

Çocuk ve Oyun

DİKKAT!

Bu testte **20** soru bulunmaktadır.

Cevaplarınızı, cevap kâğıdınızın **Çocuk ve Oyun** testi için ayrılan kısmına işaretleyiniz.

1. Efes harabelerinde Roma'dan kalma mermer bloklar üzerinde 2000 yıl öncesine ait tespit edilen oyun alanları hangi oyuna aittir?

- A) Üçtaş ve dokuztaş oyunu
- B) İplik oyunu
- C) Müzik eşliğinde yapılan hareketler/oyunlar
- D) Aşık kemiği oyunu
- E) Topaç oyunu

2. Aşağıdakilerden hangisi oyunun özelliklerinden biri değildir?

- A) Oyuncunun oyunda yer alması için herhangi bir zorunluluk yoktur.
- B) Oyunun zaman sınırları ve kuralları yoktur.
- C) Gerçek yaşamdaki kuralların oyunda hiçbir geçerliği yoktur.
- D) Oyun dinamik bir süreçtir.
- E) Kurallı bir oyunda yeni bir şey üretilmez.

3. Çocuğun belleğini tazelemenin en uygun yolunun oyun olduğunu tanımlayan bilim insanı aşağıdakilerden hangisidir?

- A) Piaget
- B) Caillois
- C) Gazali
- D) Gross
- E) Montaigne

4. "Geleneksel Kültürümüzde Çocuk" adlı kitabın yazarı aşağıdakilerden hangisidir?

- A) Musa Baran
- B) Hatice Poyraz
- C) Nebi Özdemir
- D) Sedat Veyis Örnek
- E) Ferruh Arsunar

5. Aşağıdakilerden hangisi "Okul Öncesinde Oyun ve Oyun Örnekleri" kitabının yazarıdır?

- A) Nebi Özdemir
- B) Musa Baran
- C) Yusuf Ziya Demircioğlu
- D) Sedat Veyis Örnek
- E) Hatice Poyraz

6. Yakın zamanda Nebi Özdemir tarafından yazılan, hem oyunlardaki kavramları açıklayan hem de yöresel oyunları içeren kitap aşağıdakilerden hangisidir?

- A) Türk Çocuk Oyunları
- B) Geleneksel Kültürümüzde Çocuk
- C) Çocuk Oyunları
- D) Türk Çocuk Oyunlarından Örnekler
- E) Okul öncesi Dönemde Oyun ve Oyuncak

7. Aşağıdakilerden hangisi okul öncesi eğitim kurumlarında bulunan, öğrenme merkezlerinden blok merkezi ile ilgili bir ifadedir?

- A) Kendilerini etkileyen kişi, olay ve nesnelerle ilgili duygu ve düşüncelerini dile getirirler.
- B) Çocukların hayal güçlerini ortaya koydukları, sembolik oyunların öne çıktığı merkezdir.
- C) Bu merkezde sandalyeler, bebekler, arabalar, mutfak araçları hatta oturma grupları bulunabilir.
- D) Çocukların motor becerileri için oynayarak gelişme olanağının bulunduğu bir merkezdir.
- E) Çocuklar sadece kendilerinin ses ve duygu kattığı bir oyun arkadaşı edinir.

8. Oyun ve çocukla ilgili aşağıdakilerden hangisi yanlıştır?

- A) Oyun, çocuğu rahatlatır.
- B) Oyun, çocuğun eğlenerek öğrenmesini sağlar.
- C) Oyun, çocuğun enerjisini harcamasını sağlar.
- D) Oyun, çocuğa hiçbir deneyim sağlamaz.
- E) Oyun, çocuğun mutlu olmasını sağlar.

9. Temelde yaratıcılığın ve estetik duyarlılığın geliştirilmesinin hedeflendiği oyun etkinliği aşağıdakilerden hangisidir?

- A) Türkçe dili etkinliklerinde oyun
- B) Okuma yazmaya hazırlık çalışmalarında oyun
- C) Sanat etkinliklerinde oyun
- D) Fen ve doğa etkinliklerinde oyun
- E) Özel günlerde oyun

10. Aşağıdakilerden hangisi bir eğitimcinin çocuklar için oyun seçiminde göz önünde bulundurması gereken bir kriter değildir?

- A) Çocukların yaşı
- B) Çocukların gelişim özellikleri
- C) Çocukların yetenekleri
- D) Çocukların becerileri
- E) Çocuğun ekonomik durumu

11. Aşağıdakilerden hangisi gençlik dönemi ve farklı yaş gruplarının oyun örneklerinden biridir?

- A) Bezirgan başı
- B) Miki fare
- C) Annem babam tulumbadan su çeker
- D) Trenim geliyor
- E) Düşen oyuncakı izle

12. Aşağıdakilerden hangisi süt çağı dönemine (0-1 yaş) ait oyun örneklerinden biridir?

- A) Kedi fareyi bul
- B) Kayıp olanı bul
- C) Tombala
- D) Eşini bul kurtul
- E) Düşen oyuncakı izle

13. Aşağıdakilerden hangisi oyunun çocuk üzerindeki genel etkileri arasında yer almaz?

- A) Fiziksel gelişimi destekler.
- B) Motor gelişimi engeller.
- C) Bilişsel alanı ve dil alanını destekler.
- D) Duygusal gelişimi destekler.
- E) Problem çözme becerilerini destekler.

14. Aşağıdakilerden hangisi bilişsel alan ve dil alanını destekleyen çocuk oyunlarına ilişkin özelliklerden biri değildir?

- A) Konuşma becerisini artırma
- B) Düzgün cümleler kurma alışkanlığı kazandırma
- C) Kendini rahat ifade edebilme becerisi kazandırma
- D) Arkadaşlarını dinlemeyi ve anlamayı öğretme
- E) Çekingen çocuklarda yetersiz iletişim becerisi kazandırma

15. Aşağıdakilerden hangisi çocuğun fiziksel ve motor gelişimini destekleyen oyunlara ilişkin bir özelliktir?

- A) Vücut sistemlerinin düzenli çalışmasına ve büyük kasların gelişmesine olanak sağlaması
- B) Sorular sorarak bilgi edinmesini sağlaması
- C) Mantık yürütmeyi desteklemesi
- D) Yargılama becerisini geliştirmesi
- E) Neden-sonuç ilişkisi kurmayı desteklemesi

16. Aşağıdakilerden hangisi Locke'un oyun hakkındaki görüşüdür?

- A) Çocuğa verilecek ilk eğitim oyun şeklinde olmalıdır.
- B) Oyun çocuğun işidir. Daha uygun bir iş bulamadığında oyun oynar.
- C) Oyun, haz ve mutluluk veren, belirli bir sonuca varma amacı olmadan yapılan faaliyetlerdir.
- D) Oyun önemli bir öğrenme aracıdır; disiplin ve düzen kazanmada da önemli rolü vardır.
- E) Derslerin daha çekici olmasını istiyorsanız çocuğun oyun isteğinden faydalanınız.

17. "Oyunlar, çocukların daha sonra ciddi olarak yapacakları şeylerin provasını olmalıdır." tanımını yapan düşünür aşağıdakilerden hangisidir?

- A) Aristoteles
- B) Rousseau
- C) Comenius
- D) Ouantilianus
- E) Montessori

18. Filozof Karl Gross tarafından geliştirilen "Yaşam için gerekli olan bilgi ve beceriler önce oyunda kazanılır. Bu nedenle oyun, çocuğun yaşam kurallarını öğrenmesinde ve yaşam için gerekli olan etkinlikleri yapmasında bir alıştırma rolü oynar." kuramı aşağıdakilerden hangisidir?

- A) Yaşama Hazırlık Kuramı
- B) Gerginliği Giderme Kuramı
- C) Dinlenme / Rahatlama Kuramı
- D) Fazla Enerji Kuramı
- E) Haz kuramı

19. Çocuğun öz bakım becerilerini kazanması için en uygun oyun aşağıdakilerden hangisidir?

- A) Evcilik
- B) Saklambaç
- C) Körebe
- D) Trenim geliyor
- E) Miki fare

20. Aşağıdakilerden hangisi oyunun çocuk üzerindeki etkilerinden biri değildir?

- A) İnisiyatif kullanmayı öğretir.
- B) Karar verme becerilerini geliştirir.
- C) Kendine güvenini azaltır.
- D) Cinsel rolünü kavratır.
- E) Sosyal rolünü ve statüsünü keşfettirir.

CEVAPLAR

1. A 2. B 3. C 4. D 5. E 6. A 7. D 8. D 9. C 10. E 11. A 12. E 13. B 14. E 15. A 16. E 17. A 18. A 19. A 20. C