



ARAŞTIRMA MAKALESİ

**Oyunda Duygulanım Ölçeği -Okul Öncesi Versiyonunun Türkçeye Uyarlama Çalışması\***

Arş. Gör. Merve KARAKAŞ AKSOY, Gazi Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Ankara, e-posta: [mervekarakas@gazi.edu.tr](mailto:mervekarakas@gazi.edu.tr)

ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-0143-2935>

Prof. Dr. Ayşe Belgin AKSOY, Gazi Üniversitesi, Gazi Eğitim Fakültesi, Ankara, e-posta: [aksoya@gazi.edu.tr](mailto:aksoya@gazi.edu.tr)

ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-0918-2560>

**Öz**

Bu araştırmanın amacını, Kaugars ve Russ (2009) tarafından geliştirilen Oyunda Duygulanım Ölçeği'nin (Okul Öncesi Versiyonu) Türk kültürüne uyarlanması oluşturmaktadır. Araştırmanın çalışma grubunu 48-72 aylık 132 çocuk oluşturmuştur. Ölçeğin uyarlama çalışmalarına dil geçerlilik çalışmaları ile başlanmış, çevirilere ilişkin uzman görüşünün ardından dilsel eşdeğerlik ve ön pilot çalışma ile ölçeğe son şekli verilmiştir. Ölçeğin yapı geçerliliğini belirlemek amacıyla Doğrulayıcı Faktör Analizi yapılmış, ölçeğin iki boyuttan oluştuğu ve arasındaki korelasyonun 0,890 olduğu görülmüştür. Faktör yük değerlerinin 0,708 -0,903 arasında değiştiği görülmüş, faktör yük değerlerinin yanında ek olarak uyum indekslerinden de faydalanılmıştır. Güvenirlik için Cronbach  $\alpha$  katsayısı bilişsel boyut için ,915 ve duyuşsal boyut için ,441 olup, McDonald  $\omega$  katsayısı her iki boyut için 1'e yakındır. Test tekrar test ve puanlayıcılar arası güvenirlilik katsayıları da anlamlı ve yüksek düzeydedir. Ölçeğin 48-72 ay arasındaki çocukların oyunda duygulanımlarını ölçmede geçerli ve güvenilir bir ölçme aracı olduğu belirlenmiştir.

\* Doktora tezi çalışması kapsamında yapılmıştır.

**Anahtar Kelimeler:** Sembolik Oyun, Bilişsel Beceriler, Duyuşsal Beceriler, Okul Öncesi Çocuk, Geçerlilik- Güvenirlilik.

**Makale Gönderme Tarihi:** 29.03.2024

**Makale Kabul Tarihi:** 07.05.2024

**Önerilen Atıf:**

Karakaş Aksoy, M. ve Aksoy, A. B. (2024). Oyunda Duygulanım Ölçeği -Okul Öncesi Versiyonunun Türkçeye Uyarlama Çalışması, *Sosyal, Beşerî ve İdari Bilimler Dergisi*, 7(5): 373-386.



**Journal of Social, Humanities and  
Administrative Sciences**

2024, 7(5): 373-386. DOI:[10.26677/TR1010.2024.1398](https://doi.org/10.26677/TR1010.2024.1398)

ISSN: 2667-422X Dergi web sayfası: [www.sobibder.org](http://www.sobibder.org)



RESEARCH PAPER

**Adaptation of the Affect in Play Scale - Preschool Version to Turkish**

Research Assistant Merve KARAKAŞ AKSOY, Gazi University, Institute of Education Sciences, Ankara, e-mail: [mervekarakas@gazi.edu.tr](mailto:mervekarakas@gazi.edu.tr)

ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-0143-2935>

Prof. Dr. Ayşe Belgin AKSOY, Gazi University, Gazi Faculty of Education, Ankara, e-mail: [aksoya@gazi.edu.tr](mailto:aksoya@gazi.edu.tr)

ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-0918-2560>

**Abstract**

The aim of the present study is to adapt the Affect Play Scale (Preschool Version) developed by Kaugars and Russ (2009) into the Turkish culture. The study group of the research consisted of 132 children aged 48-72 months. Adaptation studies of the scale started with language validity studies, and after expert opinion on the translations, the scale was finalized with linguistic equivalence and preliminary pilot study. Confirmatory Factor Analysis was performed to determine the construct validity of the scale, and it was seen that the scale consisted of two dimensions and the correlation between them was 0.890. It was observed that the factor load values varied between 0.708 and 0.903, and fit indices were also used in addition to the factor load values. The Cronbach  $\alpha$  coefficient for reliability is .915 for the cognitive dimension and .441 for the affective dimension, and the McDonald  $\omega$  coefficient is close to 1 for both dimensions. Test-retest and inter-rater reliability coefficients are also significant and high. It has been determined that the scale is a valid and reliable measurement tool for measuring the affect of children between the ages of 48-72 months during play.

**Keywords:** Pretend Play, Cognitive Skills, Affective Skills, Preschool Child, Validity-Reliability.

**Received:** 29.03.2024

**Accepted:** 07.05.2024

**Suggested Citation:**

Karakaş Aksoy, M. and Aksoy, A. B. (2024). Adaptation of the Affect in Play Scale - Preschool Version to Turkish, *Journal of Social, Humanities and Administrative Sciences*, 7(5): 373-386.

## GİRİŞ

Erken çocuklukta çocukların bilişsel ve duyuşsal yeterliliklerinin gelişimi birbirleri ile etkileşimli olarak ilerler ve sembolik oyunlarına yansır (Kaugars ve Russ, 2009). Sembolik oyun, çocukların hayal gücü ve sembolik ifadelerinin gelişiminde önemli bir yere sahiptir (Berk, 2013; Göncü, 2019). Fein (1987) sembolik oyunu, bir şeyin başka bir şeymiş gibi düşünülerek kullanıldığı oyun davranışları olarak tanımlamıştır, ayrıca -miş gibi yapmanın duygular ve duygusal yoğunluk ile ilgili olduğu bu sebeple duygulanımın sembolik oyun ile iç içe olduğunu belirtir (Russ, 2004). Sembolik oyun, hayali oyun ya da -miş gibi yapma oyunları olarak da adlandırılabilir, nesnelere, akranlara ya da bir eyleme sanki – mış gibi davranmayı içermektedir (McCune-Nicolish ve Fenson, 2018; McCune, 2009; Pellegrini, 2009). Piaget'in gözlemleri ile tutarlı şekilde, sembolik oyunun en temel biçimleri (bir nesneyi bir nesne yerine koyma) genellikle 15 ile 18. aylar arasında görülür. Örneğin bir muz telefon yerine kullanılabilir, oyuncak boş bir fincan dudaklara götürülerek çay içiyormuş gibi yapılabilir (Bjorklund, 2021).

İlk sembolik oyun zamanında çocuklar algısal olarak benzer nesnelere gerçek nesne yerine kullanırken, daha büyük çocukların oyununda gerçek nesneye olan fiziksel benzerlik azalır (Bjorklund, 2021). Çocuklar iki yaş civarında -miş gibi yapma davranışının temel özelliklerini anlamlandırmaya başlar, bir nesneyi başka bir nesneymiş gibi düşünürken hayal gücünü, -miş gibi davranmayı ve sembolik davranışı kullanırlar (Aksoy, Özkan Kunduracı ve Aksoy, 2022; Frost, Wortham ve Stuart, 2012). 15. Ayda ortaya çıkan sembolik oyun, beş ile yedi yaşlar arasında en yüksek düzeyine ulaşır, ev ya da anaokulunda uyanık geçirilen sürenin %10-%33'ünü oluşturur, bu sebeple bu yaş çocuklarının en yoğun davranışlarından biridir (Bee ve Boyd, 2009; Fein, 1981). Erken çocukluk döneminde hayal gücünü oyuna dahil ettiklerinde, oyun nesnelere gerçek hayattaki benzerlerine uygun anlam verirler ve bu süreçte hem olumlu hem olumsuz duyguları da ifade ederek kendi dünyalarını anlamlandırır (Aksoy, Özkan Kunduracı ve Aksoy, 2022; Kaugars ve Russ, 2009). Sembolik oyun süreçlerinde çocuklar hem olumlu hem olumsuz duygulanımlarının ifade etme biçimlerini geliştirebilirler. Oyun çocukların güvenli dünyasıdır ve bu dünyada çeşitli hayali ruh hallerini, anılarını, hayallerini, olumlu ve olumsuz duygulanımlarını ifade edebilir, deneyimler, üzerinde çalışabilir ve ustalaşabilirler. Böylece duygularını ifade etmede kendilerini daha rahat hissederler, bilişsel ve duyuşsal süreçleri deneyimlerler (Russ, 2020).

Çocukluk döneminde sembolik oyun duygulanım süreci yani bilişsel ve duyuşsal çıktılar ile ilişkilidir. Bilişsel süreçler, çocuğun hayal gücü ve organizasyon gibi üst düzey düşünme becerilerini gerektiren süreçleri içerirken, duyuşsal süreçler, oyun sırasındaki olumlu ve olumsuz duygusal ifadeyi ve duygu yüklü içeriğin ifadesini içermektedir (Russ, 2004). Oyun gelişimin kritik yapıtaşları ile yakından ilişkilidir, sembolik oyun yeteneği de çocuğun sembolik, bilişsel ve duyuşsal yetenekleri başta olmak üzere gelişiminin değerlendirilmesinde kullanılmaktadır. Oyun çocukların en doğal ifade ve iletişim biçimi olduğundan, çocukların oyunlarının incelenmesi bilişsel ve duyuşsal etkileşim ile bu süreçlerin gelişimi hakkında bilgi verir (Fehr ve Russ, 2014; Fehr ve Russ, 2016). Sembolik oyunun okul öncesi dönemde değerlendirilmesi bu dönemde çocukların hayali oyununun zirveye çıkması sebebiyle özellikle önemlidir (Singer ve Singer 1990). Aydın (2012) Sembolik Oyun Testi'ni Türkçe'ye uyarlamıştır, test çocukların sembolik oyununu değerlendirmede kullanılmaktadır. Ayrıca çocuklarda duygulanım süreçlerinin çalışılabilmesi için duygulanım ifadesini ölçebilecek standartlaştırılmış ölçme araçlarına ihtiyaç vardır (Russ, 2004). Oyunda Duygulanım Ölçeği - Okul Öncesi versiyonu (APS-P; Kaugars ve Russ, 2009), okul öncesi çocukların hayali oyunlarındaki hem bilişsel hem de

duygusal süreçleri değerlendirmek için tasarlanmış standart bir değerlendirme aracıdır, aracın oyun materyallerinin olması çocuklar için ilgi çekici olup, kendilerini kolay ifade etmesini sağlamaktadır ve ölçek kısa sürede uygulanabilmektedir. Bu ölçme aracı Russ (1987, 1993) tarafından geliştirilen okul çağındaki Oyunda Duygulanım Ölçeğinden uyarlanmıştır. Ölçek, bireysel oyun yeteneğini akranların ya da sosyal etkileşimin etkisi olmadan değerlendirdiğinden bazı durumlarda daha yararlı bir ölçme aracıdır. Ülkemizde de sembolik oyunun değerlendirilmesini sağlayan bir ölçme aracının kültürümüze uyarlanması, çocuklar ile çalışan araştırmacılar ile eğitim ve sağlık çalışanlarının çocuğun gelişimsel durumunu değerlendirebilmeleri için faydalıdır. Bu bağlamda erken çocuklukta sembolik oyuna ilişkin daha fazla çalışmanın yapılması, nitelikli ölçme araçlarının ülkemizde ilgili alan yazına kazandırılması önemlidir. Bu doğrultuda, çalışmada Kaugars ve Russ (2009) tarafından geliştirilen Oyunda Duygulanım Ölçeği- Okul Öncesi Versiyonu'nun Türkçe'ye uyarlanarak geçerlik ve güvenilirlik çalışmalarının yapılması amaçlanmıştır.

## YÖNTEM

Bu araştırma "Oyunda Duygulanım Ölçeği- Okul Öncesi Versiyonu"nun Türk kültürüne uyarlanması amacıyla yapılmış bir ölçek uyarlama çalışmasıdır. Bu çalışmada nicel araştırma yöntemi kullanılmıştır. Çalışmanın bu bölümünde çalışma grubu, veri toplama araçları, veri toplama süreci, etik konular, veri analizi ve işleme yer verilmiştir.

## Çalışma Grubu

Çalışma grubunun belirlenmesi amacıyla seçkisiz olmayan örneklem yöntemlerinden amaçlı örneklem çeşitlerinden ölçüt örnekleme kullanılmıştır. Amaçlı örnekleme, belirlenen konuda derin bir çalışmaya olanak sağlarken, bu tür örneklemede araştırmacı kendi yargısını kullanarak araştırmaya kimlerin seçileceğine karar verir ve amacına en uygun olanı seçer (Balci, 2015). Ölçüt örnekleme ile belirli niteliklere sahip, örneklem için belirlenen ölçütü karşılayan birimler örnekleme alınmaktadır (Büyüköztürk vd., 2013; Johnson ve Christensen, 2014). Bu doğrultuda bu çalışmada ölçüt olarak çocukların 48-72 ay arasında olması, okul öncesi eğitim kurumuna devam ediyor olması, öğretmen ve aileleri tarafından normal gelişim gösterdiğinin belirtilmesi ve gönüllü katılımları belirlenmiştir. Araştırmanın çalışma grubunu Ankara ilinde yaşayan Mili Eğitim Bakanlığı'na bağlı okullara devam eden 48-72 aylık 132 çocuk oluşturmuştur. Faktör analizi çalışmaları için Bryman ve Cramer (2001) katılımcı sayısını belirlerken, ölçekteki madde sayısının beş veya on ile çarpılmasıyla elde edilen sayının ölçüt olarak alınabileceğini belirtirken, Kline (2005) faktör yapısının açık ve az sayıda olduğu durumlarda 100 kişilik örneklemin yeterli olduğunu belirtmektedir. Bu araştırma için çalışma gruplarının geçerlik ve güvenilirlik için yeterli büyüklükte olduğu söylenebilir. Oyunda Duygulanım Ölçeği (Okul Öncesi Versiyonu), verilerin elde edildiği çalışma grubuna ait bazı özelliklerin grup içerisindeki frekansları (f) ve yüzdeleri (%) Tablo 1'de sunulmuştur.

Tablo 1 incelendiğinde, çocukların %54,5'inin (n=72) erkek, %45,5'inin (n=60) kız olduğu, çocukların yaşlarının ise %48,5'inin (n=64) 48-59 aylık, %51,5'inin (n=68) 60-72 aylık olduğu, %51,5'inin (n=68) ilk çocuk, %9,8'inin (n=13) ortanca ve ortancalardan biri, %38,6'sının (n=51) son çocuk olduğu, %30,3'ünün (n=40) kardeşinin olmadığı, %46,2'sinin (n=61) bir kardeşinin olduğu, %18,9'unun (n=25) iki kardeşinin olduğu, %4,5'inin (n=6) üçten fazla kardeşi olduğu görülmektedir. Çalışmaya katılan çocukların annelerinin %2,3'ünün (n=3) 25 yaş ve altında olduğu, %57,6'sının (n=76) 26-35 yaş arasında olduğu, %40,2'sinin (n=53) 36 yaş üzerinde olduğu, annelerin %3'ünün (n=4) ilkokul mezunu, %6,1'inin (n=8) ortaokul mezunu, %34,8'inin (n=46) lise

mezunu, %48,5'inin (n=65) lisans mezunu, %7,6'sının (n=10) lisansüstü eğitim mezunu olduğu görülmektedir. Çalışmaya katılan çocukların babalarının %0,8'inin (n=1) 25 yaş ve altında olduğu, %34,8'inin (n=46) 26-35 yaş arasında olduğu, %64,4'ünün (n=85) 36 yaş üzerinde olduğu, babaların %3'ünün (n=4) ilkokul mezunu, %6,8'inin (n=9) ortaokul mezunu, %30,3'ünün (n=40) lise mezunu, %55,3'ünün (n=73) lisans mezunu, %4,5'inin (n=6) lisansüstü eğitim mezunu olduğu görülmektedir.

**Tablo 1.** Çalışma Grubu Özelliklerine İlişkin Betimsel İstatistikler

Cinsiyet	f	%	Doğum sırası	f	%
Erkek	72	54,5	İlk çocuk	68	51,5
Kız	60	45,5	Ortanca/ortancalardan biri	13	9,8
Toplam	132	100,0	Son çocuk	51	38,6
			Toplam	132	100,0
Yaş	f	%	Kardeş sayısı	f	%
48-59 ay	64	48,5	Kardeşi yok	40	30,3
60-72 ay	68	51,5	Bir kardeş	61	46,2
Toplam	132	100,0	İki kardeş	25	18,9
			Üç kardeş ve üzeri	6	4,5
			Toplam	132	100,0
Anne yaşı	f	%	Baba yaşı	f	%
25 yaş ve altı	3	2,3	25 yaş ve altı	1	,8
26-35 yaş	76	57,6	26-35 yaş	46	34,8
36 yaş ve üstü	53	40,2	36 yaş ve üstü	85	64,4
Toplam	132	100,0	Toplam	132	100,0
Anne öğrenim düzeyi	f	%	Baba öğrenim düzeyi	f	%
İlkokul	4	3,0	İlkokul	4	3,0
Ortaokul	8	6,1	Ortaokul	9	6,8
Lise	46	34,8	Lise	40	30,3
Lisans	64	48,5	Lisans	73	55,3
Lisansüstü	10	7,6	Lisansüstü	6	4,5
Toplam	132	100,0	Toplam	132	100,0

### Veri Toplama Araçları

Bu araştırmada veriler, Oyunda Duygulanım Ölçeği (Okul Öncesi Versiyonu) ve çocukların yaş, cinsiyet, doğum sırası, kardeş sayısı, anne yaşı ve öğrenim düzeyi, baba yaşı ve öğrenim düzeyi bilgilerini içeren kişisel bilgi formu kullanılarak elde edilmiştir.

### Oyunda Duygulanım Ölçeği - Okul Öncesi Versiyonu (Affect in Play Scale – Preschool Version):

Oyunda Duygulanım Ölçeği – Okul Öncesi Versiyonu, 2009 yılında Kaugars ve Russ tarafından geliştirilmiştir. Ölçek, daha önce altı ile on yaşları arasındaki çocuklar için geliştirilmiş (Russ, 1993, 2004), geçerlik ve güvenilirliği yapılmış olan versiyonundan okul öncesi dönem çocukları için uyarlanmış, geçerlik ve güvenilirliği yapılmıştır. Ölçek, ayrı ama ilişkili süreçler olarak kavramsallaştırılan hem bilişsel hem de duyuşsal süreçleri ölçmek için tasarlanmış olup, okul öncesi çocuklar için tasarlanmış beş dakikalık standart bir oyun görevini kullanan yarı

yapılandırılmış, bilişsel ve duyuşsal sembolik oyun sürecidir. Ölçeğin değerlendirme bölümünde, duygulanım ifadesinin sıklığı, olumlu duygulanım sıklığı, olumsuz duygulanım sıklığı, duygulanım kategorilerinin çeşitliliği, hayal gücü ortalaması (hayal gücü ve role girme, organizasyon ve uyum, detaylandırma puanları ortalaması), rahatlık, oyun yokluğu, işlevsel oyun, sembolik veya hayali/taklit/-miş gibi oyun olmak üzere dokuz temel alan puanı oluşturulmaktadır. Ölçeğin değerlendiriciler arası güvenilirliğinde sınıf içi korelasyon katsayısına bakılmış, duygulanım sıklığı .95, duygulanım çeşitliliği .91, hayal gücü .97, organizasyon .96, detaylandırma .92, rahatlık .94, oyunun olmadığı aralık sayısı .95, işlevsel oyun aralıklarının sayısı .99 ve sembolik oyun aralıklarının sayısı .95 bulunmuştur. Ölçeğin beş temel boyutu arasındaki iç güvenilirliğe bakıldığında .60 ile .90 arasında değiştiği, hayal gücü ve sembolik oyun gibi benzer yapılarda güçlü şekilde ilişkili olduğu görülmektedir. Çalışmanın sonuçları, okul öncesi çocukların sembolik oyunlarında hem duyuşsal hem de bilişsel süreçleri değerlendirmek için bir araç olarak ölçeğin geçerliliğine dair ön kanıt sağlamaktadır (Kaugars ve Russ, 2009).

Ölçekte materyal olarak, plastik ve doldurulmuş hayvanlar (fil, ayı, köpekbalığı, tavşan, deve, çita, su aygırı ve zürafa), üç adet iç içe geçebilen plastik kap, bir adet plastik araba, bir adet tüylü yumuşak lastik top yer almaktadır. Uygulama sürecinde ilk olarak okul öncesi dönem çocuğuna:

*"Bugün, çocukların nasıl oynadığını öğrenmek için buradayım. Bu sepette oynayacağımız bazı oyuncaklar var. Hadi içinde ne var bakalım. (Fili gösterin) Bak, bu bir fil. (Ayıyı gösterin) Bak bu bir ayı. (Köpekbalığını gösterin) Bu bir köpekbalığı. Bak burada da kaplarım var. (Üç plastik kabı gösterin) Şimdi birlikte sayalım ve kaç tane olduğunu görelim. Bir, iki, üç. Güzel. (Arabayı gösterin) Bu nedir? Araba. Gördün mü, gri renkli. Bak burada başka hayvanlar da var. (Zürafayı gösterin) Bu hangi hayvan? Doğru yanıt. Bu bir zürafa. (Çitayı gösterin) Bu bir çita. (Su aygırını gösterin) Bu bir su aygırı. (Deveyi gösterin) Bu hangi hayvan? Doğru, bu bir deve. (Topu gösterin) Bu bir top. Ne renk olduğunu görüyor musun? Doğru, turuncu. Sepetteki tüm oyuncaklar bu kadar. Şimdi bu oyuncakları kullanarak bir hikaye oluşturacağız. Böylece oyuncaklarla nasıl oynayabileceğimizi göreceğiz. Bu bir ayı. (Abartılı ses tonu ile canlandırın) "Ben çok açım! Nereden yiyecek bulabilirim? (Kaplara gider) Aa, bakın burada biraz kurabiye buldum. Kurabiyeleri severim. Mmm, mmm. İşte başka bir kap. Ama bu çok kötü! İçindeki beğenmedim! " Şimdi sen oynamaya devam et. Sonrasında ne olabilir? Sen bir hikaye oluştur, ben sana ne zaman duracağımı söyleyeceğim "*

Yönergeleri takiben, araştırmacı çocuğun oyunuyla etkileşime girmez, ancak çocuk oynamazsa ("Devam et bakalım. Şimdi oyuncaklarla oyna ve bir hikaye oluştur"), erken durursa ("Hala biraz daha zamanın var. Oynamaya devam et bakalım.") veya konuşmuyorsa ("Yüksek sesle anlattığından emin olmalısın böylece seni duyabileyim.") ek yönergeler verebilir.

Ölçekte 5'li likert şeklinde kodlanan puanlar hayal gücü ortalaması (hayal gücü ve role girme, organizasyon ve uyum, detaylandırma puanları ortalaması) ve rahatlığı içerir. Çocuğun oyunda ifade ettiği duygulanımın sıklığı ve çeşitliliği de kodlanmaktadır. Beş dakikalık oyun süresinde on saniyelik zaman dilimlerinde çocuğun ifade ettiği 12 duygulanım çeşidi için işaretleme yapılır. Oyunda bir duygulanım teması ifade edildiğinde (Ör: Bir hayvan başka bir hayvana vurduğunda veya "senden hoşlanmıyorum" dediğinde) uygun duygulanım çeşidine dahil edilir. Duygulanım puanının çeşitliliği, oyun sırasında çocuğun ifade ettiği farklı duygulanım kategorilerinin sayısıdır. Değerlendirme aşamasında son olarak, çocuğun her 20 saniyelik oyun bölümünde baskın olan oyun türü (sembolik oyun, işlevsel oyun ya da oyun olmayan süreç) işaretlenir ve her üç alan için ayrı olarak toplam puanı hesaplanır.

## Veri Toplama Süreci ve Etik Konular

Oyunda Duygulanım Ölçeği'nin Türkçe'ye uyarlama çalışması için ilk olarak ölçeği geliştiren araştırmacılardan izin alınmıştır. Araştırmanın gerçekleşmesi amacı ile Gazi Üniversitesi Etik Kurulu'na başvurulmuş ve 06.05.2021 tarih ve E-77082166-302.08.01-83936 sayısı ile etik kurul izni alınmıştır. Ayrıca Milli Eğitim Bakanlığı'na araştırma izni için başvurulmuş 28.12.2021 tarih ve E-14588481-605.99-40025932 sayısı ile gerekli yazılı izinler alınmıştır. Araştırma için Milli Eğitim Bakanlığı'na bağlı bağımsız anaokullarının yöneticileri ile görüşülerek, araştırma süreci hakkında bilgi verilmiştir ve izin alınmıştır. Okulların işleyiş sürecine uygun şekilde araştırma için uygun zaman aralıkları belirlenmiş, çocukların ve velilerinin gönüllü olmasına göre hareket edilmiş olup çocuklardan ve velilerinden aydınlatılmış onam formu ile izin alınmıştır. Her çocuk ile buz kırıcı bir sohbet, oyun materyallerinin tanıtımı, yönergelerin verilmesi ve beş dakikalık oyun süreci dahil olmak üzere uygulamalar 10-12 dakika sürmüştür. Uygulama sürecinde çocuklar araştırmacı ile birebir ve ayrı bir sınıf ortamında çalışmalarını gerçekleştirmiş, videoya kaydedilmiştir. 120 çocuğun 20'sine beş hafta sonra ölçekler tekrar uygulanmıştır. Videolar araştırmacı tarafından izlenerek kodlanmıştır. Ayrıca başka bir uzman tarafından 20 video tekrar izlenerek puanlanmıştır. Çocuklardan elde edilen veriler kod isimler ile isimlendirilerek ve şifreli şekilde bilgisayar ortamında muhafaza edilmiştir.

### **Veri Analizi ve İşlem**

Ölçek uyarlama sürecinde Hambleton ve Patsula'nın (1999) görüşleri doğrultusunda ölçek uyarlama basamakları takip edilmiştir. Ölçeğin Türkçe'ye uyarlama çalışmalarına başlamak amacı ile ilk olarak ölçeği geliştiren araştırmacılardan izin alınmış, ölçek ve açıklamaları elde edilmiştir. Ölçekte kullanılan materyaller ölçeğin orijinalindeki boyutları ve özellikleri ile temin edilmiştir. İlk aşamada ölçeğin orijinal dilinden Türkçe'ye çevirisi yapılmış, dilsel eşdeğerliğe bakılmış, uzman görüşü alınmış ve pilot çalışma sonrasında ise ölçeğe son şekli verilmiştir. Ölçme aracı 132 çocuğa uygulanmış, elde edilen veriler analiz edilmiştir. Oyunda duygulanım ölçeği – okul öncesi versiyonu'nun iki faktörden oluşan yapısının geçerliliği Doğrultayıcı Faktör Analizi (DFA) ile incelenmiştir. Faktör yük değerlerinin yanında, Ki-kare, yaklaşık hataların karekökü (RMSEA), karşılaştırmalı uyum indeksi (CFI) ve normlaştırılmış uyum indeksi (TLI) incelenmiştir. Literatürde, CFI ve TLI değerlerinin 0,90'ın üzerinde ve RMSEA değerinin 0,10'un altında olması modelin gerçek veriler ile uyumu için birer ölçüt olarak kabul edilmektedir. Ölçeğin güvenilirliğini test etmek amacı ile Cronbach  $\alpha$  ve McDonald  $\omega$  katsayıları incelenmiş, test tekrar test ve puanlayıcılar arası güvenilirlik katsayısına (ICC) bakılmıştır.

### **BULGULAR**

Bu bölümde, Oyunda Duygulanım Ölçeği – Okul Öncesi Versiyonu'nun uyarlama çalışmalarında gerçekleştirilen geçerlik ve güvenilirlik çalışmaları yer almaktadır.

#### **Oyunda Duygulanım Ölçeği- Okul Öncesi Versiyonu'nun Geçerlik Çalışmaları**

Ölçeğin geçerlik çalışmaları için dil geçerliği, kapsam geçerliği ve yapı geçerlik çalışmaları yürütülmüştür. Yapılan çalışmalar başlıklar altında sunulmuştur.

#### **Dil Geçerliği**

Oyunda Duygulanım Ölçeği- Okul Öncesi Versiyonu Türkçe ile İngilizce dillerine ve alana hakim üç uzman tarafından Türkçe'ye çevrilmiştir. İngilizce metin ile Türkçe çevirisi her madde için 0-5 arasında altı puan üzerinden iki dil uzmanı tarafından değerlendirilmiştir, üç puan ve altında bir değerlendirme olmadığından Türkçe çeviriler uygun kabul edilmiştir. Türkçe çeviri işlemi tamamlandıktan sonra "Alan Uzmanı Görüş Formu" hazırlanarak, Türkçe ve İngilizce dillerine hakim üç alan uzmanının görüşleri alınmıştır. Alan uzmanlarından gelen görüşler karşılaştırılarak ölçme araçlarının çevirileri düzenlenmiştir. Ölçme araçlarının düzenlenen Türkçe formları yabancı dil uzmanına ölçeklerin orijinal dili olan İngilizceye geri çeviri için gönderilmiştir. Ölçme araçlarının orijinal formu ve İngilizce geri çevirileri İngilizce diline hâkim bir uzman tarafından karşılaştırılmış, anlam bakımından farklılık olup olmadığı değerlendirilmiştir. Orijinal form ile geri çeviri arasında çevirilerde anlamsal farklılığa yol açacak bir fark gözlenmemiş, orijinal ölçme araçları ile geri çeviri arasındaki tutarlı olduğu düşünülen maddelerin toplam madde sayısına oranı hesaplanarak Oyunda Duygulanım Ölçeği için tutarlılık yüzdesi .99 olarak hesaplanmıştır.

### **Kapsam Geçerliği**

Kapsam geçerliliği çalışmaları için ölçeği değerlendirmek üzere biri Türk Dili, biri ölçme ve değerlendirme alanında ve altısı Çocuk Gelişimi Eğitimi alanında uzman olmak üzere sekiz alan uzmanının görüşüne sunulmuştur. Lawshe (1975) tarafından geliştirilen kapsam geçerlik oranları ve kapsam geçerlik indeksi uzman görüşüne dayalı inceleme yapmak için kullanılmıştır. Uzmanlardan ölçme araçlarının maddelerin kapsamını temsil etmeye yönelik görüşleri alınmış ve uzmanlar arası uyum incelenmiştir. Lawshe tekniği için beş ile 40 arasında uzman görüşü gerekmektedir. Hazırlanan aday ölçme aracı sekiz uzmanın görüşüne sunulmuş, dil ve kültür bakımından uygun ve uygun değil şeklinde değerlendirerek varsa önerilerini eklemesi istenmiştir. Bu derecelendirme görüşlerine göre maddelerin her biri için kapsam geçerlik oranları bulunmuştur. Veneziano ve Hooper'ın (1997) kapsam geçerlik ölçütüne göre kapsam geçerlik oranlarının anlamlı olup olmadığına bakılmıştır, uzman sayısı sekiz olduğundan 0,78 ölçüt olarak ele alınmıştır. Oyunda Duygulanım Ölçeği'nin maddelerinde uzmanların görüş birliğini sağladığı, kapsam geçerlik oranlarının 1 olduğu, bütün maddelerin kapsam geçerlik oranlarının 0,78 ölçütünün üzerinde olduğu görülmektedir. Bu durumda ölçme aracının geneline ilişkin kapsam geçerlik indeksinin 1 olduğu, ölçme araçlarının kapsam geçerliliğinin sağlandığı sonucuna ulaşılmıştır.

Oyunda Duygulanım Ölçeği- Okul Öncesi Versiyonu pilot çalışmaları beş çocuk ile gerçekleştirilmiştir. Pilot çalışmanın amacı ölçme araçlarının uygulaması sırasında çocuğa verilen yönergelerin anlaşılıp anlaşılmadığına bakmak, uygulamanın yapıldığı ortamın (oyun alanı ve oyun materyallerin sunumu) verimli ve etkili şekilde kullanımını gerçekleştirmektir. Pilot uygulamalarda, Oyunda Duygulanım Ölçeği - Okul Öncesi Versiyonu'nun uygulaması için çocuğun ve araştırmacının yalnız olduğu, çevrede dikkati dağıtacak materyallerin olmadığı, kameranın ise çocuğun direk görüş alanı yerine biraz uzak mesafede ve çocuk ile oyun ortamını yan profilden çekecek şekilde ayarlandığı, çocuğa uygun masa ve sandalyenin olduğu, masada bir kutu içerisinde ölçeğin oyun materyallerinin olduğu, sade bir ortamda gerçekleştirilmesinin uygun olduğuna karar verilmiştir. Pilot uygulamada ölçme araçlarının yönergelerinin çocuklar için anlaşılır olduğuna karar verilmiştir.

### **Yapı Geçerliği**



Pilot çalışmanın ardından ölçme aracı toplam 132 çocuğa uygulanmıştır. Oyunda Duygulanım Ölçeği- Okul Öncesi Versiyonu için betimsel istatistikler, Oyunda Duygulanım Ölçeğine ait yapının toplanan veri kullanılarak DFA ile değerlendirilmesi, geçerlik ve güvenilirlik kanıtlarının elde edilmesi amacı ile yapılan işlemlerin bulgularına bu bölümde yer verilmiştir.

Araştırma kapsamında katılımcıların Oyunda Duygulanım Ölçeği - Okul Öncesi Versiyonu maddelerinden aldıkları puanlara ait betimsel istatistikler Tablo 2'de yer almaktadır.

**Tablo 2.** Oyunda Duygulanım Ölçeği -Okul Öncesi Versiyonu İçin Betimsel İstatistikler

Madde		$\bar{X}$	ss	En düşük puan	En yüksek puan
1.	Sembolik Oyun	12,129	2,432	4	15
2.	İşlevsel Oyun	2,273	2,004	0	11
3.	Oyun Olmayan Süreç	0,636	1,200	0	7
4. Hayal Gücü Ortalaması	Hayal Gücü ve Rol Yapma	3,121	0,965	1	5
	Organizasyon ve Uyum	3,174	0,985	1	5
	Detaylandırma	2,258	0,879	1	4
5.	Rahatlık	3,803	0,878	2	5
6.	Olumlu Duygulanım Sıklığı	15,167	6,797	4	36
7.	Olumsuz Duygulanım Sıklığı	4,447	3,710	0	21
8.	Toplam Duygulanım Sıklığı	19,614	7,877	6	45
9.	Duygulanım Çeşitliliği	5,538	1,839	1	10

Tablo 2'de Oyunda Duygulanım Ölçeği - Okul Öncesi Versiyonu sembolik oyuna ait betimsel istatistikler ele alındığında, puan ortalamasının 12,129 olduğu görülmektedir. Elde edilen sonuçlara göre sembolik oyun için alınan en düşük puan 4 iken en yüksek puan 15'tir. İşlevsel oyuna ait betimsel istatistikler ele alındığında, puan ortalamasının 2,273 olduğu, en düşük puanın 0 en yüksek puanın ise 11 olduğu görülmektedir. Oyun olmayan süreçte ise puan ortalaması 0,636 olduğu, en düşük puanın 0, en yüksek puanın ise 7 olduğu görülmektedir. Hayal gücü ve rol yapmada ise puan ortalamasının 3,121, en düşük puanın 1, en yüksek puanın ise 5 olduğu görülmektedir. Organizasyon ve uyuma ait betimsel istatistiklerde ise ortalamasının 3,174 olduğu, en düşük puanın 1, en yüksek puanın ise 5 olduğu görülmektedir. Detaylandırmada ortalama puanın 2,258 olduğu, en düşük puanın 1, en yüksek puanın ise 4 olduğu görülmektedir. Rahatlık'a ait betimsel istatistiklere bakıldığında ortalama puanın 3,803 olduğu, en düşük puanın 2, en yüksek puanın ise 5 olduğu görülmektedir. Olumlu duygulanım sıklığında ortalama puanın 15,167 olduğu, en düşük puanın 4 en yüksek puanın ise 36 olduğu görülmektedir. Olumsuz duygulanım sıklığında ise ortalama puanın 4,447, en düşük puanın 0, en yüksek puanın ise 21 olduğu görülmektedir. Ölçeğin toplam duygulanım sıklığı ortalama puanının 19,614 olduğu, en düşük puanın 6, en yüksek puanın ise 45 olduğu görülmektedir. Duygulanım çeşitliliği puan ortalamasının 5,538 olduğu, en düşük puanın 1, en yüksek puanın ise 10 olduğu görülmektedir.

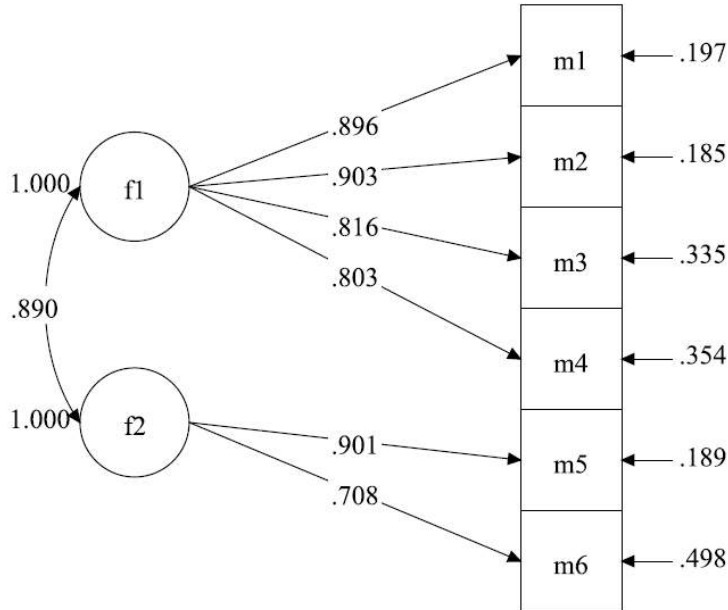
Oyunda Duygulanım Ölçeği - Okul Öncesi Versiyonu için literatürde yer alan üç model test edilmiş ve uyum iyiliği indeksleri Tablo 3'te sunulmuştur. Model 1, Delvecchio vd., (2016) çalışmasında belirtilen teorik orijinal modeldir. Bu modelde biri bilişsel (organizasyon, detaylandırma, hayal gücü ve rahatlık) ve diğeri duyuşsal (toplam duygulanım sıklığı ve duygulanım çeşitliliği) olmak üzere iki ilişkili faktör yer almaktadır. Model 2, Fehr ve Russ (2014) çalışmasında açılımlayıcı faktör analizi ile ortaya konan ilişkili iki faktörlü modeli ifade etmektedir. İlk faktör organizasyon, detaylandırma, hayal gücü, rahatlık ve olumlu

duygulanımdan oluşurken ikinci faktör negatif duygulanım, tanımlanmamış duygulanım ve duygulanım çeşitliliğinden oluşmaktadır. Model 3 ise yine aynı çalışmada yer alan tek faktörlü yapıyı göstermektedir. Son iki modelde yer alan tanımlanmamış duygulanım, bu çalışmada toplanan veride olmadığı için dâhil edilmemiştir. İlk olarak Oyunda Duygulanım Ölçeği için çalışmanın bu aşamasında elde edilen verilerin deneme uygulaması ile ortaya konan iki boyutlu faktör yapısını destekleyip desteklemediği incelenmiştir. Elde edilen uyum iyiliği indeksleri Tablo 3'te yer almaktadır.

**Tablo 3.** Oyunda Duygulanım Ölçeği (Okul Öncesi Versiyonu) İçin Model 1, Model 2 ve Model 3'e Ait Uyum İyiliği İndeksleri

Uyum indeksleri	Model 1 (Teorik model; Delvecchio vd., 2016)	Model 2 (2 faktör; Fehr ve Russ, 2014)	Model 3 (1 faktör; Fehr ve Russ, 2014)
$\chi^2$	11,213	46,081	116,873
sd	8	13	14
$\chi^2/sd$	1,402	3,545	8,348
RMSEA	0,055	0,139	0,236
CFI	0,994	0,948	0,838
TLI	0,989	0,916	0,758

Tablo 3'te yer alan Oyunda Duygulanım Ölçeği için Doğrulayıcı Faktör Analizi sonuçları incelendiğinde Model 1 için  $\chi^2/sd$  (1,402) değerinin 5'in altında olduğu, CFI ve TLI değerlerinin 0,90'ın üzerinde ve RMSEA değerinin 0,10'un altında olduğu görülmüştür. Bu bulgular, model uyumunun sağlandığı ve Oyunda Duygulanım Ölçeği için Model 1'de yer alan iki boyutlu yapının doğrulandığını ve ayrıca diğer modellerden daha iyi olduğunu göstermektedir. Oyunda Duygulanım Ölçeği iki boyutlu modeli (Model 1) için standart çözümler Şekil 1'de yer almaktadır. Maddeler sırasıyla bilişsel boyut (f1) için organizasyon, detaylandırma, hayal gücü ve rahatlık ve duyuşsal boyut (f2) için toplam duygulanım sıklığı ve duygulanım çeşitliliğini göstermektedir.



Şekil 1 Oyunda Duygulanım Ölçeği Model 1 İçin Boyut Yapısı ve Standart Çözümler

Şekil 1 incelendiğinde ölçeği oluşturan 6 maddeye ilişkin faktör yüklerinin 0,32'den büyük olduğu görülmektedir. İlgili maddelere ilişkin faktör yükleri 0,708 ilâ 0,903 arasında değiştiği görülmektedir. Ayrıca Oyunda Duygulanım Ölçeği'nde yer alan bilişsel ve duyuşsal faktörler arasındaki korelasyonun 0,890 olduğu görülmektedir.

### Oyunda Duygulanım Ölçeğinin Güvenirlik Çalışmaları

Geçerlik ile ilgili analizin ardından elde edilen verilere ilişkin ölçüm için güvenirlik analizi yapılmıştır. Oyunda Duygulanım Ölçeği - Okul Öncesi Versiyonu alt boyutları için hesaplanan Cronbach  $\alpha$  ve Mcdonald  $\omega$  katsayıları Tablo 4'te sunulmuştur. Ayrıca ele alınan bir diğer güvenirlik göstergesi test-tekrar test güvenirligidir ve bütün maddeler için hesaplanmıştır. Bu amaçla esas uygulamaya katılan 20 kişiye beş hafta sonra ölçekler tekrar uygulanmıştır. Aynı kişilerden farklı tarihlerde elde edilen bu iki ölçüm arasındaki korelasyon ölçümlerin kalıcılığını göstermektedir. Ayrıca başka bir uzman tarafından tekrar puanlanan 20 veri ile puanlayıcılar arası güvenirlik katsayısı (ICC) hesaplanmıştır. Sonuçlar Tablo 4'te sunulmuştur.

**Tablo 4.** Oyunda Duygulanım Ölçeği -Okul Öncesi Versiyonu İçin Güvenirlik Katsayıları

Maddeler	Cronbach $\alpha$	Mcdonald $\omega$	Test-tekrar test	ICC
Sembolik Oyun	-	-	,803*	,984
İşlevsel Oyun	-	-	,674*	,979
Oyun Olmayan Süreç	-	-	,754*	1,000
Olumlu Duygulanım Sıklığı	-	-	,912*	,999
Olumsuz Duygulanım Sıklığı	-	-	,815*	1,000
Bilişsel				
Hayal Gücü ve Rol Yapma	,915	,991	,876*	1,000
Organizasyon ve Uyum			,854*	1,000
Detaylandırma			,736*	,987
Rahatlık			,785*	,977
Duyuşsal				
Toplam Duygulanım Sıklığı	,441	,968	,946*	,999
Duygulanım Çeşitliliği			,817*	,997

\* $p < ,01$

Tablo 4'te görüldüğü gibi güvenirliğe ilişkin hesaplanan Cronbach  $\alpha$  katsayısı bilişsel boyut için ,915 ve duyuşsal boyut için ,441'dir. Cronbach  $\alpha$  madde sayısından etkilenmektedir ve duyuşsal boyutta madde sayısı az olduğu için düşüktür. Mcdonald  $\omega$  katsayısı her iki boyut için de 1,00'a yakındır ve Oyunda Duygulanım Ölçeği alt boyutlarından elde edilen ölçümlerin güvenirlik olduğu tespit edilmiştir. Test tekrar test güvenirligi için elde edilen korelasyon değerlerinin hepsinin oldukça yüksek ve  $p=0,01$  düzeyinde anlamlı olduğu bulunmuştur. Korelasyonların istatistiksel olarak anlamlı ve yüksek düzeyde olduğu bu bağlamda da güvenirliğin kanıtlandığı görülmüştür. Oyunda Duygulanım Ölçeği bütün puanları için elde edilen ICC değerleri ,977 ilâ 1,000 arasında değişmekte olup mükemmel güvenirlik için Cicchetti (1994) tarafından belirlenen ,74 kritik değerinden yüksektir.

### SONUÇ, TARTIŞMA ve ÖNERİLER

Piaget ve Vygotsky'e göre çocukların içinde yaşadıkları dünyayı anlamalarında en iyi araç, bilişsel, duygusal ve sosyal gelişimin önemli bir özelliği olan sembolik oyundur (Ariel, 2002; Pellegrini, 2009). Sembolik oyun erken çocukluk döneminde en çok öne çıkan oyun olmakla birlikte yaratıcılık, problem çözme, duygularla başa çıkma ve duygu düzenleme, uyum sağlama gibi olumlu gelişimsel görevler ile ilişkilidir (Fehr ve Russ, 2016). Bu sebeple erken çocukluk gibi kritik bir dönemde sembolik oyun süreci bilişsel ve duyuşsal yetenekler başta olmak üzere gelişiminin değerlendirilmesinde kullanılabilir. Bu çalışmada Kaugars ve Russ (2009) tarafından geliştirilen Oyunda Duygulanım Ölçeği – Okul Öncesi Versiyonu'nun Türkçe'ye uyarlanması amaçlanmış olup, geçerlik ve güvenilirlik çalışmaları yapılmıştır. Bu doğrultuda dil geçerliliği, kapsam geçerliliği, yapı geçerliliği ile güvenilirliğe ilişkin analizleri yapılmıştır. Ölçeğin dil geçerliliği çalışmalarında, ölçek kaynak dile çevrilmiş, uzman görüşü alınmış, ardından ölçeğin orijinal formu ile geri çeviri arasında çevirilerde anlamsal farklılığa yol açacak bir fark gözlenmemiş, orijinal ölçme araçları ile geri çeviri arasındaki tutarlı olduğu düşünülen maddelerin toplam madde sayısına oranı hesaplanarak tutarlılık yüzdesi .99 olarak belirlenmiştir ve Seçer'in (2018) belirtmiş olduğu tutarlılık yüzdesi ile uyumludur. Kapsam geçerliliği çalışmalarında, Oyunda Duygulanım Ölçeği'nin maddelerinde sekiz uzmanın görüş birliğine vardığı ve kapsam geçerlik oranının 1 olduğu, ölçme aracının geneline ilişkin kapsam geçerlik indeksinin 1 olduğu, Lawshe (1975) tekniğinde belirtildiği gibi ölçme aracının kapsam geçerliliğinin sağlandığı sonucuna ulaşılmıştır. Yapı geçerliliği çalışmalarında, Oyunda Duygulanım Ölçeği için Doğrulayıcı Faktör Analizi yapılmış, Model 1 için  $\chi^2/sd$  (1,402) değerinin 5'in altında olduğu, CFI ve TLI değerlerinin 0,90'ın üzerinde ve RMSEA değerinin 0,10'un altında olduğu görülmüş olup, model uyumunun sağlandığı ve iki boyutlu yapının doğrulandığı görülmektedir. Ölçeği oluşturan 6 maddeye ilişkin faktör yüklerinin 0,708 ilâ 0,903 arasında değiştiği, bilişsel ve duyuşsal faktörler arasındaki korelasyonun 0,890 olduğu, Büyüköztürk'ün (2012) belirttiği yapı geçerliliğinin sağlandığı görülmektedir. Ölçeğin güvenilirlik çalışmalarında, Cronbach  $\alpha$  katsayısı bilişsel boyut için ,915 ve duyuşsal boyut için ,441'dir. McDonald  $\omega$  katsayısı her iki boyut için de 1,00'a yakındır. Test tekrar test güvenilirliği için elde edilen korelasyon değerleri  $p=0,01$  düzeyinde anlamlı ve yüksek olduğu bulunmuş, ayrıca elde edilen ICC değerleri ,977 ila 1,000 arasında değişmekte olup çalışmalar ölçeğin güvenilir olduğunu göstermektedir.

Bu çalışmada Kaugars ve Russ (2009) tarafından geliştirilen Oyunda Duygulanım Ölçeği – Okul Öncesi Versiyonu'nun Türkçe'ye uyarlanması amaçlanmış olup, geçerlik ve güvenilirlik çalışmaları yapılmıştır. Bu doğrultuda dil geçerliliği, kapsam geçerliliği, yapı geçerliliği ile güvenilirliğe ilişkin analizleri yapılmıştır. Ölçeğin dil geçerliliği çalışmalarında, ölçek kaynak dile çevrilmiş, uzman görüşü alınmış, ardından ölçeğin orijinal formu ile geri çeviri arasında çevirilerde anlamsal farklılığa yol açacak bir fark gözlenmemiş, orijinal ölçme araçları ile geri çeviri arasındaki tutarlı olduğu düşünülen maddelerin toplam madde sayısına oranı hesaplanarak tutarlılık yüzdesi .99 olarak belirlenmiştir ve Seçer'in (2018) belirtmiş olduğu tutarlılık yüzdesi ile uyumludur. Kapsam geçerliliği çalışmalarında, Oyunda Duygulanım Ölçeği'nin maddelerinde sekiz uzmanın görüş birliğine vardığı ve kapsam geçerlik oranının 1 olduğu, ölçme aracının geneline ilişkin kapsam geçerlik indeksinin 1 olduğu, Lawshe (1975) tekniğinde belirtildiği gibi ölçme aracının kapsam geçerliliğinin sağlandığı sonucuna ulaşılmıştır. Yapı geçerliliği çalışmalarında, Oyunda Duygulanım Ölçeği için Doğrulayıcı Faktör Analizi yapılmış, Model 1 için  $\chi^2/sd$  (1,402) değerinin 5'in altında olduğu, CFI ve TLI değerlerinin 0,90'ın üzerinde ve RMSEA değerinin 0,10'un altında olduğu görülmüş olup, model uyumunun sağlandığı ve iki boyutlu yapının doğrulandığı görülmektedir. Ölçeği oluşturan 6 maddeye ilişkin faktör yüklerinin 0,708 ilâ 0,903 arasında değiştiği, bilişsel ve duyuşsal faktörler arasındaki korelasyonun 0,890 olduğu, Büyüköztürk'ün (2012) belirttiği yapı geçerliliğinin sağlandığı görülmektedir. Ölçeğin güvenilirlik çalışmalarında, Cronbach  $\alpha$  katsayısı bilişsel boyut için ,915 ve duyuşsal boyut için ,441'dir. McDonald  $\omega$  katsayısı her iki boyut için de 1,00'a yakındır. Test tekrar test güvenilirliği için elde edilen korelasyon değerleri  $p=0,01$  düzeyinde anlamlı ve yüksek olduğu bulunmuş, ayrıca elde edilen ICC değerleri ,977 ila 1,000 arasında değişmekte olup çalışmalar ölçeğin güvenilir olduğunu göstermektedir.

Çalışma sonucunda Oyunda Duygulanım Ölçeği – Okul Öncesi Versiyonu'nun 48-72 ay arasındaki çocukların sembolik oyunda bilişsel ve duyuşsal süreçlerini ölçmede geçerli ve güvenilir olduğu görülmüştür. Okul öncesi öğretmenleri bilişsel ve duyuşsal süreç becerilerini arttırmak adına sınıflarında sembolik oyunu destekleyici ortam oluşturabilirler. Bu çalışmada elde edilen veriler Ankara ili örnekleme ve 48-72 ay arasındaki çocuklardan elde edilen veriler ile sınırlıdır. Bu kapsamda, ölçek farklı illerde ve farklı yaş aralıklarında çocukların oluşturduğu örneklem üzerinde uygulanarak bilişsel ve duyuşsal süreçlerin ele alındığı oyun ve ilgili çalışmalarda kullanılabilir. Gelecekte yapılması planlanan araştırmalarda bu konudaki farklı ölçeklerin de Türkçe'ye uyarlanması, ölçeğin sonuçlarını güçlendirmek adına uyarlama çalışmalarında ölçüt bağıntılı geçerlikte kullanılması ve bu konuda yeni ölçeklerin geliştirilmesi çalışmalarının yapılması önerilmektedir.

## KAYNAKLAR

Aksoy, A.B., Özkan Kunduracı, H.K. and Aksoy, M. (2022) Symbolic play: mother and child behaviours, *Early Child Development and Care*, 192 (8), 1257-1269.

Ariel, S. (2002) *Children's Imaginative Play*. Westport: Greenwood.

- Aydın, A. (2012). Sembolik Oyun Testi'nin Türkçeye uyarlanması. *Kuram ve Uygulamada Eğitim Bilimleri*, 12(2), 905-925.
- Balcı, A. (2015). *Sosyal Bilimlerde Araştırma Yöntem Teknik ve İlkeler* (11. Baskı). Ankara: Pegem Akademi.
- Bee, H. and Boyd, B. (2009). *Çocuk Gelişimi Psikolojisi*. (O.Gündüz, Çev.) İstanbul: Kaknüs.
- Berk, L. (2013) *Çocuk Gelişimi*. (B.Onur & A. Dönmez, Çev.) Ankara: İmge.
- Bjorklund, D. F. (2021). *Çocuklar Nasıl Düşünür. Bilişsel Gelişim ve Bireysel Farklılıklar* (M. Sayıl, Çev. Ed.). Ankara: Nobel.
- Bryman, A., and Cramer, D. (2001). *Quantitative Data Analysis with SPSS Release 10 for Windows*. New York.
- Büyüköztürk, Ş., Çakmak, E., Akgün, Ö., Karadeniz, Ş. ve Demirel, F. (2013). *Bilimsel Araştırma Yöntemleri*. Ankara: Pegem.
- Büyüköztürk, Ş. (2012). *Sosyal Bilimler İçin Veri Analizi El Kitabı [Manual of Data Analysis for Social Sciences]*. Ankara: Pegem Akademi.
- Cicchetti, D. V. (1994). Guidelines, criteria, and rules of thumb for evaluating normed and standardized assessment instruments in psychology. *Psychological Assessment*, 6(4), 284-290.
- Delvecchio, E., Mabilia, D., Li, J-B., and Di Riso, D. (2015). Pretend play in Italian children: Validation of the affect in play scale-preschool version. *Journal of Child and Family Studies*. 25,86-95.
- Fein, G. G. (1981). Pretend play in childhood: An integrative review, *Child Development*, 52, 1095-1118
- Fehr, K. K., and Russ, S. W. (2014). Assessment of pretend play in preschool-aged children: validation and factor analysis of the affect in play scale-preschool version. *Journal of Personality Assessment*, 96(3), 350-357.
- Fehr, K. K., and Russ, S. W. (2016). Pretend play and creativity in preschool-age children: Associations and brief intervention. *Psychology of Aesthetics, Creativity, and the Arts*, 10(3), 296-308.
- Frost, J. L., Wortham, S. C., Stuart, R.(2012). *Play and Child Development*. Ohio: PrenticeHall.
- Göncü, A. (2019). *Oyunda Büyümek: Çocuk Gelişimi ve Eğitimine Sosyokültürel Bakış*. İstanbul: Koç Üniversitesi.
- Hambleton, R. K., and Patsula, L. (1999). Increasing the validity of adapted tests: Myths to be avoided a guidelines for improving test adaptation practices. *Journal of Applied Testing Technology*. 1(1), 1-13.
- Johnson, B., and Christensen, L. (2014). *Eğitim Araştırmaları* (Çev Edt: Demir, SB). Ankara: Eğiten Kitap.
- Kaugars, A. S., and Russ, S. W. (2009). Assessing preschool children's pretend play: Preliminary validation of the Affect in Play Scale-Preschool version. *Early Education and Development*, 20(5), 733-755.
- Kline, R. B. (2005). *Principles and practice of structural equation modeling* (2. b.). New York: The Guilford.
- Lawshe, C. H. (1975). A quantitative approach to content validity. *Personnel Psychology*, 28, 563-575.

McCune, L. (2009). Developing Symbolic Abilities. *Symbolic Transformation: The Mind in Movement Through Culture and Society* içinde, 173-192. New York: Routledge.

McCune-Nicolich, L., and Fenson, L. (2018). Methodological issues in studying early pretend play. *Child's Play* içinde (83-107). New York: Routledge.

Pellegrini, A.D. (2009). *The Role of Play in Human Development*. New York: Oxford University Press.

Russ, S. W. (2004). *Play In Child Development and Psychotherapy: Toward Empirically Supported Practice*. New York: Routledge.

Russ, S. W. (2020). Pretend play, affect, and creativity. *New directions in aesthetics, creativity and the arts* içinde, 239-250. New York: Routledge.

Seçer, İ. (2018). *Psikolojik Test Geliştirme ve Uyarlama Süreci*. Ankara: Anı.

Singer, D. G., and Singer, J.L. (1990). *The House of Make-Believe: Children's Play and the Developing Imagination*. Cambridge, MA: Harvard University Press.

Veneziano L. and Hooper J. (1997). A method for quantifying content validity of health-related questionnaires. *American Journal of Health Behavior*, 21(1), 67-70.