

## **BÖLÜM IX:**

### **OYUN TEMELLİ ÖĞRENME**

**Musa BARDAK**

## **GİRİŞ**

İnsan hayatının bebeklik, çocukluk, gençlik, yetişkinlik ve ileri yetişkinlik olarak dönemlendirilmesi halinde, bir kısmına gelişme ve hayata hazırlık, bir kısmına üretkenlik-verimlilik, bir kısmına ise değerlendirme dönemi olarak bakılabilir. Canlılar arasında yetenek ve becerilerini çok çeşitli yollarla ortaya çıkaran ve kullanan ayrıca düşünme ve düşüncelerini organize ederek ifade edebilen tek varlık insandır. Fakat dünyaya gelmesine vesile olan varlıklara bağımlılığı en fazla ve uzun süreli olan canlılardan biri olduğu düşünüldüğünde yeni ortamına alışma ve uyum sağlaması da bir o kadar zordur. Hayatta kalması ve uyum sağlaması için en önemli becerilerden biri öğrenme ve öğrenilenleri şartlara uygun bir şekilde uygulamasıdır.

Bilginin sonsuz olduğu varsayıldığında hayatta ihtiyaç duyulan nesne, olay, durum ve olguların hayat boyu öğrenilmesi gerekebilir. İnsanoğlu hem öğrenme hem de yaşanan yere uyum sağlama için doğal olanı fark etmiş veya doğal olmayan farklı yollar oluşturmuş ve sonraki nesillere aktarmıştır. Hayatın ilk yıllarında kendi bedeninden başlayarak genişleyen bir çerçeve ile çevresini fark etme, algılama, anlama, kullanma, düzenleme, yeniden tasarlama ve maalesef yok etme gibi etkinlikler birçok yolla yapılmaya başlanır. Bebeklik ve çocukluk dönemleri gözlemlendiğinde doğal yollardan birinin taklit ve tanıma deneyimlerine dayanan oyun olduğu anlaşılabılır. Oyun hayat boyu farklı form ve kapsamlarda olsa da insan yaşamında yer alan bir etkinliktir. Bu yönüyle yetişkinlik ve yaşlılıkta da doğal bir öğrenme ve rahatlatma yöntemi olarak görülebilir.

Oyunun insanlığın varlığıyla beraber ortaya çıktığı varsayıldığında tarihsel süreçte yetişkinlerin çocuğa bakışı, ekonomik ve sosyal şartlar, doğal afetler, savaş ve benzeri felaketler gibi nedenlerle farklı bakış açılarıyla şekillendiği iddia edilebilir. İlk Çağ insanının genç kuşakların hayata hazırlanmasında iş kadar önemli gördüğü oyun, Orta Çağ'da işle bütünleşmiş hem çocuklar hem de yetişkinler için beceri kazanmaya, rahatlamaya ve dünyayı tanımlarına yardımcı olan bir uğraş olarak kabul edilmiştir. 18. yüzyıldan itibaren ve özellikle 19. yüzyılda sosyal bilinç gelişmiş ve çocukluk ve oyuna gelişimin önemli ve farklı bir yönü olarak bakılmaya başlanmıştır (Oktay, 2013). 21. Yüzyılda ise hayatın tüm yönlerinde başlayan endüstrileşme ve dijitalleşmenin çocuğu ve oyunu nasıl etkileyeceğini zaman gösterecektir.

Tarihsel süreçte oyun ile ilgili görüşlerinden yararlanan Aristoteles, Quantilianus, Comenius, Locke, Pestalozzi, Rousseau, Fröbel, Montessori, Dewey, Piaget, Vygotsky gibi düşünürlerin fikirleriyle yeterli derecede bilgi birikimi oluşmuştur. Şöyle ki önceleri oyunun gerekliliği ve faydaları gerekçelendirilmeye çalışılırken son aşamada diğer yönleriyle beraber Piaget ile bilişsel, Vygotsky ile sosyal-bilişsel yönünün ayrıntılı olarak ortaya konması artık tartışmasız bir biçimde oyunun insan hayatındaki yerini belirlemiştir. Artık oyuna disiplinler arası bir inceleme konusu olarak bakılıp oyunun zihnin oluşumundaki, benliğin biçimlenmesindeki, kültürün tanımlanması ve yeniden üretilmesindeki rolü tartışılmaya başlanmıştır (Nicolopoulou, 1993).

Yaşamın ilk yılları normal şartlarda bilinmeyen bir dünyada tanınmayan bir kişi tarafından ihtiyaçların karşılandığı, bağımlılıktan bağımsız hareket etmeye doğru gelişen deneyimler içermektedir. Bu deneyimlerde doğal olan bebeğin veya çocuğun keşifler yapması, farklı yapılandırma ve denemeler içerisine girmesi, duyularını etkin bir şekilde kullanmasıdır. Bu durumlar bedensel ve ruhsal sağlık açısından da çok önemlidir. Farklı toplumlarda farklı şekillerde karşılaşılsa da bazı yetişkinler genellikle kendi çocukluklarını unutup ilgilendikleri veya gözlemledikleri çocuklarla ilgili “şımarık”, “yaramaz” gibi etiketlemelerle çocukların doğal hallerini olumsuz bir algılama olarak yansıtmaktadırlar. Bu durumun temel nedenlerinden biri de zihinlerdeki çocuk ve oyun imgesinin yeterince bilinçli ve sağlıklı oluşmamasıdır.

Çocuk imgesi birçok yönden sorgulanırken onun dünyayı algılamada kullandığı en önemli yöntemi olan oyun da dikkate alınmaktadır. Söylem olarak “çocuk oyunu/oyuncağı”, “bebek/çocuk gibi”, “oyunbozanlık yapmak” gibi birçok ifadenin geliştirilmiş olması yetişkin bakış açısıyla faydasız gibi görünen çocuk uğraşlarının (oyunlar) anlaşılabilmesi olarak ifade edilebilir. Oysa oyun sonuç odaklı olmaktan çok süreç odaklı bir yöntemdir. Yetişkinlerin çocukları kendi muhakeme gücünde ve tecrübeye düşünmeleri oyun ve oynuncağa yükledikleri anlamlar kadar çocuk imgesinin de sağlıklı olarak oluşmasına sebep olmaktadır.

## **1. OYUN TEMELLİ ÖĞRENME**

### **1.1. Öğrenmenin Temeli ve Oyunun Önemi**

İlk insanlardan itibaren dünyaya gelen tüm bireylerin yaşam biçimi olan oyun, günlük hayatında yetişkinlerin en önemli uğraşlarından biri olan meslekler yerine kullanılarak bebek veya çocuğun mesleği olarak konumlandırılabilir. Çünkü uyku dışında fiziksel ve ruhsal ihtiyaçlarının tamamını karşılarken kullanılan oyun, her insanın ilk doğal öğrenme yöntemidir. Günün tüm aşamalarında; yatağında, beslenirken, temizlenirken, vücudunu keşfederken, etrafı karıştırırken, insanları tanıırken, uykuya dalarken kullandığı oyun çocuğun mesleği haline gelir. Bütüncül olarak bakıldığında çok geniş olsa da kullandığı malzemeler ve oyuncaklar ise çocukların meslek aletleri olarak tanımlanabilir.

Farklı yollarla ve farklı oranlarda olsa da her çocuk öğrenebilir. Çocuklar kendine özgü öğrenme yetenekleriyle ve kapasitesiyle dünyaya gelirler. Çocuklara verilecek eğitimde öğrenmeyi etkili ve verimli kılacak öğretim yöntemlerinin ve öğrenme süreçlerinin işlevsel hale getirilmesi gerekir. (Tuğrul, 2014). Dünyanın birçok yerinde kabul edildiği üzere Türkiye’de de erken çocukluk dönemi çocukları için en uygun öğrenme yöntemi oyundur. Bu nedenle ister informal olsun isterse de formal oluşturulan tüm etkinlikler oyun temelli olmalıdır. Bu durum önceki programlarda olduğu gibi yürürlükte olan okulöncesi eğitim programında belirtilen okulöncesi eğitimin temel ilkelerinde de bu şekilde belirtilmiştir (MEB, 2013).

Oyun farklı disiplinler hatta aynı disiplin içinde farklı bakış açılarıyla tanımlanabilecek bir yöntemdir. Erken çocukluk eğitimi dikkate alındığında bütüncül bir tanım yapmak oldukça zordur. Çünkü hedef kitlenin hayatında hem informal hem de formal olarak kullanılabilen ve tüm gelişim alanlarını destekleyen böylesine bir kavramın tüm yönlerinin bir tanıma sığdırılması güçtür. Tüm güçlüklerle rağmen özellikle erken çocukluk dönemi açısından oyun: “Çocuğun tüm gelişim alanlarına doğrudan veya dolaylı olarak katkı sağlayan; amaçlı veya amaçsız, kurallı veya kuralsız, gerçek veya model materyallerle olduğu gibi materyalsiz de gerçekleştirilebilen, serbest veya yapılandırılmış bir ortam ve süreye sahip olabilecek her şartta gönüllü katılım ve eğlencenin olduğu öğrenmeye dayalı yaşam biçimi” olarak tanımlanabilir.

Aşağıda farklı açılardan yapılmış tanımlamalarda oyunun çocuğun hayatı açısından önemi vurgulanmıştır (Tuğrul, 2014)

Oyun, çocuğun uzmanlık alanıdır.

Oyun problem çözmek için fırsattır.

Oyun bir çocukluk ve insanlık hakkıdır.

Oyun sağlıktır; bedeni, zihni ve ruhu besler.

Oyun özgürlüklerin yaşandığı barış ortamıdır.

Oyun evrensel, bireysel ve bağlamsal bir süreçtir.

Oyun çocukların birbirinden, çevrelerinden yararlanma şansıdır.

Oyun çocuğun kendini keşfetme ve geliştirme süreci ve eylemidir.

Oyun yaratıcılığın kaynağı ve çocuğun seçimlerinin ve kararlarının somut ifadesidir.

Oyun gelişimin kendisi aynı zamanda da gelişimin destekleyicisidir. Sarmal bir güçtür.

Oyun yaşamı güvenli, anlamlı ve keyifli kılmak için doğal ve yapılandırılmış ortamlarda ortaya çıkan ciddi bir iş ve eylemdir.

Alanyazındaki birçok tanımın yanında bu tanımların içinde barındırdığı ortak ifadelere de şu şekilde yer verilebilir.

- Bebekler veya çocukların oyun yoluyla tüm gelişim alanları –doğrudan veya dolaylı- desteklenir
- Oyunda mantıklı bir amaç olduğu gibi sadece oynayanın ifade edebildiği bir durum da olabilir.
- Oyun sonuçtan çok sürece odaklanan faaliyetlerden oluşur.
- Bebekler veya çocuklar oyuna dışsal değil içsel bir güdülenme ile dahil olur veya oyun kurarlar.
- Bebekler veya çocuklar istekleri doğrultusunda oyun kurar veya oyuna dahil olurlar ve devam ederler.
- Oyunda kullanılan tüm nesne, durum, duygu, olay ve algılar kişiseldir; bunlar gerçek veya gerçeküstü olabilir, sınırlandırılmaz.
- Oyunda her şartta haz ve doyum esastır, fakat hem eğlencenin hem de öğrenmenin gerçekleştiği oyun eğitim açısından çok önemlidir.

Başka bir açıdan bir etkinliğin oyun olarak tanımlanabilmesi için; içsel güdülenme, serbest seçim, eğlence ve olumlu duygulanım, gerçeğe uygunsuzluk ve ürün yerine süreç gibi özelliklere sahip olması gerektiği belirtilmiştir (Driscoll & Nagel, 2008; Johnson, Christie & Yawkey, 1999). Burada çocuklar ile oyun arasındaki ilişkinin idealize edildiği söylenilebilir. Oysa çocuklara sunulan ortamların kalitesi(izliğin) oyunun haz ve gelişime katkı düzeyini her zaman farklılaştırdığı söylenilebilir. Örneğin ailenin çocukla geçirdiği kaliteli vakit, çocuğun oyun yoluyla elde ettiği doyumunu ve gelişim alanlarına katkı düzeyini arttırabilir (Bardak, Topaç, Kirişçi, Mertoğlu & Akyüz, 2018).

## **1.2. Öğretim Yöntemi Olarak Oyun**

Gerçekte oyun yoluyla öğrenme içerisinde diğer tüm yöntemleri barındırabilecek potansiyele sahip bir yöntemdir. Öğretmenler tüm yaklaşımları oyun içerisinde veya yapılandırılmış etkinliklerde kullanabilmelidir, bu nedenle 2013 Okulöncesi Eğitim programının temel özelliklerinden biri de oyun temelli olmasıdır (MEB, 2013). Oyun temelli öğrenmede eğitim alacak çocukların ilgi, istek ve ihtiyaçları öğrenme sürecinin merkezinde yer alır, böylelikle çocukların süreçlerde etkileşimleri, öğrenmekten keyif almaları ve tüm duyularının kullanımı sağlanır (Tuğrul, 2014).



**Resim 1. Oyun birçok beceriye katkı sağlaması açısından sınırlandırılması zor bir yöntemdir.**

Oyun deneyimleri üretkenlik, sözel zekâ, bakış açısı geliştirme, dil gelişimi ve konuşma becerisini kazandırma ile işbirliği, uyarıcı kontrolü gibi sosyal becerilerin gelişimine de katkı sağlar (Johnson, Christie & Yawkey 1999). Bütüncül açıdan bakıldığında oyun, çocuğun fiziksel, zihinsel, sosyal, duygusal, dil ve özbakım becerilerinin gelişmesinde önemli derecede katkı sağlayan bir etkinliktir. Çocuk merkezli programların temel ilkelerinden biri olması gereken oyun, çocuğun sadece ihtiyaç duyduğunda rehber ile etkileşimini öngörmesi açısından bireyin ilgi, istek ve ihtiyaçlarının farkına varmasına da katkı sağlar.

Çocuklar oyun oynayarak zamanlarını verimli kılarken geleceklerini inşa edecek bilgi, beceri ve alışkanlıkların temelini atarlar (Hurwitz, 2002). Diğer yandan yetişkinlerin oyun yöntemiyle ilgili bakış açılarının yanlışlığı ve ihtiyaç duyulan etkileşim ve rehberliğin yetersiz olduğu durumlarda hayat ile ilgili deneyimleri erteleme nedeniyle bireyin olgunlaşma süreci de ertelenir. Çünkü Tuğrul'un da belirttiği gibi çocuklar oyun ile yeni bilgiler edinir, eski bilgilerini kullanır ve bilgilerini yeniden düzenler ve yapılandırır (Tuğrul, 2014). Bu deneyimlerdeki gecikme genel olarak hayattaki başarıyı etkiler.

Günümüzde bireysel başarı ve mutluluk için ayrıca tüm sosyal sistemler düşünüldüğünde ideal insanın 21. Yüzyıl becerileri olarak tanımlanan becerilere (Üretkenlik, problem çözme, sosyal yetkinlik, eylemsel liderlik, yenilikçilik, paylaşımcılık, girişimcilik, bilgi okuryazarlığı, öğrenmeyi öğrenme sorgulama vb beceriler) sahip olması gerektiği belirtilmektedir. 21. yüzyıl becerisi olarak sıralanan birçok becerinin kazanılmasında erken çocukluk döneminde oynanan oyunlar ile atılan gelişimsel temelin etkisi yadsınamayacak derecede büyüktür. Zira bu beceriler ile üretken ve etkili bireyler haline

gelecek çocuklar, erken dönemlerden itibaren oyun ile öğrenme sayesinde kişisel, sosyal ve bilimsel yönden farkındalığı ve duyarlılığı yüksek öğrenen bireyler haline gelecektir.

## **2. OYUN ETKİNLİKLERİ**

### **2.1. Oyun Etkinliklerinin Sınıflandırılması ve Adlandırılması**

Oyun yoluyla öğrenme güncel okulöncesi eğitim programında temel ilkelerden biri olduğu için 10 etkinlik türünde de kullanılabilen bir yöntemdir. Fakat aynı zamanda etkinlik çeşitlerinden biri olan oyun etkinliği odağa alındığında oynanabilecek oyunların –yaş, gelişim, yapı ve mekana göre-, farklılaşmasıyla birçok yönden sınıflandırılabilir. Bu sınıflandırmalarda unutulmaması gereken nokta bir oyunun tek bir sınıfa veya alt sınıfa sınırlandırılmayacağıdır. Çünkü oyun disiplinler üstü bir yöntemdir ve tüm alanlardan bilgi, uygulama ve fayda sağlayabilir. Aşağıda örnek olarak verilenler haricinde de sınıflandırmalar oluşturulabilir.

#### **Gelişim Alanlarına Göre Oyunlar**

- a. Bilişsel Oyunlar
- b. Fiziksel Oyunlar
- c. Dil Oyunları
- d. Sosyal Oyunlar
- e. Özbakım Becerilerine Dayalı Oyunlar

#### **Gelişim Aşamalarına Göre Oyunlar**

- a. Bebeklik Çağı Oyunları
- b. İlk Çocukluk Oyunları
- c. Çocuk Oyunları
- d. Gençlik Çağı Oyunları
- e. Yetişkin Oyunları

#### **Yapılarına Göre Oyunlar**

- a. Serbest Oyun
- b. Yarı Yapılandırılmış Oyun
- c. Yapılandırılmış Oyun

#### **Oynanan Yere Göre Oyunlar**

- a. Kapalı alan oyunları
- b. Açık hava oyunları

#### **Araç Kullanımına Göre Oyunlar**

- a. Araçla oynanan oyunlar
- b. Araçta oynanan oyunlar
- c. Araçsız oynanan oyunlar
- d. Araç üretilen oyunlar

Oyunların isimlendirilmesinde herhangi bir sınırlandırma düşünülmemeyeceği için oyunlara her türlü isim verilebilir. Fakat benzer oyunların ortak yönlerine bir isim verilmesi gerekirse burada yukarıda sayılan sınıflama türlerinin hepsinde en az bir alt düzey kapsamına girmesi ortak bir adlandırma için şart koşulabilir. Daha da somutlaştırmak gerekirse örneğin taklidi oyun olarak adlandırılan bir oyun birinci sınıflamada Sosyal Oyunlar; ikinci sınıflamada İlk Çocukluk Oyunları; üçüncü sınıflamada Serbest Oyun; dördüncü sınıflamada Sınıf Oyunları; beşinci sınıflamada Araçla Oynanan Oyunlar kapsamına girebilir. Böylece benzer oyunların adlandırılmasında belirli bir düzen oluşturulabilir.

Bu tür bir adlandırma örneği olarak şu oyunlar sayılabilir.

|                         |                            |
|-------------------------|----------------------------|
| Temizlik Oyunları       | Grup Oyunları              |
| Halka Oyunları          | Ritim Oyunları             |
| Bahçede Oynanan Oyunlar | Sahilde Oynanan Oyunlar    |
| Arabada Oynanan Oyunlar | Suda Oynanan Oyunlar       |
| Masa Oyunları           | Kukla Oyunları             |
| Ses Oyunları            | Alıştırma Oyunu            |
| Koşmalı Oyunları        | Taklidi Oyunlar            |
| Mekanda Konum Oyunları  | İşlev Oyunları             |
| Hayal Oyunları          | Bireysel (Tek başına) Oyun |
| Paralel Oyun            | Sembolik Oyun              |
| İnşa Oyunları           | Kurallı Oyun               |
| Hareketli Oyunlar       | Yaratıcı Oyun              |
| Saymaca Oyunu           | Kart Oyunları              |

**Tablo 1. Farklı açılardan adlandırılmış oyun türleri.**

## **2.2. Öğrenme Merkezlerinde Oyun**

2013 Okulöncesi Eğitim programında ister yarım günlük isterse de tam günlük akışta yer alan önemli bir zaman dilimi de oyun zamanıdır. Günlük akışta yarım günlük planda iki, tam günlük planda üç kez yer verilen oyun zamanında temel olarak öğrenme merkezlerinde veya açık alanlarda oyun öngörülmüştür. Daha önce ilgi köşeleri olarak adlandırılan öğrenme merkezleri çocukların serbest oyun oynama gereksinimlerini karşılamak için düzenlenmiş alanlardır (MEB, 2013). Bu merkezler sınıf ortamını çocuğun evi ve çoğunlukla bulunduğu diğer yerlere yaklaştıran dilediğince oynayabileceği ve düzenleyebileceği öğrenme alanlarıdır.

2013 Okulöncesi Eğitim Programında belirtilen standart öğrenme merkezleri blok merkezi, dramatik oyun merkezi, sanat merkezi, kitap merkezi, fen merkezi, kum ve su oyunları merkezi, müzik merkezi olarak sıralanmıştır (MEB, 2013). Bir okulöncesi öğretmeni farklı eğitim öğretim yıllarında çocuklarının ilgi, istek ve ihtiyaçları doğrultusunda ve yardımlarıyla farklı öğrenme merkezleri oluşturabilme esnekliğine sahiptir. Aynı durum evde çocuklarının eğitimine destek vermek isteyen ebeveyn veya yetişkinler tarafından da informal erken çocukluk eğitimi kapsamı için de söz konusudur.

## **3. OYUNDA KULLANILAN UNSURLAR**

### **3.1. Etkili Öğrenme Ortamları: Oyun Malzemeleri ve Oyuncaklar**

Oyun yoluyla öğrenme yönteminin etkililiğini artırmak için serbest ve oyuna uygun fiziki şartlar, oyun malzemeleri ve oyuncaklar ile sözel unsurlar kullanılmalıdır. Sayılan bu üç unsurun yanında serbest veya yapılandırılmış olsun oyunda mutlaka çocuğun istekliliğine dikkat edilmelidir. Çünkü bu üç unsur mükemmel olsa da isteksiz bir çocuk için bir şey ifade etmeyebilir.

Şehirleşme ve çevresel tehlikelerin artması sonucu çocukların sınırsızca oynayabileceği alanların giderek azaldığı görülmektedir. Ev ve sınıf ortamlarının da küçüldüğü günümüzde koşma, zıplama gibi basit hareketler dahi güçlüklerle yapılabilmekte, çocuk, ebeveyn ve öğretmenler hareket imkanı dar olan sınıflarda, her tarafı kaplayan bol malzemeli evlerde ideal oyun yöntemini uygulayamamaktadırlar. Oyun için gerekli fiziksel şartları sağlamak için yeterli alan açılmalı, ortamda bulunan malzemelerin güvenli olduğundan emin olunmalı ve kullanılacak malzeme, oyuncak ve sözel ürünler önceden hazırlanmalıdır. Yavuzer (1984) oyun malzemelerini 1. Kum, su, toprak, 2. Çamur, tebeşir ve boyalar, 3. İnsan, hayvan ve bitki minyatürleri 4. Fırça, süpürge gibi küçük ev eşyası model oyuncakları, 5. Jimnastik malzemeleri ve inşa oyuncakları olmak üzere beş grupta sınıflandırmıştır. Fakat oluşan bilgi birikimi ve gelişen teknoloji ile bu sınıflamanın sınırları bir hayli genişlemiştir.

İster eğitim amaçlı, isterse de günlük bir uğraşı olsun, oyunda bir sınırlama olmaksızın her türlü nesne oyun malzemesi veya oyuncak olarak kullanılabilir. Bebeklikten başlayarak zengin uyarıcı ortamın oluşması çocuğun oynayabileceği niteliklere –şekil, boyut, ağırlık vb.- sahip malzemelerle etkileşime geçmesini sağlayarak gerçekleştirilir. Bazen bir tencere, bazen bir çorap, bazen bir ayna, bazen parkta gördüğü bir çakıl taşı, bazen de bir meyve çocuk için oyun aracı olabilir.



**Resim 2. Çocuklar kabuklu yiyecekler ile birçok oyun oynayabilir.**

Bebeklik ve çocukluk döneminde oyun malzemeleri ve oyuncakların kullanımı oyun temelli öğrenmeyi destekleyen önemli hususlardan biridir. Özellikle hayatı boyunca karşılaşacağı nesnelerle farklı devinimsel hareketleri deneyimlemek çocuk için kritik becerilerin edinimi için gereklidir. Gerçek nesneler veya minyatür modelleri şeklinde tasarlanan oyuncaklar ile tasarım ürünü oyuncakların oyun temelli öğrenmenin vazgeçilmez bir bileşeni olduğu söylenilebilir.



**Resim 3. Tasarım ürünü  
oyuncaklar da oyun  
voluyla öğrenmede**



**Resim 4. Gerçek nesneler ve canlıların  
minyatür modelleri birçok becerinin  
gelişmesine katkı sağlayabilir.**

Gelişim alanlarına ve duylara katkısı açısından oyun malzemeleri ve oyuncaklar ile sözel ürünler yöntemin uygulanması açısından önemli araçlardır. Erken çocukluk dönemi çocuklarının gelişim seviyeleri düşünüldüğünde somut nesnelerle birebir etkileşim başta bilişsel gelişim ile dokunma duyusu olmak üzere tüm gelişim alanları ile duylara katkı sağlayarak öğrenmenin kalıcılığını artırır.



**Resim 5. Ahşap oyuncakların yoğun olduğu bir öğrenme ortamı**

Oyunda öğrenmelerin kalıcılığı için somut malzemeler ile birebir etkileşim gerekir. Bebeklikten itibaren bireyin oyun sayesinde duyularını keskinleştirip becerilerini geliştirirken en büyük yardımcısı doğal malzemeler ve oyuncaklardır. Çocuklar için en uygun oyun malzemeleri ve oyuncaklar su, kum, pamuklu ve ahşap doğal malzemelerdir. Gelişen teknoloji ile çok farklı maddelerden oyuncak veya oyun malzemesi yapılabilmektedir. Oyun yönteminin doğallığının aksine bu oyuncak ve malzemeler, başta fiziksel gelişim –beden sağlığı- olmak üzere çocuklara birçok yönden zarar verici nitelikte olabilmektedir.



**Resim 6. Oyun malzemesi ve oyuncaklarla etkileşim duyu organlarının gelişmesi için önemlidir.**

21. yüzyılda etkisini giderek arttıran medya ortamları oyun ve oyun yoluyla öğrenmeyi derinden etkileyen faktörlerden biri haline gelmiştir. Bebeklikten itibaren çevresinde bulunan elektronik aletlere aşına olan birey etrafındaki yetişkinlerin alaka ve etkileşimini model alarak medya araçlarına karşı tutum geliştirebilir. Bu yönden ebeveynler veya çocukla en çok ilgilenen yetişkinin medya araçları karşısındaki tutumu bireyin en doğal öğrenme yöntemiyle ilgili bakış açısını olumsuz yönde etkileyebilir. Zira gelişmiş ülkelerde olduğu gibi Türkiye’de de çocukluk döneminden itibaren oyundan uzak kalınması obeziteden eğitim hayatındaki başarısızlığa kadar birçok yönden fiziksel ve ruhsal sağlığı tehdit eden düzeylere çıkmıştır.

### **3.2. Oyunlarda Kullanılan Sözel Unsurlar**

Herhangi bir malzeme veya oyuncak kullanılmadan sadece sözel unsurlar ile de oyun oynanabildiği gibi malzeme ve oyuncaklarla birlikte sözel unsurlar da oyun içerisinde bulunabilir. Oyunlarda çocuk edebiyatı ürünlerinin kullanılması ulaşılmak istenen kazanım ve göstergelerin pekişmesi açısından önemlidir. Özellikle ritmik öğelerin ve eğlendirici seslerin kullanıldığı çocuk edebiyatı ürünleri oyunların hem eğlendirici yönünü hem de eğitici yönünü destekler niteliktedir. Ayrıca okulöncesi eğitim programında bulunan kavramların ele alınması da oyun içindeki çocuk edebiyatı ürünleri aracılığı ile gerçekleştirilebilir.



Farklı oyun türlerinde farklı çocuk edebiyatı türlerinin kullanımı mümkün olmakla beraber en çok kullanılan ürünlerin şiirler, tekerlemeler, parmak oyunları ve bilmeceler olduğu söylenilebilir. Şiirlerin bestelenip çocuk şarkısı haline getirilmesi ve çocuk oyunlarına ilham kaynağı olması yaygın bir durumdur. “Kırmızı Balık” şarkısının oyun şekline dönüştürülerek oynanması örnek olarak verilebilir.

Oyun yoluyla öğrenme yönteminde kullanılan çocuk edebiyatı türleri ile bu türlere ait örnekler aşağıda sıralanmıştır.

**Şiir:** Duygu, düşünce veya hayallerin dil ve anlam yönünden ölçülü ve ahenkli bir şekilde ifade edilmesidir. Erken çocukluk dönemi çocuklarına hitap eden şiirlerin özellikle kelime ve anlam itibarıyla çocukların gelişim düzeylerine uygun olması temel düzeyde bir gerekliliktir.

Örnek olarak öğretmen çocuklarını halka şeklinde konumlandırıp bir çocuğu halkanın içinde balık, diğer bir çocuğu halkanın dışında balıkçı, halkayı da göl olarak kullanabileceği dramatik oyun veya sözel oyun türlerinde “kırmızı balık oyunu” oynatabilir. Şarkı eşliğinde oynanan oyunun sonunda şarkıya eklenen “kırmızı balık kaç kaç” nakaratı ile balık olan çocuk halkanın dışına çıkıp balıkçı olan çocuktan kaçır, balıkçı ise onu kovalar. Oyun balık ve balıkçı çocukların değiştirilmesiyle devam eder.

### ***Kırmızı Balık***

*Kırmızı balık gölde  
Kıvrıla kıvrıla yüziyor  
Balıkçı Hasan geliyor  
Oltasını atıyor*

*Kırmızı balık dinle  
Sakın yemi yeme  
Balıkçı seni tutacak  
Sepetine atacak*

**Tekerleme:** Farklı edebi türlerde ve çocuk oyunlarında rastlanan genellikle ölçülü ve kafiyeli, ses taklidi, yinleme ve ikilemelerden yararlanılarak belirli bir düzende oluşturulan, genellikle bağlantısız ve anlamsız düşüncelerin sıralandığı basmakalıp sözlerdir. Tekerlemeler saymaca olarak kullanılıp oyunda ebe veya adam eksiltmek için kullanılabilir.

### ***Masal***

*Portakalı soydum  
Başucuma koydum  
Ben bir masal uydurdum  
Duma duma dum  
Kırmızı mum....*

**Parmak Oyunu:** Belli bir sistematığe göre oluşturulmuş düz yazı veya şiire ait ifadelerin parmak veya el hareketleriyle bağlantılı bir şekilde gösterilmesidir. Bu tür aynı zamanda bir oyun tekniği olarak da hareketlerin tüm çocuklarla beraber yapılması şeklinde oynanır.

### ***Duyu Organları***

*Çal kapıyı (El ile alına kapıya vurur gibi yapılarak kapı çalma öykünmesi yapılır)  
Bak pencereden (Eller halka yapılarak dürbün gibi gözün önünde birleştirilir)  
Çevir mandalı (Burun el ile sağa veya sola bükülür )*

*Gir içeri (Sağ elin işaret parmağı, ağzın içini gösterir)*

*Al bir sandalye (Kulak memelerinden biri tutulur, çekilir )*

*Otur şuraya (Öteki kulak memesi tutulur, çekilir )*

*Nasılsın efendim (İki el de öne doğru avuçlar açık ve yukarıya bakacak şekilde uzatılır)*

**Bilmece:** Bir nesne, durum veya olayın adını anmadan, belirgin özelliklerini ipucu verecek şekilde sözlerle ifade ederek ya da belirterek o şeyin ne olduğunu bilmeyi dinleyene ya da okuyana bırakan sözel oyundur.

**Anne**

*Sever, okşar beni,*

*Hiç istemez ağlamamı,*

*Bir yerim ağrısa,*

*Sevgiyle kucığına alır beni.*

#### **4. FARKLI OYUN TEKNİKLERİ**

Oyunun bireyin gelişimi için ne kadar önemli bir araç olduğunu fark eden araştırmacılar oyun ile ilgili görüşlerini geliştirerek farklı teknikler geliştirilmesine olanak sağlamışlardır. Farklı gelişim alanlarına yoğunlaşan araştırmacılar diğer gelişim alanlarına etkisini de göz ardı etmemişlerdir. Yaş ve gelişim özelliklerine farklı tekniklerde oyun oynayan çocukların gelişim düzeyleri oyunlarından anlaşılabilir (Aral, Gürsoy ve Köksal, 2001). Oyun tekniklerinin oluşmasında kullanılabilecek düşünceler Pestalozzi ve Froebel'den günümüz araştırmacılarına kadar uzanan geniş bir yelpazede değerlendirilmelidir. Durualp ve Aral (2015) oyunla ilgili çağdaş düşüncelere kaynaklık eden araştırmacıları Ericson, Bandura, Parten, Helanko, Berlyne, Piaget, Vygotsky, Smilansky, Moore olarak sıralamıştır.

Diğer yöntemlerde olduğu gibi oyun yönteminde de farklı teknikler bulunmakta; bu teknikler bir hayat tarzı olan oyunu farklılaştırmakta ve geliştirmektedir. Özellikle serbest oyunda oynayan kişinin izlediği yol, kullandığı malzeme ve etkileşim tarzıyla her zaman farklı tekniklerin ortaya çıkması muhtemel olan oyun yönteminde kullanılan bazı teknikler ve örnekleri şöyle sıralanabilir:

##### **4.1. Yaşam Oyunu**

Yetişkinliğe ait işlerde gerçek materyallerin çocuğun eğitiminde kullanıldığı, çocuğa esnek bir şekilde sorumluluk verilmesinin ön planda olduğu oyun tekniğidir. Çocuk burada asıl işe odaklanmanın yanında başka bir eylemi de asıl işin eylemine yansıtabilir.

**Örnek**

Anaokulu bahçe duvarının çocuklarla beraber “duvar boyama” oyunu ile boyanması sürecinde çocuklardan bazıları boya rulosunu arabaymış gibi kullanırken aynı zamanda bir yetişkin edasıyla “Ben duvar boyadım.” diyebilir.

##### **4.2. Hayali Oyun**

Birey(ler)in hiçbir sınırlama getirmeden serbestçe konu, materyal ve süreci yönettiği/yönettikleri çoğunlukla bireysel oynanan bir oyun tekniğidir. Bu oyun tekniğinde çocuk hayali bir arkadaş, canlı, nesne ve/ya sesi açığa çıkararak veya çıkarmaksızın oynayabilir.

**Örnek**

Bir çocuğun anasınıfında başının üzerinde bir şeyler varmış gibi dikkatlice kafasını ve bedenini kendi belirlediği bir koreografide hareket ettirmesidir.

#### 4.3. Amaçlı/Hedef Oyun

Öğretmenin özel bir kavram ile beraber hedeflediği kazanım ve göstergelerle tam olarak yapılandırdığı ve her hareketin bir amaca hizmet ettiği oyun tekniğidir. Bu teknikte çocukların seviye ve bilgilerine göre oyun sürecinde sıkılmalarını engelleyici ve eğlendirici öğeler bulunmalıdır.

Örnek:

Sessizlik kavramı ile sosyal bilişsel ve motor kazanım, göstergelerin olduğu bir oyun planı hazırlayan öğretmen çocuklar kahvaltıdaiken sınıfı dört bölüme ayırıp bir bölümünü kütüphane, bir bölümünü müze, bir bölümünü hastane bir bölümünü de bahçe olarak hazırlar.

Çocuklar sınıfa geldiğinde duruma göre onları uygun pozisyonda konumlandırarak kısaca bölümleri tanıtır. Kütüphanede ses çıkarmadan kitaplara bakılabileceğini uygun alan varsa diğer insanları rahatsız etmeden oyun oynanabileceğini hareketlerle gösterir. Müzede neler bulunabileceğini ve orada bulunanları incelerken ses çıkarma ve diğer insanları rahatsız etme durumlarını hareketlerle gösterir. Aynı şekilde hastane veya hasta olan bir evde nasıl hareketler yapılacağı ile ilgili hareketler gösterir. Bahçede ise istedikleri gibi hareket edebilecekleri ve istedikleri sesi çıkarabileceklerini hareketlerle ifade eder. Sonrasında çocuklara vereceği yönergelerle yer değiştireceklerini söyleyerek ilk uygulamayı kendisi yapar. “kütüphanemize” yönergesi vererek hızlıca girdiği kütüphanede yavaşça bir masaya oturarak kitap alırken hemen “bahçemize” yönergesini verir. Kitabı aldığı yere bırakıp sessizce kütüphaneden çıkarken bahçeye girer girmez neşeye hoplayıp zıplar ve şarkı söyler. Şarkıyı bitirmeden “müzemize” yönergesi vererek müzeye girene kadar hoplayıp zıplar ama girdikten sonra çok yavaş ve sessiz bir şekilde hareket eder. Oyun farklı bölümlere yönlendirmelerle çocuklar sıkılana kadar devam eder.

#### 4.4. Öğrenme Merkezli Oyun

Özel bir bilimsel alan/ilgi alanıyla ilgili gerçek ve model materyallerin bir araya toplandığı yapılandırılmış veya doğal bir ortamda serbest veya yönlendirme yoluyla yaşantıların sunulduğu oyun tekniğidir.

Örnek

Öğretmen anaokulu bahçesinde oluşturulan fırın öğrenme merkezine çocuklarını çıkarır. Daha önce Türkçe etkinliğinde ele alınan ekmeğin yapılışı ile ilgili “ekmek yapma ve pişirme” oyunu oynayacaklarını söyleyerek öğrenme merkezinde istedikleri şekilde hareket edebileceklerini ve istediği malzemeden ekmek yapıp pişirebileceklerini söyler. Öğretmen kenarda bekleyerek çocukları gözlemler ve gelebilecek yardım taleplerini cevaplar.

#### 4.5. Dramatik Oyun

Herhangi bir materyal kullanarak veya materyalsiz bir şekilde nesne, kişi, olay veya durumun serbestçe veya yönlendirme ile canlandırılmasına dayanan oyun tekniğidir. Dramatik oyun aynı zamanda drama yönteminin de bir tekniğidir. Bu oyun tekniğinde çamaşır makinesi, yazı yazma hareketi, edalı bir duruş, hayvan hareketi, duygu gibi birçok şey taklit edilebilir.

Örnek

Minyatür çaydanlık seti ile çocuk çay demleme ve içme taklidini içeren “çay partisi” oyunu oynayabilir. Farklı insanlardan gördüğü çay içme şekillerini canlandırılabilir.

#### 4.6. Fırsat Oyunu

Öğretmen veya yetişkinin çocukların farklı nesne, olay ve durumlarla ilgili yaşantılarına katıldığı anlık etkileşim ile yapılan faaliyetin yarı yapılandırılmış bir oyun çerçevesine oturtulduğu oyun tekniğidir.

Örnek:

Öğretmen bahçeye çıkardığı çocuklarından birinin koşması üzerine –önceden planlamamış olduğu halde- durumu isteyenlerin katıldığı bir koşma oyununa dönüştürebilir.

#### 4.7. Yarışma

Daha çok hız, dikkat ve koordinasyon gibi becerileri geliştirmek için rekabetin ön plana çıkarıldığı belli bir amaca hizmet eden oyun tekniğidir.

Örnek

Öğretmen çocukları iki gruba ayırarak “mandal bulma ve toplama yarışması” yapacaklarını söyler. Çocukları iki farklı tren şeklinde sınıftan dışarıya çıkarır ve geri getirir. Oyunu hareketleriyle göstermek için önceden hazırlayıp sınıfın her tarafına dağıttığı mandallardan birini arar, bulur ve gruplar için hazırladığı sepetlerden birine atar. Sırayla her çocuğun bir mandal bulacağını ve sepete atacağını gruplardan erken bitirenin yarışı kazanacağını söyler. Çocuklara başla yönergesini vererek yarışmayı başlatır.

#### 4.8. Sözel (Dile Dayalı) Oyun

Amacın dilsel olarak ifade becerileri geliştirmek ve sözel rekabet olduğu genellikle somut materyaller kullanılmayan oyun tekniğidir. Bilmecelelerden yararlanılarak oynanan “kim bilecek oyunu” sözel oyuna verilecek örneklerden biridir.

Örnek:

Öğretmen “kulaktan kulağa oyunu” oynayacaklarını, bir çocuğun kulağına söylenilenleri diğerlerine duyurmadan hızlı bir şekilde ve bir defada diğerine söylemeleri gerektiğini belirtir. Çocukların gelişim seviyeleri dikkate alınarak kısa cümleler söylenir. Ayrıca bir defada söyleme gibi kurallar biraz daha esnetilebilir.

Başka bir örnekte öğretmen “tekerleme tekrar etme oyunu” oynayacaklarını, söylenilenleri bir defada hızlı ve doğru bir şekilde söylemeleri gerektiğini belirtir. Örnek olarak da kelime sayısı az söyleyiş özellikleri okulöncesi dönem çocuklarına uygun tekerlemeler olmasına dikkat edilir.

“Bu köşe yaz köşesi, şu köşe kış köşesi”

“Götür küpü, dök küpü; getir küpü, dök küpü”

#### 4.9. Müzikli Oyun (Rond)

İster sözlü olsun isterse de sadece melodi, oyunun müziğin sözleri veya ritmiyle yönlendirildiği oyun tekniğidir. Bu teknik aynı zamanda müzikle öğretim yönteminin de bir tekniğidir.

Örnek

Öğretmen çocukların kendini istedikleri şekilde ifade etmeleri için çocuklarını halka şeklinde konumlandırarak seslere göre hareket etmelerini, herkesin tek tek halkanın ortasına gelerek oynamasını ister. İlk olarak kendisi hareketlerini göstererek oynar. Daha sonra tek tek diğer çocukları yönlendirir.

*Biz eskiden kral idik Mısır’a*

*Şimdi düştük şu kötü hasıra*

*Suyumuzu kaynatalım*

*Şu .....’ı/i/yı/yi (buraya bir çocuğun ismi gelir) oynatalım*

*Sen oyna ..... (aynı isim), sen oyna*

*Sen oyna gülüm, sen oyna*

*Sen oyna canım, sen oyna*

#### **4.10. Kukla Oyunu**

Serbest veya yapılandırılmış bir şekilde istenilen kukla türüyle farklı sesler ve hareketlerin ortaya konduğu oyun tekniğidir. Bu teknik aynı zamanda drama yönteminin de bir tekniği olmakla beraber küçük kas becerileri etkin bir şekilde kullanılır.

*Örnek*

Öğretmen kuklaların kullanıldığı bir Türkçe etkinliğinden sonra çocuklara istedikleri kuklayı alarak istedikleri ses ve hareketleri yapabileceklerini söyler. Öğretmen çocukları gözlemler veya yardım taleplerini cevaplar. Arkadaşlarının karşısında bu oyunu oynamak isteyenler için sınıf toparlanabilir.

#### **4.11. Parmak Oyunu**

Belli bir sistematığe göre oluşturulmuş düz yazı veya şiire ait ifadelerin parmak veya el hareketleriyle bağlantılı bir şekilde gösterilmesi ile oluşturulan oyun tekniğidir. Bu teknikte oyuna ait hareketler ve sesler tüm çocuklarla beraber ortaya konur.

*Örnek*

Öğretmen Müzik etkinliğinde farklı çalgı aletlerini gösterip deneyimlettirdiği çocuklara müzik aletlerinin konuştuğu bir parmak oyunu oynatır.

#### ***Enstrümanların Sohbeti Oyunu***

*Müzik aletleri kendi aralarında konuşuyorlarmış (elle veya ağızla konuşma öykünmesi yapılır.)*

*Davul demiş ki “ben düğüne gi-de-ce-ğim” (eller tokmak karın davul olarak ritimli bir şekilde söylenir.)*

*Keman demiş ki “beni de götür, beni de götür”*

*(omuzun üstünde keman varmış gibi bir el sabit diğer el öne arkaya doğru götürülür.)*

*Saz demiş ki “bilmem geleyim mi, gelmeyeyim mi?”*

*(Kucakta saz varmış gibi bir el sabit tutulur, diğeri ile tıngırdatma hareketi yapılır. )*

*Zurna demiş ki “ben de, ben de, ben de, ben de”*

*(eller zurna tutuyormuş gibi yapılıp ağza götürülür.)*

*Darbuka demiş ki “hep birlikte, hep birlikte”*

*(eller darbukaya vurur gibi ser bir yere veya dizlere vurulur.)*

### **5. OYUN İLE ÖĞRENMEDE ÖĞRETMENİN ROLÜ**

Eğitimde hangi kademede olursa olsun öğreticinin görevinin hedef kitleye en uygun eğitimsel içerik ve yöntemi seçip uygulamak olduğu düşünüldüğünde temel faktörlerden biri olan yöntem konusunda dikkatli olunması gerektiği vurgulanabilir. Hedef kitlenin tüm gelişim alanlarını bütüncül bir şekilde destekleyen yöntem ve tekniklerin kullanılması eğitimde amaçlanan düzeye yükselmek için kritik bir eşittir. Özellikle erken çocukluk dönemi çocuklarına hizmet veren öğretmenlerin bu dönem çocuklarının en doğal yöntemi olan oyun konusunda kendilerini yetiştirmesi gerekir. Bunun yanında bireysel farklılıkların zirve dönemi olan erken çocukluk döneminde çocukların öğrenme stillerinin belirlenmesi varsayıldığında farklı oyun tekniklerinin bilinmesi kritik bir öneme sahiptir.

| Öğrenme Tarzları                               | İlgili Tarza Uygun Oyunlar   |
|--|--|
| Görsel Becerilerin Yoğun Olduğu Öğrenme Tarzı  | Öğrenme merkezli oyunlar, Dramatik Oyun, Kukla Oyunu, Parmak Oyunu       |
| İşitsel Becerilerin Yoğun Olduğu Öğrenme Tarzı | Hayali oyunlar, Sözel (dile dayalı) Oyun, Müzikli Oyun                   |
| Motor Becerilerin Yoğun Olduğu Öğrenme Tarzı   | Hareketli oyunlar, Taklidi oyunlar, Hareketli yarışmalar, Gerçek oyunlar |
| Sosyal Becerilerin Yoğun Olduğu Öğrenme Tarzı  | İşbirliği ve rekabete dayalı oyunlar, Fırsat oyunları, Dramatik Oyun     |

**Tablo 2. Öğrenme Tarzlarına Göre Örnek Oyunlar**

Oyun temelli öğrenme yöntemi, öğretmenlerin mesleki doyumunu arttırıcı ve işini kolaylaştırıcı bir etkiye sahiptir. Öğretmen Sevinç'in (2004) de dediği gibi çocuğun oyunlarında sosyal ve bilişsel bir sıra olduğunu dikkate alırsa yaşa ve oyunun özelliğine göre ilerlemeyi görerek öğretme ve çocuğun öğrenmesinden büyük bir doyum sağlayabilir. Öğretmenler yapılandırdığı ve/veya rehberlik ettiği oyunların çocukların tüm gelişim alanlarına sağladığı katkıyı tahlil edebilmelidir. Sadece ele aldığı kazanımlar ve göstergeler değil tüm gelişim alanlarında bir ilerleme sağlanacağını kabul ederek yapılandırma ve rehberlik sürecini tamamlamalıdır. Bu durum örnek bir oyun ile somutlaştırılabilir.

#### *Sandalye Kapmaca Oyunu*

Öğretmen çocukların dikkatini çekecek şekilde bir geçiş etkinliği yaparak hilal şeklinde dizilmelerini sağlar. Daha sonra önceden hazırladığı sandalyelerden birini eline alarak “Sizinle bir oyun oynayacağız ve oyunumuzda sandalye de olacak, acaba nasıl bir oyun olacak?” şeklinde sorarak çocuklardan tahminlerini alır. Cevaplardan sonra oyunun ismini söyler ve sandalyeleri yerleştirmek için çocuklardan yardım alarak sınıfın durumuna göre oyun için hazırlar. Öncelikle kendisinin oynayacağını bu nedenle dikkatle izlemelerini söyler. Bir ses kaynağından çocuklara uygun bir müzik açarak sandalyelerin etrafında istediği gibi dans etmeye başlar. Sesin kapatılmasını sağlayarak boş olan sandalyelerden birine oturur. Daha sonra her müzik açılıp kapatıldığında bir sandalyenin eksileceğini ve oturamayan bir kişinin kenarda bekleyeceğini ve oyunun bu şekilde tek kişi kalana kadar devam edeceğini söyler. Ayrıca müzik açıldığında eşlik etmelerini, sandalyelere oturma esnasında ise arkadaşlarına zarar vermemeye dikkat etmelerini, kalkarken elbise ve sandalyelerinin şekli bozulduysa düzeltmeleri gerektiğini belirtir. Oyun tek kişi kalana kadar devam eder.

#### *Oyunun Tahlili*

Bilişsel Gelişim açısından çocuklarda arkadaşlarına ve müziğe dikkat etme, müziğin açıldığını kapandığını algılama, vücut bölümleri arasında koordinasyon becerileri sayılabilir.

Motor Gelişim açısından müzik esnasında farklı dans ve hareket figürleri çizme, sandalye konumuna hareket etme ve uygun bir şekilde oturma, kalkma becerileri sayılabilir.

Sosyal Duygusal Gelişim açısından arkadaşlarına zarar vermemek için ayağına basmama, itiş-kakış durumlarına dikkat etme, elenen arkadaşını teselli etme gibi beceriler sayılabilir.

Dil Gelişimi açısından ses kaynağından açılan müziğe eşlik etme, sosyal etkileşimlerde birbirine ve öğretmene hitap etme ve kendini ifade etme becerileri sayılabilir.

Öz bakım becerileri açısından oyun esnasında bozulan elbiselerini ve sandalyeleri düzeltme becerileri sayılabilir.

Milli Eğitim Bakanlığı'nın 2013 Okulöncesi Eğitim Programında yarım veya tam günlük eğitim akışı içerisinde okula geliştikten sonra ve eve gidiştikten önce olmak üzere iki oyun zamanı tasarlanmıştır. Bu

zamanlar çocukların bireysel veya grup halinde serbest oyun oynayabilecekleri zamanlar olduğu için öğretmenlerin yapılandırmasına gerek olmayan zamanlardır. Fakat zaman zaman oyun kurma ve devam ettirme konusunda bazı çocukların desteklenmeye ve yönlendirilmeye ihtiyacı olabileceği gözden kaçırılmamalıdır.

Programda temel faaliyetler olarak yer verilen 10 farklı etkinlik çeşidinden biri de oyun etkinliğidir. Bu etkinlik kapsamında yapılandırılmış bir oyun tasarlaması gereken öğretmen çocuklarının gelişim seviyesi, ele alacağı kazanım ve gösterge/ler ve materyal imkanlarına göre farklı teknik ve oyun türlerini dengeli bir şekilde kullanarak günlük planlarına yansıtmalıdır.

Okulöncesi eğitimin ilkeleri ve felsefesi dikkate alındığında oyun yönteminin kullanımını sadece oyun zamanı ve oyun etkinlikleri ile sınırlamak yerine etkinlik geçişlerinde ve her fırsatta “fırsat oyunu” şeklinde yaygınlaştırmak daha uygun olacaktır. Öğretmenler her oyun için ele alacağı kazanım göstergelerin yanında farklı oyun teknik ve türlerini dengeli kullanmaya da dikkat etmelidir. Örnek bir tablo aşağıda verilmiştir.

| Zaman/Günler          | Pazartesi               | Salı         | Çarşamba             | Perşembe           | Cuma           |
|-----------------------|-------------------------|--------------|----------------------|--------------------|----------------|
| Oyun Zamanı           | Öğrenme Merkezinde      | Açık Havada  | Geniş Kapalı Alanlar | Öğrenme Merkezinde | Açık Havada    |
| Etkinlik Zamanı       | İşbirliğine Dayalı Oyun | Gerçek Oyun  | Yarışma              | Hayali Oyun        | Taklidi Oyun   |
| Etkinlik Geçişlerinde | Parmak Oyunu            | Saymaca      | Hareketli Oyun       | Parmak Oyunu       | Hareketli Oyun |
| Duruma Göre           | Fırsat Oyunu            | Fırsat Oyunu | Fırsat Oyunu         | Fırsat Oyunu       | Fırsat Oyunu   |

**Tablo 3. Oyun Çeşitlerinin Dengeli Kullanılması ile İlgili bir Örnek**

Oyun ile öğrenme yöntemine temel bakış açısı öğretmenin etkinliklerdeki rolü hakkında ipuçları verici niteliktedir. Özellikle yapılandırma konusunda öğretmen merkezli tutum içerisinde bulunan öğretmenlerin oyunun doğasına aykırı hareket ettikleri söylenilebilir. Çocuk merkezli bir öğretmenin ise tutumlarında dikkatli olmayarak sınıf yönetimi stratejilerini etkin kullanmaması formal eğitimin en fazla esnekliğe sahip kademesi olan erken çocukluk eğitiminde başarısızlığı getirebilir. Bu riskleri göz önünde tutarak diğer etkinliklerde olduğu gibi oyun ile öğrenme yönteminde de öğretmenin çocuk merkezli bir tutum içerisinde olması daha sağlıklı olarak görülmektedir.

## **6. OYUN TEMELLİ ÖĞRENMENİN AVANTAJLI YÖNLERİ VE SINIRLILIKLARI**

Hayat boyu öğrenme kavramıyla öğrenmeyi öğrenmenin ön planda tutulduğu modern yaklaşımlar göz önüne alındığında erken çocukluk eğitim sürecinin hayatın tüm dönemlerinde örnek alınabileceği tartışılabilir hale gelmiştir. Bu yönüyle oyun temelli öğrenme çok avantajlı ve üstün yönlerle sahiptir. Diğer taraftan ister serbest olsun isterse de yapılandırılmış erken çocukluk yıllarında bireyler oyunda öğretmen veya yetişkin rehberliğine ihtiyaç duyabilirler. Bu noktada oyun temelli öğrenme yöntemini uygulayanlardan kaynaklı bazı sınırlılıklar da oluşabilir.

Genel olarak oyun temelli öğrenmenin üstün yanları şöyle özetlenebilir.

Çoğunlukla aktif olan çocukların merakları desteklenir, çocuk süreçte sorumluluk alır.

Çocukların kendilerine, çevrelerine ve hayata karşı farkındalıkları ve duyarlılıkları gelişir.

Çocukların özgürce deneme ve yanılma hakkına sahip olması etkili öğrenmeler sağlar.

Oyun temelli öğrenmenin eğlendirici yönü öğrenmeye istekliliği artırır.

Çocuklar hayatın tüm yönleri ile ilgili yaşam becerilerinin temelini atarlar.

Oyun temelli öğrenme ortamlarının çeşitliliği bilişsel süreçlerin kalitesini geliştirir.

Farklı oyun teknik ve türleri farklı düşünme becerilerinin gelişimini destekler.

Hayatı boyunca kullanacağı bilgileri arama, elde etme, kullanma, üretmeyi destekler.

Sayılan güçlü yönlerin yanında oyun temelli öğrenme yönteminin herhangi bir sınırlılığının olduğu söylenemez. Fakat yöntemin uygulayıcıları olan öğretmen ve yetişkinlerin oyunun doğasına aykırı hareket etmeleri sonucu bazı sınırlılıklarla karşılaşılabilir. Bu sınırlılıklar rehber kişinin aşırı kontrolü ve oyunun abartılı yapılandırılması olarak somutlaştırılabilir. Bunların haricinde oyun temelli öğrenme yönteminden kaynaklanmayıp çocuk veya çevre özelliklerinden kaynaklı sınırlılıklar oluşabilir. Çocuğun fiziksel ve/veya ruhsal sağlık durumunun olumsuz olması ve rehber kişi, arkadaş, malzeme, fiziki imkan ile uyarıcı yokluğu/eksikliği gibi bazı sınırlılıklar örnek olarak verilebilir.

## **7. OYUN ETKİNLİĞİ ÖĞRENME SÜRECİ ÖRNEKLERİ**

### **“Temizlik Oyunu”**

Öğretmen sanat etkinliği bitiminde kirlenen masaları temizlemek için “temizlik oyunu” oynayacaklarını söyler. Çocukların sağlık durumu dikkate alınarak ıslak mendil veya bez ile masaları silmeleri için yarışma tekniğini kullanarak oynayacak çocuk sayısını masalara eşit bir şekilde böler. Nasıl yapılması gerektiğini gösterdikten sonra “başla” komutu ile çocukları gözlemler. Bu oyunda sıralamadansa önce bitiren sonra bitiren ifadeleri ile çocukları tebrik eder, “elinize sağlık” der. Bu oyun geçiş etkinliği olarak da oynatılabilir.

### **“..... Hikayesi Oyunu”**

Öğretmen daha önce sınıftan herhangi bir nesne belirler. Nesnenin çocuklar tarafından bilinmesi ve onunla ilgili cümleler kurması önemli bir noktadır. Öğretmen çocukların ister oturarak isterse de ayakta hilal şeklini almalarını sağlar. Daha sonra belirlediği nesneyi (örneğin misket) eline alarak şimdi “misket hikayesi oyunu” oynayacaklarını söyler. Kendisinin hikayeyi başlatacağını tüm çocukların da devam ettireceklerini söyleyerek şimdi “beni dinleyin” der. Öncelikle hikaye girizgahı yaparak bir kahraman veya ana karakter ile olaylar zincirini başlatır. Örneğin “Bir varmış bir yokmuş.... Günün birinde misketler kendi aralarında konuşuyorlarmış. Camgöz misket: ‘Oooof artık yeter, birbirimize vurmayalım’ demiş.”. Sonrasında çocuklara dönerek şimdi herkes birer cümle ile hikayeyi devam ettirecek diyerek sırayla çocukların kendisinin olduğu yere gelip arkadaşlarına dönerek hikayenin devamı olan cümlesini söylemesini ister. Tüm çocuklar hikayeyi devam ettirdiğinde öğretmen uygun bir şekilde sonlandırır.

### **“Kuyruk Koparma Oyunu”**

Öğretmen tüm çocuklara A5 boyutunda müsvedde kağıt vererek kendisinin yaptığı gibi elleriyle z şeklinde yırtmalarını ister. Daha sonra sınıf ortamını olabildiğince genişleterek uzun bir şerit şeklini alan kuyruklarını bir ellerine alarak ellerini arkalarında tutmalarını söyler. Diğer elleriyle arkadaşlarının kuyruklarını koparmaya çalışacaklarını belirterek bunu hareketlerle gösterir. Daha sonra oyunu başlatır. Oyun bitiminde herkesin kuyruğu ölçülür. Herkes yerdeki çöplerden alarak çöp kutusuna atar.



## ÖZET

Oyun yoluyla öğrenmenin ele alındığı bu bölümde temel olarak beş noktaya değinilmiştir. Bunlar oyunun önemi ve sınıflandırılması, oyun yönteminde kullanılan malzemeler ve sözel unsurlar, farklı oyun teknikleri, öğretmenlerin yöntemin uygulamasında dikkat edeceği hususlar ile yöntemin avantajlı yönleri ve sınırlılıklarıdır.

İlk kısımda oyunun bireylerin tüm hayatında etkin bir yöntem olduğu; bebeğinden yaşlısına ihtiyaç hissedildiği ve öğrenmenin temelini teşkil ettiği vurgulanmıştır. Farklı özelliklere göre sınıflandırılabilen oyunların tipik özelliklerine göre adlandırıldığı belirtilmiştir.

İkinci kısımda serbest veya yapılandırılmış olsun tüm oyunlarda kullanılabilecek başta doğal malzemeler ve yapay malzemeler ile medya ortamlarının tehdidine değinilmiştir. Ayrıca çocuk edebiyatı ürünlerinden şiir, tekerleme ve parmak oyunu gibi sözel unsurların kullanılabileceği örneklerle açıklanmıştır.

Üçüncü kısımda oyun temelli öğrenmenin farklı biçimlerini içeren yaşam oyunu, yarışma, hayali oyun, dramatik oyun, kukla oyunu gibi farklı oyun tekniklerine değinilerek örnekler verilmiştir.

Dördüncü kısımda başta okulöncesi öğretmenleri olmak üzere eğitimcilerin oyunlardaki rolü ile ilgili dikkat etmesi gereken noktalara değinilmiştir. Öğretmen merkezli ve çocuk merkezli oyun uygulamalarının süreç-sonuç ilişkileri ile öğrenme stillerine göre oyunlara yer verilmiştir.

Beşinci kısımda ise oyun yönteminin diğer yöntemlere göre avantajları ve uygulamalarda karşılaşılan sorunlardan dolayı oluşabilecek sınırlılıklar belirtilmiştir.

## KAYNAKÇA

- Aral, N., Gürsoy, F., Köksal, A. (2001). *Okul öncesi eğitiminde oyun*. İstanbul: Ya-Pa Yayınları.
- Bardak, M., Topaç N., Kirişçi, M., Mertoğlu, E., Akyüz, M. H. (2018) “Okulöncesi Dönem Çocuğu Olan Anne Ve Babaların Kaliteli Vakıit Algıları” 4. Uluslararası Eğitim Bilimleri Sempozyumu Özet Kitabı, 3-5 Mayıs, Alanya.
- Driscoll, A., & Nagel, N. C. (2008). *Early childhood education: Birth-8: The world of children, families, and educators* (4th. Ed.). Boston, MA: Pearson Education.
- Durualp, E., Aral, N. (2015). Oyunun Gelişimi ve Türleri. A. B. Aksoy içinde *Okul öncesi Eğitimde Oyun* (s. 231-254). Ankara: Hedef CS Yayınları.
- Hurwitz S. C. (2002) For Parents Particularly: To Be Successful—Let Them Play!, *Childhood Education*, 79:2, 101-102
- Johnson, J. E., Christie, J. E., & Yawkey, T. D. (1999). *Play and early childhood development*. (2nd Ed.) New York: Addison Wesley Longman.
- MEB . (2013). *Okul öncesi eğitim programı*. Ankara: Milli Eğitim Basımevi.
- Nicolopoulou, A. (1993). Play, Cognitive Development, and the Social World: Piaget, Vygotsky, and Beyond. (M. T. Bağlı Çev.) *Human Development*, 36(1), 1-23.
- Oktay, A. (2013). Oyuna kuramsal yaklaşım. U. Tüfekçioğlu içinde, *Çocukta oyun gelişimi* (2. b.) (s. 37-54). Eskişehir: Anadolu Üniversitesi Yayınları.
- Sevinç M. (2004). Erken çocukluk gelişimi ve eğitiminde oyun. İstanbul: Morpa Kültür Yayınları.
- Tuğrul, B. (2014). Oyun temelli öğrenme. R. Zembat (Eds) içinde, *Okulöncesinde özel öğretim yöntemleri* (s. 187-220). Ankara: Anı Yayıncılık.
- Yavuzer, H. (1984). *Çocuk psikolojisi*. İstanbul: Altın Kitaplar Yayınevi.

### Atıf için/Please cite as:

Bardak, M. (2018). Oyun Temelli Öğrenme. A. Gürol (Eds.) içinde, Erken Çocukluk Döneminde Öğrenme Yaklaşımları (s. 207-230). İstanbul: Efe Akademi Yayınları.