davranış becerileri, arkadaşlık ilişkileri, kendini ifade etme, özgüveni, sorumluluk alma ve paylaşımcılıklarının arttı saptanmıştır. Ulaşın edindiği sonuç ile yaptığımız çalışma paralellik göstermektedir.

“...Oyuncak ayakkabı, sayesinde ayakkabılarını bağlamayı öğrendi, oynadığı oyuncakları yerine bırakması gerektiğini öğrendi, ödünç aldığımız oyuncağında günü yaklaştıkça anne unutmayalım götürelim diye kendisi beni uyarıyor. Yaratıcı düşüncesinin geliştiğini düşünüyorum. Yapılan atölye çalışmaları sonucunda çocuklarla geri dönüşüm malzemeler ile kendilerine oyuncak tasarladılar bu onu çok etkiledi. Kışın çok avantajlı soğuklarda burayı sıklıkla kullanıyoruz. Biz ev hanımları evde bunalıyoruz bizim içinde çok önemli, apartmanlardan dolayı artık mahalle kültürü yok ve çocukların etkileşimde oldukları alanlar çok az burası onların birbirlerini tanınması ve arkadaşlık kurmaları için önemli bir yer...” 43 yaşında, lise mezunu, ev hanımı.

“...Anne ve babalar oyuncak kütüphanesini çocuklarına ödül olarak sunuyor. Birçok çocuk tuvalet alışkanlığı kazandı ve tırnak yeme gibi alışkanlıklarından bura sayesinde vazgeçti...” kütüphane yeklisi.

“...sorumluluk bilinçleri arttı, kurallara uymayı öğrendiler, örneğin; verilen sürede ve zamanda oyuncak kütüphanesinde çıkmak gibi. Bu ortamlar çocukların duygularını yansıtmalarına imkân sağlıyor. İçine kapanık çocukların açılmasını sağlıyor...” kütüphane yetkilisi.

Tablo 3.28. Oyuncak Kütüphanesi ve Oyuncak Kütüphanesi Oyuncaklarının Gelişimsel Açından Uygun Bulunma İlişkisi

Oyuncak kütüphanesi	Oyuncak kütüphanesi oyuncaklarını gelişimsel açıdan uygun bulma						Toplam	
	Evet		Hayır		Fikrim yok			
	N	%	N	%	N	%	N	%
Alipaşa	92	60,9	1	0,7	4	2,6	97	64,2
Bergama	45	29,8	0	0,0	9	6,0	54	35,8
Toplam	137	90,7	1	0,7	13	8,6	151	100,0

Oyuncak kütüphanelerindeki oyuncaklar eğitimciler ve uzmanların yardımı alınarak oluşturulmaktadır. Çocukları eğlendiren aynı zamanda öğreten sağlık yönünden sakıncası olmayan oyuncaklar seçilmektedir. Oyuncak kütüphanesindeki oyuncaklar çalışanlar tarafından sterilize edilmekte ve temizliklerine dikkat edilmektedir. Tabloya bakıldığında %90,7 (n=137) oyuncak kütüphanesi oyuncaklarını gelişimsel açıdan uygun bulduğunu belirtirken, %8,6 (n=13) fikrim yok cevabını vermiştir. Sonuç olarak her iki kütüphane kullanıcıları da oyuncak kütüphanesinde bulunan oyuncakları çocuklar için gelişimsel açıdan uygun bulmaktadır.

“...Oyunca kütüphanesindeki oyuncakları gelişimsel açıdan uygun buluyorum; fakat genellikle hep aynı oyuncaklar ile oynuyor çocuklar, oyuncak sayısını artırılması yanı sıra daha değişik oyuncakların çocukların kullanımı için sunulması gerektiğini düşünüyorum...” 38 yaşında, evli, lisans ve üstü mezunu, ev hanımı.

“...Oyuncaklar kaliteli ve yararlı; fakat bazen ödünç almak istediğimiz oyuncakların dışarı çıkarılamayacağı söyleniyor. Oyuncakların sayıları ve çeşitleri artırılsa daha iyi olur...” 37 yaşında, lise mezunu, ev hanımı.

Tablo 3.29. Oyuncak Kütüphanesi Kullanımının Ebeveynlere Sağladığı Yarar Dağılımı

Oyuncak kütüphanesi kullanma size ne yarar sağladı?	N	%
Kitaplara ilgim arttı	6	4,0
Çocuk gelişimi hakkında bilgi edindim ve çocuklarımla bağlarım güçlendi	38	25,2
Oyuncakların önemli olduğunu ve çocuklar için hangi tür oyuncakların seçilmesi gerektiğini öğrendim	34	22,5
Çeşitli ve kaliteli oyuncaklardan ücretsiz ve kolayca yararlanabileceğimi öğrendim	54	35,8
Bir yararı olmadı	4	2,6
Diğer	15	9,9
Toplam	151	100,0

Tabloya bakıldığında ebeveynlerin %35,8'i (n=54) oyuncak kütüphanesinde çeşitli ve kaliteli oyuncaklardan ücretsiz ve kolayca yararlanabileceğimi öğrendikleri yönünde görüş bildirmişlerdir. Ayrıca tabloya bakıldığında %25,2'si (n=38) oyuncak kütüphanesini kullanmayla, çocuk gelişimi hakkında bilgi edindim ve çocuklarımla bağlarım güçlendi cevabı vermişlerdir. Bu duruma sebep olarak oyuncak kütüphanelerinde ailelere çocuk gelişimi ve eğitimi üzerine verilen seminerlerin etkili olduğu düşünülebilir. Ayrıca oyuncak kütüphanesinin eğitici ve öğretici etkisi sayesinde %22,5'i (n=34) çocukları için oyuncakların önemli olduğunu ve hangi tür oyuncakların seçilmesi gerektiğini öğrendim seçeneğini işaretlediği görülmektedir.

Oyuncak kütüphaneleri çocuklara sundukları imkânların yanı sıra ailelerinde gelişimlerine destek veren ve kendileri gibi anne ve baba olan ailelerin bulunduğu bir mekândır. Çocukları ile vakit geçirdikleri gibi diğer ebeveynler ile deneyimlerini paylaşma ve iyi vakit geçirme imkânları vardır. Ayrıca verilen eğitim seminerlerinde anne ve babaların çocuk gelişimi ve eğitimi üzerine birçok bilgiyi öğrenmektedirler. Araştırma sırasında Bergama Oyuncak Kütüphanesi'nde annelere yönelik verilen eğitim seminerine eşlik edilmiştir. Oyuncak kütüphanelerinin kuruluş amaçları arasında yer alan sosyo-ekonomik yönden gereksinimli yerlerde kurulması ve bu yerlerdeki

çocukların diğer çocuklarla eşit fırsatlara sahip olması yatmaktadır. Aynı zamanda bu kesimlerde yer alan anne ve babalar maddi yönden yeterli desteği sağlayamadıkları gibi eğitim yönünden de çocuklarını gelişimsel olarak yönlendirmede eksik kalabilirler. Her anne ve baba aynı eğitim düzeyine sahip olmadıkları gibi aynı deneyim ve bilgi düzeyine sahip değillerdir. Özellikle kırsal kesimde yetişmiş ve yönlendirmeye ihtiyacı olan ebeveynler için çocuğun gelişim sürecinde oyuncak kütüphanelerinin aileleri bilgilendirici eğitimler sunması, aile ve çocukların gelişim takiplerini yapıyor olması alilerin çocuk yetiştirmelerine katkısı açısından önemli ve gerekli bir yere sahiptir.

“...Verilen eğitimler çok önemli. Yapılan eğitimlerde öğrendiğim kelimeyi sizinle paylaşayım “Kültür Mirası” eğitimler daha fazla olsa iyi olur. Oyuncak müzelerine mesela gezi yapılabilir. Çalışan anneler çocukları istemesine rağmen zamanları olmuyor. İlgilenen emanet edilecek başka çalışanlar olsa daha iyi olur...” 42 yaşında, lisans ve üstü mezunu, memur.

Tablo 3.30. Oyuncak Kütüphanesinin Evde Oyun Oynama Süresini Artırma Dağılımı

Oyuncak kütüphanesi çocuğunuzun evde oyun oynama süresini arttırdı mı?	N	%
Evet	90	59,6
Hayır	45	29,8
Fikrim yok	16	10,6
Toplam	151	100,0

Araştırmaya katılanları %59,6’sı (n=90) oyuncak kütüphanesinin çocukların evde oyun oynama süresini arttırdı yönünde cevap vermişlerdir. Bunun sonucunda oyuncak kütüphanesindeki oyuncakların ödünç veriliyor olması evde oyun oynama süresini artırdığı düşünülmektedir.

“...Ödünç aldığı oyuncaklara daha dikkatli, bu durum evdeki oyuncaklarına karşı olan tutumunu da değiştirdi, burada yaşadıklarını öğretmenleri ile paylaşıyor, ödünç alma özelliği eşyalara zarar vermemesi gerektiğini öğrendi, Oyuncak kütüphanesi kesinlikle evde oyun süresini artırdı...” 30 yaşında, lisans ve üstü mezunu, ev hanımı.

Tablo 3.31. Oyuncak Kütüphanesini Kullanım Yönünden Teşvik Etme Dağılımı

Çocuğunuzu oyuncak kütüphanesini kullanması yönünde teşvik ediyor musunuz?	N	%
Evet	142	94,0
Hayır	9	6,0
Toplam	151	100,0

Tablo incelendiğinden araştırmaya katılan anne ve babaların, %94,0'ı (n=142) çocuklarını oyuncak kütüphanesini kullanma yönünde teşvik ettikleri görülmektedir. Hayır yanıtını %6,0'ı (n=9) işaretleyen ebeveynlerin ise çocuklarını teşvik etmeye ihtiyaç duymadan çocukların kendi istekleri ile oyuncak kütüphaneleri kullanmak istedikleri düşünülmektedir.

“...Aslında çocuğum benim teşvik etmeme kalmadan oyuncak kütüphanesini kullanma istediğini dile getiriyor...”40 yaşında, evli, lisans ve üstü mezunu, memur.

“...Ulaşım açısından merkezi yerlere yapılmalı ya da sayıları artırılmalı...”40 yaşında, lisans ve üstü, çalışıyor, memur.

Çocuklar için oluşturulacak oyun alanları, onların ilgilerini, hayal güçlerini ve becerilerinin destekleyen, çocukların rahat hareket etmelerine fırsat verecek şekilde düzenlenmiş olmalıdır. Bu alanlar çocukların fiziksel becerilerini geliştirici ve sosyal gelişimlerini destekleyecek yönde teşvik ve yönlendirici olmasının yanı sıra yaratıcı özelliklerini geliştirecek materyal ve araçları içermelidir. Kalabalık ve düzensiz olarak yapılaşan kentsel alanlarda açık alanlar oldukça azalmıştır. Trafığın yoğunlaşması şehir mekânlarını çocuklar için oldukça tehlikeli kılmaktadır. Günümüz çocukları var olan sokak kültüründen habersiz kalmaktadırlar. Bu durum onları sosyal ve kültürel yönden olumsuz etkilemektedir. Çocuğun temel gereksinimlerinden olan oyun oynama, şehir hayatında birçok engelle karşı karşıya kalmış bir faaliyet haline gelmiştir. Çocuk ve oyun ikilisi sadece çocuk parkları ile sınırlı kalmıştır. Günümüzdeki oyun alanları çocukların yeni oyunları keşfetmelerine ve risk almalarına imkân tanımamaktadır. Belli kalıp ve yapılara göre hazırlanmış tek tip oyun alanları çocuklara bu fırsatları sunmaktan uzaktır (Özservet, 2015: 264-266).

Oyuncak kütüphanelerinin amaçları doğrultusunda hem iç hem de dış mekânları sayesinde çocukların bu yoksunluklarını gidermektedir.

Günümüz eğitimcileri, etkin ve aktif öğrenmenin insanoğlunun gelişebilmesi için temel teşkil ettiğini ve gelişimsel açıdan uygun öğrenmeyi sağlayan ortamlarda etkin öğrenmenin en verimli şekilde gerçekleşeceği görüşündedirler. Çocuğun bütün gelişim alanları destekleyen çocuğu merkeze alan genel çerçeve programında oyun, en doğal ve etkili öğrenme ortamını oluşturmaktadır. Oyun ortamında oluşan tekrar davranışlarıyla çocuk, kendi zihinsel yapısının elverdiği ölçüde özümseyebildiği bilgilerden yola çıkarak kendi gerçeklik yapısını oluşturur. Bu yeni deneyimler ve bakış açıları, etkileşimle değişime uğrar ve zihinde yeniden yapılır (Acar, 2015: 4).

Özservet'in bahsettiği oyun alanları yapısı ve Acar'ın değindiği aktif öğrenme oyun ortamları oyuncak kütüphanelerinin amaçları içerisindedir ve çocuklara bahsedilen oyun ve aktif öğrenme alanlarını bir arada sunma imkânına sahiptir. Tablodan görüldüğü üzere anne ve babaların büyük bir çoğunluğu oyuncak kütüphanelerini kullanım yönünde çocuklara uygun bulmakta ve teşvik etmektedir. Bu durum oyuncak kütüphanelerinin çocuklar için tehlikenden uzak ve öğrenmeye teşvik edici mekânlar olduğunun kanıtıdır.

Tablo 3.32. Oyuncak Kütüphanesi Sayısının Artırılma Dağılımı

Size oyuncak kütüphanesinin sayısı artırılmalı mıdır?	N	%
Evet	151	100,0

Araştırmaya katılan anne ve babaların tamamı oyuncak kütüphanelerinin, sayısının artırılması yönünde görüş bildirmişlerdir.

“...İstanbul'dan akrabalarımı ziyarete gelince ismi beni etkiledi, merak ettim oyuncak kütüphanesini, burayı görmek istedi. Bence çocukların gelişimi için çok faydalı olabilecek bir mekân hatta İstanbul Bayrampaşa'ya mutlaka açmalılar...” 30 yaşında, evli, lisans ve üstü mezunu, serbest.

Çocuğun sağlıklı bir şekilde gelişimini tamamlaması ve öğrenmeye karşı olumlu tutum ve davranışlar içerisinde olması için, eğitim ve öğrenimini geliştirecek

mekânların çocuklar için uygun şartları taşıması gerekmektedir (A. Aydın ve M. Aydın, 2015:110). Oyuncak kütüphaneleri çocuklara bu ortamları sunmakta ve gerekli olan materyal ve malzemeleri ücretsiz olarak ulaşabilme imkânı sağlamaktadır.

Tablo 3.33. Oyuncak Kütüphanesinde Çocuğa Kim Eşlik Etmelidir Dağılımı

Oyuncak kütüphanesinde çocuğunuza kim eşlik etmelidir	N	%
Kütüphaneci	13	8,6
Ebeveyn	108	71,5
Büyükanne veya Büyük dede	7	4,6
Bakıcı	5	3,3
Öğretmen	6	4,0
Diğer	12	7,9
Toplam	151	100,0

Yaşamın ilk dönemlerini kapsayan 0-6 yaş dönemi çocuğun beyin gelişiminin %70'nin tamamlandığı dönem olarak bilinmektedir. Bu gelişim evresini beslenme, kalıtsal ve biyolojik özellikler etkilediği gibi çevresel etmenlerde önemli rol oynamaktadır. Çocukların ilk oyun yerleri evleri ve ilk oyun arkadaşları aile bireyleridir. Bu dönemde ailelerin çocuklarını onları geliştirecek ortamlara yönlendirmeleri ve aldıkları çocuk gelişimi eğitimleri ile gelişimleri konusunda bilinçli olmaları gelecek nesillere sağlıklı bireyler yetişmesi için oldukça önemlidir.

Tablo 3.33'te ebeveynlere yöneltilen oyuncak kütüphanesinde çocuğunuza kim eşlik etmelidir sorusuna katılımcıların %71,5'i (n=108) ebeveyni eşlik etmelidir cevabını vermişlerdir. Ayrıca tabloda görüldüğü üzere kütüphaneci seçeneği sadece %8,6'ı (n=13) tarafından işaretlenmiştir. Aslında kütüphanelerin işleyişleri göz önüne alındığında oyuncak kütüphanelerinde meslekten kişilerin olması bu mekânlarda olan kullanım talebini daha fazla artıracak gibi, talepler doğrultusunda oyuncak kütüphanelerinin sayısının da artıracakı düşünülmektedir.

“...Bence anne ya da babası eşlik etmeli. Oyuncak seçerken çocuğumun beğenmesi ve cinsiyetine uygun olması dikkat ediyorum. Oyuncakları ve bizi seçtiğimiz çocuk programlarıyla vakit geçirir, istediği her yerde oynar...”
27 yaşında, lisans ve üstü, çalışmıyor, ev hanımı.

3.2. UYGULAMA SONUCU VE DEĞERLENDİRME

Hipotez; bir araştırmada doğruluğu sınanmak üzere ileri sürülen geçici bir ön hüküm, bir iddia bir savdır (Baloğlu, 2002: 23). Bu tanıma ve yukarıdaki açıklamalara bağlı olarak araştırmayla ilgili hipotezler şu şekildedir:

H1: Oyuncak kütüphanesi kullanımının çocukların sosyalleşmesi üzerine olumlu etkisi vardır.

Oyuncak kütüphanesi kullanmayla çocukta gözlemlenen kazanımlar	Çocuk cinsiyet					
	Erkek		Kız		Toplam	
	N	%	N	%	N	%
Sosyal davranış becerileri arttı (arkadaşlık ilişkileri, kendini ifade etme ve özgüveni gelişti, sorumluluk alma ve paylaşması arttı)	38	25,2	31	20,5	69	45,7
Oyuncak tercihi oluştu, oyunları kavrama ve kullanma becerileri attı	19	12,6	17	11,3	36	23,8
Kitaplara ve okula ilgisi arttı	17	11,3	17	11,3	34	22,5
Bir yararı olmadı	1	0,7	1	0,7	2	1,3
Diğer	7	4,6	3	2,0	10	6,6
Toplam	82	54,3	69	45,7	151	100,0

$\chi^2_{,859} > 0,05$

Araştırmaya göre, oyuncak kütüphanesini kullanım sonucu gözlenen değişimler kız ve erkek çocuklarında farklılık göstermemiştir. Her iki cinside benzer oranda etkilediği saptanmıştır. Oyuncak kütüphanesini kullanan çocuklar arkadaş ilişkileri daha güçlü olup kendilerini daha iyi ifade edebildikleri, sorumluluk alma ve paylaşma duygularının arttığı bunun nedeni ise oyuncak kütüphanelerinin çocukları hem oyuncaklarla hem de yaşıtı olan diğer çocuklarla birlikte vakit geçirebileceği ortamlar sunmasıdır. Alınan khi kare sonucuna göre oyuncak kütüphanesinin çocukların sosyalleşme becerilerine üzerine etkisi çocuğun cinsiyetine göre değişmediği tespit edilmiştir.

H2: Oyuncak kütüphanesindeki oyuncaklar, çocukların gelişimini destekleyen niteliktedir

Oyuncak kütüphanesinin oyuncaklarını gelişimsel açıdan uygun bulma	Çocuğunuzu oyuncak kütüphanesini kullanması yönünde teşvik ediyor musunuz?					
	Evet		Hayır		Toplam	
	N	%	N	%	N	%
Evet	130	86,1	7	4,6	137	90,7
Hayır	0	0,0	1	0,7	1	0,7
Fikrim yok	12	7,9	1	0,7	13	8,6
Toplam	142	94,0	9	6,0	151	100,0

$X^2_{=,000} < 0,05$

Oyuncak kütüphaneleri, çocukların gelişimlerin destekleyen ve öğrenmeye teşvik eden ortamlar olması dolayısı ile katılımcıların bu kütüphanelerin sayısının artırılmasını istemekte ve teşvikte buldukları gözlemlenmiştir. Bu açıdan bakıldığında da çocukların gelişimine olumlu etkide bulunan oyuncak kütüphanelerinin sayılarının artırılması gerekmektedir. Alınan khi kare sonucuna göre oyuncakları gelişim açısından uygun bulma ve oyuncak kütüphanesini kullanma yönünde teşvik etme durumuna bağlı olarak değişmektedir.

H3: Oyuncak kütüphanesi kullanımı çocukların cinsiyetine göre farklılık göstermemektedir

Oyuncak kütüphanesini kullanma sıklığınız	Çocuk cinsiyet					
	Erkek		Kız		Toplam	
	N	%	N	%	N	%
Sıklıkla gelirim	45	29,8	40	26,5	85	56,3
Ara sıra gelirim	22	14,6	19	12,6	41	27,2
Nadiren gelirim	5	3,3	6	4,0	11	7,3
İlk kez geldim	10	6,6	4	2,6	14	9,3
Toplam	82	54,3	69	45,7	151	100,0

$X^2_{=,558} > 0,05$

Araştırmaya göre oyuncak kütüphanesini kullanım sıklığı erkek ve kız çocuklarının cinsiyetleri bakımından önemli bir farklılık arz etmemektedir. Bu da

ailelerin çocukların arasında cinsiyet farkı gözetmeden davrandıkları ve bununda kütüphane ortamına yansıdığı söylenebilir. Bu durumda oyuncak kütüphanelerinin kullanımında fırsat eşitliğinin sağlandığı görülür. Khi kare analizi sonucun da örnekleme dâhil edilen ebeveynlerin çocuklarının oyuncak kütüphanesi kullanımının çocukların cinsiyetine göre değişmediği tespit edilmiştir. Sonuç olarak ebeveynlerin oyuncak kütüphanesi kullanımında cinsiyet ayrımı yapmadıkları görülmüştür. Bu durum aynı zamanda erkek ve kız çocuklarının arasındaki fırsat eşitliğini sağladığı gibi her iki cinsiyetten olan çocukların oyuncak kütüphanesini kullanmak istedikleri görülmüştür. Tabloda sıklıkla kullanırım seçeneği n=85 %=56,3 oranındadır.

H4: Çocukların oyuncak kütüphanesini kullanmasında ebeveynlerin eğitim düzeyi etkili değildir

Oyuncak kütüphanesini kullanma sıklığınız	Eğitim							
	İlkokul		Lise		Üniversite		Toplam	
	N	%	N	%	N	%	N	%
Sıklıkla gelirim	39	25,8	25	16,6	21	13,9	85	56,3
Ara sıra gelirim	9	6,0	16	10,6	16	10,6	41	27,2
Nadiren gelirim	2	1,3	5	3,3	4	2,6	11	7,3
İlk kez geldim	4	2,6	3	2,0	7	4,6	14	9,3
Toplam	54	35,0	49	32,5	48	31,8	151	100,0

$X^2_{=,285} > 0,05$

Eğitim seviyesi oyuncak kütüphanelerini kullanmada ayırt edici bir etken olmayıp her kesimden eğitime sahip ebeveyn tarafından kullanıldığı saptanmıştır. Bu bağlamda oyuncak kütüphaneleri kullanmada aileler benzer bilince sahiptirler. Eğitim farklılığı olan ailelerin benzer ortamda bulunarak kendilerini geliştirdikleri ve bulunan sosyal eşitsizliğin oyuncak kütüphaneleri aracılığı ile ortandan kalktığı görülmüştür.

Bunula birlikte yapılan istatistiksel analiz sonucunda ebeveynlerin çocukların oyuncak kütüphanesini kullanımını öğrenim düzeylerine bağlı olarak değişmediği saptanmıştır.

H5: Düşük gelirli aileler oyuncak kütüphanelerini daha fazla kullanmaktadır

Oyuncak kütüphanesi kullanma sıklığınız	Gelir Durumu						Toplam	
	1000-2000		2001-3000		3001+			
	N	%	N	%	N	%	N	%
Sıklıkla gelirim	38	25,2	27	17,9	20	13,2	85	56,3
Ara sıra gelirim	16	10,6	17	11,3	8	5,3	41	27,2
Nadiren gelirim	4	2,6	3	2,0	4	2,6	11	7,3
İlk kez geldim	3	2,0	9	6,0	2	1,3	14	9,3
Toplam	61	40,4	56	37,1	34	22,5	151	100,0

Gelir düzeyi düşük olan ailelerin oyuncak kütüphanelerini daha fazla sıklıkla kullandıkları gözlemlenmiştir. Gelirlerinden dolayı oyuncak alımını sıklıkla yapamamaları bu durumu etkileyerek onları oyuncak kütüphanesini kullanmaya yönlendirmiştir. Böylelikle oyuncak kütüphaneleri geliri düşük ailelerin çocuklarının oyuncaklarla vakit geçirmesi için fırsat eşitliği sağladığı görülmektedir. Oyuncak kütüphanelerinin kurulum amaçları arasında yer alan “sosyo-ekonomik” düzeyi düşük ailelerin çocuklarına fırsat eşitliği sağlaması amacı gerçekleştirildiği gözlemlenmiştir.

H6: Oyuncak kütüphaneleri daha çok anneler tarafından kullanılmaktadır

Oyuncak Kütüphanesi	Cinsiyetiniz				Toplam	
	Erkek (Baba)		Kadın (Anne)			
	N	%	N	%	N	%
Alipaşa OK	7	4,6	90	59,6	97	64,2
Bergama OK	6	4,0	48	31,8	54	35,8
Toplam	13	8,6	138	91,4	151	100,0

Araştırma kapsamında görüşleri alınan ebeveynlerin %8,6’sını (n=13) erkek (baba), %91,4’ünü (n=138) kadınların (anne) oluşturduğu belirlenmiştir. Türk toplum yapısı ataerkil olduğu için oyuncak kütüphanesinin daha çok bayanların (anne) kullandığı görülmektedir.

H7: Oyuncak kütüphanesi kullanan ebeveynler oyuncak kütüphanelerinin sayısının artmasını istemektedirler.

Sizce oyuncak kütüphanesinin sayısı arttırılmalı mıdır?	Cinsiyetiniz					
	Erkek		Kadın		Toplam	
	N	%	N	%	N	%
Evet	13	8,6	138	91,4	151	100,0
Toplam	13	8,6	138	91,4	151	100,0

Araştırmaya katılan ebeveynlerin tamamı oyuncak kütüphanelerinin, sayısının artırılması yönünde görüş bildirmişlerdir. (%100, n=151)

SONUÇ VE ÖNERİLER

Çağdaş söylemler, çocukluğun korunması için özel bir mekân inşa edilmesi gerektiği konusunda hem fikirdir. Yurt dışında geçmişi 1930'lu yıllara dayanan oyuncak kütüphanesi ülkemizde 1990'ların başında dile getirilmeye başlanmıştır. İlk nitelikli oyuncak kütüphanesi 2004 yılında Düzce'de açılmıştır. Çocukların yoksunluklarını gidermek ve diğer çocuklarla fırsat eşitliği sağlamayı amaçlayan oyuncak kütüphaneleri değişen dünya şartları ve ortamlarla birçok niteliği bünyesine almıştır. Gerek çocukları gelişimsel olarak destekleyecek eğitici ve öğretici oyun malzemelerine erişim, gerekse sunduğu güvenilir ve çocukların hayallerini geliştirecek ortamları sağlaması nedeni ile önemli bir yere sahiptir.

Yaşam boyu öğrenmenin ve gelişimin temellerinin atıldığı okul öncesi döneme hitap eden oyuncak kütüphaneleri (0-6 yaş) çocukları gelecek hayatlarına hem akademik hem de sosyal ve psikolojik yönden hazırlamaktadır. Yürütülen araştırma kapsamında katılımcılara kütüphane kullanımının çocuklarında ne gibi kazanımlar gözlemlendi sorusu sorulmuştur. Katılımcıların % 45,7'si (N= 69, %= 45,7) çocuklarının arkadaşlık ilişkilerinin, kendini ifade etme becerilerinin, özgüvenlerinin, sorumluluklarının ve paylaşma isteklerinin arttığını ve olumlu yönde etkilendiğini belirtmişlerdir. Oyuncak kütüphaneleri, günümüzde alışveriş merkezlerine ya da güvenli olmayan oyun parklarında vakit geçirmek zorunda kalan çocuklara alternatif aynı zamanda gelişimlerini güdüleyen ortamlar olması nedeni ile fark edilmektedir. Çocuklara eğitici oyuncaklar ile ebeveyn destekli oyun ortamları sunan oyuncak kütüphanelerinde yapılan atölye etkinlikleri çocukları yeni şeyler yapmaya ve üretmeye teşvik eden birleştirici, ilgi çekici ve cezbedici mekânlardır. Aileler gönül rahatlığı ile bu alanları ziyaret edebilir, çocuklarıyla oyun oynayıp vakit geçirebilir, aile içi destek eğitimleri alabilir, kütüphaneden ayrılırken istedikleri oyuncuğu ödünç alarak evlerine götürebilirler. Kütüphanenin verdiği aile içi destek eğitimleri sayesinde ebeveynlerin çocuk gelişimi hakkında bilgi edindikleri ve çocukları ile bağlarının güçlendiği araştırma kapsamında tespit edilmiştir (N= 38, % = 25,2).

Oyuncak kütüphaneleri, erken yaşlarda çocuklara kütüphane kültürünü kazandırmakta, çocuklara araştırma ve merak etme duygularını aşılacaktır. Belli sürelerle ziyaret edilen oyuncak kütüphanesi, toplumsal kuralları öğrenme, zaman

kavramı, sabretme, aidiyetlik ve ödünç kavramlarını benimsetmektedir. Arkadaşlarıyla aynı ortamda vakit geçirme, anlaşabilme, oyun kurma, kurulan oyunun kurallarına riayet etme, kazanma ve kaybetme, ödünç alınan oyuncuğa sahip çıkma, kırmama ve zarar vermeme, sorumluluk bilincinin gelişmesine de yardımcı olmaktadır.

Çocukları dış dünyanın olumsuz etkilerinden koruyan, sanal ortamlar ve şiddet içerikli çizgi filmlerden uzak tutan, oyuncaklarla oynayarak öğrenen, hisseden, anlayan, kavrayan ve kendini ifade eden, gelişim yönünde algıları açık hem bilişsel hem de fiziksel yönden sağlıklı bireyler yetiştiren ortamlardır. Çocukların evde oyuncaklar dışında televizyon ve bilgisayarla en çok vakit geçirdikleri araştırma analizlerinde tespit edilmiştir (N=53, %=35,1). Buna karşılık olarak oyuncak kütüphanesini kullanan çocukların oyuncaklara, okula ve kitaplara ilgisinin arttığı ölçülmüştür (N=34 %=22,5). Aynı zamanda çocukların evde oyuncaklarla oyun oynama sürelerinin de olumlu yönde arttığı görülmüştür (N= 90, %= 59,6). Bu değerler ve olumlu gelişmeler çocuklar için oyuncak kütüphanelerinin önemini ve gerekliliğini vurgulamaktadır.

Oyuncak kütüphanelerin sağladığı oyun mekânları çocukları hem oyun oynamaya hem de oyuncuğa doyuracaktır. Ebeveyni ile geçirilen vakit çocukta özgüven gelişimi sağlayacak ve aile içi iletişimi güçlendirecektir. Ödünç alınan oyuncaklarla aile bütçesine katkı sağlanacak her sınıftan kullanıcı ile iletişim kurulması toplumsal iletişimi de olumlu yönde etkileyecektir. Ebeveynlerin birbirleri ile tanışmalarına, ortak problemlerini paylaşmalarına ve sosyalleşmelerine katkı sağlayacak, verilen eğitimler ile bilinçli ebeveynler ve sağlıklı çocuklar yetişmesine yardımcı olacaktır. Verilen eğitimlerden sonra ebeveynler oyuncakların önemini daha iyi anladıklarını ve hangi oyuncakların çocukları için yararlı olabileceğini kavradıklarını belirtmişlerdir (N= 34, %=22,5).

Araştırma kapsamındaki oyuncak kütüphanelerinden her meslekten, farklı yaş grubundan ve farkı gelir düzeyinden aileler yararlanmaktadır. Ailelerin çocuklarına oyuncak alma nedenleri ve sıklıkları değişmektedir. Bu duruma neden olan en önemli sebeplerden biri de ailelerin sosyo-ekonomik düzeyleridir. Oyuncak kütüphanelerini kullanan katılımcıların genelde alt gelir düzeyi (N=61, %= 40,4) ve orta gelir düzeyine (N= 56, %37,1) sahip oldukları görülmüştür. Bu durum oyuncak kütüphanelerinin toplumdaki çocuklar arasındaki fırsat eşitliğini sağladığını göstermektedir. Oyuncak

kütüphanelerinde çocukların yaşına uygun ve eğitici yönden özenle seçilmiş oyuncaklar bulunmaktadır. Araştırmaya katılan ebeveynlerin (N=54, %=35,8) oyuncak kütüphaneleri sayesinde oyunculardan ücretsiz yararlanabildiklerini belirtmişlerdir.

Ülkemizin geleceği olan çocuklara en büyük yatırım olacak bu ortamlar, kendilerine güvenen, özgüvenli bireyler yetiştirerek ülkenin geleceğine maddi ve manevi katkı sağlayacaktır. Orta ve yaşlı kuşak nesillerin değiştirilmesi zor olabilir; fakat daha hayatlarının ilk dönemlerini yaşayan çocuklar kendilerine verilen her şeyi daha çabuk algılamakta ve benimsemektedirler. Oyuncak kütüphaneleri çocukların bu verimli dönemlerini kendilerine faydalı ve olumlu yönde geliştirici ortamlarda geçirmelerine imkân sağlamaktadır. Kişilikleri yeni oluşan ve yardıma ihtiyacı olan çocukların televizyon, tablet ya da telefonların başında yalnızlaşmalarına ve benliklerini kirlitmelerine izin verilmemeli, sağlıklı yönlendiricilerle kaliteli nesiller yetiştirilmesine imkân sağlanmalıdır. Ülkemiz gelişmekte olan bir ülke olmanın yanı sıra birçok ülkeden göç almaktadır, gerek ülkemizdeki çocuk nüfusunun çoğunluğu gerekse savaş ve göçler sonucunda evlerinden ayrılan, yalnızlaşan ve ruhsal yönden çöküntü içerisinde olan çocukların oyuncak kütüphaneleri gibi alternatif ortamlara ihtiyaçları vardır. Oyuncak kütüphaneleri çocuklar için gerekli ve zorunlu ortamlardır. Bu ortamlar devlet bünyesine alınarak yönetmelikle desteklenmelidir. Oyuncak kütüphanesi kullanan ebeveynlerin çocukların gelişimi için bir nevi mecburi olan bu ortamların değerini daha iyi kavradıkları ve bu ortamların sayısının artmasını yönünde araştırma kapsamında fikir bildirmişlerdir (N= 151, %= 100). Çocuklarında gözlemledikleri olumlu değişimleri fark etmiş ve bu ortamların kullanımı için çocuklarını daha fazla teşvik ettiklerini belirttikleri de analiz sonuçlarında görülmektedir (N=142, %= 94,0).

Aynı zamanda engelli çocuklar için taşıyıcı hizmetler sunan oyuncak kütüphaneleri bu çocukların da hayata kazandırılmalarında ve sağlıklı gelişim göstermelerinde önemli bir yere sahiptir. Ailede tek olan çocuklar da akranlarıyla birlikte vakit geçirmeye oyun oynamaya ihtiyaç duyar. Bu çocukların kendi yaşlarından oluşan çevresinin olmaması veya kısıtlılığı çocuğun yalnızlaşmasına ve toplumdan uzaklaşmasına neden olabilir. Bu durumda da çocukların güvenilir ve akranlarının bulunduğu oyuncak kütüphaneleri etkili ve verimli bir ortamdır. Araştırma kapsamındaki oyuncak kütüphanelerini kullanan ebeveynlerin çoğunluk olarak tek çocuk sahibi oldukları saptanmıştır (N=73, %=48,3). Oyuncak kütüphanelerinde

çocuklar akranlarıyla zaman geçirebilir, oyun oynayabilir ve arkadaşlık ilişkileri kurarak kardeşlik duygularını da tatmin edebilirler.

Çalışmadan elde edilen bulgular ve yapılan gözlemler neticesinde aşağıdaki önerilerde bulunabiliriz:

- Oyuncak kütüphanelerinin toplum içerisinde tanınması için çalışmalar yapılmalıdır.
- Türkiye'deki oyuncak kütüphanelerin sayıları artırılmalıdır ve oyuncak kütüphanelerinde Bilgi ve Belge Yönetimi Bölümünden mezun kişiler hizmet sunmalıdırlar.
- Oyuncak kütüphanesi çalışanları oyuncak kütüphanesi işleyişi ve çocuk eğitimi hakkında bilgilendirilmelidir.
- Oyuncak kütüphanelerinde aile rehberlik hizmeti verilmelidir ve ayrıca çocuk gelişimi uzmanı bulunmalıdır.
- Oyuncak kütüphanelerinde yapılan etkinliklerin sayıları artırılmalıdır.
- Çocuklara oyuncak kütüphanesi kullanma bilinci aşılmalıdır. Aileler çocuklarını oyuncak kütüphanesini kullanım yönünde daha fazla teşvik etmelidir.
- Oyuncak kütüphanelerinde bulunan materyal sayıları artırılmalıdır ve dermesi güncel tutulmalıdır.
- Oyuncak kütüphanesine seçilen oyuncakların kütüphaneyi kullanan çocukların yaşlarına uygun olup olmamasına dikkat edilmelidir.
- Oyuncak kütüphanesinin mimarisi önemlidir. Mimari konusunda bir standart oluşturulmalıdır.
- Oyuncak kütüphanelerinin hem merkezi hem de kırsal kesimlerde açılmasına yoğunluk verilmelidir.
- Oyuncak kütüphanelerinin devamlılığının sağlanması için hangi kuruma bağlı olacağı belirtilmelidir.
- Özel eğitime ihtiyaç duyan çocuklar için oyuncak sayıları ve ortam imkânları arttırılmalıdır.
- Günlük kütüphane kullanım süresi arttırılmalıdır.

KAYNAKÇA

- Acar, F., (2015). “Geleneksel Çocuk Oyunları’nın Eğitimdeki Önemi İle Okullarda Oynanma Oranının Karşılaştırılması Hakkında Okul Müdürlerinin Görüşleri; Balıkesir Örneği”. *N. Gürsoy (Yay. Haz.), TÜDÇOOK I. Uluslararası Türk Dünyası Çocuk Oyun ve Oyuncakları Kurultayı: 14-17 Mayıs 2015 Eskişehir* içinde (s. 4). Eskişehir: Eskişehir Osmangazi Üniversitesi Eğitim Fakültesi.
- Ak, D. (2006). *Oyun ve Oyuncak Kavramlarının Tarihsel ve Kültürel Değişimine Endüstriyel Tasarım Açısından Bir Bakış*. (Yayımlanmış Yüksek Lisans Tezi). Eskişehir: Anadolu Üniversitesi.
- Akandere, M. (2004). *Eğitici Okul Oyunları*. İstanbul: Nobel Yayın Dağıtım.
- Aksoy, A. B. ve Çiftçi, H. D. (2014). *Erken Çocukluk Döneminde Oyun*. Ankara: Pegem Akademi.
- Americanlibrariesmagazine.org. (2013, 3 Aralık). Toy Libraries: A Place to Play. Erişim Adresi: <https://americanlibrariesmagazine.org/2013/12/03/toy-libraries-a-place-to-play/> (Erişim Tarihi: 27.02.2017)
- Arıkan, R. (2011). *Araştırma Yöntem ve Teknikleri*. İstanbul: Nobel Akademik Yayıncılık.
- Aybebeanaoklu.com (2016). Erişim Tarihi: 28.02.2016.
- Aydın, A. ve Aydın, M., (2015). “Geleneksel Çocuk Oyunlarının Anadili Eğitimine Etkisi”. *N. Gürsoy (Yay. Haz.), TÜDÇOOK I. Uluslararası Türk Dünyası Çocuk Oyun ve Oyuncakları Kurultayı: 14-17 Mayıs 2015 Eskişehir* içinde (s. 110). Eskişehir: Eskişehir Osmangazi Üniversitesi Eğitim Fakültesi.
- Baillargeon, M., Fillion, R. ve Bernard P., (July, 2011). Toy Libraries, Places To Play And Develop For The African Children Hand Out Of The Poster Presentted During The OMEP Conference, Meeting The Learning And Developmental Needs Of Our Young Citizens. Inst,tüte Of Education, Hong Hong
- Başal, H. A., Zeteroğlu, E. Ş., Kahraman, P. B., Dermen, M. T. (2015). “Türkiye’de Oyuncak Kütüphaneleri ve Gezici Eğitimli Oyuncak Kütüphaneleri Projesi”.

TÜDÇOOK I. Uluslararası Türk Dünyası Çocuk Oyun ve Oyuncakları Kurultayı. (ss. 165-174)

Bekmezci ve Özkan (2015). “Oyun ve Oyuncağın Çocuk Sağlığına Etkisi”. *Atatürk Üniversitesi Sağlık bilimleri Fakültesi Dergisi*, 5, 81-87.

Bergama Belediyesi Faaliyet Raporu, 2011

Bjorck-Akesson, E. M., & Brodin, J. M. (1992). International diversity of toy libraries. *Topics In Early Childhood Special Education*, 12(4), 528.

Büyüköztürk, Ş., Çakmak, E.K., Akgün, Ö.E., Karadeniz, Ş. ve Demirel, F. (2012). *Bilimsel Araştırma Yöntemleri*, Genişletilmiş 11. Baskı, Ankara: Pegem Akademi.

Cinel, N. Ö. (2006), *Farklı Sosyo Ekonomik Düzeydeki 3-6 Yaş Grubu Çocuğu Olan Anne Babalar Oyuncak ve Oyun Materyalleri Hakkındaki Görüşlerinin ve Bu Yaş Grubu Çocukların Sahip Oldukları Oyuncak ve Oyun Materyallerinin İncelenmesi*. (Yayınlanmış Yüksek Lisans Tezi). Ankara: Gazi Üniversitesi.

Çetintaş, H. B. (2013). *Bir Kurumsal İletişim Stratejik Olarak Kurumsal Bloglar*. (Yayımlanmış Doktora Tezi). Konya: Selçuk Üniversitesi.

Çil, B. (2008). *İstatistik*. Ankara: Detay Yayıncılık.

Dereobalı, N. ve Sönmez, S. (2009). “Dezavantajlı Bölgelerde Erken Çocuklukta Gelişimin Desteklenmesi İçin Alternatif Bir Model: Oyuncak Kütüphaneleri”. *XVIII. Ulusal Eğitim Bilimleri Kurultayı*.

Doğanay, J. (1998), *Anasınıfına Devam Eden Çocukların Ebeveynlerinin Çocuk Oyun ve Oyuncakları Hakkındaki Görüşleri*. (Yayınlanmış Yüksek Lisans Tezi). Ankara Üniversitesi, Ankara.

Dunyalilar.org, (2016) 1 Nisan tarihinde <http://dunyalilar.org/alternatif-bir-egitim-modeli-oyuncak-kutuphaneleri.html> , adresinden erişilmiştir.

Dursun, H. B., T. (t.y.). “Okul Öncesi Eğitim ve Kazandırdıkları”. Erişim Adresi: <http://docplayer.biz.tr/16600356-Okul-oncesi-egitim-ve-kazandirdiklari-hasan-basri-dursun-h-b-dursun-gmail-com.html>, 10 Kasım 2017 Tarihinde Erişildi.

- Egemen, A., Yılmaz, Ö. ve Akil, İ. (2004). “Oyun, Oyuncak ve Çocuk”. *ADÜ Tıp Fakültesi Dergisi*, 39-42.
- Elliott, A. (2005). “Toy Libraries A Resource For The Whole Community”. *Early Childhood Australia*. 3, 1-36
- Erden, Ş. (2001). *Anaokullarına Devam Eden Çocukların Ebeveyn ve Öğretmenlerinin Çocuk Oyun ve Oyuncakları Hakkındaki Görüşlerinin İncelenmesi*. (Yayınlanmış Yüksek Lisans Tezi). Ankara: Ankara Üniversitesi.
- Güler, E. D. ve Bilbay, P. (2016). “Kütüphane Yapılarında Okul Öncesi Çocuklara Yönelik İnteraktif Mekânların İrdelenmesi”. *Türk Kütüphaneciliği*. 30, 394-414.
- Güntürkün, E., (2009). *Yapı Oyuncaklarının Tarihsel ve Yapısal Gelişimi (Lego Örneği ile)*. (Yayınlanmış Yüksek Lisans Tezi). İstanbul: Marmara Üniversitesi.
- Halaç, E., (2010). “Oyuncak Kütüphanesi”. *Standard*, 49, 84- 87.
- International Federation of Library Associations and Institutions [IFLA]. (2011). “Çocuk Kütüphanesi Hizmetleri İçin İlkeler” (çev. B.Yılmaz ve S. Ekici). *Türk Kütüphaneciliği*, 24 (4), 545-552. (Rehberin orjinal yayın tarihi, 2003).
- International Federation of Library Associations and Institutions [IFLA]. (2003). Çocuk Kütüphanesi Hizmetleri İçin İlkeler (B. Yılmaz ve S. Ekici, Çev.). Erişim adresi: <https://www.ifla.org/files/assets/libraries-for-children-and-publications/guidelines-for-childrens-libraries-services-tr.pdf>
- International Federation of Library Associations and Institutions [IFLA]. (2006). Bebekler ve küçük çocuklar için kütüphane hizmetleri rehberi (M. Gürbüz ve S. Ekici, Çev.). Erişim adresi: <https://www.ifla.org/files/assets/hq/publications/professional-report/100-tr.pdf>
- Kamaraj, I. (2000). “Okul Öncesi Eğitimde Oyuncak Kütüphanesi”. *Atatürk Eğitim Fakültesi Eğitim Bilimleri Dergisi*, 12, 177-182.
- Kamaraj, I. (2006). “Oyuncak Kütüphanesi ve Uluslararası Oyuncak Kütüphanesi Birliği. M. Ü. Atatürk Eğitim Fakültesi Eğitim Bilimleri Dergisi, 23, 229-236.
- Kamaraj, I., (2011). *I. Ulusal Oyuncak Kütüphanesi Konferansı, 27 Mayıs 2011*. (Yayınlanmamış).

- Kapellaka, U. (1992). "Toy Libraries: Learning Through Play With Toys". *International Journal of Early Childhood*. 24. 53-56
- Kaya, D. (2007). *36-72 Aylık Çocuklar İçin Tasarlanmış Oyuncakların Çocukların Gelişim Alanlarına Göre İncelenmesi*. (Yayınlanmış Yüksek Lisans Tezi). Ankara: Gazi Üniversitesi.
- Keskin S. C. ve Kaplan, E. (2012). "Sosyal Bilgiler ve Tarih Eğitiminde Okul Dışı Öğrenme Ortamı Olarak Oyuncak Müzeleri". *Elektronik Sosyal Bilimler Dergisi*, 11, 91-115.
- Kırman, A. ve Çetin, Z. (2016). "Dünyada ve Türkiye’de Erken Çocukluk Döneminde Yönelik Oyuncak Kütüphaneleri Çalışmaları". *International journal of Contemporary Educational Studies (IntJCES)*. 2, 249-269.
- Konur, H. (2007). "Okul Öncesi Dönem Çocuklarının Oyunları ve Ailelerinin Bu Konudaki Tutumları". *DergiPark*. 88-97. dergipark.ulakbim.gov.tr/sakaefd/article/viewFile/.../5000013478 (27.03.2016) tarihinde erişildi.
- Köycekaş, A. ve Köycekaş, A. (2015). "Oyuncakların Son Kullanma Tarihi Yoktur". *Hacettepe University Faculty of Healty Sciences Journals*. 1, 300-308
- Küçükali, A. (2015). "Çocukların Oyun Oynama Hakkına Yönelik Ulusal ve Uluslararası Sosyal Politikalar". *D. Tellan ve Y. Çiftçi (Yay. Haz.), Uluslararası Oyun ve Oyuncak Kongresi: 7-8 Mayıs 2015 Erzurum içinde* (s. 77). Erzurum: Atatürk Üniversitesi Açık Öğretim Fakültesi – İletişim Fakültesi
- Küçükali, A. (2015). "Çocukların Oyun Oynama Hakkında ve Değişen Oyun Kültürü". *Erzincan Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi (ERZSOSDE)* VIII-I, 1-14.
- Melo, L. L. ve Valle E. R. M. (2010). "The Toy Library As A Possibility To Unveil The Daily Life Of Children With Cancer Under Outpatient Treatment" *Rev Esc Enferm ISP*. 2, 510-518.
- Mesleki Eğitim ve Öğretim Sisteminin Güçlendirilmesi Projesi [MEGEP] (2008). *Çocuk Gelişimi ve Eğitimi Eğitici Oyuncaklar*. Ankara: Milli Eğitim Bakanlığı.

- Ozanne, L. K. ve Ballantine, P. W. (2010). "Sharing As A Form Of Anti-Consumption? An Examination Of Toy Library Users". *Journal Of Consumer Behaviour*. 9, 485-498
- Ozanne, L. K. ve Ozanne, J. L. (2011). "A Child's Right to Play: The Social Construction of Civic Virtues in Toy Libraries". *Journal of Public Policy & Marketing*. 30, 263-276
- Örnek, A. ve Aslan, H., (2015). "Toplumsal Cinsiyetin Yeniden Üretiminde Oyun ve Oyuncak: Aydın İli Özelinde Bir Değerlendirme". *D. Tellan ve Y. Çiftçi (Yay. Haz.), Uluslararası Oyun ve Oyuncak Kongresi: 7-8 Mayıs 2015 Erzurum içinde* (s. 205). Erzurum: Atatürk Üniversitesi Açık Öğretim Fakültesi – İletişim Fakültesi
- Özen, M. (1999). *İslam Eğitimcilerinden Bazılarına Göre Çocukta Oyun ve Oyuncak*. (Yayınlanmış Yüksek Lisans Tezi). İstanbul: Marmara Üniversitesi.
- Özen, Ü. (2015). "Prof. Dr. Üstün Özen, Açılış Konuşması". *D. Tellan ve Y. Çiftçi (Yay. Haz.), Uluslararası Oyun ve Oyuncak Kongresi: 7-8 Mayıs 2015 Erzurum içinde* (s. 5). Erzurum: Atatürk Üniversitesi Açık öğretim Fakültesi – İletişim Fakültesi
- Özgünlü, M., (2015). "Çocukların Oyunları Esnasında Öğretmenin Üstlendiği Roller ile Öğretmenin Oyun Tanımı Arasındaki İlişki Üzerine Nitel Bir Çalışma". *N. Gürsoy (Yay. Haz.), TÜDÇOOK I. Uluslararası Türk Dünyası Çocuk Oyun ve Oyuncakları Kurultayı: 14-17 Mayıs 2015 Eskişehir içinde* (ss. 611-622). Eskişehir: Eskişehir Osmangazi Üniversitesi Eğitim Fakültesi.
- Özkan, Ö. ve Kaya, Ş. Ş. (2015) Bilimsel Makalede "Sınırlılık" Neden ve Nasıl Yazılır. *TAF Preventive Medicine Bulletin*, 6, 496-050.
- Özservet, Y., (2015). "Geleneksel Çocuk Oyunları İçin Sokak Temelli Geleneksel Oyun Alanlarının Yeniden Keşfi". *N. Gürsoy (Yay. Haz.), TÜDÇOOK I. Uluslararası Türk Dünyası Çocuk Oyun ve Oyuncakları Kurultayı: 14-17 Mayıs 2015 Eskişehir içinde* (s. 266). Eskişehir: Eskişehir Osmangazi Üniversitesi Eğitim Fakültesi.
- Pehlivan, H. (2005). *Oyun ve Öğrenme*. Ankara: Anı Yayıncılık

- Powell, R. ve Searon, R. (2007). 'A Treasure Chest Of Service' The Role Of Toy Libraries Within Play Policy İn Wales. Slough: NFER.
- Poyraz, H. (2003). *Okul Öncesi Dönemde Oyun ve Oyuncak*. Ankara: Anı Yayıncılık.
- Rüshanlı, H. O. (2007). *Türkiye'deki Oyuncak Sektöründe Yeni Ürün Tasarımını Tetikleyen Faktörler*. (Yayınlanmış Yüksek Lisans Tezi). İstanbul: İstanbul Teknik Üniversitesi.
- Sayer, R. C. (2007). *Çocuk Kütüphanelerinde Elektronik Yayınların Kullanımı ve Yaygınlaştırılması*. (Yayınlanmış Yüksek Lisans Tezi), Ankara: Ankara Üniversitesi.
- Sormaz, F. (2010). *Çocukluk İmgesi, Oyun ve Oyuncak: Sosyo-Kültürel Bir Analiz*. (Yayınlanmış Yüksek Lisans Tezi), Kütahya: Dumlupınar Üniversitesi.
- Şahin, s. (2008). *4 Yaş Çocuklarının Kavram Edinimlerinde Oyuncak Odaklı Ev Eğitimi Programının Etkileri*. (Yayınlanmış Yüksek Lisans Tezi), Malatya: İnönü Üniversitesi.
- Şentürk, Ş. ve Bayat, S. (2016). "Toys Libraray: A Phenomenological Study". *Journal of Educational Sciences Research International E- Journal*. 6, 173-190.
- Şinikçi, Ş., (2015). "Barbie Bebeklerin Çocukların Sosyo-Duygusal Gelişimlerine Etkisi". *N. Gürsoy (Yay. Haz.), TÜDÇOOK I. Uluslararası Türk Dünyası Çocuk Oyun ve Oyuncakları Kurultayı: 14-17 Mayıs 2015 Eskişehir içinde (s. 748)*. Eskişehir: Eskişehir Osmangazi Üniversitesi Eğitim Fakültesi.
- Tan, U. (2008). *Çoklu Zekâ Kuramına Göre 3-6 Yaş Arasındaki Çocukların Yönelindikleri Oyuncakların Mesleki Eğilimleri Belirlemedeki Rolü ve Bir Model Önerisi*. Yayınlanmış Yüksek Lisans Tezi, Marmara Üniversitesi, İstanbul.
- Toktaş, H. A., (2015). "Türk Dünyasını Oyunlarla Öğrenmek". *N. Gürsoy (Yay. Haz.), TÜDÇOOK I. Uluslararası Türk Dünyası Çocuk Oyun ve Oyuncakları Kurultayı: 14-17 Mayıs 2015 Eskişehir içinde (s. 58)*. Eskişehir: Eskişehir Osmangazi Üniversitesi Eğitim Fakültesi.

- Topuz, B. (2015). *Yaratıcılık Eğitimi ve Kimlik Oluşumunda Oyuncak: Çocukta Yaratıcı Performans ve İnşacı-Eklemeci Oyun Yöntemi*. (Yayımlanmış Yüksek Lisans Tezi). Samsun: Ondokuz Mayıs Üniversitesi.
- Tuncor, F. R., (2000). *Eğitici Çocuk Oyuncakları*. İstanbul: Esin Yayınları.
- Ulaş, A. Epçaçan, C. ve Paylan, N. (2015). “Drama ve Oyunun Çocukların Özgüven Gelişimine Etkileri”. *D. Tellan ve Y. Çiftçi (Yay. Haz.), Uluslararası Oyun ve Oyuncak Kongresi: 7-8 Mayıs 2015 Erzurum içinde* (s. 38). Erzurum: Atatürk Üniversitesi Açık Öğretim Fakültesi – İletişim Fakültesi
- Uzun, A. (2016, Nisan). Sultangazi Belediyesi Ahşap Oyuncak Kütüphanesi. Marmara Üniversitesi Bilgi ve Belge Yönetimi Zirvesi. İstanbul’da Sunulan Sunum.
- Vieira, S., Sousa L. ve Radstake H. (2016). “International Toy Library: One, Two, Three... Let’s Play Again?”, *Journal of Intergenerational Relationships*. 14. 252-257
- Western Association of Toy Libraries (2015). <http://www.toylibrary.asn.au/>.
- Yalçinkaya, T. (1996). *Eğitici Oyun ve Oyuncak Yapımı*. İstanbul: Esin Yayınevi
- Yavuzer, H. (2005). *Çocuğun İlk Altı Yılı*. İstanbul: Remzi Kitabevi.
- Yavuzer, H. (2005). *Çocuk Psikolojisi*. İstanbul: Remzi Kitabevi.
- Yazıcı Z., M. C. Yaşar, “Erken Çocukluk Döneminde Oyuncak Kütüphanesi”, *Balkan Ülkeleri Kütüphaneler Arası Bilgi-Belge Yönetimi ve İşbirliği Sempozyumu*, EDİRNE, TÜRKİYE, 5-7 Haziran 2008, pp.176-180
- Yıldırım, A. ve Şimşek, H. (2011). *Sosyal Bilimlerde Nitel Araştırma Yöntemleri*. Ankara: Seçkin Yayıncılık.
- Yılmaz, A. (2008). “Okul Öncesi Çocuklara Yönelik Kütüphane Hizmetlerinin Önemi ve Başarılı Bir Kütüphane Örneği”. *Türk Kütüphaneciliği*. 22, 169-186.
- Yılmaz, B. (2010). *Çocuk Kütüphaneleri ve Kütüphaneciliği*. 1-13 Erişim Adresi: http://www.bby.hacettepe.edu.tr/ebulten/dosyalar/file/mart2011/yilmaz_sanliurfabolgesemineri_sunum.pdf

Kullanılan Web Sitelerinin Kaynakçası

- <http://www.cankiri.bel.tr/haberler2357/cankiri-belediyesinden-oyuncak-kutuphane>, (11 Eylül 2017)
- <http://www.diyarbakirkutup.gov.tr/TR,143029/okul-oncesi-ve-oyuncak-kutuphanesi.html>, (11 Eylül 2017)
- <http://www.haberturk.com/yasam/haber/746653-kanka-oyuncakhanesi-projesi-hayata-gecti>, (11 Eylül 2017)
- <http://www.haberturk.com/yere1-haberler/haber/39180802-devlet-hastanesinde-oyuncak-kutuphanesi>, (16 Eylül 2017)
- <http://www.hurriyet.com.tr/koy-cocuklarına-oyuncak-kutuphanesi>, (11 Eylül 2017)
- <http://www.ihha.com.tr/istanbul-haberleri/ikinci-oyuncak-kutuphanesi-yasam-sevinci>, (11 Eylül 2017)
- <http://www.milliyet.com.tr/sirnak-ta-ilk-kez-oyuncak-kutuphanesi-sirnak>, (11 Eylül 2017)
- <http://www.milliyet.com.tr/turkiye-nin-ilk-oyuncak-kutuphanesi-antalya>, (11 Eylül 2017)
- <http://www.radikal.com.tr/turkiye/bir-oyuncak-kutuphanesi>, (11 Eylül 2017)
- <http://www.batmanproje.gov.tr/oyuncak-ev-ve-oyuncak-kutuphanesi.html>, (22 Kasım 2017)
- <http://www.canakkaleicinde.com/bigaya-oyuncak-kutuphanesi-kurulacak/>, (22 Kasım 2017)
- <http://www.edirnetv.com/haber/1034/enezde-ab-projesi.html>, (22 Kasım 2017)
- <http://www.erzurumajans.com/mobile/haber-detay.asp?id=10615>, (22 Kasım 2017)
- <https://www.haberler.com/koy-okuluna-oyuncak-kutuphanesi-6125733-haberi/>, (22 Kasım 2017)
- <http://beyazgazete.com/haber/2012/11/5/oyuncak-kutuphanesi-cocuklari-sevindirdi-1489213.html>, (22 Kasım 2017)
- <http://itla-toylibraries.org/home/>, (20 Aralık 2017)

<http://cankardes-kres.com/> (31 Ocak 2017)

<http://www.babaoyunlar.com/>, (20 Mart 2017)

<http://haberciniz.biz/nizipte-oyuncak-kutuphanesi>, (11 Eylül 2017)

<http://malatyahaber.com/haber/bu-da-oyuncak-kutuphanesi/>, (11 Eylül 2017)

<http://www.odunpazari.bel.tr/>, (11 Eylül 2017)

<https://cicicee.com/turkiyede-oyuncak-kutuphanelerinin>, (11 Eylül 2017)

hurriyet.com.tr, (11 Eylül 2017) doğru adresi bul TOKAT

slideplayer.biz.tr, (12 Eylül 2017)

www.dunyalilar.org, (12 Eylül 2017)

<http://www.icebergcocuk.com>, (16 Eylül 2017)

<http://www.kidsturkey.com/tr/turkiyede-oyuncak-sektoru>, (23 Kasım 2017)

<http://www.systeme-esar.org/index.php?id=25287>, (23 Kasım 2017)

<http://tr.yenisehir.wikia.com/wiki/Habilitasyon>, (24 Kasım 2017)

<http://www.lekotek.org>, (3 Ocak 2018)

<http://www.ableplay.org/reviews> , (3 Ocak 2018)

http://itla-toylibraries.org/home/wp-content/uploads/2015/12/hospital_play.pdf, (5 Ocak 2018)

<http://www.saglikterapi.org/tag/terapotik-rekreasyon/>, (2 Ocak 2018)

https://www.chinadailyasia.com/hknews/2016-04/29/content_15425548.html, (4 Ocak 2018)

<http://itla-toylibraries.org/home/join-us/>, (1 Ocak 2018)

<http://www.toyhouse.org.uk> , (1 Ocak 2018)

https://www.facebook.com/pg/collingwoodtoylibrary/about/?ref=page_internal, (1 Ocak 2018)

<https://www.collingwoodtoylibrary.net.au/toys>, (1 Ocak 2018)

<http://lewishamtoylibrary.org.uk>, (1 Ocak 2018)

https://www.facebook.com/pg/lewishamtoylibrary/about/?ref=page_internal, (1 Ocak 2018)

<https://www.marion.sa.gov.au/toy-library>, (1 Ocak 2018)

<http://www.toys4specialneeds.org.au>, (1 Ocak 2018)

<http://itla-toylibraries.org/home/join-us/links/>, (5 Ocak 2018)

<http://www.tuik.gov.tr/PreHaberBultenleri.do?id=24645>, (1 Ocak 2018)

<http://www.worldomep.org>, (1 Ocak 2018)

<http://cielo.over-blog.org>, (1 Ocak 2018)



EKLER**EK 1. ALİPAŞA OYUNCAK KÜTÜPHANESİ İZİN DİLEKÇESİ**

T.C.
İZMİR VALİLİĞİ
İl Milli Eğitim Müdürlüğü

Sayı : 12018877-604.01.02-E.7069054
Konu : Araştırma İzni

16.05.2017

Sn: Hilal SAMANCI
Kasımpaşa mh.Kaleyurt Yapı Kooperatifi
G Blok Kat :2 No:4 Pasinler / ERZURUM

- İlgi: a) MEB Yenilik ve Eğitim Teknolojileri Genel Müdürlüğünün 07/03/2012 tarihli ve B.08.0.YET.00.20.00.0/3616 sayılı yazısı (Genelge 2012/13)
b) 08/05/2017 tarihli dilekçeniz
c) 16/05/2017 tarihli ve 7013926 sayılı Valilik Onayı.

Müdürlüğümüz Bergama Oyuncak Kütüphanesi yöneticisi ve ebeveynlere uygulama isteğiniz "Dünyada ve Türkiye'de Oyuncak Kütüphaneleri" konulu tez çalışmanız için kullanacağınız ölçekler ilgi (c) Valilik Onayı ile uygun görülmüştür.

Araştırmanın tamamlanmasından itibaren en geç iki hafta içinde Araştırmanın Teslimine İlişkin Taahhütname Tutanağı doldurulup, araştırmanın CD'ye aktarılması sağlanarak Müdürlüğümüze gönderilmesi gerekmektedir.

Bilgilerinize ve gereğini rica ederim.

Mehmet Fatih VARGELOĞLU
Müdür a.
Müdür Yardımcısı

- Ek:
1- Valilik Onayı (1 sayfa)
2- Araştırma Değerlendirme Formu,
Anket Formları (6 sayfa)
3- Taahhüt Formu (1 sayfa)

Aslı ile aynıdır
5070 sayılı yasa ile
elektronik olarak imzalanmıştır.
17 Mayıs 2017

Fevzi Paşa Mh.452 Sk.No:15Strateji Geliştirme Hizmetleri 1 Bölümü Konak/İZMİR Ayrıntılı bilgi için: N.GÜR
Elektronik Ağ: izmir.meb.gov.tr Tel: (0 232) 280 36 31
e-posta: strateji35_1@meb.gov.tr

EK 2. BERGAMA OYUNCAK KÜTÜPHANESİ İZİN DİLEKÇESİ



T.C.
BURSA BÜYÜKŞEHİR BELEDİYE BAŞKANLIĞI
Kültür ve Turizm Dairesi Başkanlığı
Kütüphaneler Şube Müdürlüğü



Sayı : 79295831-821.99- E.79067
Konu : Anket Çalışması

8.5.2017

Sayın Hilal SAMANCI

İlgi: 13.04.2017 tarihli dilekçe.

15 Nisan-30 Mayıs 2017 tarihleri arasında "Dünyada ve Türkiyede Oyuncak Kütüphaneleri" konulu tez çalışmanız için Kütüphaneler Şube Müdürlüğüne bağlı Ali Paşa Oyuncak Kütüphanesinde anket çalışması yapmak üzere ilgi talep yazınız incelenmiştir..

Daire Başkanlığımıza bağlı Kütüphaneler Şube Müdürlüğü bünyesinde hizmet veren Ali Paşa Oyuncak Kütüphanesinde yapacağınız anket çalışması sonunda hazırlanan tez çalışmanızdan bir kopyasının tarafımıza iletilmesi şartıyla talebiniz uygun görülmüştür.

Bilgilerinizi rica ederim.

Aziz ELBAS
Kültür ve Turizm Dairesi
Başkanı

e-İmza



Bu belge 5070 sayılı elektronik imza kanununa göre imzalanmıştır. Aslını görmek için <https://e-belediye.bursa.bel.tr/online/evrak/d.aspx/> adresine 60467ecc-d1db-45c7-b5dc-65083fe9442e kodunu giriniz ya da varsa belge karekodunu okutunuz.

Kurtuluş Mah. Namazgah Cad. No: 1 16360 YILDIRIM / BURSA
Telefon : (224) 716 25 50 Faks : (224) 716 25 61
e-posta:kutuphane.sbm@bursa.bel.tr Elektronik
Ağ:www.bursa.bel.tr



Bilgi için: Elif ATAŞ
Telefon:7162553
Ref.No:11344871

EK 3. ANKET

Sayın Veli;

Gerçekleştireceğim “Dünyada ve Türkiye’de Oyuncak Kütüphaneleri: Alipaşa ve Bergama Oyuncak Kütüphaneleri Örneği” tezi dolayısı ile sizlerin görüşlerine ihtiyaç duymaktayım. Cevaplarınız gizli tutulacak ve herhangi bir bireyin tepkilerini belirlemek olmayan bir istatistik formu rapor edilecektir.

1. Cinsiyetiniz nedir?

- Bay
- Bayan

2. Yaşınız nedir?

- Genç yaş (20-29)
- Orta yaş (30-39)
- Orta üstü (40 ve +)

3. Eğitim durumunuz nedir?

- İlkokul
- Lise
- Üniversite Mezunu

4. Medeni durumunuz?

- Evli
- Evli değil

5. Herhangi bir işte çalışıyor musunuz?

- Çalışmıyor
- Çalışıyor

6. Mesleğiniz nedir?

- Memur (öğretmen, polis, hemşire, astsubay vb. kamu personeli)
- Serbest (Aşçı, garson, Esnaf, imalatçı, hizmetli, bakıcı, sekreter, marangoz vb.)
- Uzman (Mühendis, doktor, müfettiş, öğrt. üyesi, kimyager, müdür vb.)
- Ev Hanımı

7. Gelir durumunuz.

- Alt gelir (1000-2000 ve altı)
- Orta gelir (2001 – 3000)
- Üst gelir (3001 + ve üstü)

8. Çocuğunuzun cinsiyeti nedir?

- Erkek
- Kız

9. **Çocuğunuzun yaşı nedir?**

- 0 -12 Ay
- 1 -2
- 3 -4
- 5 -6
- 6 ve üzeri

10. **Kaç çocuğunuz var?**

- 1
- 2
- 3
- 4 ve daha çok

11. **Oyun ve oyun materyallerini çocuğunuz için yararlı buluyor musunuz?**

- Yararlı ve Gerekli
- Yararlı ve Gerekli değildir
- Fikrim yok

12. **Çocuğunuza oyun ve oyun materyali alma sıklığınız nedir?**

- Haftada bir alırım
- Ayda bir alırım
- Altı ayda bir alırım
- Yılda bir alırım
- Düzensiz şekilde alırım
- Hiç almam

13. **Çocuğunuza ne zaman oyun ve oyun materyali alırsınız?**

- Doğum günü ve özel günlerde
- Ödüllendirmek istediğimde
- Çocuğum her istediği zaman
- Kendim istediğim zaman
- Çocuğumun ihtiyacı olduğunu düşündüğüm zaman
- Diğer.....

14. **Çocuğunuza oyun ve oyun materyali satın alırken neye dikkat edersiniz?**

- Oyunağın fiyatı
- Oyunağın yaşına uygun olması
- Oyunağın reklamı olması
- Oyunağın çizgi film karakteri olması
- Çocuğumun istemesi yeterli
- Diğer.....

15. **Çocuğunuza oyuncak alırken en çok neden etkilenirsiniz?**

- Kendi arkadaşlarımdan
- Reklamlardan
- Diğer çocuklardan
- Oyuncakçıda görüp beğenerek
- Çocuğumun ısrarından
- Eğitici

16. **Çocuğunuzla evde oyun oynuyor musunuz?**

- Evet
- Hayır
- Fikrim yok

17. **Çocuğunuzun evde en fazla hangisiyle vakit geçiriyor?**

- Oyuncaklar
- TV- Bilgisayar
- Kitaplar
- Evde bulunan eşyalar
- El işi etkinlikleri
- Diğer

18. **Çocuğunuz genelde oyun ve oyun materyalleri ile nerede oynar?**

- Kendi odasında
- Bahçe veya sokakta
- Evin herhangi bir alanında
- Aile fertlerinin bulunduğu yerde
- Oyuncak kütüphanesinde
- Diğer.....

19. **Sizce oyuncak nedir?**

- Çocuğu oyalayıcı ve eğlendirici oyun malzemesidir.
- Çocuğun boş zamanlarının değerlendirildiği oyun malzemesidir.
- Çocuğun gelişimini destekleyen, hayal gücünü ve yaratıcılığını geliştiren oyun malzemesidir.
- Çocuğun istediği ve alınması gereken bir malzemedir.
- Ebeveynlerin çocuklarını mutlu etmek ve ödüllendirmek için aldığı malzemelerdir.
- Fikrim yok

20. **Oyuncak kütüphanesini ne süredir kullanıyorsunuz?**

- 1 yıldan az
- 1-3 yıl
- 3-5
- 5 yıldan fazla

21. **Oyuncak kütüphanesini kullanma sıklığınız nedir?**

- Sıklıkla gelirim
- Ara sıra gelirim
- Nadiren gelirim
- İlk kez geldim

22. **Oyuncak kütüphanesini kullanmayla çocuğunuzda ne gibi kazanımlar oldu?**

- Sosyal davranış becerileri arttı, (Arkadaşlık ilişkileri gelişti, Kendini ifade etmesi ve özgüveni gelişti, Sorumluluk alma ve Paylaşmayı öğrendi)
- Oyuncak tercihi oluştu, Oyunları kavrama ve oyuncakları kullanma becerileri arttı
- Kitaplara ilgisi arttı, İlgisi arttı
- Bir yararı olmadı
- Diğer

23. **Oyuncak kütüphanesinin oyuncaklarını gelişimsel açıdan uygun buluyor musunuz?**

- Evet
- Hayır
- Fikrim yok

24. **Oyuncak kütüphanesini kullanmanın size ne yararı oldu?**

- Kitaplara ilgim arttı
- Çocuk gelişimi hakkında bilgi edindim ve çocuklarımla bağlarım güçlendi
- Oyuncakların önemli olduğunu ve çocuklarım için hangi tür oyuncakların seçilmesi gerektiğini öğrendim
- Çeşitli ve kaliteli oyuncaklardan ücretsiz ve kolayca yararlanabileceğimizi öğrendim
- Bir yararı olmadı
- Diğer

25. **Oyuncak kütüphanesi çocuğunuzun evde oyun oynama süresini artırdı mı?**

- Evet
- Hayır
- Fikrim yok

26. **Çocuğunuzun oyuncak kütüphanesini kullanması yönünde teşvik ediyor musunuz?**

- Evet
- Hayır

27. **Sizce oyuncak kütüphanelerinin sayısı artırılmalı mıdır?**

- Evet
- Hayır
- Fikrim yok

28. **Oyuncak kütüphanesinde çocuğunuza kim eşlik etmektedir?**

- Kütüphaneci
- Ebeveyn
- Büyükanne veya büyük dede
- Bakıcı
- Öğretmen
- Diğer

29. **Oyuncak kütüphanesine ilişkin önerileriniz nelerdir. (Sorulmaya izin verilmediği için yorum olarak soruldu)**

- Daha çok zekâ geliştirici oyuncaklara yer verilmeli
- Yıpranma sebebiyle oyuncaklar yenilenmeli
- Grupla oynamayı gerektiren oyuncaklara daha çok yer verilmeli
- Oyuncaklar yaşa göre gruplandırılarak verilmeli
- Oyun alanına daha geniş yer ayrılmalı
- Çizgi film karakterlerini içeren oyuncaklara daha çok yer verilmeli
- Diğer.....

EK 4. OYUNCAK KÜTÜPHANESİ ÜYELİK KARTI**OYUNCAK KÜTÜPHANESİ ÜYE BİLGİLERİ**

TC Kimlik No			
Ad Soyadı			
Acil Durumda Aranacak Kişi			
Doğum Tarihi			
Baba Adı		Anne Adı	
Cep Telefonu		Ev Telefonu	
Veli İş Adresi			
Ev Adresi			
E- Posta			
İlçe		Okul	
Sınıf		Öğretmen	
Okul No		Cinsiyet	
Gelir Grubu			
Açıklama 1			
Açıklama 2			
Açıklama 3			
Açıklama 4			
Aktif/Pasif			

ÖZGEÇMİŞ

Kişisel Bilgiler	
Adı Soyadı	Hilal SAMANCI
Doğum Yeri ve Tarihi	Erzurum
Eğitim Durumu	
Lisans Öğrenimi	Atatürk Üniversitesi Bilgi ve Belge Yönetimi Bölümü
Y. Lisans Öğrenimi	Atatürk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü
Bildiği Yabancı Diller	İngilizce
Bilimsel Faaliyetleri	
İş Deneyimi	
Stajlar	
Projeler	
Çalıştığı Kurumlar	
İletişim	
E-Posta Adresi	hilalsamanc25@gmail.com
Tarih	