

**T.C.
SAKARYA ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ**

**BİLGİSAYAR DESTEKLİ OKUL ÖNCESİ
EĞİTİMDE MİLLİ ÖĞELERİN KULLANIMI
VE BİR ETKİLEŞİMLİ EĞİTİM TASARIMI**

YÜKSEK LİSANS TEZİ

Alper TEKCAN

Enstitü Anabilim Dalı:Folklor ve Müzikoloji

Tez Danışmanı: Yrd. Doç. Dr. Fatma Adile BAŞER

EYLÜL 2009

T.C.
SAKARYA ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ

BİLGİSAYAR DESTEKLİ OKUL ÖNCESİ
EĞİTİMDE MİLLİ ÖĞELERİN KULLANIMI
VE BİR ETKİLEŞİMLİ EĞİTİM TASARIMI

YÜKSEK LİSANS TEZİ

Alper TEKCAN

Enstitü Anabilim Dalı :Folklor ve Müzikoloji

Bu tez 4/9/2009 tarihinde aşağıdaki jüri tarafından Oybirliği ile kabul edilmiştir.

Yrd. Doç. Dr. Fatma Adile BAŞER Yrd. Doç. Dr. Erol EROĞLU Yrd. Doç. Dr. Mükerrerem Bedizel ZÜLFİKAR AYDIN

Jüri Başkanı

- ☐ Kabul
- ☐ Red
- ☐ Düzeltme

Jüri Üyesi

- ☐ Kabul
- ☐ Red
- ☐ Düzeltme

Jüri Üyesi

- ☐ Kabul
- ☐ Red
- ☐ Düzeltme

BEYAN

Bu tezin yazılmasında bilimsel ahlak kurallarına uyulduğunu, başkalarının eserlerinden yararlanılması durumunda bilimsel normlara uygun olarak atıfta bulunulduğunu, kullanılan verilerde herhangi bir tahrifat yapılmadığını, tezin herhangi bir kısmının bu üniversite veya başka bir üniversitedeki başka bir tez çalışması olarak sunulmadığını beyan ederim.

Alper TEKCAN
04.09.2009

ÖNSÖZ

Günümüz teknolojisi hayatımızın her noktasında yer almaktadır. Eğitimde bu teknoloji en fazla yararlanan kaynak haline gelmiştir. Ülkemizde de eğitime başlangıç yaşının 4 -6 yaşları arasında başladığını ve okul öncesi eğitim kurumlarında hayatı öğrenmeye dair ilk adımlarını attıklarını biliyoruz.

Okul öncesi dönemdeki çocuklar bilindiği üzere oyun döneminde yer alan kişilerdir. Öğrenmeye karşı istekleri ve öğretilecek kavramlar oyundan geçer. Çağımızın getirmiş olduğu teknoloji ve anakent yaşantısı çocukların bu oyun ihtiyacını teknolojik ürünlerle karşılamasına neden olmuştur. Genelde bu teknolojik ürünlerin çoğunluğunu internet, web uygulamaları ve bilgisayar oyunları almaktadır. Bu oyunları hazırlayan animasyon şirketleri ve web tasarımı şirketler bulunmaktadır. Eğitim amaçlı ya da oyun amaçlı hazırlanan bu oyunlar ve oyunları hazırlayan bu şirketlerin çoğu yabancı ülkelerin kuruluşlarıdır. Bu kuruluşlar kendi kültürünü tanıtmak, kendi değerlerini çocuklarına öğretmek, yaşatmak ve davranış haline getirmek amacı taşıyan uygulamalardır. Ne yazık ki bu yazılımların çoğu hiçbir filtre aşamasına uğramadan kendi çocuklarımıza teknolojinin desteğiyle sunulmaktadır. Bu durum çocuklarda sürekli bir kültür erozyonuna yol açmakta, değerleri ve davranışlarında ikilim oluşturmaktadır.

Bu tezin amacı, bu yazılımların kültür üzerindeki etkileri üzerinde durarak kendi değerlerimizi barındıran bilgisayar tabanlı oyunlar yapılması ve geliştirilmesi konusunu vurgulamaktır. Bunun yanında geliştirdiğimiz bir etkileşimli eğitim tasarısı örneği ile okul öncesi dönemde bulunan çocuklarımıza oyun vasıtasıyla nasıl bir kültür aktarımı gerçekleştirebileceğimizin yollarını aramaya gayret ettik.

Öncelikle bir eğitimci olarak, modern teknolojinin enstrümanlarıyla eğitim süreçleri arasındaki ilişki ve çocuklar üzerindeki etkilerine dair deneyim ve gözlemlerimin beni böyle bir çalışmaya sevk ettiğini söylemeliyim. Bilgisayar yazılımı üzerindeki birikim ve tecrübelerimi, yukarıda ifade ettiğim meslekî yaklaşımlarımla birleştirerek böyle bir tezli proje hazırlamaya çalıştım. Bu kabil bir tez çalışmasının ülkemizde ilk defa gerçekleştiriliyor oluşu ister istemez güçlükleri de beraberinde getirdi. Projemizde yer alan oyunları hazırlama ve uygulamaya koymanın büyük bir teknolojik çaba ve zaman gerektirdiğini söylemem gerekir. Ancak teknik bir ekibe sahip olmayışımız ve teknik alt yapıdaki sınırlılıklarımızın hareket imkânımızı maalesef daraltmış oldu. Bu yüzden

tasarladığımız oyunların bir başlangıç olarak kabul edilmesini diliyoruz. Tasarladığımız oyunlar hem teknik hem de fikir bazında elbette geliştirilmeye muhtaçtırlar. Esas olan bu oyunları ortaya çıkaran ana fikrin anlaşılmasıdır. Türk eğitim teknolojisinin bu yolda hızlı adımlarla ilerleyeceğine inanıyorum.

Bu tezin, konunun tespitinden hazırlanmasına kadar her aşamada yardımlarını eksik etmeyen tez danışmanım Yrd. Doç. Dr. Fatma Adile Başer'e, web uygulamaları için Hazar Volga Ekiz'e, Grafik çizimlerinde Hülya Ekiz'e, Pedagojik kazanımları oluşturmadaki yardımları için Sınıf Öğretmeni Deniz Bilgin'e teşekkürlerimi sunmayı bir borç bilirim.

Alper TEKCAN

04 Eylül 2009

İÇİNDEKİLER

ŞEKİLLER LİSTESİ	iv
TABLolar LİSTESİ	vi
KISALTMALAR.....	vii
ÖZET.....	viii
SUMMARY	ix

GİRİŞ	1
-------------	---

BÖLÜM:1 OKUL ÖNCESİ EĞİTİMİNDE OYUN VE ETKİLEŞİMLİ

EĞİTİM	4
--------------	---

1.1.Okul Öncesi Eğitiminin Önemi ve Oyun Faktörü.....	4
---	---

1.1.1. Okul Öncesi Dönemde Pedagojik Açıdan Oyun	9
--	---

1.1.1.1. Sosyolojik Açıdan Oyun	10
---------------------------------------	----

1.1.1.2. Dil Gelişimi Bakımından Oyun	13
---	----

1.1.1.3. Beden ve Motor Gelişimi Bakımından Oyun	14
--	----

1.1.1.5. Zihin Gelişimi Bakımından Oyun.....	18
--	----

1.1.2. Kültür Aktarımında Oyunların Etkin Rolü	21
--	----

1.1.3. Modern Hayatın ve Teknolojik Gelişmelerin Çocuk Oyunlarına Olumlu Olumsuz Etkileri	22
--	----

1.1.3.1. Oyun Materyali Olarak Bilgisayar	24
---	----

1.2. Okul Öncesi Eğitim Teknolojisinde Bilgisayardan Yararlanma ve Etkileşimli Eğitim	26
--	----

1.2.1. Okul Öncesi Eğitim Teknolojisi ve Bilgisayar	26
---	----

1.2.2. Eğitim Materyali Olarak Etkileşimli Eğitime Bakış	29
--	----

1.2.2.1. Okul Öncesi Eğitiminde Etkileşimli Eğitimin Planlanması.....	31
---	----

1.2.2.2. Etkileşimli eğitimde animasyon ile Çocuk Oyun İhtiyacının Birleştirilmesi.....	34
--	----

1.2.3. Etkileşimli Eğitimin Milli Kültür Aktarımında Kullanmanın Gerekliliği.....	35
---	----

1.2. 4. Etkileşimli Eğitimin İnternet Ortamında Yaygın Kullanıma Açılması	36
---	----

BÖLÜM 2: MİLLİ ÖGELERİ İÇEREN BİR EKİLEŞİMLİ EĞİTİM TASARISI

ÖRNEĞİ OLARAK "MİNİK ADIMLAR"	40
-------------------------------------	----

2.1. Tasarının Amaçları	40
2.2. Tasarıda kullanılan Milli ve Folklorik Öğeler.....	41
2.2.1. Duyum Özellikleri	41
2.2.1.1 Müzik Ve Efekt seçiminde Gösterilen Dikkatler	41
2.2.2. Görsel Özellikler.....	50
2.2.2.1. Genel Görsel Tablolardaki Dikkatler	50
2.2.2.2. Tipler	52
2.2.2.3. Kültürel ve Tarihî Çağrışımlarıyla Kullanılan Diğer Simgeler.....	58
2.3. Tasarıda Kullanılan Dil ve Edebi Yaklaşımlar.....	63
2.3.1. Sözcük Dağarı İfade ve Tonlama.....	63
2.3.2. Masal.....	63
2.3.3. Deyimler	71
2.3.4.Tekerlemeler	71

BÖLÜM 3: “ MİNİK ADIMLAR” ANİMASYONLARININ KÜLTÜREL

PEDAGOJİ BAĞLAMINDA TANITIMI

3.1. Elbise Oyunu	73
3.1.1. Çocukların Bilişsel olarak Yöresel Özellikleri Öğrenme ve Karar Verebilme Yetenekleri.....	73
3.1.2. Nasrettin Hoca ile Silifke Yöresi Yöresel kıyafetlerini ve Folklorunu Tanıma	74
3.1.3. Nasrettin hoca ile Urfa Yöresinin Yöresel Kıyafetlerini ve Folklorunu Tanıma	75
3.1.4. Nasrettin Hoca ile Karadeniz Yöresinin Yöresel Kıyafetlerini ve Folklorunu Tanıma	76
3.2. Sayılar Animasyonu	77
3.2.1. Kültürel Değerlerin ve Özelliklerin Çocuklara Sayı ve Oyun Yoluyla öğretilmesi	77
3.2.2. Keloğlan ile Beşik Sallayarak Sayıları Öğrenme	77
3.2.3. Çocukların Psikomotor Becerilerinin Gelişimi	78
3.2.4. Türk Kültürüne Ait Söz Kalıplarını ve Ninnileri Öğrenme.....	79
3.3. Şekiller Animasyonu	79

3.3.1. Çocuklarda Görsel ve Bilişsel Zekânın Şekillerle Geliştirilmesi	79
3.3.2. Nasreddin Hoca ile Şekillerini Tanıma.....	79
3.3.3. Tekerleme ile Şekillerin Özelliklerini Öğrenme.....	83
3.3.4. Türk Kültürüne Ait Şekilleri Öğrenme ve Kullanma Becerisi Gelişimi	84
3.4. Kayıkçı Keloğlan Hikâyesi.....	84
3.4.2. Kayıkçı Keloğlan Masalı ile Türk Kültürüne Özgü Kavramları Öğrenme ...	85
3.4.3. Dinleyebilme ve Dinlediğini Anlama Becerisi Kazanma	86
3.5. Meslekler Animasyonu.....	92
3.5.1. Çocuklarda Mesleklerin ve Görevlerinin Tanıtılması	92
3.5.2. Polis, Asker ve Postacı Mesleklerini Öğrenme	93
3.5.3. Mesleklerin Üniormalarını Ayırt Edebilme Becerisi Kazanma	97
3.5.4. Oyunda Geçen Mesleki Manilerle Müziksel Zekanın Gelişimi	97
3.6. Hayvanlar Animasyonu Yerleştirme	98
3.6.1. Okul Öncesi Dönemde hayvanların Önemi	98
3.6.2. Yerleştirme Oyunun Tanıtılması	98
3.6.3. Hayvan seslerini ayırt edebilme becerisi kazanma	101
3.7. Milli Ve Dini Bayramlar Animasyonu	101
3.7.1. 23 Nisan Ulusal Egemenlik ve Çocuk Bayramı Animasyonu.....	101
3.7.2. Nevruz Bayramı.....	103
3.7.3. Şeker Bayramı (Ramazan Bayramı)	105
3.8. Hafıza Oyunu.....	107
3.8.1. Hafıza Oyununun Amacı	107
3.8.2. Hafıza Oyunun tanıtılması.....	107
3.8.3. Hafıza Oyununun Okul Öncesi Çocuklara Katkıları	109
3.9. Eşleştirme Oyunu	109
3.9.1. Şekilleri Kavrama	109
3.9.2. Kültür değeri barından öğeleri şekillerle öğrenm	109
SONUÇ	111
KAYNAKÇA.....	114
ÖZGEÇMİŞ	120

ŞEKİLLER LİSTESİ

Şekil 1:	İnternet Sitesi Arka Görüntüsü BBC.....	38
Şekil 2:	İnternet Sitesi Arka Görüntüsü FICHER.....	39
Şekil 3:	Nasrettin Hoca Temsili Görseli.....	53
Şekil 4:	Elbise Oyunu Ana Ekran Görüntüsü	73
Şekil 5:	Silifke Yöresi Animasyon Görüntüsü.....	74
Şekil 6:	Urfa Yöresi Animasyon Görüntüsü.....	75
Şekil 7:	Akçaabat Yöresi Animasyon Görüntüsü.....	76
Şekil 8:	Sayılar Animasyonu Görüntüsü.....	78
Şekil 9:	Şekiller Animasyonu Ana Sayfa Görüntüsü.....	80
Şekil 10:	Sayılar Animasyonu Üçgen Oyunu Görüntüsü.....	81
Şekil 11:	Sayılar Animasyonu Daire Oyunu Görüntüsü	82
Şekil 12:	Sayılar Animasyonu Kare Oyunu Görüntüsü	83
Şekil 13:	Keloğlan hikayesi Animasyon Görüntüsü.....	92
Şekil 14:	Meslekler Animasyonu Görüntüsü	93
Şekil 15:	Trafik Polisi Oyunu Görüntüsü	95
Şekil 16:	Asker Oyunu Animasyon Görüntüsü	96
Şekil 17:	Postacı Oyunu Animasyonu Görüntüsü.....	96
Şekil 18:	Yerleştirme Oyunu Ana Görüntüsü	98
Şekil 19:	Yerleştirme Oyunu At Görseli	99
Şekil 20:	Yerleştirme Oyunu Balık Görüntüsü.....	99
Şekil 21:	Yerleştirme Oyunu Deve Görüntüsü.....	100
Şekil 22:	Yerleştirme Oyunu Kuş Görüntüsü.....	100
Şekil 23:	23 Nisan Ulusal Egemenlik ve Çocuk Bayramı Görüntüsü.....	102
Şekil 24:	23 Nisan Oyun Görüntüsü.....	102
Şekil 25:	23 Nisan Oyun Sonu Görüntüsü	103
Şekil 26:	Nevruz Bayramı Ana Oyun Görüntüsü	104
Şekil 27:	Nevruz Bayramı Oyun Görüntüsü	104
Şekil 28:	Nevruz Oyunu Son Görüntüsü.....	105
Şekil 29:	Şeker Bayramı (Ramazan bayramı)Oyunu Ana Görüntüsü	106
Şekil 30:	Şeker Bayramı (Ramazan Bayramı) Oyun Görüntüsü	106
Şekil 31:	Şeker Bayramı (Ramazan Bayramı) Oyun Son Görüntüsü.....	107

Şekil 32:	Hafıza Oyunu Ana Görüntüsü	108
Şekil 33:	Hafıza Oyunu Son Görüntüsü	108
Şekil 34:	Eşleştirme Oyunu Görüntüsü	110
Şekil 35:	Eşleştirme Oyunu Son Görüntüsü	110

TABLÖLAR LİSTESİ

Tablo 1: Postacıyım Şarkısı Notası.....	42
Tablo 2: Mahur Makamı Dizisi	43
Tablo 3: Asker Şarkısının Notası	44
Tablo 4: Nihavent Makamı Dizisi	45
Tablo 5: Polis şarkısının notası.....	46
Tablo 6: Nikriz Makamının Nikriz Beşlisi ve Rast Dörtlüsü ile olan Dizisi.....	47
Tablo 7: Nikriz Makamının Nikriz Beşlisi ve Buselik Dörtlüsü ile olan Dizisi.....	48

KISALTMALAR

T.H.M.	: Türk Halk Müziği
T.R.T.	: Türkiye Radyo Televizyonu
T.S.M.	: Türk Sanat Müziği
Yrd	: Yardımcı

Tezin Başlığı: “Bilgisayar Destekli Okul Öncesi Eğitiminde Milli Öğelerin Kullanımı Ve Bir Etkileşimli Eğitim Tasarısı”

Tezin Yazarı: Alper TEKCAN

Danışman: Yrd. Doç. Dr. Fatma Adile BAŞER

Kabul Tarihi: 04 Eylül 2009

Sayfa Sayısı: VII (ön kısım) + 120 (tez)

Anabilimdalı: Folklor ve Müzikoloji

Büyük şair ve düşünür Yahya Kemal millî pedagojiden bahsetmekte ve milli pedagojimizin biçimlendirilmesi gereğini vurgulamaktadır. Çocuğun zihin ve beden gelişimi, yaşadığı çevre, toplum ve o toplumun değer yargıları bağlamında bir bütünlük göstermektedir. Çocuğun bir yandan birey olarak kendisini fark etmesi, diğer taraftan toplumunun bir parçası olduğunu bilerek sağlıklı sosyal gelişim göstermesi onun en temel ihtiyaçlarından olan güven hissini kazanması bakımından çok çok önemlidir. Çocuk sevildiğini bilmeli, toplum içinde kendisini değerli hissetmelidir. Kazandığı bu güven hissiyle kendisine atfedilenleri karşısına yansıtabilmelidir. Bunun gerçekleşebilmesi öncelikle kendi toplumunun değer yargılarını öğrenmekten geçer.

Tezimiz öğrenmenin en hızlı gerçekleştiği bir dönem olan 3-6 yaş arası okul öncesi çağındaki çocukların sosyal, zihinsel ve fiziksel gelişimleri için belirlenmiş pedagojik yaklaşımlarla Türk millî ve folklor unsurlarını buluşturmayı hedeflemektedir. Bu hedefe yönelik olarak tezimizdeki en önemli argümanın "oyun" kavramı üzerine oturduğunu belirtmemiz gerekir. Bu açıdan çalışmamızın ilk bölümünde oyunun 3-6 yaş çocuklarında sosyolojik, duygusal, dil, beden, motor ve zihin gelişimi bakımından etkisi incelenmiş, oyunun kültür aktarımındaki etkin rolü vurgulanmıştır. Modern hayatın ve teknolojik gelişmelerin çocuk oyunlarına olumlu ve olumsuz etkileri de değerlendirmeye alınmıştır. Araştırmamızda, çağın etkili elemanı olarak yaygın kullanımda olan bilgisayarın, okul öncesi eğitim teknolojisinde de ivedilikle kullanılması gerektiği üzerinde durulmuş, eğitim materyali olarak etkileşimli eğitime bakış ve planlanması araştırılmış, örnekleme yapılabilecek bir etkileşimli eğitim tasarısı oluşturulmuştur. Tezimizin ikinci ve üçüncü bölümleri bu tasarı örneği üzerinden pedagoji ve milli öğelerin buluşturulmasına ilişkindir.

İkinci bölüm, "Minik Adımlar" adını verdiğimiz tasarımızda dikkate aldığımız duyum özellikleri, görsel dikkatler, dil ve edebî yaklaşımlar, tipler, kültürel ve tarihî çağrışımları olan simgeler gibi başlıklarla tanıtılmıştır. Türk kültürünün en önemli simaları Nasrettin Hoca ve Keloğlan'ı tasarımızın temel karakteri olduğunu da belirtelim.

Diğer taraftan etkileşimli eğitimde animasyon ile çocuk oyun ihtiyacının birleştirilmesi çağın getirdikleri arasında vazgeçilmez bir yer tutuyor. Ancak bu gelişmeleri milli kültür aktarımını kesintiye uğratmaksızın sürdürmenin yollarının da araştırılması gerekiyor. Tezimiz bu yolda atılmış bir adımdır.

Anahtar kelimeler: Okul Öncesi Eğitim, Milli Öğeler, Oyun, Animasyon, Bilgisayar Teknolojisi

Title of the Thesis: The Using Of National Items With Computer Assited Education In Preschool Peridod An Interacitive Education Project

Author: Alper TEKCAN

Supervisor: Assist. Prof. Dr. Fatma Adile BAŞER

Date: 04 September 2009

Nu. of pages: VII (pre text) + 120 (main body)

Department: Folklor and Musicology

Great poet and philosopher Yahya Kemal national pedagogy talking about and the national pedagogy we must be formatted emphasizes. The child's mind and body development, living environment, society and the society's value judgments in the context of integrity shows. The child's one hand, as individuals, own the notice, on the other hand, the community part of Knowing that healthy social development of the show confidence in its most basic needs in terms of feeling very, very important to win.. Children should know is loved, should feel valued within the community itself. He attributed this sense of confidence gained against it may be reflected in. If that happens, learn the values of their societies to be able to pass first.

Our thesis that a period of learning has occurred most rapidly between the ages of 3-6 pre-school age children in the social, mental and physical development designated for pedagogical approaches aims to meet the Turkish national and folk elements . This thesis targeted as the most important argument in our "game" is sitting on the concept we need to specify. In the first part of our work in this aspect of the game in 3-6 years children sociological, emotional, language, physical, motor and mental development were examined in terms of impact, the game's active role in cultural transmission are emphasized. Modern And technological developments of modern life to children's play positive and negative effects were evaluated.. Research in our era as effective elements in common usage of the computer, pre-school education in technology should be used immediately were deemed, training materials as interactive training approach to planning and has been investigated, sampling can be done an interactive education project was developed. Our second and third sections of this thesis project through examples of pedagogy and national elements are to be met.

Second section, "Tiny Steps" in our name, we take into account the sense of design features, visual attention, language and literary approaches, types, cultural and historical connotations, such as the icon in the title were introduced. Nasreddin Hodja and the most important figures of Turkish culture Keloğlan character is the basis of our draft Let's also specify.

On the other hand the need for interactive training animations combined with children's play an indispensable place among the era has brought. Development of national culture, but this transfer is interrupted ways to maintain also is required. Our thesis is a step in this direction.

Keywords: Preschool Education, National Items, Game, Animation, Computer Technology

GİRİŞ

Bilim ve teknolojiadaki gelişmeler, bir taraftan yeni eğitim gereksinimleri yaratırken, bir taraftan da eğitim uygulamalarına yeni olanaklar sunmaktadır. Bu yeni uygulamaların çoğu kuşkusuz bilgisayar ortamlarında hazırlanmaktadır. Bilgisayar kullanımı okul öncesi çağındaki çocukların da ilgisini çekmekte ve bilgisayarı oyun aracı olarak kullanmaktadırlar.

Oyunun çocuk üzerindeki etkisi büyüktür. Oyun; çocuğun kendini tanımasına ve kendini başkalarından ayıran özelliklerinin bilincine varmasına yardımcı olur. Sosyal kuralları ve etik değerleri oyunla kazanması daha kolay olur. Oyun; aileyi tanımlar meslekleri öğretir, sıra beklemeyi, başkalarına saygı duymayı, sorumluluk almayı, doğru yanlış gibi değer ve kuralların öğrenmesini destekler. Çocuk bu oyunlarla bir gelişim süreci içerisinde de bulunur ve bu süreci takip eden yıllardan sonra geçmişte kazandığı değerleri ve etik kuralları, devam eden yaşamı üzerine kurgulayarak gerçek bir kişi olur. 3-6 yaş arası çocukların teknolojik araçlara olan ilgisi ve oyun dönemindeki yaş aralığında olmaları sebebiyle çocukların bilgisayarı oyun amaçlı kullanımında geçmiş yılları göze alarak büyük bir artış gözlenmektedir. Çünkü artık çocuklar modern hayatın içinde bilgisayarla iç içe yaşamaktadırlar. Fakat temel sorun şudur ki bu oyunlar çocuğun gelişiminde bu kadar önemliyken, yaşantısını yorumlamada ve milli değerlerini kazanmada, aktif bir rolü sahiplenmişken oyunları kurgulayanlar, farklı ülkelerin ve farklı kültür değerlerine sahip olan kuruluşlardır. Kendi milli öğelerimizden çok uzak ve yabancılaşmaya açık, bir kültür yozlaşma içerisine sürüklemektedir.

Bu çalışmamızda oyunların, bilgisayar kullanımının ve oyunun okul öncesi çocuklar üzerindeki zihinsel, sosyal ve kültürel gelişimleri incelenip, faydalı olacak oyunların bilgisayar ortamında tekrar hazırlanıp çocuklarımıza bilgisayar destekli etkileşimli bir eğitim tasarımı hazırlanmıştır.

Araştırmanın Konusu

Araştırmamızda okul öncesi dönemde bulunan çocukların gelişim süreçleri ve bu gelişim sürecinin büyük bir bölümünü oluşturan oyun dönemi incelenmektedir. Modern hayatın ve onun ürettiği teknolojinin oyunlar üzerindeki etkileri üzerinde durulmaktadır.

Günümüzde bilgisayarın çocuklar için hem bir oyun, hem de bir eğitim aracı olarak değerlendirilmesi gerektiği vurgulanmakta ve bir örnek proje ile konular uygulamalı bir şekilde gösterilmektedir. Oyunların içine yerleştirilen milli ve folklorik öğeler, bunların çocukların kendi kültür ve değerlerini öğrenmelerindeki etkileri üzerinde durulmaktadır. Üretilmeye ve geliştirilmeye açık olan bu tasarılar, kültürel değerler açısından değerlendirilmektedir.

Araştırmanın Önemi

Bilindiği gibi eğitim sisteminde bilgisayar kullanımı gün geçtikçe yaygınlaşmaktadır. Türkiye'de okul öncesi dönemdeki çocuklar için bilgisayar ortamında hazırlanmış oyun temelli uygulamaların azlığı, var olan çalışmaların da yabancı kaynaklardan aynen ya da tercüme edilerek kullanıldığı bilinmektedir. Dolayısıyla çocuklarımız başka milletlerin kültürel ve tarihi değerlerini o milletin çocuğu imiş gibi öğrenmekte ve benimsemektedir. Mimari, giysiler, tipler, malzemeler, müzik, ses efektleri ve bütün bunlara bağlı kavramlar ortaçağ Avrupa'sı ya da modern Batıdan seçilmekte olduğundan Türk çocuklarının hafızaları kendi toplumlarına aitmiş gibi bu imajlarla dolmaktadır. Bu çalışma kültür erozyonunun en tehlikeli boyutunu haber veren çocuklar üzerindeki bu teknolojik bombardımanı haber vermekte ve ivedilikle çözüm önerisi sunmaktadır.

Araştırmanın Amacı

Bu araştırma, öncelikle okul öncesi dönemde bilgisayarın tasarlanan oyunlarla birlikte bir eğitim materyali olarak vazgeçilmez konumunu ortaya koymayı, ancak öğrenmenin en hızlı bir şekilde gerçekleştiği bu dönemde bilgisayarlı oyunların başı boş bırakılamayacak derecede dikkate alınması gerektiğini azamî derecede vurgulamayı hedef almaktadır. Gerçekleştirilen proje örneği ile Türk toplumu ve değerleriyle uyumlu çalışmalar geliştirilebileceğini, yarının büyüklerini hazırlamada bu konunun ihmal edilmemesi gerektiğini göstermeyi amaçladık.

Araştırmanın İçeriği

Çalışmamız, üç bölümden oluşmaktadır. Birinci bölümde Okul öncesi eğitimin önemi, okul öncesi dönemde teknolojin yeri, çocuk oyunları ve oyunların çocuk gelişimine etkileri açıklanmıştır. İlk bölümde yine oyunlarda bilgisayar teknolojisini birlikte

kullanımına bağılı olarak oyunların bulunduğı internet siteleri ve örnek uygulamalar gösterilmiştir. Pedagojik verilere dayalı olarak tasarlanan bu örneklerin kültürel açıdan ülkelerin kendi milli değerleriyle yapılandırıldığı da açık şekilde gözlenmektedir. Bu sebeple çalışmamızın ikinci bölümünde, okul öncesi dönem Türk çocukları için milli öğeleri barındıran bir tasarım örneğı hazırlamayı öngördük. Örnek tasarımıımızda kullandığımız milli ve folklorik öğeleri görsel ve işitsel açıdan yerleştirme biçimlerimizi ortaya koymaya çalıştık.

Çalışmanın üçüncü safhasında hazırlanan tasarımın okul öncesi dönem çocukları üzerindeki pedagojik ve kültürel kazanımları basamaklaştırılıp her oyun için ayrı açıklamalar yapılmıştır.

Konunun İşlenmesinde Karşılaşılan Zorluklar

Etkileşimli eğitim tasarısının oluşturulabilmesi için birçok uzmanlık alanına ihtiyaç duyulmaktadır. Çizimler için grafikerlere, görsel estetiğın sağlanabilmesi için sanat direktörlerine, oyun senaryoları için senaristlere, müzikler için besteciler, arşiv, stüdyo ve müzisyenler gibi çok geniş bir kadroya, internet aktarımı için web yöneticilerine, oyunları programlamak için bilgisayar programcıları ya da yazılım uzmanlarına ve tabii uzmanlaşmış pedagoğ ve psikoloğ kadrolarına gereksinim duyulmaktadır. Ayrıca tasarımlardan tam verim elde etmek üzere insan bilimlerine ait hemen her alanda danışmanlıklar da söz konusu olmaktadır. Ayrıca eğitim adına bu olayları koordine eden kurumsallaşmış yapılara ihtiyaç duyulmaktadır.

Böyle bir organizasyonu kurmak ve uygulamaları hayata geçirmenin özel mesailere ve ve maddi imkânlara bağılı bulunduğı da açıktır. Diğer taraftan gelişen teknolojiye bağılı olarak oyun sektörünün sürekli güncellenme ihtiyacını da eklemek gerekir. Dolayısıyla ortaya koyduğumuz tasarımın ancak merkez fikri ortaya çıkarmak bakımından örneklığı söz konusudur. Yoksa yukarıda sayılan uzmanlık alanlarının ne teknolojik ne de bilimsel açıdan top yekûn bir kişi tarafından üstlenilmesi mümkün değildir. Tasarımımızın bu zorluk derecesine göre değerlendirilmesi gerekmektedir.

BÖLÜM:1 OKUL ÖNCESİ EĞİTİMİNDE OYUN VE ETKİLEŞİMLİ EĞİTİM

1.1.Okul Öncesi Eğitiminin Önemi ve Oyun Faktörü

Okul öncesi eğitim, ilköğretim çağına gelmemiş çocuklar için verilen eğitimidir. İlköğretime hazırlık olarak, çocukların 3-6 yas arası eğitim aldıkları yerlere anaokulu denir. Yaşamın ilk yıllarındaki bu eğitim süreci, çocukların gelişimi ve eğitimi açısından çok büyük önem taşımaktadır.

3-6 yaş arası çocuklarda okul öncesi eğitim, toplumun kültürel değerleri açısından onları yönlendiren, duygularının ve algılamalarının gelişiminde onlara yardımcı olan, yaratıcılıklarını, kendilerini ifade etme becerisini kazandıran sistemli bir eğitim sürecidir.

Eğitimin hedefi etkin birey, etkin vatandaş yetiştirmektir. Eğitim sürecinde çocuğun, kendi bireyselliği korunurken toplumla bir bütün hâlinde ve toplumun gelişmesine faydalı sorumlu vatandaş olması da gerçekleştirilmelidir. Bu ise ancak temel bilgi, beceri, alışkanlıkların kazanıldığı Okul öncesi yıllarından başlayarak çocukların öğrenme yaşantılarının kalitelerini arttırma yönünde gösterilecek dikkatli çabalarla mümkün olabilir. Bu nedenle Okul öncesi yaşlarından itibaren çocukların büyüme, gelişme ve öğrenme ortamlarını nitelikli hâle getirmek gerekmektedir (Tuğrul, 2002).

Hierdeis göre Okul öncesi eğitimin amacı ailenin yanında çocuğun toplumsallaşmasına yardımcı olmak suretiyle yaşadığı toplumla uyumlu hâle getirmek, kişiliğini geliştirmek ve ilerideki okul yaşamı için gerekli olan temel bilgi ve becerileri sağlamaktır (Arslan, 2005).

Okul öncesi eğitimin genel olarak amacı, çocuğun gelişmesini desteklemek, öğrenmeye adapte etmeyi sağlamak ve cinsiyetler arası olumlu tutumlar geliştirme becerisi kazandırmaktır. En önemlisi de, bu kazanımların kalıcı olmalarını sağlamaktır.

Okul öncesi eğitim günümüzde gittikçe yaygınlaşan ve önem kazanan bir konudur. Ülkemizin içinde bulunduğu ekonomik ve toplumsal kalkınma beraberinde yeni gereksinimleri ve değerleri de getirmekte, toplum yaşamında değişikliklere yol açmaktadır. Endüstrileşme ve kentleşmenin kaçınılmaz bir sonucu olarak küçük,

“çekirdek aile” türü yaygınlaşmaya, çalışan kadınların sayısı da her geçen gün artmaya başlamıştır. Bu durum çocukların bakımlarının sağlanması yönünde yeni önlemlerin alınmasını zorunlu kılmaktadır. Bu önlemlerden biri, bu yaş grubu çocuklarının kurumlarda bakım ve eğitimlerinin sağlanmasıdır. Anayasamızda ifadesini bulan “sosyal devlet” olma niteliğinin gereği olarak Okul öncesi eğitim kurumlarını açmak ve yaygınlaştırmak işi devlete düşmektedir. Bugün Türkiye’de (0-6) yaş grubuna giren çocuklara bakım ve eğitimlerini sağlayan kurumlar gerek resmi gerek özel olsun çeşitlilik gösterir. Okul öncesi eğitim kurumları, çocuk yuvaları, anaokulları ve anasınıfları diyebileceğimiz üç ayrı kısımdan oluşmaktadır. Bunlardan çocuk yuvaları (0-6), anaokulları (3-5), anasınıflarıysa (5-6) yaşları arasındaki çocuklara yönelik durumlardır (Gürkan, 2005).

İnsan, ürettikçe ve öğrendikçe kendine olan güveni artar. Bundan dolayı, çocuklarda bir fikir veya ürün ortaya çıkardıklarında kendilerini önemli hissederler. Onlara verilen sorumluluklar, kendilerine güven duymalarını sağlar. Bu noktada ise okul öncesi eğitim devreye girer. Çünkü bu sistemli gelişim sadece okul öncesi eğitimle planlı hale gelebilir.

Yaşamın ilk yılları çocuğun duygusal ve sosyal yönden gelişimi açısından çok önemlidir. Sistemli ve planlı bir eğitim, yarının büyüklerini, hem temel bilgi ve becerilerin kazanılmasında, hem de Hierdeis’in vurguladığı "yaşadığı toplumla uyumlu hâle gelmesinde" büyük pay sahibidir. Kazanılan bilgi ve beceriler toplumunun kültür değerleri ile barışık bir sistematikte çocuğa verilmeli, toplumun kendi değer yargılarından soyunmuş, eğitim adına sadece beceri kazandırma üzerinden yabancı ve yoz yaklaşımlarla prim yapılmamasına özen gösterilmelidir. Kişilik modelinin oluşturulduğu Okul öncesi dönemi, şüphesiz eğitimin en hassasiyet ve ayrıntı dikkati gerektiren dönemidir. Bu noktada eğitim süreci, ne çocuk ne de kurumlar açısından başboş bırakılamaz. Bu süreçte çocuklar özellikle yakın çevrelerine karşı yüksek bir duyarlılık gösterirler. Meraklı, hareketli ve her türlü uyaran yolu, her çeşit öğrenme yöntemiyle yetişkinlerin söz yerindeyse akıl erdiremeyecekleri bir öğrenme potansiyeli gösterirler. Okul öncesi dönemdeki zihin gelişiminin, en azından bebeklik çağındaki fiziki gelişim kadar hızlı olduğu genel kabul görmektedir. Hatırlanırsa ortalama üç, üç buçuk kilogram doğan bebek, daha ilk üç ayında kilosunu ikiye katlayan bir gelişme

göstermektedir ki zihni gelişimin buna misliyle paralellik taşıdığı bugün biliniyor. Nitekim yapılan araştırmalara göre, 7 yaşına kadar olan zihinsel gelişimin %50'sinin 4 yaşına, %30'unun ise 4 yaşından 8 yaşına kadar oluştuğu, 18 yaşına kadar gösterilen okul başarılarının %33'ünün 0-6 yaşına kadar aldıkları eğitime bağlı olduğu görülmüştür (Koçak,2001).

Özellikle 0-6 yaş çocuklarının hayal dünyalarının genişliği dikkat çekicidir. Hayal, sınır tanımayan, belli biçim ve şartlara tabi olmadan değişik unsurları bir araya getirebilme yeteneğidir ki, bu bir yaratıcılıktır. Hayal ve yaratıcılık kavramları sanat ve bilimi üreten potansiyellerdir. Dolayısıyla her çocuk hem bir kâşif, hem de bir sanatkârdır. Bu sıfatlar onları daima heyecanlı, aktif, bir ağlayıp, bir gülecek kadar duygulu ve duyarlı, aynı derecede değişken ve yeni kılar. Çocukların bu muhteşem çağından eğitimcilerin daha öğrenecek çok şeyleri olduğunu ortadadır. Yetişkinlere düşen, çocuk dünyası ve tabiatı içinden onlara ulaşarak iletişim kurmaktır. Nitekim günümüz pedagojik yaklaşımının temelinde bu ilke yatmaktadır.

Okul öncesi dönemde çocuklar sosyal gelişim bakımından da önemli bir adımlar atar. Çocuk ana-babası, ailesiyle paylaştığı sevgi, sevgiden doğan güven hissiyle sosyalleşir. Güvenli, yani sevildiğinden emin olan çocuk sosyal dokunun çekirdeğini oluşturan sağlıklı bir birey olarak yetişir. Yaşadığı toplumla uyumluluğu bu dönemde kuracağı sağlıklı (sevgi ve güven telkin eden) iletişim imkânları çocuğun yetişkin çağlarını da belirler. Okul öncesi eğitim kurumları, çocuğun sosyal hayata fert olarak katılma becerisi gösterdiği küçük laboratuvarlar niteliği taşıması bakımından önemlidir. Kurallar, paylaşma, ortak hareket etme, birlikte oluşturma yanında, hak ve adalet kaygıları ile sosyal hayata hazırlanabilmektedirler. Arkadaş edinme ile yükselen paylaşımlar, kendini ifade edebilme yeteneklerinin geliştirilmesi önemlidir.

Her çocuğun farklı bir genetik yapısı vardır. Fakat çocuğun bunu en üst seviyede kullanabilmesi ve geliştirebilmesi, çevresinin onu ne kadar desteklediğiyle doğru orantılıdır. Onları ne kadar iyi yönlendirip, sistemli bir eğitime dahil edersek; yaratıcılık, bilgi ve beceri, daha da önemlisi ilerde topluma faydalı ve kişilik sahibi bireyler yetiştirmiş oluruz. Yapılan bütün araştırmalar da, insan yaşamındaki bu önemli evrenin çok iyi değerlendirilmesi gerektiğini vurgulamaktadır.

Okul öncesi dönemdeki eğitimin, çocuk ve aileye çok faydaları vardır.3-6 yas itibariyle çocukların en hareketli, meraklı ve araştırmacı oldukları bir dönemde, onlara bu eğitimi sağlamakla aslında onlar için ileriki yaşlardaki en uygun potansiyeli de hazırlamış oluruz.

Okul öncesi eğitimle birlikte, çocuklar duygusal ve sosyal yönden gelişim sağlarlar. Dilsel, zihinsel, sosyal ve duygusal yönden gelişen çocuklardaki en büyük avantaj, sorunlarını kendi kendilerine çözüm bulabilmeleridir. Çocukların ileriki yaşlarda, kendi ayakları üzerinde durabilmeleri ve kişilik yönünden zayıf olmamaları açısından, sorunlarına çözüm bulmada kazandıkları yetkinlik çok önemli bir rol oynamaktadır.

Okul öncesi eğitimi alan çocuklarda, ilköğretime hazır olma durumu olduğu için, okula başladığında sınıfta kalma, ortama alışamama, arkadaşlarıyla geçinememe oranı da düşer. Çünkü en verimli döneminde bu eğitimleri alan bir çocuk, kendini, hiç eğitim almayan bir çocuğa göre, kendini geliştirmiş olur. Okul öncesi dönemde, zihinsel ve bir o kadar da sosyal olarak çoğu temel şeyi öğrenerek ve adapte olmuş bir şekilde, ilköğretime başlarlar.

Temel olarak beyin gelişimini tamamlayan bir çocuk, nasıl davranılması gerektiğini, toplum kurallarını ve topluma olan adaptasyonu öğrendiğinden, faydalı bir birey olma yolunda ilerleme kaydeder. Bu da bir bakıma toplumdaki suç oranlarını düşürür. Sistemli, kendine güvenini kazanmış, bilgili ve üreten bir birey, ahlaki yönden çok gelişmiş bir insan olma yolunda yürüyeceğinden, suç işleme ve başka tür bir ahlaki bozukluk sergilememeye çalışır. Aslında, bu kadar gelişim gösteren bir bireyin sadece kendisine ve ailesine değil, yaşadığı topluma da çok büyük yararlar sağlar. Her şeyden önce, her yönden gelişmiş bir birey yaşadığı topluma ve çevreye de aynı ölçüde faydalı olur. Toplumda vasıflı insan sayısı artar ve yükselen üretim ekonomik yönden de gelişir.

Çocuğun usgücü yaratmalarına, bedensel devinimlerine ve bunların bileşiminden oluşan tüm etkinliklere oyun denir (Seyrek ve Sun, 1991). Oyun, insan yaşamının ayrılmaz bir parçası olup büyük-küçük herkes için doğal bir gereksinimdir. Çocuk, oyun içinde gelişmekte ve oyun ile büyümektedir. Oyun, çocuğun hoşlanarak yaptığı ve mutlu olduğu bir etkinliktir ve çocuk için eğlenme ve öğrenme ortamıdır. Çocukların karmaşık olayları somutlaştırarak kavramasını sağlar. Oyun yoluyla çocuk deneyimlerini

korkmadan dener ve geliştirir. Oyun çocuk için bir yaşam biçimi olup, çocuğun yaratıcılığını destekler ve çocukların sosyal aktörler olarak değerlerini, sanatlarını, müziklerini, fiziksel kültürlerini, dillerini ve espri anlayışlarını ifade edecekleri bir alandır (Tek, 2000).

Oyun, özellikle çocukların yaşamlarının vazgeçilmez bir parçasıdır. Oyun, Boş zaman geçirme demek değildir. Çünkü çocuklar oyunla büyürler. Bedensel ve ruhsal gelişimde çok büyük bir rol oynar. Aslında oyun, doğumdan ölüme kadar devam eder. Fakat oynama şekli süreçle birlikte değişimler kazanır. Freud ve Piaget çocukları en iyi oyun oynarken analiz edebileceğimizi düşünürler ve oyunu çocuğun aklına açılan bir pencere olarak görürler.

Çocuklar, kavramları, nesneleri, toplumsal kuralları ve haklarını savunabilmeyi oyun içerisinde öğrenir ve geliştirirler. Çocuklar için 3-6 yaş arasında gördüğünü tanıyabilme ve hafızasında tutabilme gibi yetileri yapabilmeleri çok kolay değildir. Bu öğrenim süreci eğer oyun ile birleşirse farkında olmadan çocuklara çok şey öğretebiliriz. Oyun, çocuğun hiçbir kaygı duymadan araştırma, keşfetme, yeni beceriler kazanma ve değişik rollerde bulunma gibi yetileri kazandırır. En basitinden bir evcilik oyununda bile, çocuk yaşam için gerekli olan davranışları kendiliğinden öğrenir. Oyun, çocuğun kişilik kazanması ve gelişmesi için çok gerekli bir besindir. Dikkati çabuk toplamayı, karar vermeyi ve cesareti arttırır.

Oyun üzerinde inceleme yapan araştırmacılar, çocuğun duygu, düşünce ve gelişim düzeyini anlamının en iyi yolunun, onu oyun sırasında gözlemek olduğunu kabul etmektedirler. Çocuğun oynadığı oyun türleri, oyunda aldığı roller, bu rollerin yerine getirmesi sırasında sergilediği davranışların hepsi, tecrübeli bir eğitimci için onu tanıma konusunda en iyi ipuçlarıdır. Oyun yolu ile duygu ve düşüncelerini ifade fırsatı bulabilen çocuk, çok kere yine oyun sırasında bize problemini nasıl çözebileceğimiz hakkında da faydalı ipuçları verir (Oktay,2002).

Oyun hakkında bazı bilim adamları su görüşleri savunmuşlardır:

*“Vücudun ve fikrin gelişiminde oyunun rolü başta gelir. Bunu böylece bil; programını ona göre düzenle!” GUTS MUTHS.

* “Çocuk oyunla büyümelidir.” EFLATUN (Güneş, 2003).

*“Oyun, çocuęu öğretmenine bağlayan bir zincirdir.” SALZMAN.

*“İnsan kendini oyunda ortaya koyar.” ALMAN ATASÖZÜ.

*“Önce çocuęun duyu organları eğitilmelidir; bu da ancak oyunla olur.” J. J.ROUSSEAU.

*“Bütün öğretim, oyun ve eğlenceye dayanmalıdır.” FENELON.

*“Çocuk oyunları, hayatın bir çekirdeęidir. Bütün insanlar orada gelişir, büyür ve oluşur.”FENELON

*“İnsanın en güzel ve en olumlu yetenekleri orada yükselir.” FENELON.

*“Oyun, insanoęlunun ilk bilincidir.” JOHN PAUL (Sel, 2000).

Oyun, her sosyal sınıftaki çocuęun en büyük ve ortak hakkıdır. Hangi kültürde, hangi ırkta, hangi sosyal ve ekonomik seviyede olursa olsun her çocuęun tatması gereken en gerekli duyu ve düşünce yansımasıdır. Buna bağli olarak, sosyal ve ekonomik yönden farklılık gösteren çocukların, sadece oyun anlayışları ve onu yasayıřları farklılık gösterir. Bunun dışında her çocuęun oyun oynama isteęi hemen hepsinde aynıdır. Fakat kullanma ve oynama şekilleri birbirinden farklıdır. Şöyle ki, köydeki bir çocuęun oyun şekli ve kullandığı materyaller ile, şehirde ki bir çocuęun oyun şekli ve kullandığı materyaller elbette ki aynı olamaz. Köydeki çocuklar taslarla, kumlarla ya da doğal nesnelerle oyun oynamaya çalışırken, şehirde ki çocuklar gerek oyuncaklarla gerekse teknolojik olarak bu isteklerini yerine getirirler.

Genel olarak okul öncesinde dönemde eğitimin önemine bakarsak, ne kadar önemli olduğunu ve eğitimin çocukların hem zihinsel, hem ruhsal, hem de sosyolojik açıdan ne kadar geliřtirdiğini görmemiz mümkündür. Buna bağli olarak okul öncesi eğitime oldukça önem vermeliyiz.

1.1.1. Okul Öncesi Dönemde Pedagojik Açıdan Oyun

Okul Öncesi dönemde çocuk oyunları pedagojik açıdan incelenmiştir. Bu oyunların zihinsel, bilişsel, psikomotor ve dil gelişimine etkilediğı bilinmektedir. Alt basamakları ile oyunların çocuk üzerindeki bilişsel gelişimleri incelenecektir.

1.1.1.1. Sosyolojik Açıdan Oyun

Sosyalleşme, insanın diğer insanlarla olan davranışlarını bir ömür boyu kapsayan ve geliştiren bir oluşumdur. Çocuklara öğretilen oyunlar, onların çevreleriyle arasındaki sosyal ilişkilerini geliştirir. Oyun çocuğa kendi kendine idare etmeyi ve arkadaşlara yapılacak muameleyi öğretir. Çocuklarda 3-7 yas arası, okul çalışmasının ve oyunların üstesinden basanlı bir şekilde gelmesi için gereksinim duyduğu yetenekleri kazandığı bir gelişimi dönemidir. Bu dönemdeki bir çocuğun en önemli uğraşı olan oyun, psikolojik fonksiyonların, önemli davranış ve eğlence gereksinimlerinin gelişimindeki temel güdüyü sağlar. Tamsal düşünme ve imgelerin hızlı gelişimi ile desteklenen davranış ve tecrübe güçlü duyarlılıkla tanımlanmıştır. İmgeler ve rol oyunları çocuğun çevresine bakarak kendiliğinden taklit ettiği ve kendisine öğretilerek edindiği sosyal davranış modellerini öğrenmesinde önemli rol oynar.

Okul öncesi ya da oyun dönemi, çocukluğun en renkli çağlarından biridir. Dönemin inatçılığı ve olumsuzluğu yerini söz dinlerliğe bırakmıştır. Çocuk ben yerine biz, bizim diyen sosyal bir hale gelmiştir. Oyun, bu dönem çocuğunun en önemli uğraşısıdır.

Oyun; çocuğun sosyal gelişiminde sevgiden sonraki en önemli ikinci ruhsal besinidir. Yaşlılarıyla hem arkadaşlık kurmak isterler, hem de bir beceri ve yetenek üstünlüğü ile sivrilme çabasındadırlar. Övünmeye bayılırlar. Bu duygular devamlı oyun oynamalarının nedenlerinden birisidir. Birbirlerinin kusurları ile alay ederler. Başkalarının güçsüzlüğünü gördükçe kendilerini daha güçlü görürler.(Muratlı,2003)

Çocuğun, yakın çevresini de içine katarak girdiği bu tür oyunlar onun sosyal ilişkilerinin dengelenmesinde, zihinsel ufkunun genişletilmesinde ve kavrama yeteneğini geliştirmesinde büyük rol oynar. O yüzden, bu dönemdeki her tür oyun ve egzersizler önemlidir. Fiziksel ve psikolojik gelişime yardım etmeye yönelik oyun şeklindeki her türlü çalışmanın kişilik üzerinde yapıcı etkisi olacaktır.

Özellikle bu dönemde çocukların bazı konularda yetersizlik korkulan yüzünden oyundan soğuyabilirler. Aşagılık duyguları gerçek olan veya sadece sübjektif olarak tahmin edilen zayıflık, yetersizlik, eksiklikler veya yenilgi duyguları sonucunda ortaya çıkar. Bunlar psikolojik olaylardan kaynaklanabilir. Boy kısalığı, zayıflıklar, şişmanlık, başarısızlık veya rezil

olmaktan duyulan korkular örnek olarak gösterilebilir. Aşāğılık duygusundan vazgeçme veya geri çekilmeyi teşvik edebileceēi gibi başka alanlarda da faaliyetlerden kaçınmaya neden olabilir.

Oyunun çocuēun sosyal gelişimine etkisini aşāğıdaki şekilde özetleyebiliriz:

- Cinsel kimlik kazanımı: Kız çocuklarının anne ya da yakın çevresindeki bir kadın model olarak kendi rolünü benimsemesi ve öğrenmesi. erkek çocukların da baba ya da yakın çevresindeki bir erkek modeli benimsemesi.
- Çocuk oyun yoluyla aile bireylerinin rollerini üstlenerek, aile. akraba. yakın çevre ilişkilerini, görevlerini, sorumluluklarını, davranış biçimlerini ve kişiliklerini yaşayarak ortaya koyar ve öğrenir.
- Çocuk oyunda meslek gruplarındaki öğretmen, doktor, postacı gibi deēişik rolleri üstlenerek o rolün gerektirdiēi kuralları öğrenir.

Çocuklar oynarken diēer insanlarla iletişim kurmaya, gözlem yapmayı, işbirliğini sağlayabilmeyi ve yardımlaşabilmeyi öğrenir. Oyun içinde çocuklar birbirinden pek çok şey öğrenirler. Birbirleriyle dayanışma içinde problemleri birlikte çözmeyi başarabilirler. Çocuklar oyun yolu ile sözel (teşekkür etme, günaydın, iyi geceler) ve sözel olmayan (sırasını bekleme, konuşma dinleme vb) sosyal kuralları öğrenirler. Telefonla konuşma, yemek yeme ulaşım araçlarını kullanabilme, trafik kurallarına uyma gibi toplu yaşam modelleri ile ilgili sosyal kuralları öğrenirler. Oyunun moral gelişimlerini destekleyici rolü vardır. Çocuklar oyun yoluyla doğru-yanlış, iyi-kötü, güzel-çirkin, haklı-haksız gibi ahlaki kavramları öğrenirler. Başkalarına sevgi, saygı gösterme, koruma, korunma, başkalarının haklarına saygı gösterme, yönetme, yönetilme, verilen görevi üstlenebilme, kendine ve başkalarına güven duyma, bir konuda karar verebilme ve uygulayabilme gibi toplumsal ilişkilerin gerektirdiēi kuralları öğrenirler.

Birçok okul öncesi çocuēu, psikolojik gerilimin yüksek olduēu durumlarda meydana gelen gerilimi azaltmak ve rahatlamak için kendilerine göre deneme-yanılma yoluyla bazı yöntemler geliştirirler. Böylece kendilerini psikolojik olarak güvenli hissetme yollarını ararlar, bir kısmı kem göze karşı nazarlığını takarken bir kısmı oyundan önce kendilerine şans getirdiēini ve uğurlu olduklarını varsaydıkları rutin davranışlarını yerine getirirler. Kimileri ise belli yiyecekleri almayı, belli renkleri veya eşofmanlarını giymeyi tercih ederler. Söz konusu alışkanlıklardan birinin aksayarak gerçekleştirilmemesi çocuēun güveninin olumsuz yönde

etkilenmesine kötü oyun sergileyeceğine inandırıcı yeterli delil olabilmektedir. Bununla birlikte eğitimci, bu gibi alışkanlıkları son anda yıkıp, değiştirmeye çalışmamalıdır; çünkü bu davranış çocukta istenmeyen psikolojik gerilimi yaratacak ve optimat uyarılma gerçekleşmeyip, kötü performans yapılmasına neden olacaktır(Hazar,2003)

Oyun çocuğun kişisel ve toplumsal alışkanlıkları kazanmasında çok etkili bir yöntemdir. Oyun içerisinde çocuklar, çeşitli meslek gruplarını taklit ederek, o rolün kurallarını öğrenebilirler. Oyun yoluyla çocuklar, teşekkür etme, günaydın gibi sözel kuralları ve telefonla konuşma gibi sözel olmayan kuralları öğrenebilirler (Mangır ve Aktaş 1993).

Oyunlar çocukta dayanışma, iyi geçinme, paylaşma, kendisini başkalarının yerine koyma, sırasını bekleme gibi davranışların gelişmesine yardım eder. Toplum kuralları çocuğa en basit şekilde oyunla öğretilir. Çocuklar oyunlarda ufak bir toplumsal yaşamın içine girerler, karşılıklı ilişkilerin neler olduğunu, yaşayarak oyunda görürler. Hemen hemen bütün oyunlarda çocuğun sosyal gelişiminde etkili olabilecek davranışlar vardır (Sel, 2000).

Oyun, çocuklardaki duygusal gelişimi de olumlu etkiler. Çocuklar oyun esnasında iyi ve kötüyü, doğru ve yanlış, özgür bir şekilde bulabilirler. Her oyunda, çocuklar yeni bir sorumluluk kazanırlar. Bununla birlikte, duyguları, yetenekleri ve becerisi gelişir. Oyun ortamı, çocuklar için en doğal deney yeridir. Gördüğünü, duyduğunu sınıadığı, öğrendiğini pekiştirdiği yerdir. Oyun içerisinde, kendine güvenme duygusunu, haklarını koruma içgüdüsünü, iş birliği yapabilme ve çabuk karar verebilme gibi doğaçlama hareketlerini geliştirir.

Aile, yakın çevresinde gördüğü mutluluğu, sevinci, korkuyu, kaygıyı, üzüntüyü bir arada gören çocuk, kendi dünyasında da bu duyguları mutlaka kullanacaktır. Yaşanan duyguların yoğunluğu, yaşama biçimi, duyguların diğer kişilerle paylaşılma şekli gibi pek çok etken çocuğun ruhsal sağlığını doğrudan etkilemektedir. Örneğin; sürekli olarak korkutulan bir çocuk kendine güvensiz, korku, kaygı ve düşmanlık duygulan içinde büyüyecektir. Dolayısıyla ruh sağlığı ve kişiliği zedeleneyecektir. Aile ilişkilerinde mutlu olan, sevilerek büyüyen bir çocuk sevmeyi, paylaşmayı, mutlu olmayı ve mutlu etmeyi bilen bir birey olacaktır. Ayrıca, çocukların duyguları çok çabuk iniş çıkışlar gösterir. Ağlama birden yerini gülmeye bırakabilir. Çünkü çocuklar genellikle duygularını sözden çok davranışlarıyla açığa vururlar. Sözle yansıtamadığı duygularını yaramazlık, hırçınlık,

huysuzluk ve tutturmalar yoluyla açığa vurur. Çocuklar duygu ve düşüncelerini açıklamakta güçlük çektikleri gibi, o duygu ve düşünceleri de gerçeğe bir tutarlar. Düşünceyle sözü, sözlü eylemi birbirine karıştırırlar.

Okul öncesi dönemde duygusal gelişme yaşa paralel olarak meydana gelmektedir. Bu dönem çocukların da, bazı tipik heyecan biçimleri görülmektedir. Bunlar; korku. Kıskançlık, öfke ve endişedir. Kıskançlık, beklenen ilgi, sevgi ve şefkat eksikliğine karşı verilen doğal bir yanıttır. Kıskançlık olayında bazı korkular sık sık hiddetle birleşir. Kıskanç birey, sevilen bireyle ilişkilerinde kendini tedirgin hisseder(Yavuzer, 2002.)

Bu devrede çocuk kendi işini artık kendisi yapmaya çalışmayı ister. Kıyafetlerini kendisi seçerek giymeyi, sokağa çıkıp oyun oynamayı, ayakkabılarını kendisi bağlamayı ister. Bu noktada, çocukları çok ta başıboş bırakmadan, özgürlüklerini yaşamalarına izin vermek gerekir.

Çocuklar oyunu kendi kişiliklerine yönelik ve bir değer sistemi içerisinde oynamalıdır. Sosyal olarak gelişim gösteren çocuklar, ileriki yaşlarda çok daha kolay adaptasyon sağlarlar. Bu konuda çocuklarımızın geleceğini düşünerek yönlendirmeliyiz.

1.1.1.2. Dil Gelişimi Bakımından Oyun

Okul öncesi dönemde dil gelişimi çok hızlıdır. Çocuk. 3 yaşında 3-4 kelimeden oluşan cümleler kurar. beş yaşında ise gramer kurallarına uygun konuşabilir Cansız nesneleri canlı imiş gibi görmek, bu dönemin düşünce özelliklerindendir. Beş yaşma geldiğinde çocuk. nesneleri büyüklük, renk, şekil gibi duyuşal özelliklerine göre sınıflandırabilir. Nesneyi ayrı bağımsız bir nesne olarak değil, o nesnenin ifade ettiğı sınıfın bir temsilcisi olarak görür. (Yavuzer, 2002.)

Çocuklar bu devrede, ilk olarak kelime kullanmaya ve o kelimeye ait sembolle nesne arasındaki ilişkiyi kurmaya başlar. Birçok çocuk hayali arkadaş icat ederek, bu hayali arkadaşı evine davet eder, beraber yemek yer Böylece çocuklar son derece canlı, fakat tehlikesiz bir macera yaşamı denenmeye başlarlar.

Bu sembolik. hayali ve oyunsal maceralar sayesinde çocuk yavaş yavaş gerçek yaşama hazırlanır. Oyun döneminde oynanan oyunlar sayesinde dil gelişimi iyice artar. Bu dönemde çocuğun kelime haznesi artar, cümlelerde kullanılan kelime sayısı artar. Kelimelere yeni ekler getirerek, daha karışık cümle yapıları kullanmaya başlar. Piaget'e göre dil gelişimi,

çocuğun bilişsel gelişiminin belirli bir aşamaya ulaşmasının doğal bir sonucudur. Bilişsel gelişiminin temelinde dil gelişimi değil, aksine, dil gelişiminin temelinde bilişsel gelişim yatar. Bu gelişmeler de oyun sayesinde olmaktadır.

Bu çağda çocuklar çok canlı bir hayal gücüne sahiptirler. Duyduklarını ve gördüklerini çok abartarak, hatta olmamış şeyleri bile olmuş gibi aktarmayı çok severler. Kendiliğinden durmadan sözler uydururlar, uyaklı sözlere ve tekerlemelere ilgi duyarlar.

Bu dönemde, çeşitli oyunlarla birlikte çocuğun sözcük dağarcığı da genişler. Çocuk toplumda etkin olabilmek için diğerleriyle anlaşabilmelidir. Çocuğun sözcük dağarcığının kısıtlı olması, onu toplum dışına itebilir. Çocuk bir şey söylemek isteyip de, sözcük yetersizliği nedeniyle derdini anlatamadığı zaman hayal kırıklığına uğrar. Anlaşılmadığı zamansa kendisini anlamayan kişiye karşı nefret duyar ve bu kişiden kendisini anlamak istemediklerini düşünür. Çocuk birçok sözcük söyler, ama telaffuzda çok az ilerleme gösterir. Bu da çocuğun anlaşılmasına neden olur. Bundan dolayı oyunları seçerken çocuğun dil gelişimine faydalı olabilmesi için telaffuzda zorlanmayacakları şarkılı oyunlar seçilmelidir. Telaffuzda kişisel farklılıklar da rol oynar. Bu farklılıklar çocuğun gelişme derecesine bağlı olmakla birlikte, büyük ölçüde anlamlı sözcükleri inşa ederken çocuğa yardımcı dayanır.

Okul öncesi dönemde, çocuklarda dil gelişimini sağlamada en büyük rol yine eğitime ve aktif olarak oynanan oyunlara düşmektedir. Görüyoruz ki; sözcük dağarcığını, sıkmadan ve yormadan en eğlenceli şekilde geliştiren yöntem, onları oyunla eğitime yönlendirmektir.

1.1.1.3. Beden ve Motor Gelişimi Bakımından Oyun

Oyun, çocukların bedensel gelişimine de katkıda bulunur. Çocuklar anatomik gelişimine paralel olarak dolaşım sisteminde de süratli bir gelişim gösterirler Fiziksel gelişim, bireyin, bedensel yapısı, sinir-kas işlevlerindeki değişim ve dengelenme süreci ile ilgilidir. Bu da çocuğun davranışını doğrudan veya dolaylı yoldan etkiler. Fiziksel gelişimin doğrudan etkisi çocuğun neler yapabileceği ile ilişkili iken (el büyüklüğü, uzun boylu olma, iyi gelişememe) dolaylı olarak etkileri çocuğun kendine ve diğerlerine karşı tutum ve davranışlarında gözlenir (oyun etkinliklerinde geri kalma ve gruptan

atılma vb).Oyun oynarken kan dolaşımı ve solunum normal seviyenin üstüne çıktığından dolayı, kandaki oksijen miktarı artar.Denge oyunları ve topla oynadığımız bazı oyunlar,çocukları çevreye karşı acemilikten kurtarır.Aynı zamanda gücümüzü doğru yerde kullanabilme yetisini kazandırır.Vücutta ki birçok organizma oyunla birlikte harekete geçtiğinden dolayı,bağışıklık sistemi de oldukça güçlenir.Çocukların uyku düzeni de oyunla düzelir. Oyun ortamında çocuklarda küçük ve büyük kaslar, güç, dikkat, hız, esneklik gibi psiko-motor yetiler de daha kolay gelişir. Bazı çocuklarda, en basit bir hareket veya oyunda bile ürkeklik vardır. Bu tip çocukları oyunla desteklemek mümkündür. Fiziksel gelişim, dönemsel bir süreçtir. Başka bir deyişle, fiziksel gelişme düzenli bir hızla değil, belli dönemlerde farklı hızlarda yani bazen hızlı, bazen yavaş gerçekleşir. Büyüme temposunda çocuktan çocuğa farklılık olsa da büyüme dönemleri düzenlidir. Bu dönemde boy, ağırlık ve kas kütlesinde sabit bir artış gözlenir. Dolayısıyla bu dönem pek çok temel hareketin ve becerinin geliştirilmesi için ideal bir dönemdir. Dördüncü yaşta çocuk doğumdaki boyunun iki katına ulaşmıştır. Bu dönemde kemik gelişimi dinamiktir ve iskelet sistemi yorgunluk, hastalık ve açlığa karşı duyarlıdır (Gökmen, 1995).

Bu değişim çocukların performansını önemli derecede etkiler. Çocuklarda kalp daha küçük olduğu için atış hacmi ve basıncıda düşüktür. Solunum sistemi de sürekli bir gelişim içindedir. Soluma hızında sürekli bir azalma ve solunum hacminde artma karakteristik etkiler arasındadır. Çocuklarda fiziksel gelişimin, kalıtsal özelliklere, biyolojik saatine ve beslenmesine bağlı olabileceği gibi fiziksel aktiviteye de bağlı olduğu gözlemlenmiştir. Bu durumda hiç oyuna katılmayan çocuklarda, kas yapılarının az gelişmesinden dolayı boylarının daha kısa, ya aşırı kilolu ya da yetersiz beslenme nedeniyle zayıf olduğu, algılama-öğrenme yeteneklerinin yavaş olduğu gözlenmiştir. Bedensel gelişim ile doğrudan bağlantılı olduğundan dolayı, fiziksel gelişim genellikle motor gelişim ile birlikte takip edilir.

Motor gelişim, organların işleyişini denetim altına almada gösterdiği becerikliliğin artmasıdır. Motor gelişimde duyum, sinir-kas sistemleri eşgüdüm içinde çalışırlar. Duyumların gelişimi, duyu organlarının yeterli düzeyde alabilme gücüne ulaşmasıdır. Motor hareketlerin tümünde bedenin birkaç kısmı birlikte ve eşgüdüm halinde çalışmak

durumundadır. Bu eşgüdümün gelişimi, bedenin olgunluğuna ve oyunlara bağlıdır. Her motor hareket belirli bir güce gereksinim duyar (Gökmen ,1995).

Okul öncesi dönemde, yoğun fakat yönlendirilmemiş ve kontrol edilmeyen hareketlerden zevk alma ve dikkatin dağılması ile sonuçlanan sınırlı konsantrasyon verimi, geliştirme ve öğrenme güdüsü oldukça zayıftır. Eğer bu dönemde çocuklara uygun eğitim öğretim verilirse, ilgi çekici ve eğitici oyunlarla bunun üstesinden gelinebilir. Ayrıca oyunlar çeşitlendirilmeli ve monotonluğu önlemek için her türlü çaba sarf edilmelidir. Belli yaş aralıklarına göre motor gelişim kontrol listesi vardır.

Motor Gelişim Kontrol Listesi

Yaş : 4-5

- 4-8sn boyunca yardımsız tek ayak üstünde durur
- Yön değiştirerek koşar.
- Denge tahtasında yürür.
- Düşmeden arka arkaya 10 kez ileriye doğru çift ayak sıçrar.
- Yerden 5cm yükseklikteki bir ipin üzerinden atlar.
- 6 kez geriye doğru çift ayak sıçrar.
- Topu zıplatır ve yakalar.
- Hamurdan iki veya üç parçadan oluşan şekiller yapar.
- Ayak değiştirerek merdivenden iner.
- 3 tekerlekli bisikletle köşelere dönebilir.
- Ev Tek ayak üstünde 5 defa sıçrar.
- Adam, ağaç gibi basit tamdık resimler çizer.
- Makasla basit şekilleri keserek çıkartır.
- Yaş: 5-6

- Denge tahtasında ileri, geri ve yanlara yürür.
- Sıçrar (ip atlar gibi)
- Başlama ve durma komutlarına uyarak tempolu yürür.
- Kaâıdın ve durma komutlarına uyarak tempolu yürür.
- Elinin herhangi bir yerine birkaç büyük harf çizer.
- Model olarak çizilen küçük harfleri çizer.

Kaydırağın merdivenlerinden çıkabilir veya 3m yükseklikteki kaydırağa tırmanarak çıkar.

- Çekiçle çivi çakar.
- Eliyle topa yön vererek sıçratır.
- %95 sınırlar taşırmadan boyar.
- Kenarlarından 3mm'den fazla kaydırmadan magazin veya kataloglardan resimler kesebilir.
- Kalemtraş kullanır.
- Tek eli ile atılan topu yakalar
- Kendi başına ip atlayabilir
- Sopayla topa vurabilir.
- Koşarken yerden nesneleri alır.
- 3m ileriye doğru paten kayabilir.
- İki tekerlekli bisiklete biner.
- Kızakla kayar.
- Yüzme havuzunda kendi belli seviyesindeki suda yarar ve oynar.
- Yukarı sıçrar ve dönüş yaparak tek ayağı üzerine düşer.
- 30cm yükseklikten atlar (ayaklarına düşer).

- 10 sn boyunca tek ayaküstünde. Gözleri kapalı desteksiz kalır.
- 10 sn boyunca (yatay bar, mini barfiks) asılarak kendi ağırlığını. kol ile taşır.
- Karmaşık resimleri modele bakarak çizer (Bayhan, 1993).

Çocukların okul öncesi dönemde aldıkları eğitim ve oyunlar, onları sadece sosyal ve zihinsel olarak hayata hazırlamakla kalmıyor, buna ek olarak bedensel ve motor gelişimlerine de oldukça katkı sağlıyor. Çocukların hem ruhsal hem de bedensel sağlıkları için, okul öncesi dönemde onları fiziksel aktivitelere de yönlendirmeliyiz.

1.1.1.5. Zihin Gelişimi Bakımından Oyun

Oyun, büyüklük, şekil, boyut, hacim, ölçme, sayma, zaman, mekân, uzay vb. ile ilgili kavramların kazanımını ve bazı doğa olaylarını öğrenmeyi sağlar. Ayrıca, eşleme, sınıflama, sıralama, analiz, sentez, değerlendirme, problem çözme gibi zihinsel süreçlerin işleyişini hızlandırır (Baykoç, 1992). Çocuk oyun yoluyla, nesneler arasındaki benzerlik ve farklılıkları kavramaya başlayarak düşünme, algılama, kavrama ve imgelem gibi, zihin gücü gerektiren soyut yeteneklerini de geliştirmektedir (Poyraz, 1999).

Çocuk oyun oynarken fiziki çevresi ve akran grubu hakkında bilgi toplar. Dolayısıyla oyun sırasında zihin gelişmekte, yetenekleri ortaya çıkmaktadır. Çocuk, oynadığı oyunlarla ilköğretime de hazırlanmaktadır (Başal, 1992).

İsviçreli psikolog J.Piaget,ilk defa çocuğun zihinsel gelişiminde oyunun önemini incelemiştir.Piaget'e göre;çocuk oyunlarının belli seviyede oluştuğunu,bu oluşumun çocuğun yaşantılarını,deneyimlerini kendi düşünce yapısında düzenlemesi ve dış dünyanın içe alımı ile çevrenin çocuğa sundukları karşısında çocuğun tepki vermesi uyum denilen iki prensipte toplanır.Piaget'e göre oyun kuramı üç evrededir:

*İşlevsel Oyun

*Sembolik Oyun

*Kurallı Oyun

İşlevsel oyun, çocuğun bedenini, nesneleri ve bunların işlevlerini öğrenerek tekrarlaması ve bunu oyun haline getirmesidir. Alistirmalı oyunlarda insanın çevresine

hâkim olma güdüsü yatar. Bu ise daha sonraki yıllarda görülen başarı güdüsünün temellerini oluşturur (Özdoğan, 2000).

Çocuklar bu dönemde duyuları aracılığıyla gerçek dünya ile etkileşimde bulunmaktadır. Piaget' e göre, çocuklar iki ile on yaşları arasında sembolik oyun dönemindedir. 2–6 yaşlar arasında ortaya çıkar. Okul Öncesi yıllarında oyunun en temel biçimidir. Piaget'e göre sembolik oyun, çocuğun düşünme yeterliliğinin bir işlevidir. Oyunda kural ve sınırlama yoktur. Çocuk nesnelere başka anlamlar verir, onları kendi isteğine göre kullanır. Çocuk oyunlarında sembol iki şekilde görülür.

1- Bir faaliyetin bir objeden diğerine aktarılması (1,5–2 yaş oyuncak bebekle konuşma gibi)

2- Çocuğun başka birinin rolünü üstlenmesi (2–3 yaş doktor rolü üstlenme gibi)
(Özdoğan, 2000).

Kurallı oyunda ise; Piaget'e göre mantıklı düşünme, sadece çocukların nesnelerle ilgilenmeleriyle değil, diğer çocuklarla oynamalarıyla gelişir. Kurallı oyunlarda ya çocuk kuralları çiğneyip amacına ulaşacak oyunu kazanacak ya da kurallara uyup sonuca razı olacaktır. Çocuk oyun kurallarına uyarken ben-merkezci düşünceden kurtulur ve sosyal normlara uygun davranır. Çocuk objelerle olaylar arasında ilişki kurar. Daha sonra algıda değişmezlik, anlam verme gelişir ve böylece kendi çevresini kavrama ve düzene koyma yeteneğine ulaşır (Özdoğan, 2000).

Parten ise; oyunun sosyal yönünü ele alarak oyunu; “tek başına oyun” (0–2 yaş), “paralel oyun” (2–4 yaş), “birlikte oyun” ve işbirliğine dayalı oyun olmak üzere dört grupta incelemiştir. 2–4 yaşlarında çocuklar, beş-altı çocuk birlikte oynayabilirler. Bazen de diğer bir çocukla yan yana olsalar bile bağımsız oyunlar oynayabilirler. Birlikte oyun evresindeki iki üç çocuk aynı alanda aynı malzemeleri kullansalar bile her, biri kendi oyununa devam ederler. Kooperatif (işbirliğine dayalı) oyun da ise, çocuklar ilgi duyulan konuya göre farklı zamanlarda farklı grup oyunlarına katılırlar (Köksal,2002).

Vygotsky, çalışmalarında çocuğun içinde yetiştiği kültüre ve özellikle dili öğrenmenin çocuğun zihinsel gelişimindeki etkilerine önem vermiştir. Ona göre, çocuğun bilişsel gelişiminde çevre çok önemlidir ve çocuklar sosyo-kültürel etkinliklerle öğrenmektedir.

Vygotsky'e göre, dil ve okuma yazma, aktivitelerle karakterizedir ve Okul Öncesi dönemde gelişir. Dilin kazanılması ve kullanılması da çocukların zihinsel yeteneklerinin gelişmesi için temel rol oynamaktadır. Çocukların hem yetişkinlerden hem de arkadaşlarından bilgiler öğrenmeleri için oyun motivasyonu sağladığından, öğrenmede oyunun kullanılmasını önermiştir. Vygotsky, çocukların kazandıkları kavramların, fikirlerin, beceri ve tutumların kaynağı olarak sosyal çevreyi görmektedir. Vygotsky'nin sosyo-kültürel kuramına göre, çocuğun içinde bulunduğu kültür ona sağlanan uyarıcıların türünü ve niteliğini belirlemektedir. Bilişsel gelişimin kaynağı bu kültürler arası etkileşimdir. Oyunlarda yeni kelimeler ve ifadeler duyulduğunda çocuklar, içinde bulunulan ortamdan dolayı anlamlarını kolaylıkla bulabilir. Vygotsky, özellikle hayali ve kurala dayalı oyunun özelliklerini vurgulamıştır.

Bu oyunların toplum davranışlarını yansıttığını ve sonraki yaşam başarısı için önemli olduğunu vurgulamıştır (Berk ve Winsler, 1995).

Vygotsky'e göre; birebir öğretim çocuğun bilişsel gelişimi için önemlidir. Oyunun, yaparak ve yaşayarak, en etkin öğrenme süreci olduğu bugün artık kabul edilmektedir. İngiliz filozof Locke eğitim ve öğretimde oyunu savunur. "Derslerin daha ilgi çekici olmasını istiyorsanız çocuğun ilk yaşlarda oyun içgüdülerinden faydalanınız"demektedir. Alman eğitimci Fröbel'e göre, çocuk oyun oynamak ihtiyacındadır. Oyun eğitimin bir aracıdır. Oyun sırasında edinilen bilgiler daha kalıcı olmaktadır. Bu nedenle çocuğa her şey oyun ortamında öğretilmelidir (Aytekin, 2001).

Okul öncesi dönemde oyunun olmadığı bir eğitim düşünülemez. Çocuklar oyunda akıllarını, becerilerini ve yeteneklerini en üst seviyede kullandıklarından dolayı, en kalıcı olarak oyunla öğrenim gerçekleşir. Oyun öğretiminde bazı noktalar dikkate alınmalıdır.

*Eğitici çocukları ve seviyelerini iyi bilmelidir.

*Oyun çocukların en neşeli olduğu zamanda verilmelidir.

*Oyun oynanacak mekanın havasız, fazla sıcak ve ya soğuk, gürültülü olmamasına dikkat edilmelidir.

*Eğitimci, çocuklara fazla karışık ya da ilgi çekmeyen bir oyun vermemelidir.

*Oyun öğretilirken, çocukların anlayacağı dil kullanılmalı, emniyet önlemleri tam alınmış

olmalı, çocuklar cesaretlendirilmeli ve en az iki kez açıklama yapılmalıdır.

Çocukların zihinsel gelişimlerinin en fazla olduğu dönem olan 3-6 yaş arasında, her gördüklerini ve duyduklarını zihinlerine bir kayıt cihazı gibi kaydederler. Bu dönemi en iyi şekilde kullanmak için ise, onlara vaktimizin çok büyük bir bölümünü ayırmamız gerekmektedir. Günümüzde daha çok çalışan anne profili olduğundan dolayı, okul öncesi eğitimin ne kadar doğru bir tercih olduğunu görebiliriz. Çünkü daha önce de değindiğimiz gibi, çocuklar bu eğitim kurumlarında farkında olmadan ve eğlenerek gereksinim duydukları her gelişimi kazanmaktadırlar.

1.1.2. Kültür Aktarımında Oyunların Etkin Rolü

Okul öncesi dönemde, çocuklarda öğrenme metodu olarak oyun önemli bir yer tutmaktadır. Çocuğun gelişiminde, öğrendiği şeylerin kalıcı olması ve sıkıcı olmaması adına oyunun kullanılması ve bunun kültürel değerlerinde göz önünde tutularak yapılması, çocuğa müspet bir gelişim sağlamaktadır. Özellikle, algının ve öğrenmenin en açık olduğu 3-6 yaş arasında, bir çocuğun toplumunu ve kültürel miraslarını iyi bilen bir birey olarak yetişmesi için, ona ahlaki ve kültürel değerleri içeren oyunlar oynatılmalı ve izletilmelidir.

Buna en güzel örneklerden birisi de; "Bezirgân Bası" adlı oyunu örnek gösterebiliriz. Bu oyunda hem hareket olarak hem de müzik olarak, çocuğu geliştirebilecek ve ona kültürel değerlerimizi öğretebilecek noktalar vardır. Bu oyunun adından da anlaşılacağı gibi, geçmişi çok eskiye dayanan bir hikâyesi vardır. Çok eskiden toplu olarak oynanan bir oyun türüdür. Bu oyunu oynarken çocuk hem beden olarak bir hareket içerisinde hem de sözselsel ve müziksel anlamda bir uyum içerisinde. Oyunun içinde çeşitli tekerlemeler kullanılır ve birbirine atışta bulunma ifadeleri yer alır. Bu sayede çocuk oyun içerisinde birden çok yetiyi bir arada kazanabilir.

Ayrıca, bu oyun geçmişten gelen bir değer olma açısından da, hala gelecek nesillerce oynanıyorsa, kaç yıllık olursa olsun, oyunun toplumdaki kalıcılığını ve önemini gözler önüne sermektedir. Demek ki, toplumun değer yargıları arasında, oyun kalıcılığını kaybetmeyen öğelerdir. Nesilden nesile uzanan bir kültür yolculuğu gibidir ve

evrenseldir. Dilimizi ve kültürümüzü hiç bilmeyen bir çocuğun, bu oyunu oynaması onu eğlendirebilecek yapıdadır. Görsel olarak bir uyum vardır ve işitsel olarak ta kulağa hoş gelen bir melodisi vardır. Türkçeyi hiç bilmeyen bir çocuk, bu görsellikten zevk alabilir ve en azından kullanılan ritmi rahatlıkla çözüp aklında tutabilir, aşına olabilir.

Sonuç olarak,nasıl ki biz geçmişten gelen bir tekerlemeyi,türküyü yada oyunu hala canlı tutarak söyleyip,yapabiliyorsak,bunun anlamı,toplumu toplum yapan kültürel değerlerin(müzik,tiyatro,oyun,resim..vb),nesilden nesile aktarıldığıdır.Kültür aktarımı açısından oyun evrenseldir.Bu yüzden,özellikle okul öncesi çocuklardaki en verimli dönemde,onlara kültürel ve ahlaki değerlerimizi,oyunla fark ettirmeden asılamalıyız.

"Çocukların, ilk çocukluk döneminden başlayarak anlam evrenlerine uygun olarak görsel, işitsel ve dilsel iletilerle beslenmeleri gereklidir. Çocuklara anlatılan söylenen; türkü, ninni, mani, bilmece, oyunlar, tekerleme ve halk şarkıları, çocukları anadilinin söz varlığıyla tanıştırır. Bir dilin sözcüklerini, deyimlerini, söz kalıplarını, özdeyiş ve atasözlerini, dil musikisini çocuklara halk edebiyatı ürünleri kazandırır."(Çevirmen, 2004).

Oyunların kültür aktarımında da çok büyük bir payının olduğu tartışılmaz bir gerçektir. Bu sayede çocuklar farklı ülkelerin ve dillerin milli veya folklorik değerlerini de oyunla eğlenerek öğrenebilirler. Bu konuda biz de yaratıcı fikirler üretmeli ve kendi milli değerlerimizi de içeren animasyonlu oyunlar ve oyuncaklar yönünden zenginleştirmeliyiz.

1.1.3. Modern Hayatın ve Teknolojik Gelişmelerin Çocuk Oyunlarına Olumlu Olumsuz Etkileri

Geçmişten günümüze bakıldığında, teknolojinin de gelişmesiyle birlikte artık çocukların da gelişimlerinde modern hayatın etkilerini görüyoruz. Bundan 15 yıl öncesine kadar, bu kadar teknolojik gelişmeler belli bir yaşın altına hitap etmezken, artık 2 yaşından itibaren çocuklar bunları kullanabilir hale geldiler. Bu gelişimlerin olumlu ve olumsuz sonuçlarına değinebiliriz.

Her ne kadar, modern dünyayı bazen benimseyemesek de, mecburen ayak uydurmak zorundayız. Çocuklar da yetişkinler kadar ayak uydurmak zorundadırlar. Cep

telefonları, bilgisayarlar oyunları, internet ve televizyon teknolojik gelişmelerin en büyük parçalarından birkaç tanesidir. Ayrıca çocukların da bu gelişmeleri çok yakından takip ettiklerini görmekteyiz.

Çocuklarda belli bir yaşa kadar doyumsuzluk ve sınır tanımama duygusu olduğundan dolayı, bu araç gereçleri bilinçli ve sınırlı olarak kullanım olmamaktadır. Bu yüzden çocuklarda ilgi uyandıran ve eğlendiren bu araçlar, yetişkinlerin kontrolünde olmalıdır. Aksi takdirde, olumsuz yönde etkileyebilir. Bunların başında gelen en büyük sorunlardan birisi, çocukların asosyalleşmesidir. Bilindiği gibi bilgisayar ve televizyon kapalı mekânlarda kullanılabilen araçlardır. Çocukların ilgisini çekebilecek düzeyde yayınlar ve oyunlar olduğundan dolayı, başından saatlerce kalkmayan, çevresiyle sosyal bağları zayıf çocuklar yetiştirme olasılığımız gün geçtikçe artmaktadır. Modern hayatın ve teknolojinin en büyük olumsuzluğu, çevresinden kopmuş ve birey olarak toplumsal ve folklorik değerleri göz ardı eden bir nesil yetiştirmesidir. Bunun bu şekilde bir sorun haline gelmemesi için ebeveynlere ve eğitimcilere çok büyük görev düşmektedir.

Geçmişte bu tür teknolojik malzemeler olmadığından dolayı, çocuklar çocukluklarını çok daha güzel ve özel yaşamaktaydılar. Çocuk oyunları denildiğinde akla gelen saklambaç, yakar top,ip atlama,vs. gibi hem fiziksel hem ruhsal olarak oyunda bulunmayı gerektiren aktiviteler,artık yerini arkadaştan çok bilgisayarla veya televizyonla edinilen arkadaşlıklara bıraktı.Bu da çocukları geçmişte yetişen çocuklara göre daha asosyal,çevresiyle daha az ilgili bireyler haline getirdi.

Ayrıca çocuğun aşırı bir biçimde televizyon izlemesi, onu okumaktan, sinema ve tiyatroya gitmekten, hatta çoğu kez oyun oynamaktan bile yoksun bırakmaktadır. Çocuğun sosyal ilişkileri zayıflamakta ve içe kapalı bir hale gelebilmektedir. Öyle ki çoğu kez yemek yemesi için bile anne babasının yanına gitmemekte ve yemeği tepsi içinde sunularak televizyonu izlerken yemesi sağlanmaktadır.

Elbette ki, teknolojinin gelişimi ve modern hayat koşulları çocukların oyunlarına ve iç dünyalarına olumsuz etkiler bıraksa da, bununla birlikte olumlu etkilerini de göz ardı edemeyiz. Artık günümüzde çocuklar çok daha kolay öğrenebilen, algıları ve tepkileri çok daha kuvvetli, kendinden emin bireyler haline geldi. Çünkü görsellik zenginleşti ve kalıcı öğrenemeye dayalı aktiviteler daha eğlenceli oldu. Bunu da sağlayan tek şey teknolojinin gelişimidir.

Bunlara bağılı olarak, bilgisayar ve internetinde çocuklar üzerinde olumlu ve olumsuz etkileri bulunmaktadır. Bilgisayar kullanımıyla çocukların hayal güçleri ve üretkenliği gelişmektedir. Karşılaştıkları sorunlara pratik çözümler getirebilmeleri ve eğlenirken öğrenmeleri açısından bilgisayar günümüzde artık çok büyük rol oynamaktadır. Çocuklar bilgisayarda ki problem çözme programlarıyla keşfederek öğrendikleri için, kolay ve kalıcı öğrenme sağlanmaktadır. Keşfedilerek öğrenilen yeni bilgiler çocuklarda heyecan verici olur. Bu da kendine güveni beraberinde getirerek, daha sosyal ve girişimcilik ruhunu destekleyici bir olay meydana getirir.

Bilgisayarın, çocuklar üzerinde ki olumlu etkilerinin yanı sıra olumsuz etkiler de bulunmaktadır. Bilgisayar oyunları, chat ve internet bağımlılığı ders çalışılmasına engel olduğu için akademik başarının düşmesine yol açmaktadır. Ayrıca bilgisayar ve internetin başında uzun süre kalınması, çocuklarda ki fiziksel gelişimi de etkileyerek görme, duruş ve oturuş bozukluklarına yol açmaktadır. Özellikle, tek çocuklar için bilgisayar, onu sosyal yaşamından koparır. Sosyal ortamdan kopukluk ise; özgüven eksikliği, yaşlılarıyla iletişim güçlüğü ve içe dönüklük gibi sorunlar doğurmaktadır. Çocukların bilgisayar oyunlarına olan bağımlılığı onu gerçek hayattan uzaklaştırır.

Teknolojinin ve modern hayatın nimetlerinden faydalanırken olumlu ve olumsuz yönlerini de göz önünde bulundurmak gerekir. Bu konuda eğitimciler ve ebeveynler çocukları kontrol altında tutmaya ve onları bedensel olarak ta oyuna dahil etmeye özen göstermelidir.

1.1.3.1. Oyun Materyali Olarak Bilgisayar

Etkili ve kalıcı öğrenme ortamları sağlamak için insanların yıllar boyunca ilgisini çeken oyunlardan yararlanılmaktadır. Gelişen teknolojiye paralel olarak öğrenenlerin ihtiyaç, ilgi ve alışkanlıkları da değişmektedir. Bunların sonucunda oyunlar etkilerini bilgisayar ortamında sürdürmeye devam etmektedir. İlk ticari bilgisayar oyunu olan Pong'un 1974 yılında üretilmesinden sonra, özellikle grafik teknolojilerindeki gelişmeler sayesinde bilgisayar oyunları oldukça gerçekçi hale gelmişlerdir (Setzer, Duckett, 1994).

Bilgisayar teknolojisinin hızla geliştiği son yıllarda artık bilgisayar, okul öncesi ve ilköğretim dönemindeki çocukların eğitim materyalleri arasına girmiştir. Bilgisayar yoluyla çocuklar yeni öğrenme yolları keşfedebilmektedir. Bilgisayar programları ile

çocuk arasındaki iletişim, doğru bir şekilde sağlanırsa, bilgisayar işlevsel ve problem çözmeye yarayan bir araç haline gelebilir. Bilgisayar destekli eğitim, çocukların yanlış yapma korkusu olmadan değişik çözümleri özgürce keşfetmelerine olanak sağlamaktadır. Bilgisayarlardaki problem çözme programları sayesinde çocuklar keşfetme olanağına sahip olmakta ve keşfederek öğrendikleri için öğrenme daha kolay ve kalıcı olmaktadır. Yapılan çalışmalarda da bilgisayar destekli eğitimin öğrenmeyi kolaylaştırdığı ileri sürülmektedir (Bayhan 1994, Arı ve Bayhan 1995, Hutinger vd. 2000).

Eğitimsel bilgisayar oyunları sadece eğlendirici değil, ayrıca öğretici bir süreci kapsar. Öğretimsel bilgisayar oyunları, benzetim programları ile çok benzerlik gösteren, öğretim sürecinde etkili kullanılan öğretim materyalleridir. Öğretimsel bilgisayar oyunları ve simülasyonların ortak hedefi, bir öğretim çevresi ve ortamı yaratarak öğrenmenin gerçekleşmesine yardımcı olmak ya da yetenekleri geliştirmektir. Bu tür yazılımlar öğretmeyi güdüler. Öğrenci oyun oynayacağını bilirse, eğlence etkinlikleri bekler ve bir yarış ortamı içinde olmayı tercih eder.

Oyun yazılımları, kuralları öğretmesi, yarış ortamı yaratması ve eğlendirici olması açısından, öğrencilerin hem zihinsel hem de duyuşsal gelişimlerine katkıda bulunabilir (Akkoyunlu, 1994).

Bilgisayarla öğretim oyunlarının, temel bir konusu yani senaryosu bulunmaktadır. Bu senaryo içinde ders ünitelerine ilişkin konular yanında eğlence içeren konularda öğretilir. Fakat seçilen konuların olayların genellikle gerçek ve basit olaylarla uyum, kavrama ve duygusallık ile entelektüel olayları içerecek boyutlarda oluşması önerilir (Alessi ve Trollip, 1991).

Her öğrenim durumunda olduğu üzere oyun programının hedefi açık ve net olarak belirtilmelidir. Bazı durumlarda oyun programının hedefi ile oyuncunun hedefi farklılık gösterebilir. Çünkü oyun içinde yarışma ve diğer yarışanları saf dışı etme gibi sonuçlar ortaya gelebilir. Bilgisayar oyun programlarında temel hedef, öğretimi gerçekleştirme ve hedeflere ulaşmada şans faktörüne dayanmaksızın öğrencinin yetenekleri doğrultusunda başarılı olmasını sağlamaktır.

1.2. Okul Öncesi Eğitim Teknolojisinde Bilgisayardan Yararlanma ve Etkileşimli Eğitim

1.2.1. Okul Öncesi Eğitim Teknolojisi ve Bilgisayar

Bilgisayar destekli eğitim, bilgisayarların eğitim sisteminin amaçlarına uygun bir şekilde belirlenmiş programlar doğrultusunda kullanılmasıdır. Bilgisayar destekli eğitim programları, normal eğitim çerçevesinde çocuklara verilmesi gereken beceri, kavram veya olayları öğretmede bir araç olarak kullanılmakta ve bu programlar çocukların gelişim hızlarına göre gelişmelerine fırsat vermektedir. Bu programlar, çevresel öğrenmeyi şekillendirmeye fırsat sağlamak ve zihinsel becerilerin öğrenilmesi için şans tanımaktadır. Böylece çocuklar daha fazla keşfetme ve deneysel öğrenme için fırsat yakalamaktadırlar (Bayhan San 1993, Akkoyunlu 1994, Arı ve Bayhan 1995).

Okul öncesi dönemde iyi hazırlanmış bir eğitim programı içerisinde yer alan bilgisayar eğitimi, zihinsel gelişimde, dil gelişiminde sözlü ve sözsüz yeteneklerinin gelişiminde, el becerilerinin gelişiminde, problem çözme becerisinin gelişiminde, kavram gelişiminde ve uzun süre hatırlama becerisinin gelişiminde etkili olmaktadır. Bilgisayar sayesinde çocukların yaratıcılıkları ve eleştirel düşünceleri gelişmekte, çocuklar birbirleriyle iletişim kurmakta ve amaca ulaşmak için birlikte çalışabilmektedir. Bu paylaşım da çocukların sosyal gelişimlerine olumlu etki yapmaktadır (Haughland 2000, Parette vd. 2000).

Bilgisayarın birey ve toplum yaşamında giderek yaygınlaşması, yarının dünyasının bugünkünden çok daha değişik, karmaşık ve ileri düzeyde olacağı izlenimini vermektedir. İnsanların bu yenisünyaya uyum sağlayabilmeleri ise onların bilgisayarı tanıma ve kullanma becerilerine sahip olmalarını gerektirmektedir. Bu da insanların, olabildiğince erken yaşlarda bilgisayarla tanışması ve planlı bir bilgisayar eğitiminden geçmesiyle olanaklıdır. Bilgisayarla tanışmak ya da bilgisayar eğitimine başlamak için Okul Öncesi yıllar, çoğu eğitimci tarafından uygun dönem olarak değerlendirilmektedir.

Bu eğitime başlamak için, öğrenmenin en verimli olduğu çağ olan okul öncesi dönemde olmasının büyük bir önemi vardır. İlgi ve merak bu dönemde oldukça yoğundur. Ancak tartışılan konulardan biri çocukların bilgisayarla ne zaman tanışmaları gerektiğidir. Okul öncesi dönem çocukların çok meraklı oldukları ve her şeyi öğrenme hevesinde oldukları bir dönem olduğu için uygun olabilir. Bu konudaki tek sorun çocukların henüz okuma

yazma bilmedikleri için bilgisayar kullanımında zorluk çekebilecekleri ve belki de yeni bir yazılıma ihtiyaç duyulacağıdır. Bu arada bilgisayar amaç değil eğitimde araç olmalıdır. Aksi takdirde çocuğun gelişimine zarar verebileceği de düşünülmelidir. Bir eğitimcinin ya da eğitim ortamının yerini tutamayacağı da unutulmamalıdır. Bu arada çocukların bilgisayar başında ne kadar süre geçirmesi gerektiği, bağımlılık yapıp yapmayacağı, bilgisayar ekranı zararlı olabilir mi tartışmaları da göz önünde bulundurulmalıdır.

“Bilgisayarların toplumlar üzerinde sosyal etkileri üzerinde yapılan araştırma sonuçları bulunmaktadır. Bu araştırma sonucunda, 18. yüz yılda İngiltere’de icat edilen bilgisayarlara bu yüz yıl içinde insanlar çabuk adapte olamamışlardır. Bunun sonucunda da buluş ve yayılma arasında büyük bir zaman dilimi bulunmaktadır. Fakat daha sonra insanlarda görülen eğitim seviyesi artışı ve yeni teknolojilerin toplumlara yavaş yavaş girmesi bu araştırma sonucunu değiştirmiştir. İçinde bulunduğumuz yüz yıl içinde yapılan araştırmalar sonucunda da, yüksek eğitim seviyesi ve yüksek teknolojilere sahip olan bireylerde yeni sosyal reformlar için gerekli olan yeni buluşlara çabuk adapte oldukları görülmüştür. Günümüzde artık, sosyal reformların gerçekleşebilmesi için teknolojilere gereksinim bulunmaktadır. Teknolojisiz etkili reformlar gerçekleştirilemez (İşman, 2001:16).

Okul öncesi eğitimde, bilgisayar destekli eğitimin oldukça önemli bir yeri vardır. Çocukların kendi sorularını sormalarını destekleyen, teşvik eden değişik öğrenme modellerine radikal olarak damgasını vurmuş yazılımlarla öğrenmenin gerçekleşebileceği belirtilmiştir. Çocuklar bilgisayarda kendi kendilerinin yönlendirerek, keşfederek öğrenebilirler. Bilgisayar destekli eğitimin daha fazla aktif öğrenmeye olanak sağlamasını; daha az zihnen sıkıcı iş yapılmasını; duygusal ve algısal modellerin çeşitlenmesine fırsat sağlanmasını; öğrenmenin daha fazla kalıcı olmasını sağlamaktadır.

Çocukların bilgisayarda alfabeyi öğrenmekte, sayı saymayı, benzer ve farklı nesnelerin aralarındaki farklılıkları tanımada çok ilerleme kaydettikleri ve uzun süre sıkılmadan öğrenebildikleri kanıtlanmıştır. Bilgisayar oyunlarını oynayan çocukların el-göz koordinasyonunu, problem çözme ve hızlı karar verme yeteneklerinin diğer çocuklara göre daha fazla geliştiğini söyleyebiliriz. Okul öncesi eğitimde 3-6 yaş arası çocukların,

kendi kendilerine bile bilgisayar ve internet kullanabildiklerini hepimiz görürüz. Bilgisayarda renkli efektler ve görsellik olduğu için, çocukların çok fazla dikkatini çekmektedir. Bilgisayardaki görsel ve işitsel işlevler çocukları, görerek ve duyarak hem eğlendirir hem öğretir. Bununla birlikte, bazı dezavantajları da vardır. Öncelikle, belli bir olgunluğa ve yasa erişmemiş çocukların bir büyük gözetiminde, bilgisayarı kullanması gerekir. Çocuğumuza yararlı birçok oyun ve yazılım varken, bir o kadar da zararlı yazılım var. Dolayısıyla, Çocuklarımıza eğitim verirken çok dikkat etmeliyiz.

Pek çok araştırmacı Okul Öncesi dönemde bilgisayarların kullanılması gerektiği belirtmişlerdir. Araştırmacıların görüşüne göre, temel gelişimini tamamlayan 3 yaş üzeri çocukların bilgisayarla tanışma zamanı geldiğini ancak; 3 yaşın altındaki çocukların henüz bilgisayar kullanma olgunluğuna ulaşmadıklarını belirtmişlerdir (Yaşar, 2004)

Çocukların 3-4 yaşından itibaren yetişkin rehberliğinde bilgisayarla tanışabileceğini belirten uzmanlar, bilgisayarların çocuklar üzerindeki etkisi içinde, Okul Öncesi dönemde eğlendirirken öğretmek ya da öğretirken eğlendirmek temel ilke olmalıdır. Bu ilke öğrenmeyi zevkli kılacaktır. Eğitim ve öğretimde bilgisayar, televizyondan çok daha etkili bir araçtır. Yapılandırılmış bir programla öğrenme kolaylaştırılıp zenginleştirilebilmelidir. Bilgisayar başındayken çocuk, yetişkin ile de etkileşim için de olursa var olan bazı olumsuz etkiler azalır(Türken, 2001).

Çocuklar, bir konuya tam olarak odaklanıp, anladıklarında ve bununla ilişkili olarak yeterlilik kazandıklarında, haz alırlar. Haz ise daha ileri öğrenmeler için önemli bir güç kaynağı oluşturur. Oyun, bu anlamda çocuğun önemli haz kaynağı olarak öğrenme başarısını artıran ciddi bir fırsat olarak, öğretim ortamında yer almalıdır. Bilgisayar destekli eğitim de ise çocuk bilgisayarı bir oyun aracı olarak gördüğü için bilgisayardan hem haz almakta hem de bilgisayar aracılığıyla verilen bilgileri öğrenmektedirler (Bandura, 1999).

Skemp'e göre, çocuklar fiziksel büyümelerine katkı veren fiziksel aktivitelerden hoşlandıkları kadar, zihinsel gelişmelerine katkı veren zihinsel aktivitelerden de hoşlanırlar ve hoşlandıkları için gelişirler. Bilgisayar programları da oyunlar yardımıyla çocukların hoşlarına gitmekte ve ayrıca zihinsel gelişmelerine pozitif etki etmektedir (Skemp,1986).

Bilgisayarlar çocuklara güç vermekte ve onlara keyifli bir şekilde öğrenmenin yollarını açmaktadır. Ancak önemli noktalardan biriside bilgisayarların nasıl kullanılacağıdır. Bilgisayarları kullanırken göz önünde bulundurulması gereken ilkeler neler olmalıdır. Gelişmeye uygun bilgisayar yazılımlarının ve internet sitelerinin seçilmesi çok önemlidir ve bilgisayarla müfredat birbirine bütünleşmiş edildiğinde bunun çocuklara çok faydalı olacağı belirtilmektedir.

1.2.2. Eğitim Materyali Olarak Etkileşimli Eğitime Bakış

Etkileşimli eğitim, teknolojik gelişmelerle birlikte yeni boyutlara ulaşmıştır. Birçok alanda kullanılmasının yanında, bilgi aktarımı açısından da önemli rol oynamaktadır.

İnsan fiziksel doğumundan başlayarak tüm yaşam boyunca çevresinde bulunan diğer toplum bireyleriyle, eşyalarla sürekli iletişim halindedir. İnsan ve çevrenin birbiri ile olan ilişkisinde, çevreden gelen yansımalar insanın davranış ve düşüncelerini etkilemekte ve oluşan davranış biçimleri ile de insan fizik ve sosyal çevreye tepki göstermektedir. Bu etkileşim sonucu, insanın kişiliği biçimlenmekte, doğuştan özgün bir yapı taşıyan insan, kazandığı değer ölçüleri, algıları, gözlemleri, ilişkileri ile kendine özgü bir yapılanma izlemektedir. Bu yapılanma süresince, insanın içinde yaşadığı ortam onu çağdaş duruma getirecek iletişim ortamını, eğitim düşüncesi ile ona bağlı eğitim yönetimini ve örgütlerini planlar. Eğitim ise, bu örgütlenme içinde bireyi istenilen yönde geliştirmek amacını gütmektedir. Eğitimin amaçları, öğretim-öğrenme etkinlikleriyle gerçekleşmekte, öğrenme insanın çevresi ile arasındaki etkileşimle oluşan kalıcı izlenimle, yaşantı ürünlerinin bireyde oluşturduğu davranış değişimini tanımlamaktadır. Kendiliğinden ve yönlendirilmiş olmak üzere iki biçimde oluşan öğrenme, insanın duyu organları, deneme-yanılma ve model alma biçimleriyle, kendisinin belirlediği bir yapıda olduğu gibi, öğrenmeyi sağlayacak ortamı yaratan bir başka kişi ya da aracın belirlediği bir yapıda da olmaktadır (Güler, 1992).

Animasyon kullanılarak geliştirilen eğitim yazılımları, çoğunlukla öğrencilerin derslerini daha somut olarak işlemelerini ve bunun kalıcı olmasını sağlamaktadır. Özellikle çoklu ortam (Multi medya) teknolojileri ile bütünleşik olan bilgisayar

ortamında gerçek görüntüleri, grafikleri, metinleri, gerçek ses ve animasyonları birleştirme imkânları eğitim yazılımı geliştirme sürecinde pek çok fayda sağlamaktadır.

“Animasyonlar öğrencinin ders konularını somut olarak izleyerek kavramalarının yanında, yaratıcı düşünceler geliştirmelerine, olasılıklar üzerinde durmalarına, çeşitli denemelere girişmelerine de yardım etmektedir. Böylece hem etkileşimli öğrenme ortamı sunulabilmekte hem de bireysel öğretim sağlanabilmektedir. Animasyonlar geleneksel sınıf ortamının sıkıcılığını büyük ölçüde ortadan kaldırarak, öğrenme etkinliklerini zevkli bir uğraş haline getirmektedir”(Steven, 1994).

Etkileşimli eğitim, çocuklardaki öğrenmeyi ve zihinsel gelişimi hızlandırır. Özellikle okul öncesi dönemde çok önemli bir öğretme ve eğitim tekniğidir. Eğlendirerek ve oyunla, çocukların seveceği ve ilgileneceği şekilde öğretmeyi hedeflediğinden, bu eğitim öncelikli olarak ve bilinçli bir şekilde okul öncesi dönemde verilmelidir.

Bilgisayar destekli eğitim programları şu şekilde sıralanabilir;

Yol gösterici öğrenme programları: Bu programda öğretilecek konulara çocuk asama asama geçmekte, başarılı olamazsa çocuğa yardım edilmektedir. Çocuk arka arkaya yanlışlar yaptığında programın basına dönmekte ve yanlış yaptığı kısma kadar program tekrarlanmaktadır. Bu programın amacı; çocuğun kendi çabası ile öğrenmesini, eğitimcinin dikkatini yardıma en fazla ihtiyacı olan çocuklar üzerinde yoğunlaştırılmasını sağlamaktır.

Mantığını kullanarak çözme programı: Minimum ile maksimum sonuca ulaşmak için uygun soruların oluşturulmasına yönelik programlardır. Bu program, çocuğun didaktik öğrenmenin pasif algılayıcısı olmaktan çıkıp yaratıcı bir role girmesini sağlamaktadır.

Alıştırma ve Pratik Programları: Bu programlar çocukların bilgilerini pekiştirmek ve alıştırma yapmalarına olanak sağlamak amacıyla geliştirilmiştir. Genel olarak alıştırma ve pratik programında, bilgisayar çocuğa bir problem sunar ve çocuk cevabı verene kadar bekler daha sonra çocuğun verdiği cevabın doğru ya da yanlış olduğunu söyler. Bazı programlar, doğru ve yanlış cevapları toplayarak toplam puanı hesaplamaktadır.

Eğitsel Oyunlar: Eğitsel programlar alıştırma ve pratik programlarının oyun yoluyla verildiği programlardır. Bazı eğitsel programlar problem çözme becerisini ve mantıksal

düşünme yeteneğini geliştirmek için oluşturulmuştur. Bu programlar öğrenmeyi, işbirliğini ve sosyalleşmeyi desteklemek, dikkat süresini artırmak, ve aile ile birlikte bilgisayarda eğlenceli aktiviteler yapabilmek için de kullanılabilir.

Taklit Programları: Bu programlar kullanıcıya gerçek hayattaki deneyimleri risk olmayan bir ortamda düşük maliyetle gerçekleştirme olanağı sunar.

Problem Çözme Programları: Bu program çocukların düşünme yeteneklerini artırmayı destekler ve çocukların problem çözme becerilerini artırır.

Rehber Programlar: Yönergeleri içeren programlardır. Bu programlar bilgileri verir, örnekler gösterir ve pratik yapma olanağı sağlar. Eğer çocuklar kendilerine öğretilen nesne ve kavramları anlarsa bilgisayar onlara zor programlar sunar. Bazı okul öncesi eğitim programları bu gruba örnek gösterilebilir.

Kelime işlem Programları: Kelime işlem programları bilgisayarda harf ve kelimeleri kullanarak yazılı iletişimi üretme yoludur. Bu programlar yaratma, yenileme, düzenleme, kaydetme ve çıktı almaya imkân sağlar. Belgeler bilgisayarın hard diskine ya da diskete depolanabilir. Birçok anaokulu öğrencisi bu tip programları kullanamaz, fakat bazı basit programlar azda olsa kullanılabilir (Ray ve Timms 1993, Arı ve Bayhan 1999).

Logo programı: Seymour Papert'in öncülüğünü yaptığı çocuk odaklı öğrenme yaklaşımı, çocuğun kendi seçimini yapıp, seçiminin sonuçlarını gördüğünde değerlendirme yapmasını ve nasıl öğrenileceğini anlamasını sağlayan bir temel üzerine kurulmuştur. Papert bu yaklaşımı temel alarak çocukların ilgi ve özelliklerine göre LOGO programlama dilini geliştirmiştir. Logo programı eğitimsel amaçlar için geliştirilmiş olup çocuklara zekaya yönelik araç sağlamak ve doğal öğrenme ortamı yaratmak için oluşturulmuştur. Bu programda çocuk bilgisayar faaliyetlerini programlayabilmekte, verdiği komutlarla bilgisayarı yönlendirmektedir (Bayhan 1992, Arı ve Bayhan 1995).

1.2.2.1. Okul Öncesi Eğitiminde Etkileşimli Eğitimin Planlanması

Günümüz teknolojisi yaş gurubu fark etmeksizin bütün toplumun kullanımına hiçbir süzgeçken geçirilmeksizin tüketime ve kullanıma açılmaktadır. Okul öncesi dönemde

verilen eğitimlerde görsel temaların kullanılması, özellikle 3-6 yaş arası çocuklarda olumlu etkiler göstermiştir. Bu konuda eğitimcinin çok dikkatli olması gerekir. Çocuğun seviyesi ve algılama noktası çok iyi belirlenmelidir.

Bilgisayar doğru ve amacına uygun kullanıldığında eğitim programlarını ve çocuğun doğal aktivitesini bozmamakta, çocuğun çevresini zenginleştirmektedir. Okul öncesi dönemde kullanılan bilgisayar programları eğitimcinin verdiği bilgi ve tekniklerle kaynaştırılmalıdır. Bilgisayarın, okul öncesi eğitim programları içine destekleyici ve pekiştirici olarak yerleştirilmesi önerilmektedir. Bilgisayar çocuğun gelişimsel özelliklerini destekleyerek günlük programın amaçlarına uygun, diğer materyallerle birlikte kullanılmalıdır. Çocukların doğal ortamda öğrenmeleri, büyüme ve gelişmeleri açısından bilgisayar erken çocukluk döneminde günlük programda sınırlı bir yere sahip olmalıdır. Bilgisayarın sınıf ortamında kullanılması sınıf dışında bir yerde kullanılmasından daha yararlıdır (Swick 1989, Oktay 1999, Scoter vd. 2001).

Bilgisayar destekli eğitim programları, erken çocukluk eğitiminde çocukların bilgilerini pekiştirmelerine ve geliştirmelerine olanak sağlamaktadır. Pekiştirilen ve tekrarlanan bilgiler daha kalıcı olmakta ve çocuklar bilgisayar sayesinde saymayı, nesneler arasındaki benzerlik ve farklılıkları daha kolay öğrenebilmektedir. Bilgisayar destekli eğitim bireysel öğrenmeye katkıda bulunur. Bilgisayar destekli eğitimde, çocuk bağımsızlık, başarı ve bir makineyi kontrol etme duygusunu yaşayabilmekte ve böylece kendisine olan güveni artmaktadır. Bilgisayar destekli eğitim, çocukların el göz koordinasyonunu, algılarını, bilişsel gelişimlerini ve yaratıcılıklarını da geliştirmektedir (Bayhan 1999, Cangil 1999, Hitchcock ve Noonan 2000).

Bilgisayarın, eğitimde hangi amaca yönelik olarak kullanılacağını saptanması ve amaçlarının belirlenmesi gerekmektedir. Bilgisayar destekli eğitim programlarının amaçları şu şekilde sıralanabilir;

- Çocuklarda kişisel istek, ilgi ve sevgiyi artırmalıdır.
- Başarılı yaşantılar sunmalı ve ödüllendirici olmalıdır.
- Sosyal yetenekleri geliştirmeye olanak tanımalıdır.
- Yetenekleri geliştirme aracı olarak kullanılmalıdır.

- Değişik ihtiyaçlara cevap verecek şekilde planlanmalıdır.
- Programdaki nesneler, ses ve görüntü yeterince cazip olmalıdır.
- Çocukların oyunla ilgili özelliklerini harekete geçirmelidir (Arı ve Bayhan 1999).

Bilgisayar destekli eğitim, geleneksel öğretimi daha etkili ve verimli kılmak için kullanılabilir. Bilgisayar destekli eğitim ile öğrenme, daha kolay bireyselleşmekte ve çocuğun öğrenme kapasitesine, gereksinimlerine cevap vermektedir. Bilgisayar destekli eğitim, uygun zamanda, çocuğun gelişimini destekleyecek programlarla ve bu konuda bilgili eğitimci rehberliğinde, uygulanan eğitim programına kaynaştırılarak çocukların istek ve ilgilerine göre verildiğinde daha etkili olmaktadır (Bayhan San 1993, Arı ve Bayhan 1999).

Çocuğun bilgisayardan en iyi şekilde yararlanabilmesi için uygun programların seçilmiş olması büyük önem taşımaktadır. Bilgisayar programı seçerken dikkat edilmesi gerekenler şu şekilde sıralanabilir:

- Çocukların aktif öğrenmelerini ve karar vermelerini sağlayan sınırlandırılmamış programlar seçilmelidir.
- Program çocuğun yaşına ve bilgi düzeyine göre olmalıdır.
- Programdaki yönergeler açık ve anlaşılır olmalıdır.
- Program başlangıçta kolay olmalı ancak daha sonra çocuğun kendini geliştirmesine olanak sağlayıcı nitelikte olmalıdır.
- Program çocuğun yanlış yapmasına ve denemeler yapmasına imkan sağlamalıdır.
- Program hareket, müzik ya da ses içermelidir.
- Çocuklar tarafından kontrol edilebilmelidir.
- Çocuğun araştırma yapabilmesini desteklemelidir.
- Çocukların bildiği konularla ilgili olmalıdır.
- Gerçek –yaşam ilişkisi ile ilgili gerçek problemler sunmalıdır.
- Heyecan sağlamalı ve çocuğun dil gelişimini de desteklemelidir (Howard ve Busch 1991, Scoter vd. 2001).

Bu etkileşimli eğitim programlarını planlarken program içeriğine çocuğun yaşantısına ve beklentisine uygun modellemeler yapılmamıştır. Yapılan etkili eğitimin içinde bulunan öğeler ve simgeler folklorik açıdan değerlendirilmeli, değerler bakımından içerik genişletilmelidir.

Bu planlamalar yapılırken dikkat edilecek şu şekilde sıralanabilir;

- Bilgisayar kullanılması ve kullanılmaması gereken durumlar daha önceden belirlenmelidir. Çocuğun gelişiminde yaşamsal önemi olan diğer aktif ve sosyal becerilerin yerine kullanılmamalı ancak çocuk etkin olarak nesnelerle çalıştıktan sonra kullanılmalıdır.
- Bilgisayar etkinlikleri okul öncesi eğitim programları ile bütünleştirilmelidir.
- Bilgisayar kullanımında çocukların ilgileri ve gelişim özellikleri göz önünde bulundurulmalıdır.
- Bilgisayar aktiviteleri çocuğun aktif olmasını desteklemelidir.
- Çocukların çeşitli bilgisayar uygulamalarına katılmaları sağlanmalıdır. Bu uygulamalar Çocukların bilgisayarı tanımalarına,
- Bilgisayarın yetenekleri ve sınırlılıkları konusunda çocukların bilgilendirilmelerine,
- Çocukların, değişik çalışmalarda bilgisayardan faydalanmalarına,
- Çocukların tutum ve ilgilerinde bireysel farklılıkları yaşamalarına,
- Çocukların öğrenmelerine ve keşfetmelerine fırsat verecek şekilde olmalıdır (Zembat 1998).

1.2.2.2. Etkileşimli eğitimde animasyon ile Çocuk Oyun İhtiyacının Birleştirilmesi

Bu toplumu oluşturan bireylerin bir kısmı okul öncesi çağında bulunan çocuklardır. Okul öncesi eğitimde kullanılan teknoloji ile bu çocuklar eğitim-öğretim ortamına hazırlanmaktadır. Burada ki eğitim ve öğretiminin hedef davranışları belirlenirken bu hedef davranışların hangi metotlarla ve yöntemlerle yapılacağı belirlenip bir program dâhiline alınmıştır.

Bu programlarda hedef davranışların kazandırılmasında oyunun önemi büyüktür. Çocuğun dünyası oyunun tam kendisidir. Onunla kendinde bir kimlik bulur kendini

onunla birleřtirir, kurallarına dikkat eder ve oyunu kazanmak en büyük hedefidir.

Günümüz şehir hayatı, Okul öncesi çocukların oyun isteklerine cevap verememektedir. Büyük güvenli alanlar, parklar, oyun bahçeleri ve çocuklar için özel hazırlanmış oyun odaları vb. yerler okul öncesi çocukların büyük bir kısmının faydalanamadığı alanlardır. Bunun için çocuğun günümüz dünyasında oyuna karşı olan bu ihtiyacını teknolojik oyuncaklar karşılamaktadır. Bu teknolojik alt yapı sanal bir gerçeklik sunmakta ve çocuk bu sanal oyunlarla içindeki bu oyun oynamak hissini bir şekilde açığa çıkarmaktadır. Etkili eğitimde de bu ihtiyaç bilinmekte ve çocuğun oyunu oynama isteğini görerek oyunun içinde ona kazandırılacak davranışlar belirlenmektedir.

Bilgisayar destekli okul öncesi eğitimde animasyonlu, iki boyutlu ya da üç boyutlu görsel ifadeler ve seslerle birleştirilmiş oyunlar çocukların dikkatini çekmektedir. Bilgisayar kullanımının 2 ve 3 yaşları aralığına geldiğı bu dönemde çocuklar zorlanmadan boşluk ve yönlendirme tuşları ile bu oyunları oynayabilmekte bu oyunlar oynamaktan büyük bir keyif almaktadır. Bilgisayar çocuğa hem işitsel hem görsel hem bedensel hareketleriyle çocuğu oyunun içince çekmektedir.

Bilişim ve iletişim çağında çocuklar modern ev hayatında oyun ihtiyaçlarını odalarında bulunan bilgisayarlarla ve teknolojik oyun aletleriyle karşıladığı bir gerçektir. Oyunun çocuk için önemli olduğı ve teknolojinin hayatımızın her noktasında yer aldığı bu dönemde, Okul öncesi eğitimde etkileşimli eğitimde animasyonların kullanma zorunluluğı kaçınılmazdır.

1.2.3. Etkileşimli Eğitimin Milli Kültür Aktarımında Kullanmanın Gerekliliğı

Kültür, tavırlardan, davranış tarzlarından Örf ve adetlerden, inançlardan, düşüncelerden, ifade şekillerinden, kıymet biçimelerden, tesislerden ve teşkilattan oluşan öyle bir sistemdir ki, tarihi bir ürün olmak üzere meydana gelmiş, geleneğe bağı bir cemiyet içinde onun medeni donanımı ve medyaları ile karşılıklı tesirler neticesinde meydana çıkmış ve bütün unsurlarının zamanla biri diğerine kaynaması sayesinde uyumlu bir bütün haline gelmiştir (Turhan, 1994).

Her toplumun maddi ve manevi olarak, geçmişteki tecrübelerinden ve yaşama tarzlarından dolayı bir kültürü vardır. Bunlar toplumun kültürel değerlerini içermektedir.

“Bütün kültürler, kendi yaşamlarını sürdürmeye çalışırlar ve bu çabalarında birbirlerine benzerler. Bu benzerlikler arasında, grup birliğini ve dayanışmasını sağlayan duygular ve hizmetler, sosyal denetim mekanizmaları, düşmana karşı savunma kuruluşları ve nüfusun devamını sağlayan çoğalma önlemleri yer alır. Bunun için de, bütün toplumlar "Kamu yaran" adı verilen üstün bir değer kavramı yaratırlar ve ona saygı gösterirler.”(Güvenç, 1994).

Kültür, kültür değişimleri ve kültürlerin kültürlere aktarımı konularını irdeledikten sonra kitle iletişim araçlarından görme ve duyma duyusuna hitap eden televizyonlar aracılığı ile ilgi gören görsel temalar ile kültür aktarımı konusunun irdelenmesi gerekmektedir. Kültürler arası etkileşimde, görsel olan her kaynak çok önemli bir yer tutar. Çünkü her ulusun dili farklıdır, nasıl müzik evrensel bir değer ise, görsellik ve animasyonlar da bir o kadar önemlidir. Mesela; bilmediğimiz bir ülkenin kültürel bir değerini görsel olarak algılayabilirsek, o ülkenin dilini bilmesek bile çok şeyi hafızamıza kazıyabiliriz.

Bu durumda, kültürler arası etkileşimi sağlayan en değerli öğelerden biri de görsellik ve çeşitli animasyonlardır. Buna bağlı olarak, görsel iletişim araçları olan televizyon ve bilgisayar kültürler arası iletişimde de çok yararlı olabilir.

1.2.4. Etkileşimli Eğitimin İnternet Ortamında Yaygın Kullanıma Açılması

Bilindiği gibi televizyondaki programların bazıları, çizgi filmlerin ise neredeyse tümü dış kaynaklıdır. Yani bu ürünleri tüm dünya ülkeleri izlemektedir. Bu ise her toplumda ve o toplumdaki bireylerde ve özellikle çocuklarda farklı etkilenmeler yaratmaktadır.

Eğlence endüstrisiyle tüm toplumlar aynı anda etkilenmektedir. Geleneksel toplumların kültürleri üzerinde bu yolla televizyon, negatif etki yaratmaktadır. Endüstrileşmiş toplumlar işleyim ritmi açısından bu mesajları kabul etmeye daha uygundur. Mesajları ulaştıran dil de ulus kültürleri ve alt kültürleri bozmaktadır. Kültürel yabancılaşmayı arttırmaktadır (Mac Brides, 1981).

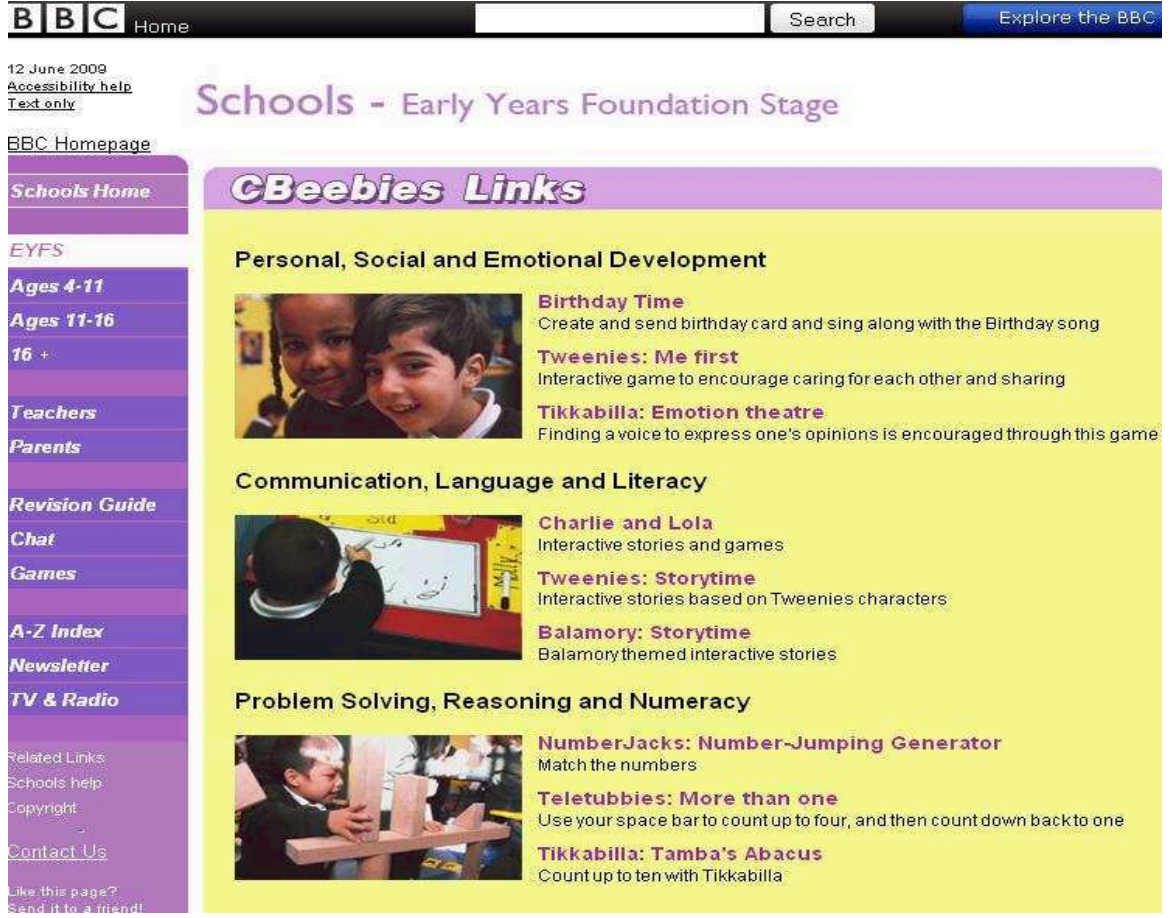
Dolayısıyla çocuklar, kendi öz kültür ürünleri ile değil, başka ülkelerde üretilen kahramanlar ve farklı değerlerin işlendiği programlarla büyümektedirler. Bu da çocukları kendi ulusal kültürümüze yabancılaşmayı doğurmaktadır.

Devlet bu uygulamalara ya hiç yer vermiyor ya da çok az veriyor.Bu yönde yapılan etkinliklerden biri “www.ttcocuk.com.tr” dir. Milli Eğitim Bakanlığı’nın, web üzerinden yürüttüğü etkinlikler çok sınırlı olmakla birlikte, okul öncesi dönemle ilgili hemen hiçbir yerde bir etkinlik bulunmamaktadır.

Ülkelerin basın gurupları, ulusal televizyonları okul öncesi eğitim için ayrı programlar hazırlamakta, bunları günümüzün artık iletişim aracı olan internette kullanıma açmaktadır. Bunu yaparken yaş aralıklarına göre basamaklandırmakta ve kullanıcı hangi yaş aralığında ise ona uygun bilgi erişimlerini sunmaktadır.

Örnek olarak BBC basın yayın organları etkileşimli eğitimlerini internette kullanımına ilk olarak açan medya guruplarından biri olarak okul öncesi eğitimde bir kavrama imza atmıştır.Bunu belirli yaş guruplarına göre düzenlerken arka planda kavramları öğretmek için gerekli uzmanlık bilgilerine sahip uzman kişilerle çalışılmaktadır.Bu grup içinde Anaokulu öğretmenleri, sosyologlar, psikologlar, pediatri uzmanları, Dil öğretmenleri, Grafikerler, Bilişim uzmanları , yazarlar ve sosyal çevre içinde bu konuyla ilgili diğer meslektaşlarıyla her gün yeni bir eklentiyle karşımıza çıkmaktadırlar.Güncel konuları ve fikirleri düzenli olarak yaş gurubuna hitap edecek şekilde düzenleyip kullanıcının kullanımına sunmaktadır.Ülkemizde, milli kültür aktarımı ne yazık ki, televizyon yada diğer yayın organlarıyla gerçekleşmemektedir. Bu konuda, devletin basın yayın organlarını ve inter aktif sistemleri daha çok hayata geçirmesi gerekmektedir.

Şekil 1: İnternet Sitesi Arka Görüntüsü BBC



Bu tür etkinliklere, özellikle de okul öncesi eğitim alanında yer veren ülkelerin başında Amerika ve Çin gelmektedir. Bu ülkelerde, bu alanda çalışmak üzere grafikerler, sosyologlar görevlendirilmiştir. Türkiye de ise henüz böyle bir proje olmadığından, dış kaynaklı çocuk programlarıyla yetinmeye çalışıyoruz.

Buna bağlı olarak, biz de kendi milli değerlerimizi ön plana çıkaracak çizgi filmler, internet siteleri, bilgisayar oyunları ve görselliğe dayanan her tür etkileşimli eğitim araçları üretmeliyiz. Milli değerlerin öğrenilmesi ve sahip çıkılması açısından, bunu genç beyinlere aktarmanın en kalıcı ve eğlenceli yolu olarak bu tür basın ve yayın organlarının halkın ortak kullanımına açılması gerekmektedir.

Şekil 2: İnternet Sitesi Arka görüntüsü FICHER

Advertisement

Fisher-Price®

Search for:
keyword or item #

- Shop Fisher-Price®
- Toys
- babygear
- Special Offers
- Also from Fisher-Price
- E-mail Updates
- Pregnancy
- Parenting
- Grandparenting
- Fun & Family Time
- Services & Info
- Recall Information
- Our Company
- Español | International Sites

online Games & Activities

play and learn with your child ... online!

Our online games and learning activities are a great way to spend quality time with your child. Have fun with these online activities, and remember: whether your child is an infant, toddler or preschooler, it's important to let him learn at his own pace!

Choose a game or activity from your child's age group!

infant	toddler	preschool
 Laugh & Learn™ Peek-A-Boo Game	 Count The Sores Learning Game	 The Musical Instruments Game--Join the Jam!
 Tap and Color!	 The ABC's Zoo Learning Game	 Phonics Learning Game
all infant games... go ▶	all toddler games... go ▶	all preschool games... go ▶

Tips for Parents

If you have some free time, you might find it's beneficial to get online and play a few of these learning games yourself before sitting down at the computer with your child. You know your child best; having a preview will help you determine which online learning activities are most appropriate for your infant, toddler, or preschooler's stage of development ... and which games are so much fun your child will want to play them again and again!

[FISHER-PRIE PRIVACY POLICY](#) | [FISHER-PRIE LEGAL TERMS & CONDITIONS](#)
© 2007 Mattel, Inc. All Rights Reserved.

BÖLÜM 2: MİLLİ ÖGELERİ İÇEREN BİR EKİLEŞİMLİ EĞİTİM TASARISI ÖRNEĞİ OLARAK "MİNİK ADIMLAR"

2.1. Tasarının Amaçları

Okul öncesi çocuğunun, televizyon ve videodaki çizgi filmlere ilgisinin olduğu ve bu çizgi filmler aracılığıyla dünyayı algıladığı ve kendisini bu yönde motive ettiği açıktır. Bu çizgi filmler, çoğunlukla Batı kaynaklı olduğundan, okul öncesi çocuğunun Türk kültüründen uzaklaşarak dünyayı Batı penceresinden algılamasına neden olmakta ve bu da, adeta kültürel yozlaşmaya davetiye çıkarmaktadır. Bu yaştaki çocuklar, televizyon ve bilgisayarın büyümlü atmosferiyle, kendi kültürlerine ait olan, *Nasreddin Hoca*, *Hacivat - Karagöz*, *Keloğlan* gibi Türk folklor ve edebiyatında yeri olan şahısları tanımak ve onlar hakkında bilgi sahibi olmak yerine, Batı kaynaklı, *Redkid* ve *Daltonlar*, *Tom ve Jerry*, *Örümcek adam*, *Voltran*, *Pokemon*, *Ormanın Şirinleri* gibi fantazi ve hayali kahramanları benimseyerek onları taklit etme eğilimi içine girmektedirler (Kabadayı,2005).

Türk çizgi film üretimindeki bu eksikliği, Batı kaynaklı çizgi filmler doldurmakta ve bu filmler, küçük dozlarda da olsa Batı kültür ve medeniyetini, din, inanış ve kilise felsefesini, çizgi filmlerdeki enstantaneler arasına serpiştirerek kültürel bir yayılım aracı olarak kullanılmaktadır. Bu filmleri izleyen öğrenciler, Türk toplumunda öğrendikleri örf, adet, gelenek, görenek ve dini inançlarını görsel medya aracılığıyla pekiştiremedikleri gibi bazen de tam tersi bir kültürel propaganda şokuyla karşılaşabilmekte ve bu durumdaki öğrenciler, kültürel bir ikilem içinde karmaşaya sürüklenmektedirler.(Kabadayı,2005)

Günümüz okul öncesi çocuklarında ilk bölümde de bahsettiğimiz üzere oyun döneminde artık sokakta değil evde kendi odasında ve teknolojinin de hayatımıza her yönüyle girmesinden kaynaklanarak internet ortamında animasyonlarla hazırlanmış oyunları oynayarak kendi öz kültürünün değerlerini yitirdiği gözlenmektedir. Bizde bu problemten yola çıkarak, onları kendi öz kültürel değerlerini barındıran etkileşimli eğitim CD hazırlanarak okul öncesi çocuklara “Minik Adımlar” tasarısı ile kültürel bir aktarım amaçlanmıştır.

2.2. Tasarıda kullanılan Milli ve Folklorik Öğeler

2.2.1. Duyum Özellikleri

2.2.1.1 Müzik Ve Efekt seçiminde Gösterilen Dikkatler

Müzik de kültürün en önemli parçalarından biridir. Tasarıda hazırlanan müzikleri oluştururken Türk müziği çalgıları kullanılmasına, usulüne ve makamlar göz önünde bulundurularak hazırlanmıştır.

Bilindiği üzere web tabanlı animasyonlar ya da bilgisayar yoluyla hazırlanmış programlarda öğretilen kavramın ya da verilmek istenen mesajı vurgulamak üzere müzik kullanılır. Müzik bu tip yazılımlarda amaçtan çok bir araç olmuştur. Genelde bu oyunların tabanı incelediğimizde ülkemizde gösterimde ya da kullanımda olan bütün web uygulamalarının arkasında bulunan araç için kullanılan müzik, kendi milli müziğimizden çok uzaktadır.

Onun içinde bizde milli değerleri barındıran bir eğitsel yazılım yapıyorsak bu hususlara da dikkat etmeliyiz. Müzikleri ve efektleri kullanırken, bunları icra ederken kullandığımız müzik aletleri olsun ritimsel öğeler olsun, her birini milli değerlerimizle örtüşen makamsal müzikleri kullandık.

Bu müzikleri oluştururken melodilerin çocuklar tarafından kolayca söylenebileceği tonlardan ve onların eğlence dünyasına hitap eden ritmik ezgiler bestelenmesine özen gösterdik. Karmaşık ve zor makamlar yerine günlük hayatında her zaman duyduğu kolayca anlaşılabilen, okul öncesi çocuklarında eşlik edebileceği besteleri hazırladık.

Eğitimde müziğin kullanılmadığı alan yok denecek kadar azdır. Eğer hedef kitle okul öncesi çocuklar ise müzik vazgeçilmez bir etkinliktir. Hazırladığımız meslekler animasyonun meslek tanıtımları olsun, sayı sayma oyununda ninni kavramı, şekillerin geçiş ezgilerinde, bayram oyunlarının bitiş müziklerinde bu hususlara özen gösterdik. Bundan sonra hazırlanacak animasyonlarda daha profesyonel şekilde geliştirilmeli ve çocukların dünyasına müzik yoluyla gidilirken milli değerlerimizi barındıran ona ait olanı ona vermek üzere hazırlanmış müziklerle eğitim ya da oyun aracı hazırlanmalıdır.

2.2.1.1.2. Kullanılan Şarkılar

2.2.1.1.2.1. Postacıym Şarkısı

Tablo 1 : Postacıym Şarkısı Notası

Postacı
Mâhûr Şarkı

Güfte: Alper TEKGAN
Alper TEKGAN

♩ = 120
Sofyan

SAZ

SÖZ

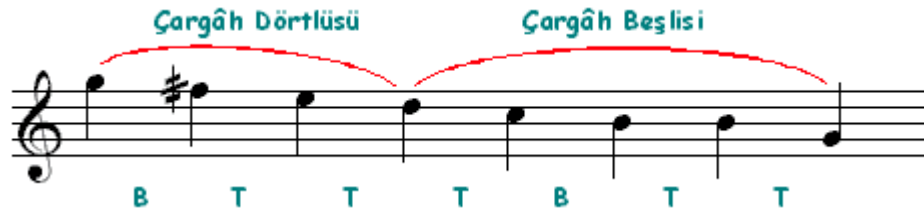
Teorik bakımdan bu şarkıyı incelersek; sofyan usulünde Mahur makamında bestelenmiştir.

Bu makamdan biraz bahsetmek gerekirse Mahur, Klasik Türk Musikisinde bir makam. En sevilen makamlardan biridir. İran ve Hindistan'da Mahur isimde şehirler vardır. Mahur makamı ismini muhtemelen bu şehirlerden almıştır. Çeşitli kâr-ı nâtık güftelerinde de Mahur adının coğrafi isim olarak kullanılması bu görüşü doğrulamaktadır.

Mahur makamı, elimizdeki en eski örneklerle ve eski nazariyat kitaplarındaki bahislere bakılacak olursa en az 6-7 asırlık bir makamdır. Asırlardan bu yana aynı derecede rağbet görerek kullanılmıştır. Neşeli, şuh, gönlü ferahlatan, sert bir makamdır. Mehter musikisi ve halk musikisinde de yaygın olarak kullanılmıştır.

Mahur makamı, Arel-Ezgi-Uzdilek sistemindeki tarife göre Çargah makamının Rast perdesindeki şeddidir. Karar sesi Rast, güçlü sesi Neva, tiz durak sesi Gerdaniye, yeden sesi Geveşt'tir. Pestten tize doğru sesleri şöyledir: Rast, Dügah, Buselik, Çargah, Neva, Hüseyini, Mahur, Gerdaniye. Bütün şed makamlarda olduğu gibi Mahur makamında da asırlar içinde bazı seyir hususiyetleri ortaya çıkmış ve makamın karakterini Çargah ve Acemaşirandan farklı kılmıştır. Makam inici karakterdedir. Tiz durak olan Gerdaniye civarında seyre başlanır ve bu perdede asma karar yapılır. İniş esnasında mahur perdesi yerine acem perdesi kullanıldığı olur. Yine iniş esnasında yerinde veya Çargah perdesinde Nikriz çeşnileri sık olarak kullanılır. Bilhassa eski eserlerde, karara doğru Buselik yerine Segah perdesinin kullanıldığı da olur (wikipedia.,2009).

Tablo 2: Mahur Makamı Dizisi



Makamın Durağı (tam kalış): Rast perdesidir

Makamın Seyri: İnicidir.

Makamın Dizisi: Rast perdesinde Çargâh beşlisi ve Neva perdesinde Çargah dörtlüsü halinde meydana gelir

Makamın Güçlüsü (yarım kalış): Gerdaniye perdesidir.

Makamın Yedeni: Geveşt perdesidir.

2.2.1.1.2.2. Türk Askeri Şarkısı

Tablo 3: Asker Şarkısının Notası

Asker
Nihâvend Şarkı

Güfte: Alper TEKCAN
Alper TEKCAN

♩ = 100
Türk Aksağı

SAZ

SÖZ

Teorik bakımdan bu şarkıyı incelersek; *Türk Aksağı* usulünde *Nihavend* makamında bestelenmiştir.

Bu makamı incelersek Nihavent makamı, günümüzün en yaygın makamlarından biridir. Nihavent makamının makam dağarı içerisindeki ağırlığı son yüzyıl içinde hızlı bir yükseliş göstermiş ve günümüzde ilk sıralara yükselmiştir. Nihavent Makamı, Geleneksel Türk Sanat Müziği'ndeki göçürülmüş makamlardandır.

Tablo 4:Nihavent Makamı Dizisi



Makamın Durağı (tam kalış): Rast perdesidir

Makamın Seyri: Çıkıcı ve inici – çıkıcıdır.

Makamın Dizisi: Rast perdesinde buselik beşlisine neva perdesinde bazen kürdi dörtlüsü bazen de hicaz dörtlüsünün eklenmesinden meydana gelir.

Makamın Dizisi: Rast perdesinde buselik beşlisine neva perdesinde bazen kürdi dörtlüsü bazen de hicaz dörtlüsünün eklenmesinden meydana gelir.

Makamın Güçlüsü (yarım kalış): Neva perdesidir.

Makamın Yedeni: Irak perdesidir.

2.2.1.1.2.3. Trafik Polisi Şarkısı

Tablo 5: Polis şarkısının notası

Polis
Nikriz Şarkı

Güfte: Alper Tekcan
Alper Tekcan

♩ = 100
Öyrek

SAZ

SÖZ

Teorik bakımdan bu şarkıyı incelersek; *Aksak* usulünde *Nikriz* makamında bestelenmiştir.

Nikriz makamı en eski makamlarımızdandır. Sistemci okulda evvelden beri bilindiği kesinlik kazanmaktadır. Nikriz, tam bir makam niteliği ile sistemci okulda kabul edilmemiş, 24 şube içinde görülmüştür. Sistemci okul Nikrizi ("Niyriz" adı altında) iki çeşit olarak tertiplemiş ve ikisine ayrı isimler vermiştir. Bu ayrıma göre, beş sesten oluşan Nikrize "Niyriz-i Sagir" (Küçük Niyriz), sekiz sesten oluşan Nikrize de "Niyriz-i Kebir" (Büyük Niyriz) denilmiştir.

Tablo 6: Nikriz Makamının Nikriz Beşlisi ve Rast Dörtlüsü ile olan Dizisi



Tablo 7: Nikriz Makamının Nikriz Beşlisi ve Buselik Dörtlüsü ile olan Dizisi



Makamın Durağı (tam kalış): Rast Perdesidir.

Makamın Seyri:İnici-çıkıcıdır.

Makamın Dizisi: Rast perdesinde Nikriz beşlisi, Neva perdesinde Rast veya Buselik dörtlüsünün birlikte kullanılmasıyla meydana gelmiştir.

Makamın Güçlüsü (yarım kalış): Neva perdesidir.

Makamın Yedeni: Irak perdesidir.

Makamın donanımı: Si bakiye bemol, Fa bakiye diyez, Do bakiye diyez

Dizinin Seyri: Nikriz Makamının seyrine genellikle Neva perdesi civarından başlanır. Dizinin üst tarafında bulunan Buselik ve Rast dörtlülerinin seslerinde dolaşarak Güçlüsü olan Neva perdesinde kalış gösterilir. Rast dörtlüsü ile çıkılan dizi genellikle Buselik dörtlüsü ile iner. Nikriz beşlisi sesleri ile yedeni olan Irak perdesi de gösterilerek Rast perdesinde karar verilir.

2.2.1.1.3. Ses Çağrışımı Yapan Görsel Malzemeler

2.2.1.1.3.1. Davul

Davul, en yaygın vurmali çalgılardan biridir ve dünyadaki hemen bütün halkların kültürlerinde yeri vardır. Yazılı tarihten çok önce Eski Mısırlıların, Asurluların ve Uzakdoğuluların davulu kullandıkları bilinmektedir. Bilinen en eski daalahelanı versinvulun neolitik çağda yapılmış olmasına karşın, insanın ritim duygusunun çok daha önce gelişmiş olduğu sanılmaktadır. Amerika Yerlileri dinsel törenlerinde dans ederken, tempo tutmak için davul çalarlardı. Afrika'nın Siyah halkı, hem dans ederken hem de şifreli vuruşlarla kabileden kabileye haber yollarken davulu kullanırdı. Afrika'da bu amaçla hâlâ davul kullanılmaktadır.(www.wikipedia.com)

Tuğ ve sancakla birlikte devletin egemenlik simgesi olmuştur. Türklerde davul Osmanlı döneminde hem mehterhane adı verilen bandoda, hem de halk müziğinde kullanıldı. Askeri müzikte kullanılan davullar büyük çaplı ve tek yüzü deri kaplıydı. Yere koyularak tek ya da çift olarak çalınan bu davullara kös denirdi. Bunların biraz daha küçüğü atın iki yanına bağlanarak da çalınırdı. Halk müziğinde, özellikle zurna eşliğinde kullanılan davulun büyüklüğü yöreden yöreye değişir. Anadolu davulunun ortalama çapı 50-55 cm, kasnak yüksekliği ise 30 cm kadardır. Bir kayışla sol omuza asılan davul, sağ elle tutulan tokmak ve sol eldeki çubukla çalınır. Yalnız tokmakla da çalınabilir. Tokmak güçlü zamanları, çubuk ise zayıf zamanları vurur.

2.2.1.1.3.2. Bağlama

Ülkemizde kullanımı en yaygın olan telli bir Türk Halk Çalgısıdır. Yörelere ve ebatlarına göre bu çalgıya, Bağlama, Divan sazı, Bozuk, Çöğür, Kopuz, İrızva, Cura, Tambura vb. adlar verilmektedir. Bağlama ailesinin en küçük ve en ince ses veren çalgısı curadır. Curadan biraz daha büyük ve curaya göre bir oktav kalından ses veren çalgı ise tamburadır. Bağlama ailesinin en kalın ses veren çalgısı ise Divan Sazı'dır.

Bağlama; Tekne, Göğüs ve Sap olmak üzere üç ana kısımdan oluşmaktadır. Tekne kısmı genelde dut ağacından yapılmaktadır. Ancak dut ağacının dışında ardıç, kestane, ceviz, gürgen gibi ağaçlardan da yapılmaktadır. Göğüs kısmı ladin ağacından, sap kısmı ise gürgen, akgürgen veya ardıç ağacından yapılmaktadır.

Sap kısmının tekneden uzak kısmı üzerinde tellerin bağlandığı Burgu adı verilen parçalar vardır. Bağlamanın akordu bu burgular kullanılarak yapılmaktadır. Sap kısmı üzerinde misina ile bağlanmış perdeler bulunmaktadır. Bağlama Mızrap veya Tezene adı verilen kiraz ağacı kabuğu veya plastikten yapılan araçla çalındığı gibi bazı yörelerimizde parmakla da çalınmaktadır. Bu çalım tekniğine Şelpe adı verilmektedir.

Mızraplı sazların atası olarak bilinen Kopuz, Türklerin en eski sazlarından biridir, en az 15 asırdan beri kullanılmış olan bu ünlü mızraplı saz, bu gün yerini Anadolu'da bağlama ve ailesi sazlarına bırakmış olmakla beraber. Orta Asya ve Sibirya Türkleri tarafından halen kullanılmaktadır. 17. yüzyılda Anadolu'da unutulmuş yalnız Macaristan, Bosna gibi o zaman ki Türk İmparatorluğu 'nun serhat eyaletlerinde rağbet gören bir sazdı. Kopuz, Türklerin bir çeşit Kültür Sembolü ve temsilcisi olarak Asya, Avrupa ve Afrika gibi üç kıtaya yayılmıştır. Kopuz'u Türklerden alıp yüzyıllarca kullanan milletler arasında Macarlar, Yunanlılar. Bulgarlar, Romenler. Ruslar, Estonlar, Ukraynalılar, Lehler, Finler, Almanlar ve Sırları sayabiliriz.(Delinetciler.-2009)

Ülkemizin ulusal ve folklorumuzun temel sazı olan "bağlama" ,büyüküklü küçüklü, çok değişik ebatlarda yapılması nedeniyle oldukça geniş bir aile teşkil etmektedir. Bağlama Ailesi başlıca şu sazlardan oluşmaktadır. Meydan sazı Divan sazı . Çöğür, Bağlama, Bozuk. Aşık sazı, Karadüzen Tanbura, Cura Bağlama, Bulgari , Irızva . Bağlama curası, Tambura curası vs. Bağlama Türk Halkının en soylu ve yaygın sazlarından biridir. Yüz yıllarca Türk halkının elinde bir bayrak gibi dolaşmış halen de elden ele dolaşmaktadır.

2.2.1.1.3.3. Ud

Ud kelimesinin aslı Arapçadır: "Sarısabır" veya "ödağacı" anlamındaki "el-oud"dan gelir. Türkler bunu okunuştaki "el-" edatını atarak "ud" şekline sokmuşlardır. sazı ilk defa 7. yy'da Horasan'dan Bağdad'a çalışmaya gelen Türk işçilerin elinde görmüş olan Araplar, göğsünün yapılmış olduğu sarısabır ağacından dolayı "el-oud" adını vermişlerse de saz, Türklerin bin yıllık Kopuz'undan başka bir şey değildir; nitekim ta Hunlar'dan beri ozanları ve kopuzcuları olmayan hiçbir Türk ordusu yoktu. Ud'un Macarcadaki adı 'Kobza'dır ve Türk Kopuz'unun biraz değiştirilmişinden ibarettir. Nitekim Dede Korkut'da da yine Kopuz'dan türemiş olan 'kobzaşmak' fiili 'karşılıklı saz çalmak' demektir. Pi-Pa adlı Çinli-Türkistanlı, Barbud adlı İranlı benzerleriyle çağları aşan ud, Kopuz adıyla Asya'dan Anadolu'ya, oradan da ta Rumeli'ye kadar gelmiş, aynı

zamanda musikişinas olan Yunus Emre'nin şiirlerinde dahi kutsal nitelikli yerini almıştır. Osmanlı sarayının düğün vd. şenlikleri münasebetiyle yazılan minyatürlü surname'lerde kopuzun iki değişik boyu olan ud ve şehrud, diğer sazlar arasında ön planda görülmektedir.(www.denetciler.net)

Anadolu'da müzik deyince akla ilk gelenin türkü, şarkı, zeybek, uzun hava olması, çalgılardan bağlama, ud, kanun çalınmasıdır. Geleneksel Türk Müziği çalgıları içerisinde ayrıcalıklı bir yere sahip olan ud, kökleri M.Ö 8. yüzyıla kadar uzanan ve popülerliğini günümüze kadar taşımış olan büyük bir müzik kültürünün temsilcilerindendir. (Can 1995)Diğer geleneksel çalgılara olduğu gibi uda da geleneksel müzik mirasının genç kuşaklara aktarımını sağlayacak misyon ve vizyon yüklenmiştir.

Ud, perdesiz bir çalgıdır. Bu özelliğinden dolayı her türlü müziği icra etmek için geniş imkan sağlamaktadır. Geleneksel Türk Müziği, Batı Müziği, Doğu Müziği, çoksesli ya da teksesli bir müzik, bir çocuk şarkısı ya da gençlik marşı ud ile icra edilebilmektedir.(Kaçar 2007)

2.2.2. Görsel Özellikler

2.2.2.1. Genel Görsel Tablolardaki Dikkatler

Folklor halk kültürünün fiziki ve manevi tezahürleri üzerinde durur. İlgi alanına destanlar, masallar, deyimler, atasözleri, ağıtlar, maniler, halk hikâyeleri, gelenekler, görenekler, inançlar, doğumdan ölüme kadar olan her türlü törenler, halk tiyatrosu, ev eğlenceleri, halk oyunları, halk dansları, halk müziği, halk giyim ve kuşamı, süs eşyaları, takılar, müzik aletleri, halı, kilim, heybe, kese, oya, yazma, çevre, uçkur, çorap, kaşık, çanak, çömlek, güğüm, bakraç ve el sanatlarıyla ilgili çeşitli eşyalar girer.

2.2.2.1.1. Coğrafya, Mimari ve Yerleşim

Bir Kültürü tanımlarken müziği, dili, dini ve yaşamsal mekanizmalarını tümünü kapsadığını biliyoruz.Bu kültürün içinde ona ait mimari, yaşadığı ev , yaşadığı topraklar sokak düzeni, yerleşim alanları bunları da dikkate alarak oyunları bu çevrenin içinde oluşturduk.Kısaca Türk kültürünün mimariye ve yerleşim bölge seçimi konusunda dikkatleri biraz inceleyelim;

Tarihi serüvenine kısaca değinilen ve Anadolu'ya gelinceye kadar ciddi bir kentleşme olgusuna sahip olmayan Türklerin ilk sağlıklı yerleşim yerleri Anadolu da kurulmuştur. Daha sonra da Doğu Avrupa ve Balkanların ele geçirilmesiyle Bulgaristan, Yugoslavya ve Yunanistan da benimsenmiş ve kökleşmiştir. TÜRK EVİ Osmanlı İmparatorluğu'nun kapladığı sınırlar içinde Anadolu ve Rumeli de yerleşmiş, gelişmiş ve 600 yıl tutunmuş, kendi özellikleri ile egemen olmuş bir ev tipidir. Türk evinin ana unsurları sofa ve odalardır.

Sofalar: Sofa, odalar arası ortak bir mekândır. Türk evinin en karakteristik öğelerinden biridir. Bütün oda kapıları sofaya açılır. Sofanın kenarda, arada ve ortada yer almasına göre değişik plan tipleri çıktığını konumuzun 2. bölümünde anlatmıştık. Sofalar bir sirkülasyon alanı olmakla birlikte aynı zamanda bir oturma ve toplanma alanıdır da. Dolaşım dışında kalan bölümlerinde biçimsel değişime uğrayarak ilginç oturma köşeleri oluşmuştur. Sofa değişik yörelerde sergah, sergi, sayvan, çardak, divanhane gibi isimler alırlar. Sofanın tavanı profilli çıtalı tahta kaplamadır. 20. yüzyılın saray kasr ve köşklerinde ise son derecede zengin ahşap oyma işçilikler, çeşitli boyalarla yapılmış soyut süslemeler ve alçı tavanlar ağırlık kazanmıştır.

Odalar: Türk evinde oda, atalarının yaşadığı çadıra eşdeğerdir. Çadır nasıl tüm eylemleri karşılayan bir birim ise, oda da yaşamla ilgili bütün eylemleri yerine getiren bir bütündür. Oda yaşamla ilgili, oturma, dinlenme, yemek hazırlama, yemek yeme, ısınma, yatma gibi tüm eylemleri karşılayabilecek donatıya sahiptir. Odalar genellikle kare veya kareye yakın dikdörtgen şeklindedir. Binanın arsaya oturuşu hangi şartlarda olursa olsun üst kat odalarda çıkmalarla oda iç mekânının düzgünleştirilmesi yoluna gidilmiştir.

Eski Türk evlerinde iki tip çatı olduğu görülmektedir. I. Toprak Damlı Düz Çatılar II. Alaturka Kiremit Örtülü Meyilli Ahşap Çatılardır.

Toprak Damlı Düz Çatılar: Toprak damlı çatılar çoğu yuvarlak kesitli kalın ahşap kirişler üzerine oturtulmuştur. Kiriş araları kısa parça kalaslarla örtülüp üzerine 30-40 cm killi toprak serilmiş ve sıkıştırılmıştır. Kil tabakası güneşli havalarda gevşeyip kabardığı için her yağmur başlangıcında dama çıkılarak (Loğ taşı) denilen bir el silindiri ile dam sıkıştırılarak su geçirmezliği sağlanır.

Alaturka Kiremit Örtülü Meyilli Ahşap Çatılar: Geleneksel Türk evinde binalar büyük çoğunlukla bu çatı biçiminde yapılmıştır. Çatı konstrüksiyonu ahşap oturtma çatı türünde olup büyük açıklıkların geçilmesinde asma çatı veya kafes kirişli ahşap çatılar da kullanılmıştır. Ahşap karkas yapılarda çatı taşıyıcı iskelete oturtulmuştur. Biçilmiş ve çaplanmış kesitler yerine doğal yuvarlak kesitler, kiremit altı tahtası yerine ince yuvarlak ahşap çatılar kullanılmıştır. Arka veya yan cephelerde beşik çatı üçgen alımları duvarla kapatılmamış ve çatı içi sebze ve meyve kurutmak amacıyla sergen olarak kullanılmıştır. Çatı üstüne çıkış delikleri çok değişik formlarda biçimlenmiştir ve Türk evinde önemli bir rol oynamaktadır. Orta Anadolu da bunlara Leyleklik denir. Çatı örtüsü alaturka kiremittir. Bu malzeme Türklere ait bir malzeme olup pişmiş topraktan oluklu bir çatı örtü malzemesidir. Saçaksız ahşap Türk evi yoktur. Saçaklar cephe biçimlenişine göre 40-150 cm genişliğindedir. Saçak altı kaplamaları önemli olmayan evlerde pek rastlanmaz ama önemli binalarda ise saçak altlar; Yatay veya eğik, profilli çatalı tahta kaplama ile kaplanmış, saçak alın tahtası çeşitli motiflerle süslenerek saçaklara zenginlik kazandırılmıştır.(Türkçebilgi,2009)

Kıyafet oyununu hazırlarken bu mekanı Türk mimarisine uygun olarak seçtik.Yerdeki sofrası, penceresi , divanı, tahta oymaları çocuklara gösterecek şekilde yerleştirdik.Bayram oyunlarında şeker toplayan keloğlanı Türk mimarisine ait sokakların içinde geçirdik.Nasrettin Hodayı nevrüz oyununda doğada yeşili, nevrüzü ateşini dağların ve Türklerin doğayla iç içe yaşadığı olgusunu vermeye çalıştık.Bugün oyunlara baktığımızda Yabancı bir ev mimarisinin banyosundan oturma gurubundan duvardaki rengine kadar bizden çok farklıdır.Bu farklılık da kültürden kaynaklanmaktadır.Bundan sonra hazırlanacak olan eğitsel oyunlarda bu hususlara özen gösterilmelidir.

2.2.2.2. Tipler

2.2.2.2.1. Temel Karakterler

2.2.2.2.1.1. Nasrettin Hoca

Nasrettin Hoca, fıkralarıyla ünlü halk bilgisi (Sivrihisar/Hortu 1208-?Akşehir 1284?). Behçet Necatigil'in "Edebiyatımızda İsimler Sözlüğünden, 12.b.1985, 232-233: "Hakkında söylenegelmiş rivayetler içinde akla en yakın kabul edilene, 13.yy.'da Selçuklular zamanında yaşamış olduğudur: Sivrihisar'da doğdu, babasının yerine bir

süre köyünün imamlığını yaptı, 1237’de bu görevi başkasına bırakarak mutasavvıf Seyyid Mahmud-i Hayran-î’-ye mürit olmak üzere Akşehir’e geldi. Fıkralarında arif, nüktedan, Türk halk adamının iyimser dünya görüşünü, çeşitli hayat olayları karşısındaki davranışlarını özlü, kısa yorum ve cevapları yansıtan Nasrettin Hoca; yalnız bizim için değil, bütün dünya için, çanlarla eskimeyen bir yaşama sevinç ve kuvveti; kalender, rind bir halk filozofudur. Gündelik kaygılara, sıkıntılı durumlara tatlı bir çözüm yolu bularak hayatı sert yergilerden uzak, babacan bir hoşgörü açısından değerlendirir. Nasrettin Hoca’nın sağlığında başından geçmiş olayları, özeldışisel olduğu ölçüde evrensel açılardan yorumlayışları diye özet I iye bileceğı m iz hikâyeciklerine yüzyıllar boyunca yenileri eklenmiş; böylece gerçekten ona ait fıkralarla sonradan yakıştırma yoluyla eklenen içice girmiş, kaynaşmış, sözlü halk edebiyatının birçok türlerinde olduğu gibi, başka ve benzetme fıkraların bir bölümü anonimliklerinden alınarak Hoca’ya mal edilmiştir. Doğrudan doğruya Hoca’ya ait olanların üç yüz kadar olduğu sanılıyor. 1837’den bu yana basılan kitaplarda derlenen bu fıkralar, 1857’den sonra Avrupa dillerine de çevrildi. Çaylak tevfik yayınından (1885) günümüze Türk basınında belli başlı derleme ve baskılar için Fuat Köprülü, Rağıp Şevki Yeşim, Eflatun Cem Güney, Orhan Veli Kanık, Abdülbaki GÖlpınarlı, Erdoğan Tokmakçioğlu’nun kitaplarına bakılabilir. Nasrettin Hoca Bibliyografyası en iyi bu konudaki 284 kaynak eseri gösteren ve 1964’e kadar gelen derlemedir. (Nasrettin Hoca Bibliyografyası, Türk Kültürü Araştırmaları Dergisi, yıl I, sayı 2, Ankara 1964, Perihan Arbak).

Şekil 3: Nasreddin Hoca Temsili Görseli



Nasreddin Hoca, insanlara doğru yolu gösteren, iyilikleri bildiren, doğruya sevk eden ve kötülüklerden sakındıran bir veli idi. Bu işi yaparken tabiatı icabı kendisine has bir yol tutmuştur. Böylece hakkın anlatılması ve cemiyetteki bozuk yönlerin düzeltilmesi için, meseleyi halkın anlayacağı bir dil ve üslup ile gayet manidar latifeler halinde kısa ve öz olarak dile getirmiştir. Fıkraları hikmet ve ibret dolu birer darbı-ı mesel(atasözü) gibidir. Bu bakımdan adına uydurulan edep dışı ve nükteden uzak bir takım fıkraların onunla bir ilgisi yoktur. Manidar latifeleri önce yakın çevresinde şifahi olarak dilden dile dolaşmış, sonraları gitgide yayılmış ve zamanla bir takım değişikliklere uğramıştır. devamı Bu sebeple onun olmayan bir takım bayağı fıkralar da ona mal edilerek anlatılmıştır.

Yapılan ilmi çalışmalar, onun ilim ve edep sahibi bir veli efsanevi bir kişi değil, on üçüncü asırda Anadolu Selçukluları zamanında yaşamış Salih bir Müslüman olduğunu ortaya koymuştur. Çünkü nükteleri, bir insanın başından geçen gülünç hadiselerin ifadesi değil, görünüşte gülünç aslında ince hikmetleri dile getiren, düşündürücü latifelerdir. Ayrıca Türk milletinin zeka inceliğini, nükte gücünü en iyi şekilde yansıtan bu nüktelerin belirli vasfı; Allahü Tealanın emir ve yasaklarını latif bir üslup ile bildirilmesidir. Olduğunu, söz konusu sıradan basit fıkraları söylemediğini açıkça göstermektedir.

Bu latifelerin toplandığı eserlerden biri, Londra'da British Museum'da. *Haza Terceme-i Nasreddin Efendi Rahme* başlıklı yazma eserdir. Ancak bu eserdeki latifelerin bir kısmı, onun üslubuna ve nükte tekniğine uymamaktadır. Nitekim eserin sonunda bu durum: "İşte Nasreddin Efendinin kibar-ı evliyadan (Evliyanın Büyüklerinden) olduğuna şek ve şüphe yoktur. Merhumun bu kıssalardan haberi var, yok böyle yazmışlar. Her kim okuyup tamamında bu merhumun ruhu için bir Fatiha bağışlarsa, Hak sübhane ve teala ol kimsenin ahir ve akıbetini hayr eyleye" şeklinde belirtilmiştir.

Nasreddin Hoca, bütün dünya milletleri tarafından tanınan ünlü bir Türk halk bilgesidir. Çeşitli milletler ona değişik adlar verseler bile o bizim Hoca'mızdır ve Türk'tür. Bir başka deyişle Hoca'mız, Atatürk'le birlikte, dünyada en çok tanınan Türk'tür... Hoca'ya bizim kadar, hatta bizden daha fazla sahip çıkan Çin Halk Cumhuriyeti ve SSCB'de de Hoca'nın Türk kökenli olduğu inkâr edilmez. Mesela Çin'de Hoca 'Afandi' (Efendi) adıyla bilinir ve onun Kuzeyli, yani Uygur olduğu vurgulanır. SSCB'de ise Hoca, Özbek'tir ve Buharalıdır... Yani Türk'tür (Şimşek-2008).

Nasreddin Hoca, çağdan çağa, okumuş, okumamış, Türkçeyi konuşan her kuşaktan değişik toplumsal sınıf ve tabakalardaki insanların benimsediği fıkralarıyla halk zekâsının simgesi olmuştur. Genellikle insanların günlük yaşam içindeki tutum ve davranışları, devletli tabi, paralı-parasız, güçlü-güçsüz, esnaf-halk, yönetilen-yöneten, insan ve hayvan ilişkileri işlenerek, insanın ussal güçlerine bağlanmak istendiği fıkralarda bilgece buluşlar ve düşündürme özelliklerinin yanı sıra güldürü havası, amacı zenginleştiren başlıca öğeler arasındadır. Başa gelen sıkıntı ve açmazlardan bir yolunu bulup çıkırmak, genel bir iyimserlik havası, kimi zaman da yaşamı saran toplumsal koşulları alabildiğine taşlama, zaman içinde Hoca'nın fıkralarına eklemelerin yapılmasına yol açmış, halk şiirimizde olduğu gibi ortak bir nitelik kazandırmıştır (Şimşek-2008).

Nasreddin Hoca'nın değeri, yaşadığı olaylarla değil, gerek kendisinin, gerek halkın onun ağzından söylediği gülmecelerdeki anlam, yergi ve alay öğelerinin inceliğiyle ölçülür. Onun olduğu ileri sürülen gülmecelerin incelenmesinden, bunlarda geçen kelimelerin açıklanışından anlaşıldığına göre o, belli bir dönemin değil Anadolu halkının yaşama biçimini, güldürü öğesini, alay ve eğlenme türünü, övgü ve yergi becerisini dile getirmiştir. Onunla ilgili gülmeceleri oluşturan öğelerin odağı sevgi, yergi, övgü, alaya alma, gülünç duruma düşürme, kendi kendiyi çelişkiye sürükleme, dinin temel kabulleriyle çelişmeden çok ince bir söyleyişle hoşgörüyü yeğlemedir.

O, bunları söylerken bilgin, bilgisiz, açıkgöz, uysal, vurdumduymaz, utangaç, atak, şaşkın, kurnaz, korkak, atılgan gibi çelişik niteliklere bürünür. Özellikle karşısındakinin durumuyla çelişki içinde bulunma, gülmecelerinin genel özelliğidir. Bu özellikler Anadolu insanının, belli olaylar karşısındaki tutumunu yansıtan, düşünce ürünlerini oluşturur. Nasreddin Hoca, halkın duygularını yansıtan, bir gülmece odağı olarak ortaya çıkarılır.

Söylenen kişi, söyletenin ağzını kullanır, böylece halk Nasreddin Hoca'nın diliyle kendi sesini duyurur. Nasreddin Hoca, bütün fıkralarında, soyut bir varlık olarak değil, yaşanmış bir olayla, bir olguyla bağlantılı bir biçimde ortaya çıkar. Olay karşısında duyulan tepkiyi ya da onayı gülmece türlerinden biriyle dile getirir. Tanık olduğu olaylar, genellikle, halk arasında geçer.

Karakaçan fıkralarında dile gelen, onun kişiliğinde, halkın duygularını yansıtan başka bir özellik de eşeğin yeridir. Hoca eşeğinden ayrı düşünülemez. Karakaçan onun taşıtı, bineği olduğu kadar belirli özellikleri olan bir arkadaş karakteri de simgeler.

2.2.2.2.1.2. Keloğlan

Tanınmış bir halk öyküleri kahramanı. Anadolu insanının büyük düşler kurabilen, ama en büyük ödülleri de elinin tersiyle itebilen, erdemli, sağduyulu, biraz saf, biraz romantik, fazlasıyla pratik zekâlı temsilcisidir.. Ankara Birlik, Eti Çocuk Tiyatroları ve pek çok özel topluluklarca defalarca sahnelenmiş, büyük ilgi ve beğeni görmüştür Tahsin Melan'ın yazmış olduğu "Keloğlan'ın becerikli eşeği" adında çocuklara yönelik müzikli danslı bir tiyatro eseri de mevcuttur (www.dilimiz.com) Ayrıca, Necdet Şen'in Hızlı Gazeteci çizgi romanının 1989 yılında Cumhuriyet gazetesinde yayınlanmış, 1991 yılında da Remzi kitabevi tarafından kitap olarak basılmış bir macerasının adıdır.(Türkçebilgi,2009)

2.2.2.2.2. Diğer Tipler

2.2.2.2.2.1. Türk Polisi

Polis kelimesinin günümüz Türkçesinde genel olarak ifade ettiği mana Emniyet Genel Müdürlüğü personeli olup, kısaca görevli olduğu saha içerisinde vatandaşların huzur vesile suç ve suçluyla mücadele eden kişi olarak ifade edilebilir. Polis; güvenlik hizmetlerini sunan, kamu düzenini ve yurttaşların can ve malı ile temel hak ve özgürlüklerini koruyan, yasa uygulayıcı bir kamu görevlisidir.

Polis,karakol kavramları birbirini tamamlayan bir bütündür. Türk toplumunda asayiş sağlayan, düzeni koruyan, hırsızlık, cinayet vb. olaylarda suçluları yakalayan polis de kültürümüz arasında yer alarak çeşitli oyunlarda yer almıştır.

Bazı Yörelerde; zağma, bildiş oyun havası diye bilinen bu tür oyunlar ve müzikler Giresun yöresinde karşımıza Kolbastı ve Metelik olarak çıkar. Kol deyimi kolcudan gelmektedir. Cumhuriyetten önceki ve de sonraki o dönemlerde; gümrük görevi, polis görevi ve jandarma görevi verilen görevliler vardı. Hatta kişilere ormancı görevi de verilirdi. Karakol ismide buradan gelir. Kara üzerinde ve şehir içinde görev yapan emniyet ve asayiş birimi. Kolcu ise şehir dışında köylerde, kırsal kesimde mermi, silah,

tütün, uyuşturucu, alkollü içecekler kaçak ağaç kesme vb. davranışları durdurmakla (bugünkü köy korucusu) görevli kişilerdi. Bunlar; mert, korkusuz, silahlı ve atlı gezerler. Çünkü görev alanları çok geniştir.

Cumhuriyet öncesinde işret (alkollü içki) yasak olduğundan bu defa yöre delikanlıları da aksine sazlı ve sözlü içki muhabbeti yaptıklarından; işte çoğu zaman kolcularca baskına uğrarlardı.(Serander,2009)

2.2.2.2.2. Türk Askeri

Asker, erden generale kadar orduda görevli bulunan kişilere verilen isim. Kökeni Arapçadan gelen asker kelimesi, askerlik yükümlülüğü altına giren şahıslar (erbaş ve er) ile özel kanunlarla silahlı kuvvetlere katılan ve resmi bir kıyafet taşıyan şahıslar için de kullanılmaktadır. (Türkçebilgi,2009)

Gelenek, geçmiş kuşaklardan günümüze kadar gelmiş, yaşatıldığı toplum bireyleri arasında kuvvetli bir bağ oluşturmuş veya o toplulukta eskiden kalmış olmaları sebebiyle saygı duyulup kuşaktan kuşağa aktarılan kültürel bir harekettir.

Folklorik açıdan değerlendirecek olursak; yaşantısının her kesitinde geleneksel bir yapı gösteren toplumumuzda halk oyunları yaygındır. Türk Milletince tarihi bir parça olan bağımsızlık duygusu yerini vatan, millet sevgisine bırakmıştır. Toplumumuzda asker ve askerlik bu sevgilerin bastırılması açısından gelenek ve göreneklerimizde yer almıştır.

Bu bağlamda asker uğurlama oyunları geleneksel ve kültürümüze özgü olarak yaşatılmaktadır. Folklor bilim kapsamında halk oyunlarına dahil edeceğimiz asker oyunları kültürümüzün bir parçasıdır.

2.2.2.2.3. Postacı

Postacı her ne kadar posta götürüp getiren anlamına gelse de, eskilerin yüklediği bir mana olarak; aşkların ve mutlulukların müjdecisi, acı ve özlemlerin habercisi olarak anlamlandırılmıştır.

Postacıların taşıdıkları mektuplarda bir hayat, bir özlem, bir duygu yüklüdür. İnsanımız bu duyguları aktarırken en güzel kelimeleri ,en güzel duyguları gönlünden döker. Bir kağıda sıkıştırdığı duygu ve düşüncelerini yol gözleyen postacı gözleyen yakınlarına

gönderir. Örneğin;uzun süre askerlik yapan delikanlı, özlemlerin en güzeliyle, hasretlerin en ateşlisiyle bir mektup gönderir asker yolu gözleyen ailesine. Hasretini bastırır, hicranını dindirir kelimelerin diliyle. Baba, anne, abi, abla, kardeş, amca, dayı, teyze, hala ve komşuların gülden güzel hatırları sorulur, büyüklerin ellerinden, küçüklerin gözlerinden öpülür. Teker teker herkese selam edilir. Bir yar, yani eş kalır geriye. Mahrem duygular, kalbin en güzel yanları mutlaka ifade edilmiştir. Özlemler bildirilmiştir mutlaka eşin yol gözleyen gözlerine. Ve delikanlı söyleyemediği sözleri üç noktaya yerleştirmiştir. Aile efradı mektubu dinledikten, hisselerine düşen muhabbeti aldıktan sonra, yani en son satırda alacaktır eş alacağı en büyük hediye. Üç nokta... ve üç noktaya sığdırılmış koca bir dünyayı, koca bir kalbi alıp, kutsal bir muska gibi taşıyacaktır göğsünün sol yarısında...

Görüldüğü üzere postacı kavramı, nasıl ki oruçta ramazan davulcusu vardır, o nebze kültürümüze işlemiş; kimi zaman mutlu, kimi zaman üzüntülü haberler getiren bir olgudur. Hatta çocukluğumuzdan beri hepimizin bildiği “bak postacı geliyor” şarkısı yazılmıştır. Kültürümüzü yansıtmaya herkes bilebilir mi bu şarkıyı?

2.2.2.3. Kültürel ve Tarihî Çağrışımlarıyla Kullanılan Diğer Simgeler

2.2.2.3.1. Kilim

Türk el dokuma sanatlarından en önemlilerindendir. Günümüze kadar devamlılığını sürdürebilmiştir. El dokuması kilim denilince akla ilk Türk kilimleri gelmektedir. En önemli sebebinin göçebe Türklerin kilimi her yerde kullanabilmeleri ve dokumasının her yerde yapılabilmesidir. Maalesef günümüzde kilime karşı ilgi azalmaktadır. Kilim, ince bir halı tipidir. Diğer halılardan çok daha kısa bir süre içinde ve çok daha ucuz üretilir. Anadolu'da yün kilimler elde dokunur. Dünyanın en eski kiliminin, M.Ö. 5. yüzyıla ait Türk kilimi olduğu saptanmıştır.

Anadolu'nun birçok yerinde, yörenin kültürüne, gelenek ve göreneklerine uygun, evin bir köşesine kurulmuş tezgahlarda, üzeri çeşitli motiflerle süslü, insanımızın iç güzelliğini yansıtan renk ve desenlerde kilim, heybe, çuval dokumacılığı yapılmaktadır. Anadolu'da ün salmış kilimler, bazen dokunan köyün adı ile (Eşme, Karasu, Emirdağ), bazen aşiretlerin adı ile (Avşar, Berihan, Kirkitli), bazen kullanılan motiflere göre (Yollu, Çubuklu, İbrik, Aynalı, Bindallı vs. anılırlar. Anadolu kilimleri; kilimin

dokunduđu bölgelere, kullanılan bitkisel boyaların rengine ve en çok kullanılan motiflere göre dört sınıfa ayrılır.

Bunlar;

a) Türkmen

b) Yörük

c) Kürt

d) Türk kilimleridir

Kilimlerde kullanılan motifler genellikle halıda, çinide, mermer ve tahta oymacılığında kullanılan motiflerin aynısıdır. Kilimler üzerindeki motifler yaşanan çağın özelliklerinin yanı sıra yörenin kültürü, gelenek ve görenekleri, kilimi dokuyan kişinin beklentileri, ümitlerine göre değişiklikler göstermektedir. Bu sınıflandırmaya göre kilimde kullanılan motifler 5 gruba ayrılmıştır.

1- Hayvansal motifler; en çok kullanılan kuş motifi olmak üzere ejder ve böcek motifleridekullanılır.

2-Bitkisel motifler; Ağaç, yaprak, çiçek ve meyve motifleri kullanılır.

3- Geometrik motifler; Dokuma kolaylığından dolayı en çok tercih edilen, motif türüdür. En çok görülün şekilleri, üçgen, dörtgen, dikdörtgen ve eşkenar dörtgendir.

4- Karışık motifler; Madalyon, rozet, çengel, sütun yazı, harf, vazo vs. kullanılır.

5- Sembolik motifler; Dokuyucunun duygu düşünceleri ile doğa güçlerini simgeleyen motiflerdir. Bu gruba kuş, hayat ağacı, el, tarak, ibrik, kandil vb. girmektedir.

Şimdi de Anadolu'da kullanılan bazı motiflerin ne anlama geldiğini görelim.

- Eli Belinde: Analık ve doğurganlık kavramlarının simgesidir.
- Koç Boynuzu: Bereket, uğur, kısmet, mutluluk, neşe, uzun ömür, kahramanlık ve kuvvet sembolüdür.
- Çengel: Sivri uçları ile kötü bakışları uzaklaştırmanın simgesidir.
- İnsan: Kadın, erkek ve doğurganlığın simgesidir.
- Saç Bağı: Genç kızların evlilik isteğini göstermesi için kullanılır.

- Küpe: Dokumasına küpe koyan genç kızın evlenmek istediğini ailesine açıklamasıdır.
- EI: Kem gözlere karşı korunmak için kullanılır.
- Su: Çok eskiden kullanılan bir motiftir.
- Göz: Göz değmesine koruyucu olarak kullanılır.
- Hayat Ağacı: Soyun ölümsüzlüğünü simgeler
- Kuş: Uğurlu ve uğursuzluğu simgeleyen motiftir.

2.2.2.3.2. At

At, cesur ve atılgan olduğu gibi sahibine son derece itaatkârdır. Sahibi dilerse doludizgin, dörtnala koşar, isterse aheste yürür, isterse durur. Her durumda sahibini memnun etmeye dikkat eder. Yorgunluğa bakmaksızın kendini çatlatmak pahasına da olsa olanca gayret ve kuvvetini itaat uğruna sarf eder. Bugün Amerikan bozkırlarında yaşayan Mustang adıyla anılan vahşi atlar, İspanyolların Amerika'ya götördükleri ehli atlardan kaçanlardan yabanileşenlerdir. Az yiyecek ile yetinip, her türlü iklim şartlarına dayanırlar. İnsanlara hizmet eden hayvanların en kabiliyetlisi ve kıymetlisidir. Hepsisi otla beslenir. Geviş getirmezler. İnsanların, eski harp meydanlarındaki yardımcısı, yük taşımada hizmetçisi, yarış, cirit, çit atlama ve av sporlarında neşe ve zevk ortağıdır. Silah gürültüsüne ve bando sesine rahatlıkla alışır.

Atın binek hayvanı olarak kullanılması, dünya tarihinde çok önemli bir aşama olup tarıma bağlı hayvancılığın çok üstünde bir kültür atılımıdır. Avcılık yaşamından hayvanları evcilleştirmeğe geçek ilk ırk Türklerdir. At, Türkler tarafından evcilleştirilmiş, Türkler ata binen ilk insanlar olmuştur. Kapanda-Yüs bölgesinde (Afanasyevo-Andronovo kültür çevresi) yapılan kazılarda, MÖ 3. bine tarihlenen mezarlarda ağızlarında demir gem izleri bulunan at iskeletlerine rastlanmıştır. Atın, Ön Asya ve İndo-Germen kavimlerinin tarihinde önemli bir yeri olmadığı gibi Moğollarda da sonradan yer almıştır. Moğollar aslen bir bozkır kavmi değil, orman kavmi idi. Fakat daha sonraları Bozkır Kültürü'ne katılmışlar, Türklerle birlikte bu kültürün uygulayıcısı olmuşlardır. Dolayısıyla, Moğol yaşamında atın yer edinmesi Türk Kültür Çevresi'ne yani Bozkır Kültürü'ne geçmeleriyle başlar. Bütün bunlara karşılık, en eski çağlardan

beri Türklerin siyasal, dinsel, ekonomik ve toplumsal yaşamında at merkezî bir rol oynamaktadır. Türkler, yetiştirdikleri atın etini yerler, sütünden millî içkileri olan kımız'ı yaparlar, onu kurban olarak sunarlar, yabancı ülkelere ihraç ederek gelir sağlarlardı.

Türklerle ilgili birçok efsane ve destanda at, sahibinin yakın arkadaşı, zafer ortağı ve en değerli varlığı olarak geçer. At, Türk kozmolojisine göre su unsurunun hayvan biçimli timsalidir. Su kökenli atlar denilen sudan çıkan kanatlı atları anlatan efsaneler bu unsurla ilgilidir. Ayrıca, ak atların üzerinde beneklerin bulunması da uğurlu sayılmakta olup yine bu unsurla ilişkilidir. Başka bir efsanevi at ise gök kökenli atlardır. Bu atlar kanatlı olarak düşünülmüşlerdir. Atla ilgili mitolojik motifler İslam'dan sonra da devam etmiştir. Hz. Muhammed'i miraca çıkaran Burak, Kuran'da betimlenmemesine karşın, insan yüzlü ve gövdesi benekli bir at biçiminde tasvir edilmiştir.

Türk destanlarında at en önemli unsurlardan biridir. Bir çok destanda at, alp'in (alp= kahraman, yiğit, şövalye) hem bu dünyada silah arkadaşı olduğu için, hem de öldükten sonra öteki dünyada yoldaşı olacağı için ayrı ve eşsiz bir değer taşır. Türkler atların denizden çıkan, dağdan inen yada gökten, yelden, mağaradan gelen kutsal aygırlardan türediğine de inanırlardı. Çin kaynaklarında Hunların Asya'nın en güzel, en uzun koşan atlarını yetiştirdikleri kaydedilmiştir.

Türk destan ve efsanelerinde at kutsaldır, gücünü de Tanrı verir. Türk destanlarında, kültüründe, gelenek ve göreneklerinde atın kişilik kazandığı görülür.

2.2.2.3.3. Bülbül

Ötüşü dillere destan olan, yapraklarını döken ağaç ve parklarda yaşayan bir kuş. Kışı geçirmek için Eylülde Orta Afrika'ya göç eder. Baharın gelişiyle nisan ayında yurdumuza döner. Gündüz gizlenir, gece göç eder. Bülbül ortalama 16 cm boyunda, sırtı kahverengimsi, karnı boz renkli, kuyruğu kestâne rengindedir. Böcek, tırtıl ve üzüksü tanelerle beslenir. Bülbül genellikle gece öter. Bâzan gündüz de öttükleri olur. Dişilerden daha iyi öten erkek bülbülün sesinde 24 çeşit nâme bulunduğu tesbit edilmiştir. İlkbahar mevsiminin eşsiz ötücüsü, şakımaya hazırlanırken, önce sesini tecrübe ediyor ve dinleyenin dikkatini çekmek istiyormuş gibi ufak bir giriş yapar. Sonra coşkunluğa gelerek boğazındaki kuvvet ve kudret nâmelerine büsbütün ferahlık

vererek şakımaya başlar. Bülbülün feryâdı âşıkların feryâdı kadar tesirli olduğundan, ötüşü insanı şevke getirir. İnemeleri kulağa aslâ bıkkınlık vermez. İnsan dinledikçe dinleyeceği gelir. Her ötüşüne başka bir üslûb ve edâ verir. Dinleyenin gönlünde sevgiye hâs duygular ortaya çıkar. Bülbül öterken kanatlarını çırpır.

Çeşitli milletlerin folklor ve edebiyatında yer eden bülbüller, Türk folklor ve edebiyatında da büyük yer tutar. Doğu edebiyatında bülbülün, bıkmak bilmeyen, cefa ve mihnetlere katlanmaktan çekinmeyen âşık sembolü olarak önemli yeri vardır. Bu edebiyatta gül, bülbülün sevgilisini temsil eder.

2.2.2.3.4. Deve

Terim olarak açlığa, susuzluğa günlerce dayanır. Vücuduna su depolar, hörgücünün yağını yedek besin deposu olarak kullanır. Ömrü ise 40-50 yıldır. Çöl bölgelerine uyarak uzun süre susuz yaşayabilen, geniş getiren iri cüsseli, memeli bir hayvandır.

Tezel'e göre "Halk masallarının çok eski bir geçmişi vardır. Demek, masal, ilk insan topluluklarından doğmuştur. Önceleri ataların kahramanlıklarının küçük toplulukta anlatılması ile başlamış, kahramanlıklar ve bunlarla ilgili olaylar, ağızdan ağıza geçerek, topluluğun genişlemesiyle birlikte yayılmış, aileden klana, klandan kabileye, kableden de daha büyük birliklere ve sonunda uluslar dediğimiz insan topluluğuna geçmiş, ona mal olmuştur. Başlangıçta, belki gerçek olayların bir hikâyesi olan masal, ağızdan ağıza geçtikçe, bellek ve çevre değiştirdikçe asıl söyleyen unutuldukça, aslındaki birtakım unsurları yitirmiş, bunların yerine, daha çok hayali unsurları toplamış, ama halk ruhundaki iyilik, hak tanıdık ve adalet duygularını daima kendinde saklamıştır."

Türk kültüründe masal oldukça yaygındır. Bu masallarda, dev,cin,ejderha,deve,peri vb. kavramlar yer almaktadır. Masal da folklorik yapımızın önemli parçalarındandır. Bir varmış bir yokmuş. Zaman zaman içinde kalbur saman içinde. Deve tellal iken, horoz imam iken, manda berber iken; annem kaşıktı, babam beşikte iken... ben babamın beşiğini tıngır mıngır salları iken, babam düştü beşikten, alnını yardı eşikten... annem kaptı maşayı, babam kaptı küreği, gösterdiler bana kapı arkasındaki köşeyi... Çoğu zaman bu sözlerle aralanır masal âleminin kapıları. Develer tellal olur, pireler berber (Tazel, 2008).

2.3. Tasarıda Kullanılan Dil ve Edebi Yaklaşımlar

2.3.1. Sözcük Dağarı İfade ve Tonlama

Dil ve dilin kullanım şekilleri de kültürü oluşturan etmenlerden biridir. O dilin sözcük yapısı, tonlamadaki vurgular, sevgi, heyecan, korku ve acı gibi duyguların ifade şekli, dilin kendi yapısında oluşturduğu sözcüklerin terimsel bir anlamı yokken, ifade etme çok şeyi bize anlatır.

Örneğin, Şaşıрма eylemi olarak -aa AAA- , bir bebeği uyutmak için kullanın - Eeee eee eee E-, küçük çocukların oyunlarında şaşkınlık yada dikkat çekme için kullanın -Ce-ee- ,bir acı eylemi ifadesinde bulunan -Ah- , yavaşlama olarak -hoop- ve yöresel olarak da değişen farklı tonlama şekilleri bulunur.

Oyunların senaryoları gereği bu ifade çokça kullanmaya çalıştık. Fakat okul öncesi dönemdeki çocukların dünyası çok net basit ve anlaşılır bir şekilde olduğu için bu ifade şekillerini gerekli gördüğümüz yerlerde kullandık. Oyunların ses ekleme ve düzenleme aşamasında stüdyo teknikleriyle seslendirme ayrı bir uzmanlık alanı olduğu için, bizim yaptığımız oyunların sözselsel ifade ve tonlamaları üzerinde ayrı bir çalışma yapıp geliştirilmeye ihtiyaç duymaktadır.

2.3.2. Masal

Arapçada “mesel” olan ve dilimize masal olarak geçmiş olan bu kavram, İngilizcede “tale”, Fransızcada “Conte” ve Almancada “Maerchen” şeklinde ifade edilmektedir. Diğer Türk topluluklarında farklı adlar alan –Çağatay Türklerinde Tutmak, Azeri Türklerinde Nağıl, Kırgızlarda Ezteg, Şoz Türklerinde Libak, Balkan Türklerinde ve Kerkük Türklerinde Masal, Kackar Türklerinde Çöcek denilen- masal, *Kamus-ı Türki*’de “Çocuklara anlatılan çoğu insanlarla ilgili olağan ve olağan dışı hadiselerle dayanan, öğüt verici hikaye” olarak tanımlanmıştır (Yavuz, 2002: 13). İsmail Parlatır, masalı, “Gerçek dışı (olağanüstü) olaylarla süslü, gerçek dışı kişilerin başından geçen, zaman ve mekan (yer) kavramları belli olmayan hikâyelerdir” şeklinde ortaya koymuştur (2003: 371). Saim Sakaoğlu ise “Kahramanlarından bazıları hayvanlar ve tabiat üstü varlıklar olan, olayları masal ülkesinde cereyan eden, hayal mahsulü olduğu halde dinleyicilerini inandırabilen bir sözlü anlatım türü” olarak tanımlamaktadır (Yalçın- Aytas, 2002: 45).

Masal, *Edebiyat ve Tenkit Sözlüğü*'nde "Ağızdan ağza, kuşaktan kuşağa geçen bir çeşit halk hikâyesi. " olarak tanımlanmıştır (TFAD, 1960:2057). Masal, "Halk arasında yüzyıllardan beri anlatılmakta olan ve içinde olağanüstü kişilerin, olağanüstü olayların bulunduğu "bir varmış bir yokmuş" gibi klişe bir anlatımla başlayan belli bir uzunluğu olan, sonunda yedi içti muradlarına erdiler, yahut onlar erdi muratlarına biz çıkalım kerevetine, gökten üç elma düştü biri anlatana, biri dinleyene biri de bana gibi belirli sözlerle sona eren, zaman ve mekan kavramlarıyla kayıtlı olmayan bir sözlü anlatım türüdür." (Gürel-Temizyürek-Şahbaz, 2007: 44).

Pertev Naili Boratav ise masalı, "Nesirle söylenmiş, dinlik ve büyüklük inanışlarından ve törelerden bağımsız tamamıyla hayal ürünü gerçekle ilgisiz ve anlattıklarına inandırmak iddası olmayan kısa bir anlatı türü" olarak tanımlamaktadır (Yavuz, 1998: 251). Gerhard Wahring'e göre "Masal, içinde doğa yasalarının ortadan kalktığı, doğaüstü olayların ve kahramanların hüküm sürdüğü, yer ve zaman kavramı belli olmayan, yaratıcısı bilinmeyen, halk arasında söylene söylene oluşmuş, nesilden nesile aktarılmış, uluslar arası niteliklere sahip bir anlatı türü"dür (Kuzu, 2001: 220).

Bu tanımlarda da zikredildiği gibi masallar sözlü edebiyat ürünleridir. Toplumların sosyoekonomik durumları kültürel değişimlere bağlı olarak farklı biçimlerde anlatılır. Masala kendine has havasını veren ve kendi hayal gücünü katan kişi anlatıcısıdır. Masal anlatıcıları sözlü geleneğin taşıyıcıları ve masalları kendi üsluplarıyla zenginleştirenlerdir. Masallarımız 19. yy'da derlenip yazıya geçirilmeye başlanmıştır. Masalların doğuşu ve dünya masallarındaki ortak özelliklerin neler olduğu konusunda farklı yaklaşımlar bulunmaktadır.

Arnold Van Genep 1924'te yayınladığı *La Folklore* adlı eserinde masalın doğuşuyla ilgili farklı ekollerin mevcut olduğunu söyleyerek şu akımları belirtmektedir:

1. Mitoloji Okulu: Bunlar halk masallarının eski mitlerin parçalar halindeki bakiyeleri olduğunu öne sürerler.
2. Edebiyat Mektebi: Halk masallarının menşeyini Hindistan olarak öne sürmüştür. Batıda 19. yy'da başlayan masal araştırmalarının öncüsü Grimm ve onu takip eden Emanuel Cosquin, masalın Hindistan'dan yayıldığını savunmuştur.

3. Ritualist Ekol: Halk masallarının eski terk edilmiş rintlerin alametleri olarak görmüşlerdir.

4. Freud, bastırılmış duyguların hayal biçiminde ortaya çıkmasıyla masalın ortaya çıktığını öne sürmüştür. Onu takip eden Carl Jung ve Bruno Bettelheim gibi 20. Yy psikologları, insanların evrensel arzu ve korkularının masalı doğurduğunu savunmuştur (Yavuz, 2002: 15-16).

Yavuz bu farklı yaklaşımların oluşmasını, masaldaki yer-zaman ve kahraman belirsizliğine dayandırmıştır. Bu nedenle masalın tarihî seyrini bilmek, diğer türlerinkini bilmekten zordur. Masalların tasnifine gelecek olursak burada da farklı yaklaşımlar olduğunu belirtmeliyiz. Yavuz, “Milletler Arası Masal Kataloğu”ndaki sınıflandırmayı temel alarak masalları şu şekilde tasnif etmiştir: (Yavuz,2002:17-18).

1. Olağanüstü Masallar
2. Cin Peri masalları
3. Olağanüstü Güçlere Sahip İnsan masalları
4. Sihir Büyü masalları
5. Dev Cadı Canavar masalları
6. Gerçekçi Masallar
7. Padişah, sultan, şehzade, prenses, vezir masalları
8. Zengin, tüccar, ağa, bey masalları
9. Sıradan ve yoksul insan masalları
10. Hayvan Masalları
11. Deyimleri ve Atasözlerini Konu Alan Masallar

Yalçın ve Aytaş ise masalları 4 grupta incelemektedir.

1. Hayvan Masalları
2. Olağanüstü Yaratık Masalları

3. Saf İnsan Masalları

4. Sihir Büyü ve Olağanüstülüklerden Söz Eden Masallar

Sakaoğlu'na göre ise masallar beş grupta incelenmelidir:

1. Hayvan Masalları

2. Asıl Halk Masalları

3. Güldürücü Hikâyeler, Nükteli Fıkralar

4. Zincirleme Masallar

5. Sınıflamaya Girmeyen Masallar (1999: 13).

Ayrıca masalları kaynağını içinde bulunduğu toplumdan alan, sözlü edebiyat geleneği olan halk masalları ile ilhamını halk masallarından alan; ancak yazarların kişisel hayal güçleriyle oluşturdukları edebî masallar şeklinde de tasnif edilmiştir. Oğuzkan, Edebî masalları estetik kaygının ağırlıkta olduğu yapay masallar olarak nitelendirmektedir (Oğuzkan,2000: 21).

Bizdeki edebî masallara en eski örnekler Altun Yaruk, Prens Kalyanamkara ve Papamkara adlı İslamiyet öncesi metinlerdir. İslamiyet sonrası Mevlana'nın Mesnevi'sindeki hayvan öyküleri, Şeyhi'nin Harname'si örnek gösterilebilir (Yalçın-Aytaş, 2002: 56). Enver Naci Gökşen, masalların yapısal özelliğini üç bölümde incelemiştir: (TFAD, 1960: 2059).

1. Döşeme

2. Gövde veya Gelişme

3. Üç elma

Türk masallarının batı masallarından farklı olarak üç bölümde oluşturulduğunu belirten Yalçın ve Aytaş, bunları şöyle ifade eder (2002: 60-63).

1. Tekerleme Bölümü

2. Olayların Anlatıldığı Bölüm

3. Sonuç

Tekerleme bölümü masala giriş mahiyeti taşıyan, döşeme de denilen ve diğer ülke masallarında olmayan bir bölümdür. Tekerlemelerde Türkçenin ses özelliklerinin en iyi şekilde yansıtan tekrarlarla ahenk oluşturan, farklı zaman geçişlerinin kavratılabileceği, gerçeklik ile hayal gücünün birleştirildiği bir bölümdür. Gökşen'e göre döşeme, tekerlemelerin de içinde yer aldığı, anlatanın dil ustalığına göre uzunluğu değişen, seciyelerle süslenen, ilgi ve merak uyandıran, masalın gerçek olmadığını hissettiren ve dinleyeni masala hazırlayan bölümdür (TFAD, 1960: 2059).

Yalçın ve Aytaş, bu tekerleme bölümlerinin mümkün olduğunca uzatılmasını ve çocuğa ezberletilmesini önermektedir. Bunun çocuktaki psikomotor dil becerisini, hem dinleme hem de anlatma faaliyetleri sırasında konuşma becerisini geliştireceğini düşünmektedir. Bu tekerleme bölümlerinde olağanüstülüklerle gerçekler iç içe girmiştir. İnsanın yaşadıkları ile hayallerinin örtüştürülmesi gibi bir arada verilir. Bir olayın olağanüstülükleri anlatıcı tarafından abartılırsa: “Masal bu ya...” gibi ifadeler kullanılarak aslında anlatılanların hayal unsuru olduğu sezdirilmiş olur. Bu özellik çocuğun anlatılanları gerçek gibi algılamamasını, gerçekliklerden kopmamasını ve olağanüstülüklerle kapılmamasını sağlar. Bu husus, Fransız N. Boileov, J. J. Rousseau gibi bilim adamlarının çocukların ruh sağlığını olumsuz etkileyeceği ön görüşüyle masalların okutulmasının uygun olmadığını tezini çürütecek niteliktedir. Yalçın ve Aytaş, masallardaki anlatılanlarla gerçeklik arasındaki farklılığın anlaşılması, anlatılanların masal dünyasında olduğunu vurgulamada tekerleme bölümlerinin yararlı olduğunu belirtmiştir (2002: 61).

Ayrıca masallarda dev, cin gibi olağanüstü kahramanların çocukta korku ve şiddet duyguları yaratacağı nedeniyle masalın çocuk eğitiminde yararlı olmayacağını savunanlara karşı, bu motiflerle çocuğun hayattaki olumsuzluklara hazırlandığı ve her zorluğa rağmen ayakta kalması gerektiği fikrinin kazandırıldığı belirterek bu savın doğruluğunun olmadığı bilim adamlarınca tespit edilmiştir (Gürel-Temizyürek-Şahbaz, 2007: 56).

Tekerlemeleri, masalın içinde kullanılan ve masalın başında yer alıp ondan bağımsız da söylenebilenler şeklinde ikiye ayıran Yaşar Kemal Göğceli, ister masalla birlikte isterse de masaldan bağımsız kullanılsın tekerlemelerin söylenildiği topluluğun mizah

ihtiyacını karşıladığını belirtmiştir. Tekerlemenin sadece anlatıdaki özelliğiyle de metin dışı işlevine parmak basan Göğceli yaptığı derlemeler esnasındaki gözlemlerinden hareketle tekerlemelerin sadece çocuklar arasında kalmadığını yetişkinlere, yetişkinlerde de salt kadınlar arasında değil erkeklerin topluluklarında da söylendiğini vurgulamıştır (TFAD, 1952: 497).

Mehmet Naci Önal, özelde oyun tekerlemelerinin özellikleri ve işlevlerine yer verdiği makalesinde, genel anlamda masallarda da bulunan tekerlemelerin çocuk eğitiminde çok önemli fonksiyonlarının olduğunu belirtmektedir. Tekerlemelerin “çocuk kafiyesi” denilen seseşliklere ve ses benzerliklerine dayalı, düzenli olmayan bir dış yapıya sahip olduğu örneklerle açıklanmaktadır. Düzenli olmasa da şiirin biçimsel özelliklerine yakın bir tür olduğu ortaya konulmaktadır. Çocuğun dünyasındaki her şeyden konusunu alabilen tekerlemelerin, masal ve ninnilerden çıkarılarak bağımsız olarak da kullanılabilen bir tür olduğu vurgulanmaktadır. Tekerlemelerdeki anlamsız gibi duran, uydurma sözlerin çocuğun hayal dünyasını; gerçek kelimelerin ise çevresinde onun için önemli olan varlıkları simgelediği belirtilmektedir. Tekerlemeler sahip oldukları ses özellikleri (aliterasyon, asonans vb.) ile ana dilinin çocuğa sevdinilmesini, çocukta ana dilini keşfetme isteğinin uyandırılmasını sağlayabilmektedir. Uydurma kelimelerden oluştuğunu düşündüğümüz, saçma olarak nitelendirdiğimiz tekerlemelerin, çocukta yaratıcı düşünme becerisinin aktif hale getirilmesinde faydası bulunmaktadır (Önal,2002: 146).

Tekerleme bölümlerindeki “bir varmış bir yokmuş...” ifadelerinin Türk toplumundaki zaman ve mekanın değışebilirliğine olan inancı ifade etmesi bakımından önemlidir. Hiçbir şeyin kalıcı olmadığı, varlık ve yokluk kavramlarının değışkenliği fikrinin masallarımıza yansmasıdır (Yalçın- Aytaş, 2002: 61).

Asıl masal bölümünde olay anlatılır. Sonuç bölümü genellikle mutlu son ile biter. Kötüler cezasını bulur. Gökten üç elma düşer. Masal bitiriliş özelliğiyle diğer edebî türlere benzemez. Masalda okuyan/ dinleyen bitirilişe hazırlanmaz. M. Helimoğlu Yavuz, “Masalların Eğitimsel İşlevleri” adlı eserinde 90 masalı inceleyerek bu masalların 35’inin gerçek masallar bölümüne girdiğini ve bu 35’in 16’sının da yoksul insan masalları özelliği gösterdiğini tespit etmiştir. Bunun bir tesadüf olmadığını, Türk masallarında hayattaki gerçekliğin masal dünyasına yansmasının göstergesi olduğunu

belirtmiştir. Bu da Türk halkının en olağan dışı gibi görünen olayları hayatla bağdaştırma eğiliminin bir işaretidir. Saf yoksul insanların kahraman olduğu özellikle Keloğlan ve saraya gelin olan fakir kız motifleriyle canlandırılan olağanüstülüğün aslında hayatla örtüşen bir tarafının olduğunu belirtilmektedir. Bu da Osmanlı devletinde kan soyluluğuna dayanan burjuva sisteminin olmayışı, devlet ve ikbalin akıl ve beceriyle kazanılacağı fikrine dayandırılmaktadır. Masaldaki olağanüstülüklerin mümkün olduğunca akla uygun anlatılmaya çalışıldığını ve akla aykırı bulunanların da “masal bu ya...” gibi ifadelerle okuyucuya sezdirildiğini vurgulamaktadır (Yavuz,2002. 18-19).

Elçin’e göre masallarda rastladığımız kahramanlar; insanlar (padişah, tüccar, oduncu, keloğlan, Arap vb.); hayvanlar (aslan, tilki, at, güvercin, papağan vb.) bitkiler (ağaç, çiçek vb.); maddî unsurlar alet ve eşya (dağ, taş, mağara, kuyu, su, sofrası, seccade, değirmen, ayna, çalgı vb.), hayalî yaratıklar (dev, cin, peri vb.); yalın fikirler (akıl, zeka, iyilik, kötülük, güzellik vb.) gibi akla gelen her şeydir (Elçin,1993: 112).

Boratav’a göre masal kahramanları, belli bir tarih anında belli bir yerde yaşamış olan bir topluluğun belli fertleri değil de bir padişah, bir tüccar, bir karı koca... gibi yersiz adsız kişilerdir. Bazı kişilerin bir adı varsa bu sadece anlatımı kolaylaştırsın diye verilmiş ya da şahsın bir özelliğini halini belirtmek üzere takılmıştır: Keloğlan, Köse, Altın Toplu Sultan gibi (Gürel- Temizyürek-Şahbaz, 2007: 45)

Sever’e göre edebiyat insan doğasının anlaşılması açığa çıkması süreci olarak adlandırılabilir, çocuk edebiyatında yazarın yarattığı kahramanlarla insan doğasını anlatabilme başarısı, çocuk edebiyatından yararlanması arasında bir koşutluk vardır (2003: 95). Çocuk edebiyatı eserleri karakterleri ile yaşamdaki farklı kişiliklerin özelliklerini çocuğa sunar. Karakterler genelde açık ve kapalı olarak ikiye ayrılır. Kapalı karakterler olayda yüzeysel anlatılan ve okurun iyi tanımadığı kişilerdir. Açık karakterler ise roman, öykü, masal ve anlatılarda birçok özelliği ile okura tanıtılan inandırıcı nitelikleriyle okurun iyi tanıdığı karakterlerdir. Sever, yazarların açık karakterler yoluyla iletmek istedikleri mesajı okuyucuya sunduklarını belirtir. Lukens ise kahramanları devingen ve durgun olarak sınıflandırmıştır. Ona göre olay boyunca gelişim gösteren karakter devingen (dinamik), inandırıcı olmasına karşın değişmeyen karakter ise durgun (statik)dur (Sever,2003: 96).

Sever, Lukens'in belirttiği bu devingen karakterlerdeki değişimin olumlu yönde ve okuyucunun inanacağı biçimde olması gerektiğini belirtmiştir. Sever, çocuğun değişimi inandırıcı bulmaması nedeniyle kahramana olan inancını, güvenini yitireceğini bu durumda da onunla özdeşim kuramayacağı için okumadan soğuyacağını öne sürmektedir (Sever,2003: 106-107).

Türkan Kuzu, “Masalın Değişmez Yasaları- İşlevsel Birimleri” adlı makalesinde Prop'un önesürdüğü masalların ister Türk ister Alman ister İskandinav masalı olsun hepsi için geçerli olan işlevsel birimlere yer vermiştir. Buna göre işlev, masal örgüsü içinde bir kişinin taşıdığı anlam açısından betimlenmiş eylemdir. Masaldaki 31 işlevin değişmediği; ancak kişiler, nesneler ve kültür öğelerinin değiştiği savunulmuştur.

Günay'a göre Türk masallarını Batı masallarından ayıran en önemli özellik Türk kahramanlarının pasif değil aktif olmasıdır. Külkedisi, Pamuk Prenses gibi pasif kahramanlar değil Keloğlan, Köse gibi aktif kişiler yer alır (Gürel-Temizyürek-Şahbaz, 2007: 45). Muharrem Öçalan, kahramanların insanî ve millî değerleri dikkate alan; fakat evrensel değerleri göz ardı etmeyen, öz güveni gelişmiş ama başkalarının hak ve özgürlüklerine saygı duyan, cesaretli fakat saldırgan olmayan, hoşgörülü fakat haksızlıklar karşısında medenî usullerle mücadeleci, dirençli, insana- doğaya- çevreye duyarlı ve saygılı, barış- sevgi- demokrasi kültürü gelişmiş tipler olması özen gösterilmesi gerektiğini belirtmektedir. Bu yönüyle masal kahramanları eğitimsel özellikler taşımaktadır. Eserdeki kahramanların, tiplerin –gerçek üstü olsalar bile- davranış donanımları bakımından inandırıcılık seviyelerini zorlamaması gerektiği vurgulanmıştır.

Yavuz, masalarda kötülerin başarılı olacağı, haksızların mutlu, haklıların mazlumların mutsuz olacağı sonların olamayacağını, gerçek yaşamda ezilen halkların toplumların mutlu, başarılı olan kahramanlarla özdeşleşip mutlu olduklarını vurgulamaktadır. Masal insanların psikoterapi uygulamalarıdır (Yavuz,2002: 77).

Erick Franzke'ye göre geleneksel masallar ve kahramanlar psikoterapide anlamlı olarak kullanılmaya uygundur. Çok iyi bilinen masalarda kişinin yeni bir şeye- bir zorluğa, çatışmaya vs. - atılıp atılmaması sorusu ortaya çıkar, sık sık kaybetmeye götüren engeller gündeme gelir. Sorunları yüklenme konusundaki bu hazır olma durumu, riskler,

tehlikeler ve sınavlar olmadan gelişmenin pek mümkün olmaması gerçeği, hastalara kazandırılarak tedavide yararlı olacağı öne sürülmektedir (Demircan, 2001: 143–144).

Bu ifadeler bize çocuklarda, olumlu ve 21. yy'a uyum sağlayacak, iletişim becerisi gelişmiş, topluma uyum sağlamış, millî değerlerle uyumlu, kendiyle ve içindeki toplumla barışık insanlara sevgi ve saygı gösteren, sağlıklı kişiliklerin oluşturulmasında masalın ne kadar önemli bir rolü olacağını kanıtlar.

2.3.3. Deyimler

Deyimler-bir başka ulusla olan kültür ilişkileri sonucunda, ondan çevrilme, alınma değilse- bir dili konuşan toplumun dünya görüşünü, yaşam biçimini, çevre koşullarını, gelenek, görenek ve inançlarını, önem verdiği varlık ve kavramları, kısacası, maddi ve manevi kültürünü yansıtan, o toplumun düşünme biçimini, hatta nükte ve buluşlarını ortaya koyan, dilbilim açısından olduğu kadar yazın ve halkbilim açısından da önemli sözcüklerdir. Ayrıca bu öğeler her dilin içyapısını, anlam özelliklerini de yansıtır. Bu nitelikleriyle deyimler, her dilin kendine özgü, başkalarından ayrılan bir yönünü oluşturur; bir dilin gerçekleri dile getirmedeki anlayış ve anlatış biçimini gösterir. Dilci ve halkbilimciler, yalnızca deyimlerine dayanarak bir toplumun bütün kültürünün inceleyebilir, önemli sonuçlar çıkarabilirler.(Ergin,-1990)

2.3.4.Tekerlemeler

Şiirsel halk edebiyatı ürünleri ana dili eğitiminde, Türkçenin sağlıklı öğrenilmesinde önemli katkılarda bulunur. Ninniler, türküler, mani, bilmece, tekerleme ve halk şarkıları çocukları anadilin söz varlığıyla tanıştırır. Bir dilin sözcükleri, deyimleri, söz kalıpları, dil estetiği, özdeyiş ve atasözleri bu halk edebiyatı ürünleriyle verilebilir. Dil eğitimi ayrıca bir kültür aktarımı olarak da, çocuklarda dil bilinci ve ulus bilincini güçlendirir. Bu halk edebiyatı ürünlerinin çocukların büyüme ve gelişme evrelerine duygu-düşünce yeterliliklerine, zevk ve alışkanlıklarına, düş dünyalarına göre sınıflandırılması, bilimsel yöntemlerle çocuk edebiyatı malzemesi olarak kullanılması ise dil ve eğitimcilerine, eğitim bilimcilere, çocuk gelişimcilere ve psikologların ortak çalışmalarına bağlıdır.(Çevirmen:2004)

Tekerleme, çocuğun dinleme, konuşma ve dilin anlam yapılarının, cümlelerin, dilin özelliklerini, sık sık yapılan tekrarlarla ezber alışkanlığını kazandırarak çocuğun

psikomotor becerilerinin gelişmesine katkıda bulunur. Dilin telaffuzu, boğumlaması ile bir bütün halinde öğretilmesine katkıda bulunur. Dildeki sembolleri, alegorik anlatımı, sebep-sonuç ilişkisine dayandırarak dilin mantıksal dizinini kavratır. Dilin matematiğini geliştirir. Dilin gülmece ve eleştirel boyutunu tanıtır.

Tekerleme, mani, sayışma, bilmece çocuğun dilsel bellek gücünü artırır. Pratik bir dil kazandırır. Çocuklar bu halk anlatı türleriyle eğlenir, düşünmeye başlar, dil ve düşünce ilişkisini sezinler, dilin gizemli dünyasını duyumsar. Bilmeceler, sayışmalar, maniler, bir varlığın, olayın, kavramın adını vermeden kapalı biçimde, çağrışımla birlikte, özelliklerini belirterek bulunmasını sağlarken, çocuğun sözcük dağarcığını da zenginleştirir (Nas, 2002)

Şekiller animasyonunda, masal animasyonunda tekerlemelere bolca yer verilmiştir. Tekerlemeleri söz aşamasında dile kolayca uyum sağlayacak eğlenceli, öğretici ve akıllı olacak şekilde tasarlanmıştır. Bu tekerlemeleri bölüm 3 de bahsedeceğimiz oluşturduğumuz oyunların içindeki kullanım biçimleri detaylarıyla anlatılmıştır.

BÖLÜM 3: “ MİNİK ADIMLAR” ANİMASYONLARININ KÜLTÜREL PEDAGOJİ BAĞLAMINDA TANITIMI

3.1. Elbise Oyunu

3.1.1. Çocukların Bilişsel olarak Yöresel Özellikleri Öğrenme ve Karar Verebilme Yetenekleri

Okul öncesi çocuklarda çocukların bilişsel gelişiminin sağlanmasında oyunun önemli bir yeri vardır. Çünkü bu yaş grubu çocuklarının dikkat süresi çok kısadır. Bundan dolayı da sürekli onların değişik oyunlarla dikkat süresini en üst seviyeye çıkararak öğrenmenin etkili ve kalıcı olması sağlanmalıdır. Bu açıdan çocukların bilişsel olarak geliştirilmesinde hem de onların kültürel özelliklerimizi tanımalarında, görsel, işitsel ve psikomotor becerilerinin geliştirilmesinde animasyonlardan yararlanılması faydalı olacaktır. Nasrettin hoca ile elbise oyununda üç farklı yörenin kıyafetleri tanıtılacaktır. Çocuklarımız bu üç yörenin kıyafetlerini Nasrettin hoca’ya giydirecektir. Ardından her yörenin halk oyunları ekibi animasyonda yer alarak çocuklarımız farklı yörelerin kıyafetlerini ve yöresel oyunlarını öğrenmiş olacaktır. Böylelikle çocuklarımız hangi kıyafetin hangi yöreye ait olduğuna karar verecektir. Bu animasyonla çocuklarımızın bilişsel gelişimlerini destekleyerek onların kültürel özelliklerimizi de öğrenmesi sağlanmış olacaktır.

Şekil 4: Elbise Oyunu Ana Ekran Görüntüsü



3.1.2. Nasrettin Hoca ile Silifke Yöresi Yöresel kıyafetlerini ve Folklorunu Tanıma

Animasyondaki yörelerden ilki olan Silifke yöresinde Nasrettin hoca Silifke yöresinin kıyafetini giyecek ve o yörenin videosu açılacaktır. Böylelikle çocuğumuz bilişsel basamak olarak o yörenin kıyafetini görerek öğrenmiş olacak ve kendisi seçtiği için karar verebilme yeteneği gelişecektir. Videoyu izlediğinde çocuk çoklu zeka yaklaşımına göre hem görerek hem işiterek ayrıca alttan geçen yazıları da görerek üst düzey bir öğrenme gerçekleşmiş olacaktır. Bu oyunu oynarken çocuğumuz düm tek ritimleriyle kendi müziğini de yapabilecek böylelikle bir ritimsel ezgi oluşturabilecektir. Bu da çocuğumuza kendi başına yeni şeyler üretme becerisi kazandıracaktır.

Bu oyunla okul öncesi çocuklar yöreleri şivesel özellikleriyle öğrendiği gibi çocuğun duyuşsal ve bilişsel gelişimine katkıda bulunarak oyunla, eğlenerek müzik yoluyla kültürel aktarım sağlanmış olunacaktır.

Şekil 5: Silifke Yöresi Animasyon Görüntüsü



3.1.3. Nasrettin hoca ile Urfa Yöresinin Yöresel Kıyafetlerini ve Folklorunu Tanıma

Animasyondaki İkinci yöremiz olan Urfa yöresinde çocuğumuz Nasrettin Hoca'ya Urfa yöresinin kıyafetlerini giydirecek ardından açılan videoyu izleyerek o yörenin oyunlarını ve folklorik kıyafetlerini öğrenmiş olacaktır. Oyunla birlikte gelen o yörenin şivesel kelimelerini (hey hey gibi) de öğrenmiş olacaktır. Bu da çocuğumuzun yörelerin şivesel özelliklerini çok küçük yaşlardan itibaren öğrenmesini sağlayarak onların hangi yörenin şivesi olduğunu tanımasını sağlayacaktır.

Böylelikle çocuğumuz öğrendiği bilgiyi günlük hayatta kullanabilecektir. Ayrıca çocuğumuz bu yöresel kelimeleri istediği zaman dinleyebilecek böylece o yörede konuşulan şivesel özellikleri de öğrenmiş olacaktır. Değişen her yörede farklı hızda, farklı ritimde müziksel ezgiler duyarak, görsel öğelerle görerek müziksel zekası da gelişmiş olacaktır. Bu oyunla çocuğumuz görerek işiterek duyarak ve oynayarak çok yönlü bir öğrenme sağlanmış olunacaktır. Oyun yoluyla çocuğumuz Urfa yöresinin kıyafetlerini ve yöresel oyununu öğrenmiş olacaktır.

Şekil 6: Urfa Yöresi Animasyon Görüntüsü



3.1.4. Nasrettin Hoca ile Karadeniz Yöresinin Yöresel Kıyafetlerini ve Folklorunu Tanıma

Üçüncü yöremiz olan Akçaabat yöresinde de çocuğumuz Nasrettin hoca'ya Akçaabat yöresinin kıyafetlerini giydirecektir. Ardından açılan videoyu izleyerek Akçaabat yöresi folklor ekibini izleyecektir. Bununla birlikte çocuğumuz üç yörenin de oyunlarını ve kıyafetlerini öğrenmiş olacaktır. Çocuğumuz istediği anda uyy ha uşaklar gibi yöresel kelimelere basabilecektir. Böylelikle çocuğumuz yöreleri kıyaslayabilecek animasyonda yer alan şivesel kelimelerin hangisinin hangi yöreye ait olduğunu belirleyebilecektir. Bu animasyonla çocuğumuzun bilişsel gelişimini sağlarken aynı zamanda yörelerimizi ve o yörelerin kültürel özelliklerinin de öğrenilmesi sağlanmış olunacaktır.

Şekil 7: Karadeniz Yöresi Animasyon Görüntüsü



3.2. Sayılar Animasyonu

3.2.1. Kültürel Değerlerin ve Özelliklerin Çocuklara Sayı ve Oyun Yoluyla Öğretilmesi

Bu bölümde okul öncesi dönemdeki çocuklara kültürel değerlerin öğretilmesi oyun ve animasyon yoluyla sağlanmıştır. Yapılan oyun ve animasyonların basit ve anlaşılır olmasına dikkat edilerek çocuğun dikkatini çekecek oyunlarla çocuğun sayıları öğrenmesi sağlanacaktır. Bunun yanı sıra çocuğumuz animasyondaki keloğlanın bebeğini uyutmasıyla nini söylemeyi, ayrıca Keloğlan'ın sayıları söylemesiyle de sayıları ard arda saymayı öğrenecektir. Çocuğumuz fare tuşuna basarak da belirli sayıda istenen kadar tıklayarak da psikomotor becerilerinin geliştirilmesi sağlanacaktır. Böylelikle çocuğumuza sayı ve oyun yoluyla kültürel değerlerimizin öğretilmesi sağlanmış olacaktır.

3.2.2. Keloğlan ile Beşik Sallayarak Sayıları Öğrenme

Bu oyunda çocuk, Keloğlan'ın uyumayan bir bebeği beşikte sağa sola sallayarak bebeği uyutmasını sağlayacaktır. Bunu yapabilmesi için çocuğun beşiği fare ile 10 kere sallaması gerekmektedir. Çocuk her salladığında Keloğlan bir, iki, üç gibi sallama sayısını çocuğa gösterecektir. Ayrıca çocuk beşiği sallarken arkadan da ninni sesi gelecektir. (Uyusun da büyüsün tıpış tıpış yürüsün eee gibi)

Her oyunun sonunda Türk kültürüne ait sözler söylenerek (kırk bir kere maşallah, tü tü nazar değmesin gibi) çocuğun Türk kültürüne ait sözleri öğrenmesi sağlanacaktır. Bunun yanı sıra çocuk beşiği el göz koordinasyonunu sağlayarak sallayacağından çocuğun psikomotor becerilerinin de gelişmesine katkıda bulunacaktır. Keloğlan çocuğumuza her sallamada 1, 2, 3 gibi sallama sayısını söylediğinde çocuğumuz hem sayıları öğrenmiş olacak hem de sayıları ard arda sıralamayı öğrenmiş olacaktır.

Bu da çocuğumuzun matematiksel zekâsının gelişmesini sağlayacaktır. Çocuğumuz beşiği sallarken ninniyle birlikte eee eee e sesi yazı olarak görüntülenerek çocuğumuzun dil gelişimine de katkıda bulunacaktır. Bu oyunla çocuğumuz Türklere özgü olan beşik sallamayı görmüş olacaktır. Aynı zamanda ninni dinleyerek çocuğumuzun kültürel değerimiz olan ninniye tanınmasını sağlayacak bu da müziksel zekâsının gelişmesine

katkıda bulunacaktır. Böylelikle kültürel değerlerimizi de kullanarak çocuğumuza sayılar ve birçok kültürel özelliğimiz oyun yoluyla öğretilmiş olunacaktır.

Şekil 8: Sayılar Animasyonu Görüntüsü



3.2.3. Çocukların Psikomotor Becerilerinin Gelişimi

Çocuğun gelişiminde önemli bir yer tutan psikomotor gelişim, yaşam boyu devam eden bir süreçtir. Psikomotor gelişim, bedenin ağırlıkça artması ve boyca uzamasının yanında bedeni oluşturan tüm alt sistemlerin de büyümesini ve olgunlaşmasını içerir. Psikomotor hareketlerin tümünde bedenin birkaç kısmı birlikte ve eşgüdüm halinde çalışmak durumundadır. Okul öncesi çağıdaki çocukların sağlıklı bir birey olabilmeleri için göz beyin koordinasyonu sağlayıcı etkinlikler yapılmalıdır.

Bu bölümde yapılan animasyonlarla çocuğun belirli zamanda (10 defa) butona tıklanmasını sağlayarak hem göz hem beyin hem de el koordinasyonlarının gelişmesi sağlanacaktır. Çocuğumuz Keloğlan'a 10 defa beşik sallattığında yani 10 defa butona belirli hızda bastığında yazılan sayı bir üst sayıya gidecektir. Bununla birlikte

çocuğumuz bedeninin belirli bölümlerini aynı anda kullandığından çocuğumuzun psikomotor becerilerinin de geliştirilmesi sağlanacaktır.

3.2.4. Türk Kültürüne Ait Söz Kalıplarını ve Ninnileri Öğrenme

Türküm kültürünün okul öncesi çocuklara gösterilmesini sağlayan bu animasyonda Keloğlan bebeğini beşikte sallarken bir yandan da ninni söylemektedir. Bu animasyonla çocuğumuz Türk kültürüne ait ninni söylemeyi görmüş olacaktır. Bu gördüğünü günlük hayata da uyarlayarak kendi oyunlarında da bu ninni söyleyebilmeyi öğrenmiş olacaktır.

Ayrıca çocuğumuz oyun içinde keloğlan'ın bebeğine söylediği tüh tüh maşallah, kırk bir kere maşallah gibi kavramların nerelerde kullanıldığını da öğrenerek Türk kültürüne ait söz kalıplarının da çocuklarımıza öğretilmesi sağlanmış olacaktır. Bu oyunlar ve müzik yoluyla çocuklarımızın küçük yaştan itibaren Türk kültürüyle yetiştirilmesi sağlanarak onların kendi kültürünü bilen tanıyan ve kültüründen ilham alarak kendi ufuklarını geliştirebilen, Türk kültürünü en iyi biçimde tanıtan ve günlük hayatta uygulayan bireyler olarak yetiştirilmesine yönelik çalışmalar yapılmıştır.

3.3. Şekiller Animasyonu

3.3.1. Çocuklarda Görsel ve Bilişsel Zekânın Şekillerle Geliştirilmesi

Bu bölümde çocuğun şekilleri öğrenmesini sağlayarak yapılan animasyon ve oyunlarla da çocuğun görsel ve bilişsel zekâsını geliştirilmesi sağlanmıştır. Dikdörtgen, daire ve üçgen şekilleri kendilerine benzeyen Türk kültürüne özgü objelere dönüşerek çocukların öğrendiği şekilleri günlük hayatta kullanması sağlanmış olacaktır.

Böylelikle gördüğü objeleri hayalinde canlandıracağından çocuğumuzun görsel zekâsının da geliştirilmesi sağlanacaktır. Geometrik şekillerin hangisin dikdörtgen hangisinin daire hangisinin üçgen olduğunu öğrenerek ardından gelen tekerlemelerle de şekillerin özelliklerini akılda tutabilme becerisi kazanacaktır. Böylelikle de çocuğumuzun bilişsel zekâsının da geliştirilmesi sağlanmış olacaktır.

3.3.2. Nasreddin Hoca ile Şekillerini Tanıma

Bu oyunda Nasrettin hoca şekilleri tanıtacaktır. Çocuk şekillerin üzerine tıkladığında hangi şekle tıkladıysa o şekil çizilecek ardından o şekli tanıtan bir tekerleme

söylenecektir. Yapılan animasyonla çizilen şekil kültürel özellikleri içeren nesnelere dönüşecektir. Dikdörtgen çıktığında şekil çizilerek ardından tekerlemesi söylenecektir (İki uzun iki kısa, dörtkenarlı dörtgenim)Animasyonla bu şekil kilim şekline dönüşecektir. Diğer şekiller de kendilerine benzeyen şekillere dönüşecektir.

Şekil 9: Şekiller Animasyonu Ana Sayfa Görüntüsü



Üçgen: Türk evinin çatısına dönüşecektir.

Tekerleme:

-Üç kösem vardır benim,

-İkizkenar üçgenim

Şekil 10: Sayılar Animasyonu Üçgen Oyunu Görüntüsü



Daire: Davul şekline dönüşecektir.

Tekerleme:

-Araba tekerim,

-Adım dairedir benim

Şekil 11: Sayılar Animasyonu Daire Oyunu Görüntüsü



Kare: Kilim Şekline dönüşecektir.

Tekerleme:

-Eşit dörtkenarım

-Bana kare diyorlar

Şekil 12: Sayılar Animasyonu Kare Oyunu Görüntüsü



Böylece çocuğumuz şekilleri görerek öğreneceği için görsel uzamsal zekâsının gelişimine katkıda bulunulacaktır. Bu şekilleri benzeyen varlıklara dönüştürerek de çocuğumuzun şekilleri günlük hayata uyarlaması sağlanmış olunacaktır. Ayrıca söylenen tekerlemelerle de hem şekillerin özelliklerinin öğrenilmesini sağlayarak hem de çocuğumuzun sözel dilsel zekâsının da gelişmesine katkıda bulunacaktır. Bunun yanı sıra kilim, davul, çatı gibi Türk kültürüne ait kültürel özelliklerimizi de çocuğumuz öğrenmiş olacaktır.

3.3.3. Tekerleme ile Şekillerin Özelliklerini Öğrenme

Bu bölümde çocuğumuz şekilleri tekerlemeleriyle öğrenmektedir. Gösterilen her şeklin arkasından o şeklin özelliklerini anlatan tekerleme söylenmektedir. Bununla birlikte çocuğumuz oyun yoluyla şekillerin tekerlemelerini söyleyerek şekillerin özelliklerini öğrenmiş olacaktır. Bu da okul öncesi dönemde çocuğun Görsel zekâsının ve bilişsel zekâsının gelişmesini sağlayacaktır. Bununla birlikte söylenen tekerlemeleri de söyleyerek çocuğumuzun dilsel gelişiminin de desteklenmesi sağlanmış olunacaktır.

Söylenen Tekerlemeler:

Üçgen:

Üç kösem vardır benim,

İkizkenar üçgenim

Daire:

Araba tekerim,

Adım dairedir benim

Kare:

Eşit dörtkenarım var

Bana kare diyorlar

3.3.4. Türk Kültürüne Ait Şekilleri Öğrenme ve Kullanma Becerisi Gelişimi

Bu bölümde okul öncesi çağıdaki çocuğumuzun şekilleri öğrenirken tekerlemelerle ve Türk kültürüne özgü objelerle de çocuğumuza Türk kültürünün öğretilmesi sağlanmış olunacaktır. Geometrik şekilleri öğretirken tekerlemelerden yararlanılması çocuğun öğrenilen bilgiyi kolay hatırlamasını ve günlük hayatta kullanmasını sağlayacaktır. Çocuğumuz Türk çatısının üçgen şekline, Dairenin Davula, Karenin kilime benzediğini öğrenerek Türk kültürüne özgü davul, kilim, çatı gibi kavramları öğrenmiş olacaktır. Böylelikle çocuğumuza şekilleri öğretirken bunun yanı sıra kültürümüze özgü kavramların da öğretilmesi sağlanmış olunacaktır.

3.4. Kayıkçı Keloğlan Hikâyesi

2.4.1. Çocuklarda Dilsel ve Duyuşsal Becerilerin Geliştirilmesi

Çocukların okul öncesi dönemi dilsel becerilerinin temelini oluşturur. Bu çağ çocuklarına dilsel beceri olarak ne kadar çok yaşantı kazandırırorsa onların da o denli dilsel becerilerinin geliştirilmesi sağlanmış olacaktır. Bu açıdan çocuklarımızın her türde örneklemeler verilerek onların yaşantı sağlaması oyun yoluyla mümkün olmaktadır. Çünkü bu yaş grubu çocukların masal ,tekerleme ,bilmece gibi türleri

animasyonların içinde müzikleriyle öğrenmesi onların daha çok dikkatini çekeceğinden öğrenmenin kalıcılığını da sağlayacaktır. Ayrıca tekerleme, bilmece ve manilerle çocuklarımızın konuşabilme kelimeleri doğru telaffuz edebilme, belirli hızda söyleyebilme gibi birçok dilsel becerisinin geliştirilmesi sağlanarak bununla birlikte kendi Kültürümüze özgü türlerin (masal, bilmece, mani tekerleme) de çocuklarımıza öğretilmesi sağlanacaktır. Çocuklarımızın her yönden gelişimini sağlamak esastır. Bunun için yapılan animasyonlarda aferin sana, ne güzel tamamladın oyunu gibi sözlerle çocuklarımız güdülenecektir. Ayrıca çocuğumuzun dinlediği masaldan ders çıkarması sağlanarak günlük hayatta hangi davranışlar hangi sorunlara yol açar, yalan söylemenin sonuçları gibi birçok bilgiden yararlanarak çocuklarımızın duyuşsal becerilerinin de geliştirilmesi sağlanacaktır.

3.4.2. Kayıkçı Keloğlan Masalı ile Türk Kültürüne Özgü Kavramları Öğrenme

Bu hikâyemizde Keloğlan sarayın kayıkçısıdır. Padişah da şehzadenin bilge bir kişi olmasını istediğinden ülkeyi emanet ettiği şehzadesinin iyi bir eğitim almasını istemektedir. Bunun için sarayda şehzadeye hocalar tutar. Fakat Şehzade ders almak istememekte bahçede at koşturmak istemektedir. Bir gün şehzade sarayın bahçesinde yürürken ağacın yanında uyuyan Keloğlanı görür ve ondan kendi yerine geçmesini ister. Keloğlan itiraz edemez padişahın da kızını sevdiği için onu daha fazla görmek istediği için kabul eder. Zaten Keloğlan'ın da en büyük arzusu okuyup yazabilmektir. Şehzadenin yerine geçer fakat kısa süre sonra ülkenin büyük adamları şehzadeyi sınav yapacağından Keloğlan'ın şehzade olmadığı anlaşılaacağı için Şehzade babasına gider gerçeği anlatır ve babasından özür diler. Bunun üzerine sınava Keloğlan girer ülkeyi mahcup etmediği için Keloğlan'a sen çok akıllısın dile benden ne dilersen der Böylece Keloğlan padişahın kızıyla evlenir.

Bu masalımızda çocuğumuz masalın resimlerini de aynı anda izlediği için aynı anda hem görsel uzamsal zekası hem de dilsel zekası gelişecektir. Dilsel zeka olarak çocuğumuz etkili dinleyebilme ve dinlediğini anlayabilme becerisi kazanacaktır. Masalın içinde geçen bizim kültürümüze ait tekerlemelerle de kelimeleri söyleyebilme, akılda tutabilme becerisi kazanacaktır. Ayrıca anlatılan masaldan ders çıkarabilme ana fikre varabilme becerisi kazanarak onların dilsel gelişimine büyük fayda sağlayacaktır.

Çocuklarımız yalan söylemenin kötü bir şey olduğunu, yalanın elbet bir gün ortaya çıkacağını, insanların okuyup bilgili olması gerektiğini anlayacaktır. Böylelikle de çocuklarımızın duyuşsal yönleri de geliştirilmiş olunacaktır. Masalın içinde geçen padişah, sultan, şehzade gibi kültürümüze özgü kavramların nerelerde kullanıldığını öğrenecektir.

Masal anlatılırken çalınan ney sesi ve ilahileri dinleyerek farklı ritimleri ve sesleri duyabilecek tasavvuf müziği ile karşılaşacak bu da Türk kültüründen olan müzikleri çocuğumuzun küçük yaşlardan itibaren benimsemesini sağlayacaktır. Bununla birlikte Türk kültürünün aktarılmasını sağlayarak çocuklarımızın müziksel zekâlarının gelişmesine katkıda bulunacaktır

Bununla birlikte müzik yoluyla bütün karakterleri seslendirerek kültürel öğelerimizi de kullanarak çocuklarımızın bilişsel, duyuşsal ve psikomotor becerilerinin geliştirilmesi sağlanmış olunacaktır.

3.4.3. Dinleyebilme ve Dinlediğini Anlama Beceresi Kazanma

Okul öncesi çocukların henüz okuma yazma becerisi olmadığı için bu dönemin en belirgin dilsel becerileri konuşma ve dinlemedir. Bu açıdan bu yaş grubu çocukların dilsel gelişiminin sağlanması açısından dinleme ve konuşma becerilerinin geliştirilmesini sağlayacak yaşantıların kazandırılması sağlanmalıdır. Bunun için geliştirilen animasyonlarda masaldan yararlanılmıştır. Animasyonda geçen masalı dinleyen çocuğumuz masalı dikkatli dinleme ve dinlediğini anlama becerisi kazanacaktır.

Keloğlan Masalı:

Kayıkçı Keloğlan

Bir varmış bir yokmuş, evvel zaman içinde bir padişahın iki çocuğu varmış. Bunlardan biri oğlan, biri de dünyalar kadar güzel bir kızmış. Padişah, çocuklarını her şeyden çok sever, onların her istediğini yerine getirmiş.

Bir gün padişah şöyle düşünmüş, " Ben oğlum üzülmesin, sıkılmasın diye onun hiçbir şeyine karışmadım. Hâlbuki bir gün öldüğüm zaman, memleketin idaresi ona kalacak. Onun bu ülkeyi idare edebilmesi için tecrübeli ve bilgili olması lazım. Şu halde hemen hocalar tutarak zamanın bilgilerini oğluma öğretmeliyim. "

Bunu düşünür düşünmez hemen vezirini yanına çağırılmış ve olanı biteni anlatmış. Bu fikir veziri memnun etmiş. Ertesi gün derhal memleketin her tarafına haberler yollanmış. Memleketin en bilgili adamları saraya çağırılmış. Yalnız padişahın oğlu bundan hiç memnun olmamış, hatta üzülmüş. Çünkü o şöyle düşünüyormuş:

- Niçin insan canını eziyete sokmalı? İşte babam da okuma yazma bilmiyor. Memleketi idare edemiyor mu? Millette onu pekâlâ seviyor. Meydanda at oynatmak dururken ne diye kafamı yorayım?

Hakikaten şehzadenin dünyada en çok sevdiği şey sarayın meydanlığında at koşturup, oynamakmış.

Günler geçmiş ve şehzadeye hocalar tutulmuş. O, düşündüklerini kimseye söyleyemediğinden, hırslı hırslı sarayın bahçesinde dolaşıyormuş. Birdenbire bir ağacın dibine uzanmış uyuyan, üstü başı gayet perişan, kendi yaşlarında bir genç görmüş. Gencin yüzünden, iyi bir insan olduğu anlaşılmış. Şehzade onu omuzlarından sarsarak uyandırmış ve ona:

- Burada kuru toprak üzerinde uyuduğuna göre, hiç derdin yok galiba, kimsin sen? Demiş.

O da:

- Ben Keloğlan kulunuz, sarayın kayıkçılarındanım, dünyada dertsiz kul olur mu efendim, ama her derdin dermanı bulunur elbet. Fakat derdini söylemeyenler bu dermanı bulamazlar, demiş.

Bunu duyan şehzade derdini Keloğlan'a anlatmış. Zavallı Keloğlan bunun dert olduğuna bir türlü inanamıyormuş.

Bunun üzerine şehzadeye:

- Aman efendim herkesin derdi bunun gibi olsa, dünyada okuyup öğrenmekten büyük nimet olur mu? Demiř.

Bunu duyan řehzade birdenbire Keloęlan'ı omuzlarından yakalamıř ve:

- Dur, aklıma bir řey geldi. Mademki öyle, benim yerime sen geç. Hocalar nereden bilecekler senin ben olmadıęını? Benim esvaplarımı giyersin, ders günleri ben de benim odalarım a hiçbir hizmetçinin girmemesini emrederim. Seni gören olmaz siz ders yaparken, ben de istedięimi yaparım, demiř.

řehzade derdine çare bulduęu için çok seviniyormuř ama bu çok tehlikeli bir iř olduęu için Keloęlan itiraz ederek:

- Nasıl olur efendim, babanız duyarsa beni zindana atar. Demiř.

Fakat řehzade onu hiç dinlememiř ve:

- Hey, Keloęlan, sana emrediyorum eęer dediklerimi yapmazsan babamdan önce ben senin zindana atarım anladın mı? Demiř.

Keloęlan zavallı bir emir kuluymuř. Daha fazla itiraz edememiř, ayrıca okumak yazmak, öğrenmek dünyada en çok istedięi řeylermiř. Bir de Keloęlan padiřahın kızını bir gün bahçede dolařırken görmüř ve ona ařık olmuřmuř. Onu bir daha göremedięi için de üzülyormuř. Kendi kendine:

- Böylece belki onu bir daha görebilirim, diyerek için için sevinmiř.

Günler ve aylar geçmiř. Keloęlan ders günleri řehzadenin odasında giyinip, hazırlanıp hocaları bekliyormuř. Ders bitince de yine ařaęı kayanın başına iniyormuř. Fakat řehzadeye her seferinde, yaptıęı iřin fenalıęını anlatıyor, yol yakırken dönmesini söylüyormuř ama řehzade söz dinlemiyormuř.

Bir gün Keloęlan dersini bitirip dıřarı çıktıęında padiřahın kızı ile karřılamıř. Onu görünce az daha orada pat diye düşüp ölecekmiř. Kızın güzellięi sanki onu büyülemiř. Yerlere kadar uzanan sarı saçlarından dolayı Keloęlan ona " Sarı Kız " diyormuř. Sarı Kız da Keloęlan'ı o güzel elbiseler içinde çok beęenmiř. řimdiye kadar sarayda böyle güzel bir adam görmemiřmiř. Bu herhalde aęabeyimin arkadaşlarından birisi diye düşünmüř ve:

- Kardeşimi görmeye gelmiştim, demiş.
- Keloğlan da kendini toplayarak:
- Ağabeyiniz ders biter bitmez bahçeye indiler, diye cevap vermiş.

Keloğlan her sabah güneş doğarken evinden çıkar; kayığına biner ve sarayına gelirmiş. Sonra bütün gün yolcu taşır, geç vakitte de evine dönermiş. Keloğlanın kayıklarının geçtiği bu su bir dere değil bir gölmüş. Şehir gölün bir kıyısında kuruluymuş. Öbür kıyısı ise saraya aitmiş.

Bizim dertli Keloğlan'ımız şimdi içinde ikileşen derdi kimseye söyleyemiyor, bu dert onu yiyip bitiriyormuş. Fakat Keloğlan'ın dert ortakları da yok değilmiş. Bunlar gölün kıyısındaki sazlar, kuğular ve kayığın kürekleriymiş.

Keloğlan her sabah ve akşam kayığına binince gözlerini gölün titreşen sularına diker ve derdini sulara şöyle dökermiş:

" Çek çek çekirdek

Çekirdeğin içi yok

Keloğlan'ın suçu yok

Padişahın nesi var

Türlü türlü fesi var

At oynatan oğlu var

İnci dizen kızı var

Padişahı bir görsem

Sarı Kız'ı istesem

Ver o kızı, al o kızı

Ver o kızı, al o kızı "

Keloğlan bunu o kadar söylemiş ki bütün sazlar, sular ve kuğular bu şarkıyı öğrenmişler. Bu sırada hocalar da her gün padişaha haberler yollatıp, talebeleri olan

şehzadenin çok akıllı bir genç olduğundan bahsediyorlarmış. Padişah da bundan çok memnun oluyormuş.

Günlerden bir gün hocalar artık, şehzadeye öğretilecek hiçbir şey kalmadığını, bütün bilgileri ona verdiklerini söyleyerek, padişahın izin istemişler. Giderlerken de eğer isterse yabancı ellerin bilginlerini davet edip, oğlunu imtihan ettirmesini, oğlunun her imtihandan muvaffak olabileceğini de belirtmişler.

Bu haber şehzade ile Keloğlan'ı çok korkutmuş. Her şey meydana çıkınca, haklı olarak kızan padişah Keloğlan'ı zindana atacakmış. Şehzade en doğrusunun gidip gerçekleri anlatmak olacağını düşünerek babasına gitmiş. Ondan önce de Keloğlan'a artık saraya gelmemesini, onun kendisini aratacağını, eğer padişah Keloğlan'ı ararsa sakın meydana çıkmamasını söylemiş. Zavallı Keloğlan korkuyla evine kaçıp saklanmış.

Padişah oğlunu dinledikten sonra o kadar kızmış ki az daha oğlunu mahkûm edecekmiş. Fakat buna Sarı Kız mani olmuş. Yabancı ellerin bilginleri yavaş yavaş memlekete geliyorlarmış. Şimdi onlar kimi imtihan edeceklermiş. Zavallı adam o gece hiç uyumamış.

Ertesi sabah kayıkları hazırlatmış. Padişah şehir tarafına geçecekmiş. Göl, o sabah saatlerce Keloğlan'ı beklemiş. Fakat gelen giden yokmuş. Onun yanık sesiyle söylediği şarkıya o kadar alışmışlar ki, bakmışlar Keloğlan gelmiyor, sazlar sallana sallana, kuğular süzüle süzüle, sular titreye titreye bu şarkıyı söylemeye başlamışlar:

" Çek çek çekirdek

Çekirdeğin içi yok

Keloğlan'ın suçu yok

Padişahın nesi var

Türlü türlü fesi var

At oynatan oğlu var

İnci dizen kızı var

Padişahı bir görsem

Sarı Kız'ı istesem

Ver o kızı, al o kızı

Ver o kızı, al o kızı "

Padişah bu şarkıyı duyunca o kadar şaşırmış ki, her derdini unutuvermiş. Sonra da birdenbire:

- Bu şarkının bittiği yere kadar gidelim. Beni aldatan Keloğlan'ı da böylelikle bulabiliriz, demiş.

Şarkının bittiği yerde kayıklardan inmişler. İlk gördükleri adam da onlara Keloğlan'ın evini göstermiş.

Padişahın adamları zavallı Keloğlan'ı kapanıp ağladığı odasından alarak, padişahın huzuruna getirmişler. Dizlerine kapanan Keloğlan'a padişah:

- Cezan zindandır. Bir ömür boyu cezayı çekeceksin. Bir padişahı aldatmanın ne demek olduğunu öğreneceksin, demiş.

Fakat Padişah, bu işin imtihan bittikten sonra yapılmasını çünkü memlekette yabancı bilginlerin huzuruna çıkabilecek başka bir gencin belki bulunamayacağını söylemiş. Bunun üzerine Keloğlan'ın öldürülmesi birkaç gün ertelenmiş.

İmtihan günü geldiğinde, padişah bu imtihanı seyretmeye oğlunu tanıyanları çağırmamış. Yalnız Sarı Kız bir kapı arkasından içeriye seyrediyormuş. Birdenbire Keloğlan'ı görünce çok şaşırmış. Çünkü onu bir gün ağabeyinin odasında görmüş ve o günden sonra da ona aşık olmuş. Keloğlan o gün fevkalade bir imtihan vermiş. Padişah kendisini mahcup etmediği için memnun oluyor ve böyle akıllı bir çocuğu öldürmediğine de seviniyormuş.

Salon boşalıp ortada padişah, vezir ve Keloğlan kalınca, içeri Sarı Kız girmiş ve babasına Keloğlanı zindana atmaması için yalvarmış. Vezir de aynı şeyi düşünüyormuş.

Bunun üzerine padişah:

- Ey Keloğlan, görüyorum ki sen memleket için lazım bir adamsın. Seni affediyorum. Benden ne dilersin? Demiş.

Keloğlan duyduklarına inanamıyormuş. Dizlerine kapanarak:

- Sağ ol padişahım, demiş ama arkasını söyleyememiş. Fakat padişah anlamış, bir kızına bir de Keloğlan'a bakmış ve gülümsemiş.

Onlar ermiş muradına, biz de erelim muradına...(Yıldırım,2005)

Şekil 13: Keloğlan hikayesi Animasyon Görüntüsü



MASALI DİNLEMEK İÇİN TIKI

3.5. Meslekler Animasyonu

3.5.1. Çocuklarda Mesleklerin ve Görevlerinin Tanıtılması

Meslekler ve mesleklerin görevlerinin bilinmesi çocuğumuzun meslek seçimi açısından çok önemlidir. Okul öncesi çocuklar meslek seçimi açısından hayali dönmemdedirler. Mesleklerin görevlerine, kendi yeteneklerine bakmaksızın mesleklerini seçerler. Genelde erkek çocukları polis, tır şoförü, Vinç operatörü vs gibi meslekleri seçerken kız çocukları da öğretmen doktor hemşire gibi meslekleri seçmektedir. Bu açıdan çocuklarımızın meslekleri tanınması ve mesleklerin görevlerini bilmesi onların küçük yaştan itibaren mesleklere yönelmesi açısından yararlı olacaktır.

Şekil 14: Meslekler Animasyonu Görüntüsü



3.5. 2 Polis, Asker ve Postacı Mesleklerini Öğrenme

Bu oyunda trafik polisi, postacı ve asker meslekleri tanıtılmaktadır. Hangi mesleğe o mesleği yapan kişi kendini manilerle tanıtır. Polis kendini tanıtan maniyi şarkılı olarak söylemektedir.

Ardından Postacı: -Elimde deri çantam

-Mektup doludur içi

- Postacıyım çocuklar

-Hoplatırım kalpleri.

Türk Askeri : -Karış karış vatanı

-Korumaktır işimiz

-Rap rap ayak sesleri

- Askeriz biz askeriz.

Trafik Polisi : -Çocuklar dikkat edin

- Kırmızıda geçmeyin

-Elimde düdüğüm var

-Trafik polisiyim

Manisini şarkı şeklinde söylemektedir. Okunan maninin ardından postacının yaptığı işi görebilme açısından başka bir oyun açılmaktadır. Bu oyunda çocuk kırmızı, sarı, mavi ve yeşil renkte hazırlanmış zarfları aynı renkteki evlere götürecektir. Bu da çocuğumuzun hem renkleri öğrenmesini sağlayacak hem de onların aynı renkteki zarflarla evleri eşleştireceğinden aktif olarak çocuğumuzun oyuna katılmasını sağlayacaktır. Çocuğumuz postacının yaptığı işi bizzat kendisi uygulamış olacak ve yaparak yaşayarak bir öğrenme gerçekleşmiş olacaktır. Böylelikle çocuğumuz polis, asker postacı mesleklerini ve hangi mesleğin hangi işi yaptığını öğrenmiş olacaktır. Bu oyunun ardından Türk askeri kendisi ile ilgili maniyi söyleyecek ve bu maniyle çocuğumuz Türk askerinin yaptığı işi öğrenecektir. Maninin ardından boyanmamış bir Türk bayrağı çıkacak çocuğumuz bu Türk bayrağını uygun renklerle boyayacaktır. Boyama butonunda sadece kırmızı beyaz renkler bulunacak ve ayrıca yanlış boyamalarını silmek için bir silme butonu bulunacaktır. Bu etkinlikle de çocuğumuz Türk bayrağının rengini ve kutsallığını askerin ve Türk milletinin bayrağa verdiği önemi öğrenmiş olacak böylelikle de Türk kültürünün aktarımı sağlanmış olacaktır. Yapılan etkinlikte çocuğumuzun bayrağı boyamak için Mouse ile uygun yerleri boyaması çocuğumuzun el becerilerini geliştirerek psikomotor beceriler kazanmasını sağlayacaktır. Bayrağı dikkatli boyaması gerektiği için görsel uzamsal zekâsının gelişmesini sağlayacaktır. Çocuğumuz oyunda geçen manileri tanımış olarak ve akılda tutarak sözel dilsel zekâsının gelişmesi sağlanmış olacaktır. Oyunda manileri ezgisel olarak dinleyecekleri için de çocuklarımız T.S.M, T.H.M ezgi ve ritimleri duyacağından müziksel zekâlarının da gelişmesi sağlanacaktır.

Bu oyunda geen mesleklerin Trk askeri, Trk polisi ve postacısı olduėundan mzik ve oyunlarla kltrel aktarım da saėlanmıř olacaktır.

řekil 15: Trafik Polisi Oyunu Grnts



Şekil 16: Asker Oyunu Animasyon Görüntüsü



Şekil 17: Postacı Oyunu Animasyonu Görüntüsü



3.5.3. Mesleklerin Üniformalarını Ayırt Edebilme Becerisi Kazanma

Bu oyunlar çocuklarımızın meslek seçimi açısından onları çok küçük yaştan itibaren meslekleri öğrenebilmesine ve seçmesine zemin hazırlayacaktır. Ayrıca mesleklerin üniformalarını da göreceği için bu da onların ayırt edebilme becerisini geliştirecektir. Sokakta gördüğü üniformalı kişinin polis mi, asker mi ya da postacı mı olduğunu anlamasını sağlayarak hem duyuşsal hem de görsel uzamsal zekâsının gelişmesine katkıda bulunacaktır.

3.5.4. Oyunda Geçen Mesleki Manilerle Müziksel Zekanın Gelişimi

Oyunda geçen maniler:

Postacı: Elimde deri çantam
Mektup doludur içi
Postacıyım çocuklar
Hoplatırım kalpleri

Postacı manisi müziklendirilip *Sofyan* usulünde *Mahur* makamıyla bestelenip Türk müzik makamları kullanılmıştır.

Türk Askeri: Karış karış vatani
Korumaktır işimiz
Rap rap ayak sesleri
Askeriz biz askeriz

Asker manisi müziklendirilip *Türk Aksak* usulünde *Nihavent* makamıyla bestelenip Türk müzik makamları kullanılmıştır.

Trafik polisi: Çocuklar dikkat edin
Kırmızıda geçmeyin
Elimde düdüğüm var
Trafik polisiyim

Polis manisi müziklendirilip T.S.M *Aksak* usulünde *Nikriz* makamıyla bestelenip Türk müzik makamları kullanılmıştır.

3.6. Hayvanlar Animasyonu Yerleştirme

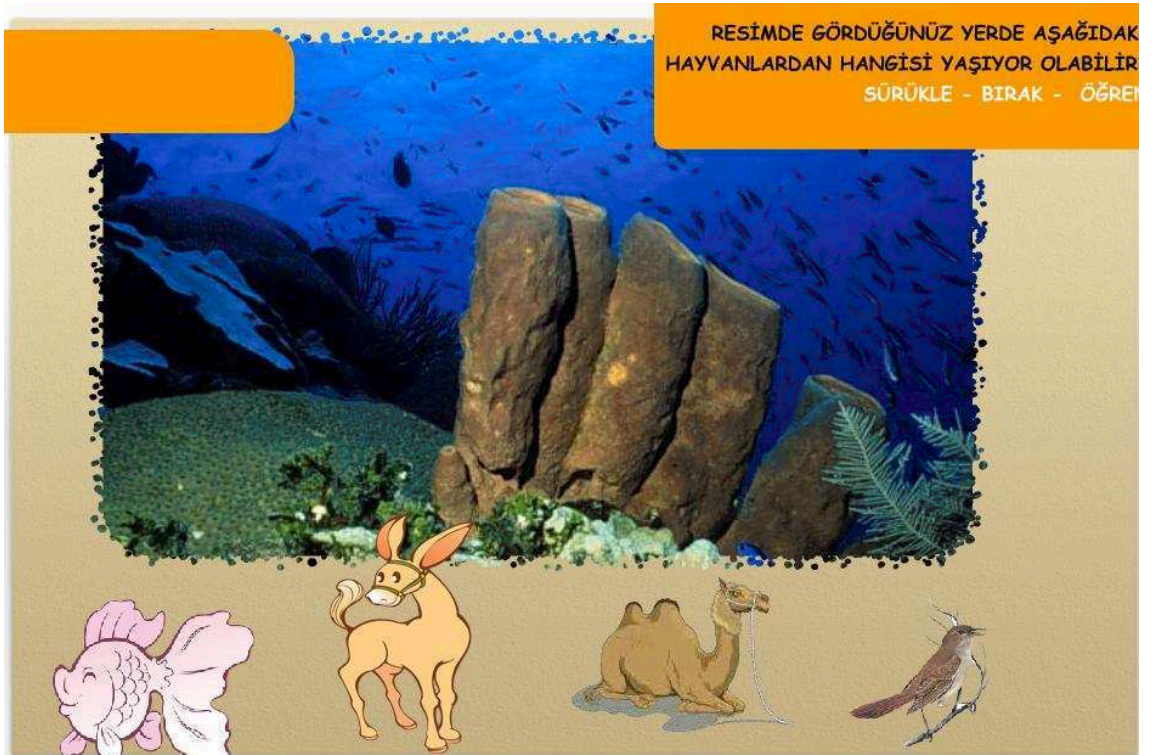
3.6.1. Okul Öncesi Dönemde hayvanların Önemi

Okul öncesi çocukların dünyasında hayvanların çok önemli bir yeri vardır. Bu çocukların hayal dünyalarının geliştirilmesinde birçok çizgi dizi ve filmde hayvanlardan yararlanılır. Bu oyunda da çocukların hayvanların yaşadığı doğal çevreyi tanımları sağlanacaktır

3.6.2. Yerleştirme Oyunun Tanıtılması

Yerleştirme oyununda arka görselleri kullanarak hangi hayvanın hangi ortamda yaşayabileceğine dair fare'nin sürüklenerek doğru cevabı bilinmesine dayalı bir oyundur. Burada hayvanların sesleri de kullanılarak hangi hayvanın hangi sesi çıkardığı da öğretilmek istenmiştir.

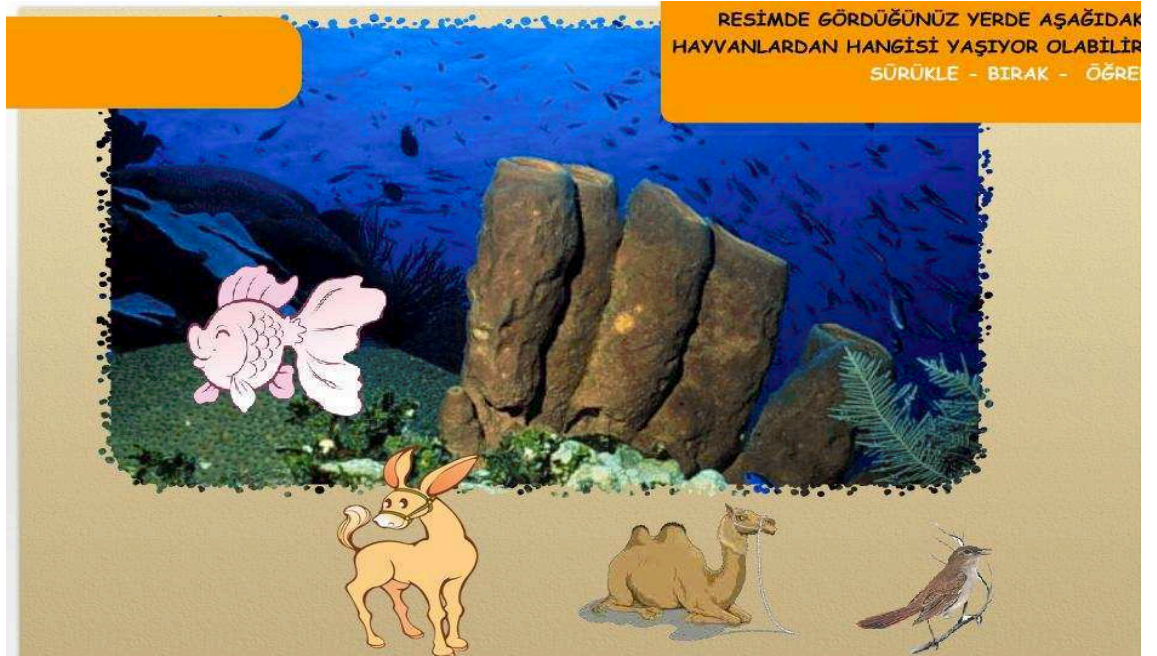
Şekil 18 : Yerleştirme Oyunu Ana Görüntüsü



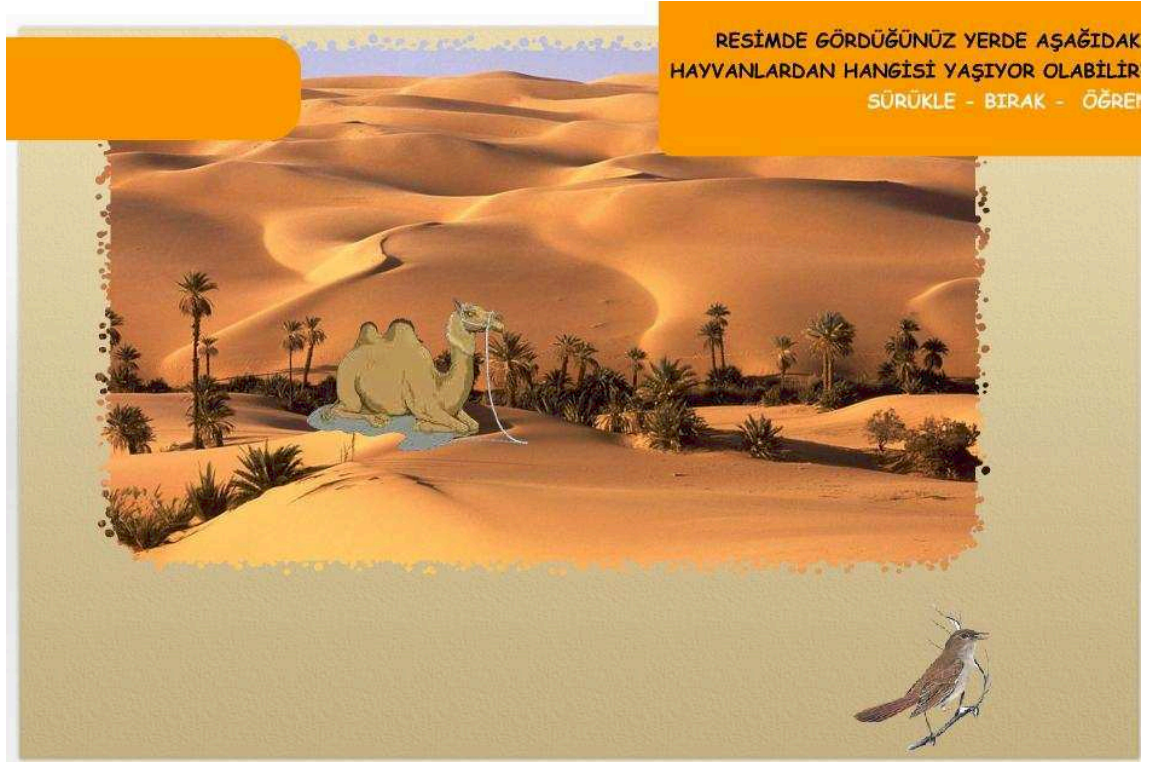
Şekil 19 : Yerleştirme Oyunu At Görseli



Şekil 20 : Yerleştirme Oyunu Balık Görüntüsü



Şekil 21: Yerleştirme Oyunu Deve Görüntüsü



Şekil 22: Yerleştirme Oyunu Kuş Görüntüsü



3.6.3. Hayvan seslerini ayırt edebilme becerisi kazanma

Oyunun ana teması hayvanlar kendi kültürümüzde bolca rastlanan hayvan türleri seçilmiştir. Burada hayvanlar oyun sırasında kendi doğal sesleri kullanılarak okul öncesi çocuklara sesleri öğrenecektir. Çocuğumuz hangi hayvanın nereye koyulacağını kendisi bularak hayvanların yaşadığı yerleri öğrenmiş olacaktır. Bununla birlikte her hayvanı sürüklerken o hayvanın sesini de duyarak hem hayvanların sesini öğrenmiş olacak hem de çocuğumuzun müziksel zekâsının da gelişmesi sağlanacaktır.

Böylece çocuğumuz hayvanların yaşadığı çevreyi oyun yoluyla öğrenmiş olacak bu da ilerideki öğrenme yaşamlarında çocuklarımıza temel oluşturacaktır.

3.7. Milli Ve Dini Bayramlar Animasyonu

Bilindiği üzere kültürümüz bir parçası bayramlarımızdır. Bu animasyonlarla çocuklara kendi bayramlarıyla ilgili animasyonlar hazırlanmıştır.

3.7.1. 23 Nisan Ulusal Egemenlik ve Çocuk Bayramı Animasyonu

Bu oyunda bir labirent hazırlanıp Nasreddin hocanın labirentte anahtara ulaşılması hedeflenmiştir. Anahtar bulununca Meclisin kapısının açıldığı bir görselle tamamlanmıştır. Oyun bittikten sonrada bayram mesajı ile pekiştirilmiştir.

Burada amaç çocuklara labirent oyunuyla sonuca ulaşma becerilerini kazandırmak o günün anlamı ve önemi olarak Büyük Türkiye Cumhuriyetini Meclisinin açılması mesajını verilmek istenmiştir.

Şekil 23 : 23 Nisan Ulusal Egemenlik ve Çocuk Bayramı



Şekil 24 : 23 Nisan Oyun Görüntüsü



Şekil 25 : 23 Nisan Oyun Sonu Görüntüsü



3.7.2. Nevruz Bayramı

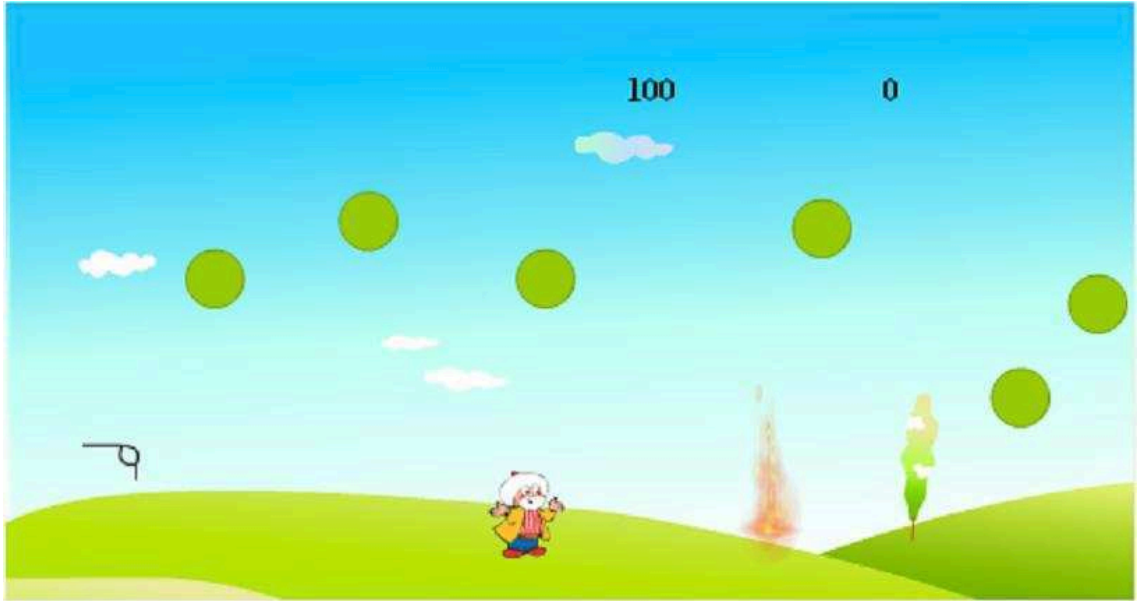
Nevruz, Türk dünyasının kuzeyinden güneyine, batısından doğusuna kadar uzanan engin coğrafyada yaşayan toplulukların pek çoğu tarafından yaygın olarak kutlanan bahar bayramıdır. Bütün bayramların dinî ve millî bir inanıştan, o toplumu ilgilendiren ortak bir hatıradan, geleneklerden, duygulardan ve tabiatın insanlara tesir eden bir olayından doğduğuna inanılır.

Nevruz Bayramı Türk dünyasının İlk bayramlarından biridir. Bunu da çocuklarımıza bu değerleri kazandırmak amacıyla okul öncesi çocuklarımız için Nasreddin hocayla birlikte ateş üstünden atlayarak doğanın içinde hareket ederek oyunu bitirmek ve oyunun bitiminde Nevruz ana mesajı olan doğanın uyanması çocuklara aklına kalacak şekillerle dağlarda çiçeklerin açması sağlanmıştır. Oyun sonunda sesli mesajla Nevruz bayramını pekiştirilmiştir.

Şekil 26: Nevruz Bayramı Ana Oyun Görüntüsü



Şekil 27 : Nevruz Bayramı Oyun Görüntüsü



Şekil 28 : Nevruz Oyunu Son Görüntüsü



3.7.3. Şeker Bayramı (Ramazan Bayramı)

Kültür ve din ayrılmaz iki parçadır. Kültürümüz oluşturan en önemli faktörlerden biride dindir. Bunun için dinsel öğeleri de kullanmak kültür aktarımında da önemli bir paya sahiptir. Şeker Bayramı Müslüman aleminin kutsal ayı, 11 ayın Sultanı Ramazan' nın sona ermesi ile beraber üç günlük bayram tatili başlar. Büyükler ve aile fertleri ziyaret edilir, dost ve komşular bir araya gelir mümkün olduğu kadar tüm aile toplanılır ve hoş vakit geçirilir. Geleneksel tatlılar yapılır, her evde çocuklara ve konuklara yetecek kadar şeker bulundurulur. El öpen çocuklara para, hediye ya da şeker vermek gelenektir.

Bu animasyonda Keloğlanı Türk ev mimarisi arka planı koyarak havada asılı şekerleri toplayarak oyunu bitirmesi üzerine kurulu bir oyundur. Oyunun bitiminde Bayram tebrik mesajıyla oyun ve Bayram mesajı pekiştirilmiştir.

Şekil 29 : Şeker Bayramı (Ramazan Bayramı) Oyunu Ana Görüntüsü



Şekil 30 : Şeker Bayramı (Ramazan Bayramı) Oyun Görüntüsü



Şekil 31 : Şeker Bayramı (Ramazan Bayramı) Oyun Son Görüntüsü



3.8. Hafıza Oyunu

3.8.1. Hafıza Oyununun Amacı

Okul öncesi çocuklar dünyayı oynayarak öğrenirler. Onlara dikkat becerisi kazandırmak, hafızalarını geliştirmek amacıyla eşleştirme oyunlarından yararlanılır.

3.8.2. Hafıza Oyunun tanıtılması

Yapılan bu animasyon oyununda 8 kart bulunur. Bu kartların üzerinde çeşitli müzik aletleri bulunur.(Bağlama, Ud, Kanun, Tef)Karışık halde verilen bu kartları çocuğumuz Fare ile tıklayarak açılan karttaki müzik aletini akılda tutmaya çalışır ve o aletin eşini bulur. Böylece eşi çıkan müzik aletlerini tamamlamaya çalışarak oyunu bitirir.

Şekil 32: Hafıza Oyunu Ana Görüntüsü



Şekil 33: Hafıza Oyunu Son Görüntüsü



3.8.3. Hafıza Oyununun Okul Öncesi Çocuklara Katkıları

Bu eşleştirme oyunları ile çocuğumuz birçok müzik aletini öğrenir. Bu da çocuğumuzun müziksel zekâsının gelişmesini sağlayarak bizim kültürümüzle ilgili olan müzik aletlerini tanıyarak öğrenmesine katkıda bulunur. Çocuğumuz her açılan kartı akılda tutarak hem bilişsel zekâsının hem de görerek öğrendiği için görsel uzamsal zekâsın geliştirilmesi sağlanır.

Bu oyundan yararlanarak çocuğumuz günlük hayatla ilişki kurar ve günlük hayatta da evimizdeki eşyaların oyuncaklarımızın eşlerini bulma becerisi kazanır.

3.9. Eşleştirme Oyunu

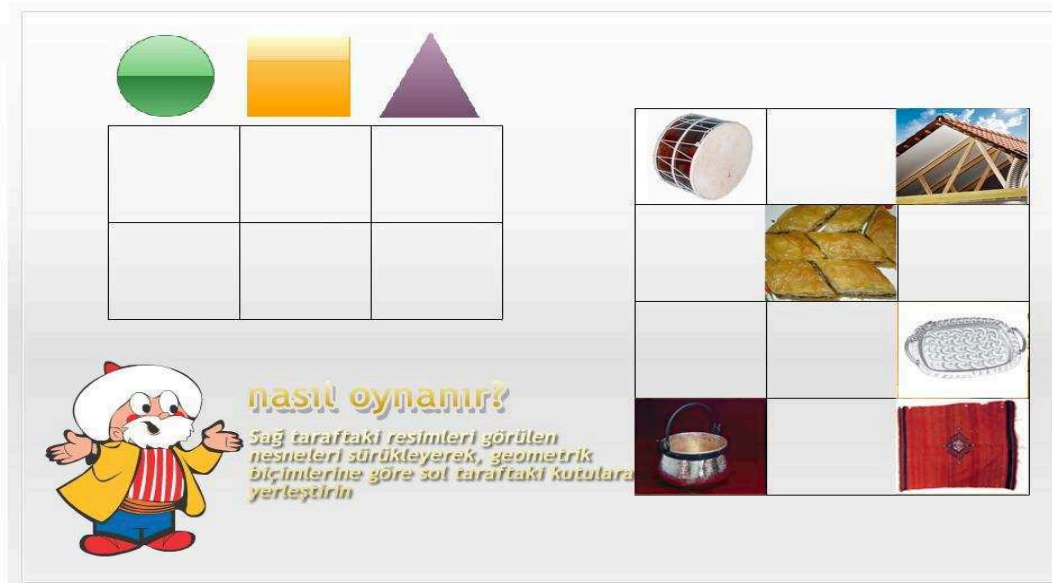
3.9.1. Şekilleri Kavrama

Bu oyunda folklorik açıdan değeri olan bazı öğeleri daire, üçgen kare gibi şekillerle kıyaslamak ve doğru şeklin altına yerleştirmesiyle oynanan bir oyundur. Bu oyunla gerçek hayatla kullandıkları öğeleri görsel bakımdan öğrenmiş olacak ve şekillerle kıyaslama yaparak şekilleri ve oyunda verilmiş öğeleri tanımış olacaktır

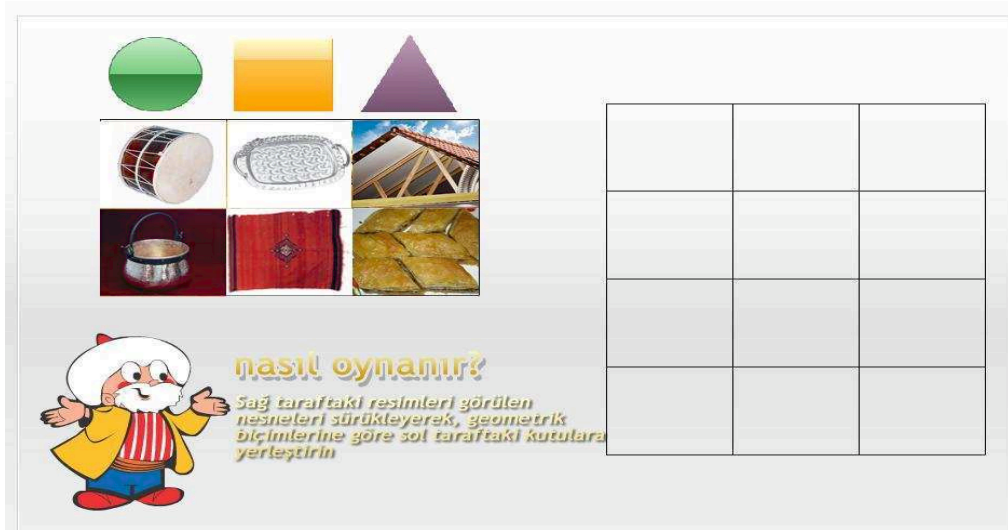
3.9.2. Kültür değeri barından öğeleri şekillerle öğrenm

Bu oyunun içinde şekilleri eşleştirirken folklorik açıdan değeri bulunan , müzik aletlerinden davul-daire ile, yemek kazanı-daire; Kare Türk motifleriyle süslenmiş kilim, ve servis için kullanılan işlemeli gümüş tepsi,Üçgen kavramında tatlı ültürümüzden Baklava ve ev mimarisinde kullandığımız çatı biçimi eşleştirilmiştir..

Şekil 34: Eşleştirme Oyunu Görüntüsü



Şekil 35: Eşleştirme Oyunu Son Görüntüsü



SONUÇ

Animasyon ve eğitim iletişim sistemleri, günümüzde kendisini sürekli katlayarak gelişen bir hızla ilerlemektedir. Hemen her alanda kullanılan bu teknolojinin kendi içyapısındaki hareket, ses ve görsel düzenlemeler aracılığıyla bu teknolojiye muhatap olanları istenilen yöne sevk edici tasarımları, hem psikolojik hem de kültürel bazda dikkatten kaçırılmaması gereken önemli bir rol oynamaktadır. Yarınlarımızın kurgusu, planlaması anlamına gelen eğitim konusu ise elbette en hassas olmamız gereken bir konudur.

Bu noktada, *Okul Öncesi Eğitimde Bilgisayar Teknolojisinde Milli Öğelerin Kullanılması ve Bir Tasarı* isimli çalışmamızda, günümüz eğitim teknolojisinde kullanılmaya başlanan animasyon ve oyun birlikteliği üzerinde durulmuş ve şu sonuçlara ulaşılmıştır.

— Oyun, okul öncesi çağındaki çocukların öğrenme sürecinde en önemli etkenlerden biridir.

— Günümüzde oyun ve oyuncakların gerek eğitim kurumlarında eğitim amaçlı, gerekse eğlence amaçlı sivil ortamlarda olsun, teknolojiyle birleştiği gözlenmiş ve özellikle bilgisayar yazılımları olarak kullanıldığı ve tüketildiği gözlenmiştir.

— Bu türlü oyuncak ve oyun içeriklerinin ses ve görsel uyarılarının yanında kullanılan bütün imajlarıyla yabancı kaynaklı oldukları tespit edilmiştir.

— Oyun ve oyuncakların, çocukları hayata, yaşadıkları toplum içinde toplumlarının değerleri ve kültürel yaşayış karakterlerini öğrenmeye ve uygulamaya sevk eden hayat egzersizleri olarak tanımlanmaktadır. Çocuklar oynadıkları oyunlar, aile ve sosyal hayat içinde gözledikleriyle toplumları içinde uyumlu ve sağlıklı bir fert olmayı başarabilmektedir. Ancak yukarıda zikredilen yabancı imajlarla bezeli oyun ve oyuncaklar, çocuklarımızın kendi toplumlarına, kültür ve değer yargılarına, tarih ve toplum tecrübelerine her adımda biraz daha yabancılaştıran ve farklılaştıran bir konumdadırlar.

—Yüzyılımızın başından itibaren ülkemizde çeşitli şekillerde üzerinde durulan "maarif meseleleri" , "kültür erozyonu" gibi kavramları "oyun ve oyuncak" başlığı ile yeniden hatırlamak, hatta hiç unutmamak gerektiği anlaşılmıştır.

— Ülkemizde özellikle bilgisayar teknolojisinde kullanılan animasyonların çoğunlukla çevirisi bile yapılmadan sunulduğu görülmüştür. Bu yolla ses, görüntü ve imajların yanına bir de yabancı dil eklenmektedir.

— Yukarıdaki gerekçeler sebebiyle, Türk kültür ve değerlerine uygun etkileşimli eğitim yazılım ve uygulamaları konusundaki büyük boşluğun en kısa zamanda doldurulması gerektiği anlaşılmıştır.

"Okul Öncesi Eğitimi Bilgisayar Teknolojisinde Milli Öğelerin Kullanılması ve Bir Tasarı" isimli çalışmamızda Türk milli ve folklorik öğelerini kullanarak oluşturduğumuz bir animasyon projesi de bulunmaktadır. Teknik donanım ve koordineli uzman kadrosu bulunmayışı sebebiyle hazırladığımız animasyonlar birçok açıdan yetersiz kalmıştır. Ancak projemizin söz konusu yetersizlikler aşıldığında ihtiyaca belli bir oranda cevap vereceğini söylemeliyiz. Ancak bu projedeki gerçek amacımız, bir ürünü ortaya koymak kadar Türk kültür ve değerlerini yansıtan çalışmalara bir ilk adım atmak şevkine bağlı olarak da şekillenmiştir. Eksikliklerimizin bu yolda artarak devam edecek yeni çalışmalarla tamamlanacağına inanıyorum.

Çözüm ve Öneriler

—Tezimiz çerçevesinde gerçekleştirdiğimiz araştırmamızda, okul öncesi öğrenme süreci içinde animasyonun yerini özellikle kültür pedagojisi bağlamında doğru belirlemek gerekmektedir.

— Animasyonun içinde yer alan **ses**; efekt, tonlama, beste seçimi, müzikal yerleştirme, **dil**; güzel Türkçe, söz dağarı, şiir, masal, tekerleme vb. barındıran edebi yaklaşım, **görüntü**; çizimler, resimler, ışık, tonlama, renk, yerleştirme, **hareket**; jestler, tavırlar, figürler ve söz konusu uyaranların birlikte kullanımıyla oluşan genel hareketlilik ve **Sanat Yönetimi**'nin Türk kültürü, milli ve folklorik öğelerle bağdaşık bir şekilde sunulmalıdır.

—Bu sunuř yuvarıda sıralanan alanların uzmanlarından oluřan bir kadro tarafından koordineli bir řekilde geręekleřtirilmeli, azami derecede teknolojik aęıdan desteklenmiř bir alt yapıyı ięermelidir.

KAYNAKÇA

- AKKOYUNLU, Buket (1994), “Bilgisayarların Müfredat Programlarındaki Yeri ve Öğretmenin Rolü”, **1. Eğitim Bilimleri Kongresi**, Cilt 1, s. 415-420.
- ALEMDAR, Yalçın ve Gıyasettin Aytaş (2002), **Çocuk Edebiyatı**, Akçağ Yayınları, Ankara.
- ALESSI, S. M.,ve Trollip, S. R. (1991) , **Computer-Based Instruction: Methods and Development**, 2nd Edition, Englewood Cliffs, NJ: Prentice-Hall.
- ARI, Meziyet. ve Pınar Bayhan (1995) , **Okul Öncesinde ve İlkokul Döneminde Neden Nasıl Ne Zaman Bilgisayarla Eğitim**, Görkem Matbaası, 1. Basım, Ankara.
- ARI, Meziyet ve Pınar Bayhan (2002) , **Okul Öncesi Dönemde Bilgisayar Destekli Eğitim**, Epsilon Yayıncılık, İstanbul.
- ARI, Meziyet, E. Üstün, B. Akman, B. ve İ Etikan (2000) “ 4-6 Yaş Grubu Çocuklarda Kavram Gelişimi”, **Gazi Üniversitesi Endüstriyel Sanatlar Eğitim Fakültesi Dergisi**, Cilt 8, Sayı 8, s.1-9.
- ARBAK, Perihan (1964), “Nasrettin Hoca Bibliyografyası” ,**Türk Kültürü Araştırmaları Dergisi**, Yıl I, Sayı 2, Ankara.
- ARSLAN Metin (2005), “Avrupa Birliği Ülkelerinde Okul Öncesi Eğitimin Gelişimi ve Mevcut Durumu”, **Milli Eğitim Dergisi**, Sayı167.s.40-
- AŞICI, Murat (2003), **Ailede Dil Etkinlikleri**, Morpa Yayınları , İstanbul.
- AYDINLI, Hasan (2008), **Çocuk Eğitiminde Sık Sorulan Sorular ve Cevaplar**, Zambak Yayınevi, Ankara.
- AYTEKİN, Hamdi. (2001), **Okul Öncesi eğitimi Programları içinde oyunun çocuğun gelişimine olan etkileri**, Yüksek Lisans Tezi, Dumlupınar Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü Kütahya.
- BANDURA A. and Pastorelli C., and Barbaranelli C., and Cappara G.V.(1999) , “Self-Efficacy Pathways to Childhood Depression” , **Journal of Personality and Social Psychology**, Sayı:76, 2, s.258-269.
- BAŞAL, Handan Asude (1992), **Okul Öncesi Eğitimin Bazı değişkenler Bakımından Etkisi**, Doktora Tezi, Gazi Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Ankara.
- BAYHAN, P (1999), “Ana babaların çocuklarının eğitiminde bilgisayar kullanımı konusundaki duygu ve düşüncelerinin incelenmesi”,Uludağ Üniversitesi, **Eğitim Fakültesi Dergisi**, Sayı:12 (1); s.267-279.

- BAYHAN, P. (1992), **Anaokuluna Giden Altı Yas Çocuklarının Bilgisayar Hakkındaki Tutum Ve Kavramlarının Saptanması Ve Bu Çocukların İlkokul Birinci Sınıftaki Akademik Başarıları İle Görsel Algılamalarında Anaokulunda Yapılan Bilgisayarlı Eğitimin Etkisinin İncelenmesi**, Doktora tezi (basılmamış). Hacettepe Üniversitesi , Ankara.
- BAYHAN, Pınar (1994) , “Okul Öncesinde Ve İlkokullarda Bilgisayar Eğitiminin Sağladığı Olanaklar Ve Bilgisayar Eğitim Programları Ve Nitelikleri”, **Ya-Pa Okul Öncesi Eğitimi Ve Yaygınlaştırılması Semineri**, Ya-Pa Yayın ve Pazarlama, s:153-160, Ankara.
- BAYHAN, Pınar (1994), “Okul Öncesi Ve İlkokullarda Bilgisayar Eğitiminin Sağladığı Olanaklar”, **Okul öncesi Eğitimcileri İçin El Kitabı (Ed. Ş. Bilir)**, Ya-Pa yayınları, 83-90, İstanbul.
- BAYKOÇ Dönmez, N. (1992), “Çocuğun Sosyal Ve Duygusal Gelişiminde Oyunun Rolü”, **Okul Öncesi Eğitimi Dergisi**, 43. S: 10-12.
- BERK, E.L. ve A. Winsler (1995),” Scaffolding Children’s Learning:” ,**Vigotsky and Early Childhood Education**, NAEYC s.51-79
- BURTON, G. (1995), **Görünenden Fazlası**, Çev.Nefin Dinç, Alan Yayınları., İstanbul.
- CAN, M. Cihat.(1995),” Tarih İçinde Ud “, **Milli Folklor Dergisi**, s.16.
- CANGİL, Binnur Erişkon (1999), “Yabancı Dil Öğretiminde Bilgisayar”, **Yaşadıkça Eğitim**, s.64; 26-29.
- CEYLAN,Ömür (2003), **Kuş Cenneti Şiirimiz – Klâsik Türk Şiirinde Kuşlar**, Filiz Kitabevi, İstanbul.
- ÇEVİRMEN, Hülya, (2004), Şiirsel Halk Edebiyatı Ürünlerinin Çocuğun Dil Eğitimine Katkıları”, **Eğitim Fakültesi Dergisi**, İnönü Üniversitesi C. 5, S. 7, Malatya.
- DELİNİTÇİLER,(2009),[Http://www.delinetciler.net/forum/muzik-aletleri-ensturmanlar/25623-baglama-nedir-ozellikleri-nelerdir.html](http://www.delinetciler.net/forum/muzik-aletleri-ensturmanlar/25623-baglama-nedir-ozellikleri-nelerdir.html).
- DURLU, Leyla Ö. (1996), “Bilgisayar Oyunları ve Cinsiyet Rollerı”, **I.Ulusal Çocuk Kongresi**, s.479.
- ELÇİN, Şükrü (1993), **Halk Edebiyatına Giriş**, Akçağ Yayınları, Ankara.
- ELÇİN, Şükrü(1997), **Türk Halk Edebiyatında Turna Motifi**, Halk Edebiyatı Araştırmaları 1, 2. bsm., Akçağ Yayınları, Ankara.
- ERGİN, Mustafa (1990), **Türk Dil Bilgisi**, Bayrak Basım,İstanbul.

- ERTÜRK, Selahattin (1979) **Eğitimde Program Geliştirme**, Yelkentepe Yayınları, Ankara.
- GÖKMEN, Hülya (1995), **Psikomotor Gelişim**, Başbakanlık Gençlik Ve Spor Genel Müdürlüğü Yayınları, Ankara.
- GÖKMEN, Hülya (1995) , **Psikomotor Gelişim**, Gençlik ve Spor Genel. Müdürlüğü Yayınevi, Ankara.
- GÜLER, Deniz (1992) ,”Çocuk ve Çevre İlişkisi”, **Anatolia (Turizm, Çevre ve Kültür Dergisi)**, Yıl:3, Sayı:33-34, s.22 Ankara.
- GÜNEŞ, Hasan (2003), **Çocuk Oyunları**, Anı Yayıncılık, İstanbul.
- GÜREL, Zeki, Fahri Temizyürek Şahbaz N.K. (2007), **Çocuk Edebiyatı**, Öncü Kitap,Ankara.
- GÜRKAN, Tanju (2005), “Öğretmen Nitelikleri, Görev ve Sorumlulukları”, **Okul Öncesi Eğitiminde Genel Konular**, s.60-64 İstanbul.
- GÜVENÇ, Bozkurt (1999), **İnsan ve Kültür**, Remzi Kitapevi Yayınları, İstanbul
- HAUGHLAND, S. W. (2000), “Computers And Young Children.”, **ERIC Clearinghouse On Elementary And Early Childhood Education**, Champaign, IL (BBB34257), ED438926.
- HAZAR, Mehmet.(2000), **Oyunla Eğitim**, Anı Yayıncılık, İstanbul.
- HELİMOĞLU Yavuz Muhsine,(2000) **Masallar Ve Eğitimsel İşlevleri**, Kültür Bakanlığı Yayınları, Ankara.
- HITCHOCK, C.H. And Noonan, M.J (2000), “Computer – Assisted Instruction Of Early Academic Skills.”,**Topics In Early Childhood Special Education** , Sayı:20(3), s.145-159.
- HOWARD, J. R.And Busch, J. (1991), “The Change-Over To Computer-Based Tecnology İn Early Childhood Special Education.”, **Journal Of Research On Computing İn Education**, Sayı23(4), s.530-565.
- <http://www.ime.usp.br/vwsetzer/video-g-risks.html>
15.06.2008
- HUTINGER, P. L. And Johanson, J. (2000), “Implementing And Maintaining An Effective Early Childhood Comprehensive Technology System.”, **Topics İn Early Childhood Special Education**, Sayı:20(3), s.159-174.

- İÇLİ, Selahattin (1998), “İnsanın Vasıf Dokusunun Geliştirilmesinde Müziğin İşlevi”, **1.Müzik Kongresi Bildirisi**, Kültür Bakanlığı Güzel Sanatlar Genel Müdürlüğü, Haziran, s. 221-222, Ankara.
- İŞMAN, Aytekin, (2001), “Teknolojinin Felsefi Temelleri”, Sakarya Üniversitesi, **Eğitim Fakültesi Dergisi**, s.1 (Nisan-Mayıs-Haziran), Sakarya.
- KABADAYI, Abdulkadir (2005), “Nasreddin Hoca Fıkralarının Okul Öncesi Eğitimde kullanılması için Bilgisayar-Odaklı bir Model Önerisi”, **İnsan Bilimleri Dergisi**, Cilt:2 Sayı:2 s.3.
- KAÇAR, Gülçin.(2007) , “Geleneksel Çalgılardan Ud’un Müzik Öğretmenliğinde Kullanılması”, **Gazi Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi**, Sayı: 22, s.10-12.
- KAMACIĞLU, Filiz (1993), “Eğitim Müziği ve Kodaly Metodu”, **1. Ulusal Müzik Eğitimi Sempozyumu Bildirisi**, Nisan, Trabzon.
- KARABAŞ, Zeki.(2001), “Ailenin Tutumu Önem Taşıyor. Bilgisayarınızın Çocuğunuzun Sosyal Gelişimine Artı Bir Değer Kattığını Biliyor muydunuz?”, **Bebeğim Dergisi**, Sayı:59, s.10.
- KOÇAK, Nurcan (2001), “Erken Çocukluk Döneminde Eğitim ve Türkiye’de Erken Çocukluk Eğitiminin Durumu”, **Milli Eğitim Dergisi**, Sayı:151. <http://yayim.meb.gov.tr/dergiler/151/kocak.htm> Sayı 151 18.04.2007
- KÖKSAL, Ayşe (2002), “Çocuklarda Oyun Gelişimi”, **Çoluk Çocuk Dergisi** Nisan Sayı:13 s 26-28.
- KUZU, Türkan (2001), “Masalın Değişmez Yasaları –İşlevsel Birimler-“, **Anadolu Üniversitesi Edebiyat Fakültesi Dergisi**, Eskişehir, Cilt 1, Sayı 3.
- MAC . Bride (1981), **Many Voices One Word**, Sage Publ, London
- MANGIR, Mine. ve AKTAŞ, Yaşar (1992), “Çocukluk Korkuları”, **Ankara Üniversitesi Ziraat Fakültesi Yayınları**, 1241, Derlemeler: 51, Ankara.
- MİYASOĞLU, Mustafa (1987), **Çocuk Edebiyatı Yıllığı** , Gökyüzü Yayınları, s.385, İstanbul.
- MURATLI, Sedat (2003), **Çocuk ve Spor**, S.29 Nobel Yayın Dağıtım, Ankara.
- MÜZİK Kongresi Bildirisi (1998), Kültür Bakanlığı Güzel Sanatlar Genel Müdürlüğü, s.221-222,Ankara.

- NAS, Recep (2002), **Örneklerle Çocuk Edebiyatı** , Ezgi Kitapevi Yayınları, Bursa.
- OĞUZKAN, A.Ferhan (1987) , **Yerli Ve Yabancı Yazarlardan Örneklerle Çocuk Edebiyatı**, Anı Yayıncılık, Ankara.
- OKTAY, Ayla (1999), **Yaşamın sihirli yılları: Okul Öncesi Dönem**, Epsilon yayıncılık, İstanbul
- ÖZDOĞAN, Berka (2000), **Çocuk ve Oyun** , 3.Baskı, Anı Yayıncılık, Ankara
- PARETTE, H. P., Hourcade, J. J. And Heiple, G. S. (2000), “Computers And Young Children. The Important Of Structured Computer Experiences For Young Children With And Without Disabilities.”, **Early Childhood Education Journal**, Cilt:4, Sayı:27 , s.243-250.
- PARLATIR, İsmail (1985), “Çocuk Edebiyatımızın İlk Ürünlerinden Tefekkür Ve Nijad Ekrem”, **Türk Dili Dergisi Çocuk Edebiyatı Özel Sayısı.**, Türk Dil Kurumu, s.400, s.195-198.
- POYRAZ, Hatice (1999) **Okul Öncesi Dönemde Oyun ve Oyuncak**, Anı Yayıncılık, Ankara
- RAY, J. And Timms, J. (1993) “Parent Guide To Computers And Software For The Young Child”, **Carolina Computer Access Center**, 58 P,Charlotte, N.C. ED 393230.
- SAKAOĞLU, Saim (1999), **Masal Araştırmaları**, Akçağ Yayınları, Ankara.
- SCOTER, J. V., Ellis, D. and Railsback, J. (2001).” Technology in early childhood education: Finding the balance”., **By request.... Guides-Non-Classroom**(055), Information Analyses (070). ED 458008
- SEL, Ruhi (1990), **Okul Öncesi Çocuklarına Oyunlar-Rondlar**, Turan Ofset Ya-pa, Ankara.
- SETZER, V.W. Duckett,G.E (1994),**The Risks To Children Using Electronic Games**, Retrieved April, 08, 2003 From.
- SEVER, Sedat (2003), **Çocuk Ve Edebiyat**, Kök Yayıncılık, Ankara.
- SEYREK, Hilmi Ve Muammer Sun (1991), **Çocuk Oyunları** , Mey Ofset, İzmir.
- SKEMP R.(1986), **The Psychology of Learning Mathematics**, Penguin Boks, New York.
- STEVEN, D. E., Phillip L.M (1994), **Inside3d Studio**, McGrawHill USA.
- SWICK, K. J (1989), “Appropriate Uses Of Computers With Young Children.”,**Educational Technology**, January, 7-13.

- ŞİMŞEK ,Funda Işıl (2008), “Fakelore Kavramı Ve Nasreddin Hoca”, **Millî Folklor Dergisi**, Yıl 20, Sayı :29, s.10-15.
- TAZEL Naki (2008), **Türk Masalları** , Bilge Kültür Sanat Yayınevi, Ankara.
- TEK, Özgür (2000), “National Playing Fields Association, Values And Principles, Best Play”, **Çoluk Çocuk Dergisi**, Sayı:13 Nisan 2002 S.25.
- TFAD, (1960), **Türk Folklor Araştırmaları Dergisi**.
- TUĞRUL, Belma (2002), “Oyun, Çocuğun En Ciddi İşidir”, **Çoluk Çocuk Dergisi**, Sayı: 1 Nisan s. 30,31.
- TURHAN, Mümtaz (1994), “Kültür Değişimleri (Sosyal Psikoloji Bakımından Bir Teknik”, **Marmara Üniversitesi İlahiyat Fakültesi Vakfı Yayınları** , s.35, İstanbul.
- TÜRKÇEBİLGİ,(2009), <http://ansiklopedi.turkcebilgi.com/B%C3%BCIb%C3%BCI>
- TÜRKEN, Müjdat (2001), **Bebeğim ve Biz Dergisi**, Sayı:59, Şubat, s.10-12.
- UÇAN, Ali (2002), “Müziksel donanımlar”, **Çoluk-Çocuk Dergisi**, Şubat sayı: 11 s. 29–30.
- ÜFRİOĞLU, Ayşe (1989), **Bebeklik ve Okulöncesi Dönemde Müziğin Gelişimi ve Eğitimi**, Kros Dizgi, Doyuran Matbaası, İstanbul.
- YAŞAR, Şefik (2002), **Okulöncesi Eğitimde Bilgisayarın Yeri ve Önemi**, Okul Öncesinde Bilgisayar Öğretimi. (Editör: A. Gürçan-Namlu). Eskişehir: Anadolu Üniversitesi Açıköğretim Fakültesi Yayınları, s.1-10.
- YAŞAR, Şefik (2004), **Okulöncesi Eğitimde Bilgisayar Öğretimi** , Yrd. Doç. Dr. Ayşen Gürçan NAMLU, Anadolu Üniversitesi Yayınları, Eskişehir.
- YAVUZER, Haluk (2002) **Çocuk Psikolojisi**, Remzi Kitapevi 20.basım, s.45, İstanbul.
- YAVUZER, Haluk (2004), **Doğum Öncesinden Ergenlik Sonuna Çocuk Psikolojisi**, Remzi Kitabevi, İstanbul.
- YILDIRIM, Ayten (2005) , **Keloğlan Masalları**, Anı Yayıncılık, , Ankara.
- ZEMBAT, Rengin (1998), “Okul Öncesi Eğitim Kurumlarında Bilgisayar Kullanımının Mevcut Durumu Nasıldır? Nasıl Olmalıdır?”, **I. Ulusal Çocuk Gelişimi Ve Eğitimi Kongresi**, s.380-389, Ankara.
- WIKIPEDIA,(2009), “Turna Kuşu”,
<http://tr.wikipedia.org-15.05.2009> 12:00.

ÖZGEÇMİŞ

Alper TEKCAN,

04.07.1978 yılında Samsun’da doğdu. 1995 yılında Çarşamba Lisesi, 1997 Süleyman Demirel Üniversitesi Burdur Meslek Yüksekokulu Elektronik Teknikerliği, 2004’de de Karadeniz Teknik Üniversitesi Müzik öğretmenliği bölümünü bitirdi.2005’de Web Master ve bilgisayar yazılımları üzerine çalışmalar yaptı.Bilgisayarda hazırlanmış çocuk oyunları üzerinde incelemelerde bulunup , çocuklar üstündeki etkileri üzerine araştırmalarda bulundu.Görev yaptığı kurumlarda müziksel çalışmalarda bulundu ve çeşitli müzik tarzlarında guruplar oluşturdu.Samsun Cemil Şensoy Kültür Merkezinde Çok Sesli Çocuk Korolarında Şef olarak görev yaptı. 2006 da Sakarya Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Folklor ve Müzikoloji Ana Bilim Dalı’nda Yüksek Lisans çalışmalarına başladı.”*Bilgisayar Destekli Okul Öncesi Eğitiminde Milli Öğelerin Kullanımı ve Bir Etkileşimli Eğitim Tasarısı*” başlıklı teziyle 2009 yılında yüksek lisans eğitimini tamamladı.