

**GELENEKSEL ÇOCUK OYUNLARININ KÜLTÜREL MİRASA
KATKISI VE EĞİTSEL YÖNÜNÜN ÖĞRETMEN GÖRÜŞLERİNE
GÖRE DEĞERLENDİRİLMESİ
(Mersin İli Örneği)**

YÜKSEK LİSANS TEZİ

Ali ŞİMŞEK

**MERSİN ÜNİVERSİTESİ
EĞİTİM BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ**

**TÜRKÇE VE SOSYAL BİLİMLER EĞİTİMİ ANABİLİM DALI
SOSYAL BİLGİLER EĞİTİMİ BİLİM DALI**

**MERSİN
TEMMUZ-2021**

**GELENEKSEL ÇOCUK OYUNLARININ KÜLTÜREL MİRASA
KATKISI VE EĞİTSEL YÖNÜNÜN ÖĞRETMEN GÖRÜŞLERİNE
GÖRE DEĞERLENDİRİLMESİ
(Mersin İli Örneği)**

YÜKSEK LİSANS TEZİ

Ali ŞİMŞEK

**MERSİN ÜNİVERSİTESİ
EĞİTİM BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ**

**TÜRKÇE VE SOSYAL BİLİMLER EĞİTİMİ ANABİLİM DALI
SOSYAL BİLGİLER EĞİTİMİ BİLİM DALI**

**Danışman
Doç. Dr. Mehmet GÜNGÖR**

**MERSİN
TEMMUZ- 2021**

ETİK BEYAN

Mersin Üniversitesi Lisansüstü Eğitim-Öğretim Yönetmeliğinde belirtilen kurallara uygun olarak hazırladığım bu tez çalışmada,

- Tez içindeki bütün bilgi ve belgeleri akademik kurallar çerçevesinde elde ettiğimi,
- Görsel, işitsel ve yazılı tüm bilgi ve sonuçları bilimsel ahlâk kurallarına uygun olarak sunduğumu,
- Başkalarının eserlerinden yararlanılması durumunda ilgili eserlere bilimsel normlara uygun olarak atıfta bulunduğumu,
- Atıfta bulunduğum eserlerin tümünü kaynak olarak kullandığımı,
- Kullanılan verilerde herhangi bir tahrifat yapmadığımı,
- Bu tezin herhangi bir bölümünü Mersin Üniversitesi veya başka bir üniversitede başka bir tez çalışması olarak sunmadığımı,
- Tezin tüm telif haklarını Mersin Üniversitesi'ne devrettiğimi

beyan ederim.

ETHICAL DECLARATION

This thesis is prepared in accordance with the rules specified in Mersin University Graduate Education Regulation and I declare to comply with the following conditions:

- I have obtained all the information and the documents of the thesis in accordance with the academic rules.
- I presented all the visual, auditory and written information and results in accordance with scientific ethics.
- I refer in accordance with the norms of scientific works about the case of exploitation of others' works.
- I used all of the referred works as the references.
- I did not do any tampering in the used data.
- I did not present any part of this thesis as an another thesis at Mersin University or another university.
- I transfer all copyrights of this thesis to the Mersin University.

06 Temmuz 2021/06 July 2021

İmza / Signature

Ali ŞİMŞEK

ÖZET

GELENEKSEL ÇOCUK OYUNLARININ KÜLTÜREL MİRASA KATKISI VE EĞİTSEL YÖNÜNÜN ÖĞRETMEN GÖRÜŞLERİNE GÖRE DEĞERLENDİRİLMESİ (Mersin İli Örneği)

Bu çalışmada, oyunun ve geleneksel çocuk oyunlarının eğitimde kullanılmasının önemi ve geleneksel çocuk oyunlarının kültür ile ilişkisinin öğretmenlerin bakış açıları ile belirlenerek değerlendirilmesi amaçlanmıştır.

Yapılan çalışmada, sınıf öğretmenlerinin geleneksel çocuk oyunları hakkında görüşleri, eğitimde oyun kullanımının çocuğun gelişimine katkıları, geleneksel oyunların kültür ile ilişkisi ve oyunun kültür aktarımındaki etkisinin belirlenmesi konuları araştırılmıştır. Araştırmamanın çalışma grubunu çocukların oyun çağında ve oyuna en çok zaman ayırdıkları dönemler olması sebebiyle sınıf öğretmenleri oluşmaktadır. Veriler nitel araştırma yöntemi, fenomenoloji deseni kullanılarak toplanmıştır. Fenomenoloji bireylerin bildiği, gördüğü veya farkında olduğu olaylarda derinlemesine bilgi sahibi olmadığı olgu ve durularda kullanılan bir desendir. Araştırmada geleneksel oyunların kültür aktarımına ve eğitime yönelik katkıları bilinmekte, fakat durum veya olgu hakkında ayrıntılı bir bilgi birikiminin olmaması fenomenoloji desenin kullanılması temel oluşturmaktadır. Yarı yapılandırılmış görüşme formu ile toplanan verilerin elde edilmesinde amaçlı örneklemelerden maksimum çeşitlilik türü kullanılmıştır. Verilerin elde edilmesi sürecinde kullanılacak sorular literatür taraması yapıldıktan sonra araştırmacı tarafından sosyolog, psikolojik danışman ve eğitim bilimleri alanında uzman kişilerin görüşleri alındıktan sonra 10 adet açık uçlu soru oluşturularak pilot uygulama yapılmıştır. Pilot uygulama sonucunda tekrar eden ve anlaşılmayan sorular çıkarıldıktan sonra elde edilen 5 soru ile araştırma sürdürülmüştür. Nitel araştırmalarda soru sayısının az ve kapsayıcı olması, çalışmanın ana konudan uzaklaşmamasını sağlayacaktır. Verilerin analizinde “Miles ve Huberman’ın Nitel Analiz Modeli” kullanılmıştır. Bu model azaltma, sunum ve sonuç çıkarma olarak üç işlem basamağından oluşmaktadır.

Araştırmada sonucunda, geçmişten günümüze geleneksel oyunların kültürü etkilediği ve kültürlerin var olması ve devamlılığı konusunda oyunun rolünün olduğu bulgulanmıştır. Geleneksel oyunların eğitimin içinde kullanılmasının olumlu etkilerinin olduğu tespit edilmiş ve öğretmenlerin oyunları sınıf içinde ve dışında kullandığı ifade edilmiştir. Öğretim programlarında geleneksel oyunlara daha fazla yer verilmesi gerektiği belirtilmiş, ayrıca toplumların, ailelerin ve kurumların geleneksel oyunların yaygınlaşması adına çalışmalar yapması gerektiği ifade edilmiştir.

Anahtar kelimeler: Oyun, geleneksel oyun, kültürel miras, oyunla öğretim.

Danışman: Doç. Dr. Mehmet GÜNGÖR, Mersin Üniversitesi, Sosyal Bilgiler Eğitimi Anabilim Dalı, Mersin.

ABSTRACT

THE CONTRIBUTION OF TRADITIONAL CHILDREN'S GAMES TO THE CULTURAL HERITAGE AND THE EVALUATION OF THE EDUCATIONAL ADVENTURE ACCORDING TO TEACHERS' OPINIONS (Mersin Province Example)

In this study, it is aimed to evaluate the importance of using games and traditional children's games in education and the relationship between traditional children's games and culture by determining them from the perspective of teachers.

In the study, the opinions of classroom teachers about traditional children's games, the contribution of the use of games in education to the development of the child, the relationship of traditional games with culture and the determination of the effect of play on cultural transfer were investigated. The study group of the research consists of classroom teachers, since children are in the playing age and are the periods they spend the most time for play. The data were collected using the qualitative research method and phenomenology design. Phenemology is a pattern used in cases and situations in which individuals do not have in-depth knowledge of events that they know, see or are aware of. In the research, the contribution of traditional games to cultural transfer and education is known, but the lack of detailed knowledge about the situation or phenomenon forms the basis for the use of the phenomenology design. Maximum variation type from purposeful samples was used to obtain the data collected by semi-structured interview form. After the literature review of the questions to be used in the process of obtaining the data, the opinions of sociologists, psychological counselors and experts in the field of educational sciences were taken by the researcher, 10 open-ended questions were created and a pilot application was made. After removing the repetitive and incomprehensible questions as a result of the pilot application, the research continued with 5 questions. The fact that the number of questions in qualitative research is small and inclusive will ensure that the study does not stray from the main subject. "Miles and Huberman's Qualitative Analysis Model" was used in the analysis of the data. This model consists of three steps as reduction, presentation and inference.

As a result of the research, it has been understood that traditional games from past to present have affected the culture and the game has a role in the existence and continuity of cultures. It has been determined that the use of traditional games in education has positive effects and it has been seen that teachers use games inside and outside the classroom. Participants stated that traditional games should be given more place in curricula, and they also suggested that societies and institutions should work on the dissemination of traditional games.

Keywords: Game, traditional game, cultural heritage, teaching with games.

Advisor: Assoc. Dr. Mehmet GÜNGÖR, Mersin University, Department of Social Studies Education, Mersin.

TEŞEKKÜR

Tez çalışmamın başlangıcından itibaren her aşamasında desteğini ve tecrübesini esirgemeyip bana her zaman güveneni hissettiren ve rehberlik eden değerli danışmanım Doç. Dr. Mehmet GÜNGÖR' e sonsuz teşekkürlerimi sunuyorum.

Ayrıca yüksek lisans eğitimimde benden yardımlarını esirgemeyen, sabır ve hoşgörü ile eğitim hayatıma değer katan ve destek olan değerli hocalarım Prof. Dr. Hakan AKDAĞ' a Prof. Dr. Kadir ULUSOY' a, Doç. Dr. Mehmet Tahir KARABOĞA' ya saygı ve şükranlarımı sunarım.

Benim bu günlerde olmamı sağlayan, büyük emek ve çaba ile beni büyütüp yetiştiren rahmetli babam atam Hasan Ali ŞİMŞEK' e, canım annem Nazmiye ŞİMŞEK' e, sonsuz saygı ve teşekkürlerimi sunarım.

Yüksek lisans eğitimim boyunca ihmal ettiğimi düşündüğüm ve büyük bir sabırla bana her zaman destek olan hayat arkadaşım Zeynep ŞİMŞEK' e ve hayatıma eşsiz anlam katan güzel çocuklarım Şevval Duru, Hasan Ali ve küçük prens Yusuf Eymen' e teşekkür ediyorum.

Son olarak eğitimim süresince benden yardımlarını ve desteklerini esirgemeyen ve bana hep inanan değerli arkadaşlarıma, velilerime ve sevgili öğrencilerime teşekkür ediyor, şükranlarımı sunuyorum.

Ali ŞİMŞEK
MERSİN, 2021

İÇİNDEKİLER

	Sayfa
İÇ KAPAK	
ONAY	
ETİK BEYAN	
ÖZET	i
ABSTRACT	ii
TEŞEKKÜR	iii
İÇİNDEKİLER	iv
TABLolar DİZİNİ	v
ŞEKİLLER DİZİNİ	vi
KISALTMALAR ve SİMGELER	vii
1. GİRİŞ	1
1.1.Problem Durumu	1
1.2. Araştırmanın Amacı	5
1.3. Problem Cümlesi ve Alt Problemler	5
1.4. Araştırmanın Önemi	5
1.5. Sayıtlar	5
1.6. Sınırlılıklar	6
1.7. Tanımlar	6
2. KAYNAK ARAŞTIRMALARI / ALANYAZIN	7
2.1. Oyun Kavramının Tanımı	7
2.2. Oyunun Tarihi	7
2.3. Oyunun Özellikleri	9
2.4. Geleneksel Çocuk Oyunları	10
2.4.1. Kültürel Miras Olarak Çocuk Oyunları	14
2.5. Oyun Kuramları	16
2.5.1. Klasik Kuramlar	16
2.5.1.1. Fazla Enerji Kuramı	16
2.5.1.2. Rahatlama ve Eğlenme Kuramı	17
2.5.1.3. Hazırlık veya Ön Egzersiz Kuramı	17
2.5.1.4. Tekrarlama (Rekapitülasyon) Kuramı	17
2.5.2. Modern Kuramlar	18
2.5.2.1. Psikoanalitik Kuramlar	18
2.5.2.2. Haz Arama Kuramı (İçten Uyarılma Kuramı)	21
2.5.2.3. Üst İletişim Kuramı	22
2.5.2.4. Bilişsel Kuramlar	22
2.5.2.5. Diğer Oyun Kuramları	27
2.6. Çocuk Oyunlarının Sınıflandırılması	28
2.7. Oyunların Çocuk Gelişimine Katkısı	28
2.7.1. Fiziksel Gelişime Katkısı	29
2.7.2. Zihinsel Gelişime Katkısı	30
2.7.3. Duygusal Gelişime Katkısı	31
2.7.4. Psikomotor Gelişime Katkısı	31
2.7.5. Dil Gelişimine Katkısı	32
2.7.6. Sosyal Gelişime Katkısı	33
2.8. Oyun-Eğitim İlişkisi	34
2.9. Öğretim Programında Oyunun Yeri	37

2.10. İlgili Araştırmalar	42
3. YÖNTEM	49
3.1. Araştırma Modeli	49
3.2. Araştırmanın Çalışma Grubu	50
3.3. Veri Toplama Araçları	50
3.4. Verilerin Toplanması	51
3.5. Verilerin Analizi	52
4. BULGULAR	54
4.1. Geleneksel Çocuk Oyunlarının Kültürel Mirasın Aktarımı Konusunda Etkileri Nelerdir?	55
4.2. Oyun Temelli Eğitim Hakkında Öğretmenlerin Düşünceleri Nelerdir?	59
4.3. Oyunun Çocuğun Gelişimine Olan Etkileri (Fiziksel, Sosyal, Bilişsel, Dil Gelişimi Vb.) Nelerdir?	63
4.3.1. Oyunun Çocuğun Fiziksel Gelişimine Katkısı Nelerdir?	64
4.3.2. Oyunun Çocuğun Sosyal Gelişimine Katkısı Nelerdir?	64
4.3.3. Oyunun Çocuğun Zihinsel Gelişimine Katkısı Nelerdir?	65
4.3.4. Oyunun Çocuğun Duyusal Gelişimine Katkısı Nelerdir?	66
4.3.5. Oyunun Çocuğun Dil Gelişimine Katkısı Nelerdir?	67
4.3.6. Oyunun Çocuğun Üst Yaşamına Hazırlık Yapmasında Katkısı Nelerdir?	68
4.4. Geleneksel Çocuk Oyunlarının Unutulmasının Sebepleri Nelerdir?	71
4.4.1. Geleneksel Çocuk Oyunların Unutulmasına Teknolojinin Etkisi Nelerdir?	72
4.4.2. Geleneksel Çocuk Oyunların Unutulmasına Aile ve Çevre Etkisi Nelerdir?	74
4.4.3. Geleneksel Çocuk Oyunların Unutulmasına Şehir Hayatının Etkisi Nelerdir?	76
4.5. Geleneksel Çocuk Oyunlarının İlkokul Öğretim Programlarındaki Yeri Hakkında Düşünceleriniz Nelerdir?	77
5. SONUÇ, TARTIŞMA VE ÖNERİLER	82
5.1. Sonuç ve Tartışma	82
5.2. Öneriler	86
5.2.1. Aileye Yönelik Öneriler	86
5.2.2. Devlet Kurumlarına Yönelik Öneriler	86
5.2.3. Öğretmenlere Yönelik Öneriler	87
5.2.4. İleride Yapılacak Araştırmalara Yönelik Öneriler	87
KAYNAKÇA	89
EKLER	96
ÖZGEÇMİŞ	97

TABLÖLAR DİZİNİ

	Sayfa
Tablo 4.1. Katılımcıların Demografik Özellikleri	54



ŞEKİLLER DİZİNİ

	Sayfa
Şekil 2.1. Aşık Oyunu Görseli	12
Şekil 2.2. Bezirgân Başı Oyunu Görseli	13
Şekil 2.3. Dalye Oyunu Görseli	14
Şekil 2.4. Fiziksel Etkinlik Kartları (FEK) görseli	41
Şekil 3.1. Miles-Huberman Modeli	52
Şekil 4.1. Geleneksel Oyunlar Kültür İlişkisi Teması Kavramları	56
Şekil 4.2. Oyun Temelli Eğitim Teması	59
Şekil 4.3. Kavramları Oyunun Çocuk Gelişimine Etkisi Teması Kavramları	63
Şekil 4.4. Geleneksel Çocuk Oyunların Unutulmasının Nedenleri Teması Kavramlar	71
Şekil 4.5. Geleneksel Çocuk Oyunların Unutulma Etmenlerinin Dağılımı	72
Şekil 4.6. Geleneksel Çocuk Oyunların Öğretim Programlarındaki Yeri Kavram Şeması	77

KISALTMALAR ve SİMGELER

Kısalma/Simge	Tanımlar
MEB	Millî Eğitim Bakanlığı
FEK	Fiziksel Etkinlik Kartı
TDK	Türk Dil Kurumu
İFET	İlkokul Fiziksel Etkinlik Oyunları
K	Katılımcı



1.GİRİŞ

Bu bölümde araştırmanın problem durumuna, amacına, önemine, problem cümlesine, alt problemlerine, sınırlılıklarına ve tanımlamalara yer verilmiştir.

1.1. Problem Durumu

İnsanlar doğası gereği hayatında birtakım ihtiyaçlara gereksinim duyar. Bunların başında hayatını sürdürmek için gerek duyduğu fizyolojik ihtiyaçlar olan yeme-içme, barınma ve giyinme gelmektedir. İnsan düşünen, sorgulayan, hareket eden duyguları olan mükemmel bir varlıktır. Fizyolojik ihtiyaçların yanında duygularını da doyurması gerekmektedir. Her insan hayatının belli bir bölümde yoğun, diğer bölümlerinde ise ara ara eğlenmek amacıyla oyun oynamıştır. Oyunda birincil amaç eğlenmek olsa da bazen de öğrenme, merak, başarıma duygusu, ödül kazanma gibi etmenlerde amaç olabilmektedir. Oyun insanların yaratıldığı ve toplumların bir araya geldiği çağlardan itibaren ve günümüze kadar gelen kapsamı oldukça geniş olan bir kavramdır. Oyun, yaşayarak deneyerek çocuğun kendi çıkarımları doğrultusunda öğrenmesini sağlayan, içsel güdülerden kaynaklanan ve eğlenme amacı taşıyan, belli kuralları olan veya kuralların sonradan geliştiği, mutluluk, heyecan, merak duygularını içinde barındıran davranışlardan oluşan bir etkinliktir. Oyunlar birçok olguyu içinde barındıran eylemlerdir. Çocuk oyun oynarken öğrenir, sevinir, üzülür, kuralları benimser, paylaşır, fiziksel ve ruhsal olarak rahatlar, kendini ifade eder ve fiziksel olarak gelişir.

TDK' ya (2021) göre oyun,” yetenek ve zekâ geliştirici, belli kuralları olan, iyi vakit geçirmeye yarayan eğlence” şeklinde tanımlanmıştır. Oyun, çocukların kendilerini en iyi ifade ettiği, başkalarının öğretemeyeceği konu ve kavramları çıkarımlar yaparak öğrendiği, gerçeklikler ile hayal arasında köprü görevi gören, kişilik gelişimini destekleyen, çocuğun iç yaşantısına ışık tutan sosyal bir ortamdır (Koçyiğit, Tuğluk ve Kök, 2007). Oyun sadece eğlenme amacı olarak görünse de oyun içerisinde bir takım sosyal kurallar ve değerlerde öğrenilir. Oyun, çocukların bebeklikten başlayarak toplumsallaşmalarına katkı sağlayan önemli bir olgudur. Çocuklar, biyolojik, fizyolojik, sosyolojik ve psikolojik olarak oyunlar çerçevesinde büyür ve gelişir (Çınar, 2008). Oyun, toplumsal ve ahlak değerlerinin öğrenildiği alandır (Uluğ,2014). Kısaca oyun, çocukları eğlendirirken aynı zamanda onların sosyal, psikolojik ve fiziksel gelişimine etki etmekte ve grup içinde karşılıklı anlayış, hoşgörü ve birbirine saygı göstererek yaşama duygularının temellerinin atılmasını sağlamaktadır (Başal, 2007). Oyun oynaması kısıtlanmış çocukların gelişimi olumsuz yönde etkilenmektedir. “Oyun oynamasını kısıtlayan ya da engelleyen savaş, yoksulluk ve yetersiz kurum şartları gibi ortamlar, çocuğun gelişim alanlarında olumsuz etki yapabilmektedir” (Koçkar ve diğerleri, 2018).

Oyunun çocuk hayatında bu denli önemli olması birçok araştırmaya da konu olmasına sebep olmuştur. Çünkü çocukluk yıllarında en büyük zaman dilimi oyuna ayrılır. O halde çocuğun

günlük yaşamının büyük bir bölümünü meşgul eden bu kavramın anne babalar ve eğitimciler tarafından iyi bir şekilde yönlendirilmesiyle eğlenceli tarafının yanında eğitsel yönü ve kültürler aktarım gücü etkili bir şekilde kullanılabilir. Burada oyunun eğitici yönü ve kültürler arası köprü görevi ön plana çıkmaktadır.

Oyunun tarihsel sürecine baktığımızda, Oyunun tarihi insanlık tarihi kadar eskilere dayadığı arkeologların yaptığı çalışmalarda ortaya konmuştur. Hindistan ve Mısır'daki duvarlara yapılan resimlere baktığımızda, zar tahtası ile oyun oynandığı, fırladık (topaç) döndürmeyi ifade eden, el çırpma oyunları oynayan çocuklar görülmektedir (Bozan, 2014). Ayrıca Mısırlı çocuklar, çingirakların içine doldurdukları tohumlar ile oynamışlardır.

Çocuklar genellikle kendi oynayacakları oyunları kendileri bulmuş ve oynamışlardır. Ayrıca büyüklerinden gördükleri oyunları kendilerince eklemeler veya çıkarımlar yaparak değiştirip oynamışlardır. Günümüzde oynanan oyunlarının çoğunun geçmiş dönemlerde de oynandığını görmekteyiz. Geçmişteki oyunların temel aracının taş olduğunu görmekteyiz. Taş oyunlarının en eskisinin günümüzde de oynanan beş taş oyunu olduğunu görmekteyiz ve değişik toplumlarda taş yerine farklı malzemeler kullanılarak yine bu oyun oynanmaktadır (Tuğrul ve diğerleri, 2014).

Oyun hakkında geçmişten günümüze kadar tarihsel süreç içerisinde birçok düşünür görüş belirtmiştir. Gazali'ye (1058-1111), göre oyun çocuk eğitimi için önemli bir unsurdur. Çocuğun hafızasını tazeler, dinlenme sağlar ve öğrenmesine güç katar (Akandere, 2003). Gazali, oyunun çocukların gelişimi için önemli bir araç olduğu ve bu sayede çocuğun hafızasını tazelediğini, zihinsel ve bedensel açıdan güçlü olmalarını sağladığını belirtmiştir ve çocukların gelişmesi açısından oyunların kısıtlanmaması gerektiğini vurgular.

Comenius (1592- 1671), çocuk gelişiminde oyunun öğrenme etkisinin önemine dikkat çeker. Ayrıca oyunun insanların düzen alışkanlığı kazanmasında ve kendilerini disipline etmesinde önemli bir role sahip olduğunu söylemiştir (Sevinç, 2005). Rousseau (2000), çocukların yaparak ve yaşayarak öğrenmelerini savunur. Çocuklara ilgi kabiliyetleri yönünde eğitim verilmesi gerektiğini söyler. Oyunlar çocukların özgür ve kendilerine özgü bir ortamda öğrenmelerine olanak sağlar. Bu da çocuğun gelişimi ve eğitimi için oldukça önemlidir. Eğitimin ailede başlaması gerektiğini ve devlet tarafından kurumlarda devam etmesi gerektiğini belirtir (aktaran Sevinç, 2005). Oyunların dil gelişimi, sosyal uyum, karmaşık durumları öğrenme, çıkarım yapma, fiziksel gelişim, ruhsal doyum, eğlence unsuru, fazla enerjinin atılması gibi katkılarının yanında kültürler arasında bağlantı görevini de unutmamalıyız. Tarihsel süreç içerisinde yaşanan ve ortaya çıkarılan değerler, inanışlar, yaşayışlar ve tecrübelerin bir sonraki kuşağa aktarımında araç olarak kullanılan her türlü kavrama kültür diyebiliriz. Toplamların zaman içerisinde sürdürdüğü, etkilediği, etkilendiği gelenekler, görenekler ve her türlü düşünce ve yaşayış o toplumun kültürünü oluşturur. Klasik oyun kuramlarından tekrarlama kuramına

baktığımızda, insanların mensup olduğu ırka ait oyunların geçmişteki davranışları arasında bir bağlantı olduğunu vurgulamaktadır (Kadim, 2012). Yine bağlantı kurma kuramına göre, zaman içerisindeki kültürel oluşumlar çocuğun gelişimiyle ayı yönde paralellik göstererek oyunlar sayesinde belirginleşir şeklinde belirtilmiştir (Kadim, 2012). Köklü ve zengin bir kültüre sahip olabilmek için ve de gelecek kuşaklara miras bırakabilmek adına oyunları etkili bir şekilde kullanmak gerekir. Burada toplum içerisindeki tüm bireylere görevler düşmektedir. Kültürlerin en önemli aktarıcısı olan oyunlar, aynı zamanda kültürle ilk tanışmadır (Çolak, 2015). Birçok oyun zaman içerisinde unutulmaya yüz tutsa da çocukların oyunu yaşayarak oynaması ve keyif alarak eğlenmesi sonucunda günümüze kadar oyunların aktarımı sağlanmıştır (Özhan, 1997). Oyunlar oynandıkları dönemin kültüründen izler taşırlar. Çocuklar oyun oynarken aslında kültürlerini de öğrenirler. Kültürlerin gelecek kuşaklara yayılmasının oyun ile başladığını söylemek mümkündür. Böylelikle kültürel etkileşim veya kültürü tanıma çocukluk yıllarında farkında olunmasa da oyunlarla başlamaktadır.

Kültür ve oyun arasındaki ilişkiyi antropolog Tylor (1958), araştırmalarında fark etmiştir. Oyunların tarihte Güneydoğu Asya'dan Malaya, Polinezya üzerinden Yeni Zelanda'ya ilerlediğini söyler. Oyunların, Asya'dan Kuzey Amerika'ya Bering Boğazı'ndan geçilerek getirildiğini belirtmiştir. Daha sonraları Taylor'un belirttiği başlangıç noktası diğer bilim adamları tarafından araştırılıp geliştirilmiştir. Bu araştırma Türk kültürü içinde önem arz etmektedir. Çünkü Türklerin birçok gelenek ve görenekleri ile Kuzey Amerika yerlilerinininki arasında benzerlik olduğu görülmektedir (aktaran And, 2007). Geleneksel oyunların belirli bir kısmı günümüze kadar ulaşmıştır. Bunlardan bazıları ise birtakım değişimlere uğramış, bazıları ise maalesef tamamen unutulmuştur. "Kültürel mirasın bir parçası olan geleneksel oyunlar, değişen toplumsal yaşam biçimleri ile birlikte unutularak yok olmaktadır." (Gümüştas, 2010). Oyunların yok olması demek kültürlerin yok olması demektir. Oyunları korumalı ve sahip çıkmalıyız. Oyunlarımızı korurken aynı zamanda kültürümüzü de yok olmaktan kurtarmış oluyoruz. Oyunların kültür aktarımında etkili olmasının nedeni çocukların gelişimsel olarak somut işlemler dönemine rastlamasıdır. Bu dönemde çocuklar kültür gibi soyut kavramları öğrenmekte zorlanacaktır. Soyut olan bu gibi kavramaları çocuklara eğlenceli bir şekilde öğretmenin yollarından birisi de oyundur. Oyunlar kültürlerin sürdürülmesinde etkili olduğu kadar eğitimin içerisinde de öğretilmesi veya kavranması zor olan bir konunun öğrenciye aktarılmasında önemli bir seçenek olmaktadır.

Tarih süresince düşünürlerinde üzerinde durduğu oyunun sıkı sıkıya bir ilişki içinde olduğu bir diğer kavramda eğitim kavramıdır. Özellikle erken çocukluk döneminden itibaren çocuklar oyun aracılığıyla öğrenirler. Çünkü oyun ile öğrenme hem eğlenceli hem de öğrenilenlerin unutulmaması açısından önemlidir. Yaşamın bir parçası olarak algılanan oyun iyi bir yöntem ve tasarımıyla eğitimin içine monte edilip dersleri sıkıcılıktan kurtarıp daha eğlenceli

ve kalıcı öğrenme sağlanabilir. MEB'in başta beden eğitimi ve oyun dersi (1. 2. 3. 4. sınıf programı) olmak üzere Türkçe, matematik, sosyal bilgiler gibi birçok ders kitabına ve kazanımlara oyun kavramını yerleştirdiğini görmekteyiz. Eğitimde oyunu öğrenciye bir takım bilgi veya becerileri aktarma konusunda bir araç olarak kullanacaksa iyi sonuçlar elde edileceğini söylemek yanlış olmayacaktır. Çocukluk yıllarında zamanın büyük bir kısmı oyuna ayrılır. Herhangi bir kısıtlama veya uyarı olmazsa çocuklar oynarken zamanın nasıl geçtiğini anlamazlar. Bazen yemek yemeyi ya da su içmeyi bile unutabilirler. Oyun çocuğun ruhsal ve fiziksel doyum sağladığı bir alan olsa da çocuğun gelişimine katkılarını unutmamalıyız. Çoğu zaman bu etkiyi gözden kaçırabiliyoruz. Oyun çocuğun doğal öğrenme alanıdır. Çocuk oyun oynarken sadece eğlenme ve zaman geçirme amacı gütmeyebilir, bazen de oyunlarından çıkarımlar yaparak ya da oynadığı oyuna yeni anlamlar yükleyerek yaratıcılığını geliştirir. Bu durumda oyun sadece eğlenme değil, bunun yanında öğrenme alanıdır. Geçmişte ve günümüzde çoğu öğretmen eğitimde oyunu bir araç olarak kullanmaktadır. "Kısacası birçok beceri ve davranış çocuğa oyun içinde sunulmaktadır" (Fırat, 2013). Oyun ve eğitim ilişkisinde birçok görüş ve kaynak oyunun çocuğun eğitiminde ve öğrenmedeki rolünü desteklemektedir.

Oyun; çocuğa kurallara uymayı, sorumluluk almayı, iş birliğini ve diğer insanlara saygılı olmayı öğretir. Ayrıca girişimci olma, tehlikeyi göze alma, karar verme ve problem çözme yeteneğinin gelişmesine yardımcı olan önemli bir unsurdur. Bunların yanı sıra oyun çocuğun kendisine güvenini geliştirme, duygusal ve sosyal ihtiyaçlarını karşılamada, kendi kendine yeterli olabilme gibi nitelikler kazandırır (Milli Eğitim Bakanlığı, 2009).

Rabelais (1941), çocuğun yalnız salt bilgi ile eğitilemeyeceğini, sabahları ders yapması ve daha sonraki zamanlarda jimnastik başta olmak üzere farklı oyun ve aktivitelere yönlendirilmesi gerektiğini söyler. Locke (1963), derslerin daha etkili olabilmesi için oyunun kullanılması gerektiğini belirtir (aktaran Ergün, 1980). Fenelon (1967), eğitim ve öğretimin ancak oyunla tekdüzelikten kurtulacağına inanır. Salzmann (2000) ise, öğretmenlerin oyunlar ile çocuklarla zaman geçirmeyi bilmeleri gerektiğini savunur, bunu uygulayamayan öğretmenlerin öğretmen olamayacağını belirtmiştir. Pazar günlerini oyun günü olarak belirleyip, diğer günlerde ise günün öğleden sonraki kısımlarının oyuna ayrılması gerektiği, yönünde görüş bildirmiştir (aktaran Ergün, 1980). Geleneksel çocuk oyunlarının tarihsel süreci, eğitim ile ilişkisi ve geçmişten bugüne üzerinde önemle durulması, kültürel mirasın korunması ve gelecek kuşaklara sağlıklı bir şekilde aktarılmasının yanında eğitim boyutunun incelenmesi kapsamında değerli bir alan olduğunu bizlere göstermektedir. Buradan hareketle öğretmenlerin görüşleri, üzerinde durulan konu hakkında değerli bilgiler sunacağı öngörülmektedir.

1.2. Araştırmanın Amacı

Bu araştırmada; geleneksel çocuk oyunlarının kültürel miras ve eğitim üzerindeki etkisinin Mersin ilinde çalışan sınıf öğretmenlerinin görüşlerine göre değerlendirilmesi amaçlanmıştır.

1.3. Problem Cümlesi ve Alt Problemler

Geleneksel çocuk oyunlarının kültürel mirasa katkısı ve eğitsel işlevi nelerdir?

Alt Problemler

- 1- Geleneksel çocuk oyunlarının kültürel mirasın aktarımı konusunda etkileri nelerdir?
- 2- Oyun temelli eğitim hakkında öğretmenlerin düşünceleri nelerdir?
- 3- Oyunun çocuğun gelişimine olan etkileri (fiziksel, sosyal, bilişsel, dil gelişimi vb.) nelerdir?
- 4- Geleneksel çocuk oyunlarının unutulmasının sebepleri nelerdir?
- 5- Geleneksel çocuk oyunlarının ilköğretim programlarındaki yeri hakkında düşünceleriniz nelerdir?

1.4. Araştırmanın Önemi

Ülkelerin eğitim sistemlerinin en önemli amacı öğretilecek bilgi, beceri ve davranışları sistemli ve düzenli bir şekilde öğrencilere aktarımını sağlamak ve onları fiziksel, ruhsal ve bilişsel yönden geleceğe hazırlamaktır. Bunun yanında her ülke kendi vatandaşlarına kültürünü de tanıtmakta ve öğretmektedir. Kültürü yok olan milletler başka kültürlerin etkisi altına girip kendi benliklerini kaybetmektedir. O halde ülkeler eğitim sistemlerini kurgularken kültür aktarımına dikkat etmektedirler. Kültürün korunması ve aktarımın en etkili ve kolay yollarından biri de geçmişte oynanan oyunlardır. Oyunların korunması ve geleceğe aktarımı kültürlerin yaşamasına vesile olacaktır. Aynı zamanda oyunların eğitimin içinde bir teknik olarak kullanılması aktarılabilecek bilginin hem daha eğlenceli olmasını ve kalıcılığını arttıracaktır. Bu çalışmada sınıf öğretmenlerinin, geleneksel çocuk oyunlarının kültürel mirasa katkısı ve eğitimsel işlevi konusunda görüşlerinin alınarak, konu hakkında derinlemesine bilgi sağlanması ve problem üzerinde çözüm üretilebilecek bilgiler vermesi açısından literatüre önemli katkı sağlayacaktır.

1.5. Sayıtlar

Bu araştırmada görüşmeye katılan sınıf öğretmenlerinin sorulara samimiyetle cevap verdikleri, seçilen çalışma grubunun evreni temsil ettiği ve veri toplama araçlarının geçerli ve güvenilir olduğu varsayılmıştır.

1.6. Sınırlılıklar

Bu araştırtma; 2020/2021 eğitim-öğretim yılı Mersin ili 4 merkez ilçede belirlenmiş olan okullarda görev yapan sınıf öğretmenleri ve araştırmacı tarafından hazırlanan yarı yapılandırılmış açık uçlu sorular ile sınırlandırılmıştır.

1.7. Tanımlar

Oyun: Kendi isteği ile kabul edilen, fakat kesin kuralları olan, belirli bir oyun alanı ve belirli bir vakit dilimi içinde bir gayesi olan, farklı duyguları barındıran bir etkinliktir (Huizinga, 1995).

Geleneksel Oyunlar: Yaşanılan toplumun kültürünün bir parçası haline gelmiş ve toplumun geçmişini yansıtan eğlenme amacıyla bireysel veya toplu olarak yapılan etkinliklerdir.

Kültürel Miras: Değer, gelenek, görenek, oyunlar gibi bir topluma ait olan yapıların geçmişle ile günümüz arasında bir bağ oluşturması anlamına gelmektedir.

Oyunla Öğretim: Çocuklara akademik bilginin sunulmasında, davranış kazandırmada ve beceri geliştirmede araç olarak kullanılan, verilmek istenen bilgi veya kazanımların daha eğlenceli ve kalıcı halde sunulmasında kullanılan yöntemdir.

2. ALANYAZIN İNCELEMESİ

Bu bölümde tez çalışmasının temel kavramları olan oyun kavramı, geleneksel oyunlar, eğitim, kültürel miras, öğretim programları kavramları alanyazındaki temel bakış açıları temel alınarak açıklanmış, ayrıca geleneksel çocuk oyunları ile ilgili yapılmış araştırmalar değerlendirilmiştir.

2.1. Oyun Kavramının Tanımı

Oyun, tüm çağlarda başta çocuklar olmak üzere toplum içindeki tüm bireylerin ilgisini çeken, eğlendiren hoş vakit geçirmeye yarayan fiziksel, zihinsel ve sosyal süreçlerdir. Oyunlar yüzyıllar öncesine dayanan hatta insanlık tarihiyle beraber ortaya çıkan bir kavramdır. Oyun, eğlenceli, merak giderici ve kurallardan oluşan çocuk ve yetişkin bireyler için hoşça vakit geçirme işidir (Sümbüllü ve Altınışik, 2016). Huizinga (1995), oyunu özgür ve gerçek hayatın dışında, herhangi bir maddi amaç gütmeyen kuralları, düzeni olan ve gönüllülük esasına dayanan grup ilişkileri olarak tanımlamaktadır.

Oyun çocuğun vazgeçilmez eğlenme ve zaman geçirme aracıdır. Çocuklar oyun ile sadece zaman geçirmezler oyunlar sayesinde kuralları öğrenir, dil gelişimini destekler, kişiler arası ilişkileri olgunlaştırır yani sosyalleşirler. Düşünerek zihinsel gelişim sağlar, fiziksel gelişimlerine olumlu katkılar yapar ve bunların yanında kültürlerini öğrenip geçmiş ile gelecek arasında bağlantı kurarlar. Oyunun tarihi çok eski dönemlere dayandığı düşünüldüğünde çocuklar her çağda oyun oynamıştır. Tarih araştırmalarına göre en eski oyun aracı olarak taş gösterilmektedir. Ülkemizde eskiden oynanan oyunlardan beş taş oyunu Türklerin bilinen en eski oyunlarından. Taşın yanında tahtadan yapılan oyun araçları, kemikler, fil dişi, çeşitli malzemeler kullanılarak bezlere doldurularak oynan toplar oyun tarihinde oyunun vazgeçilmez araçları olarak görmekteyiz. Mısırlıların tahtadan yapılan bebeklerle oynadıkları, Romalıların ise araba ve top ile oynadıkları yapılan araştırmalar sonucunda gün yüzüne çıkmıştır (Akandere, 2013).

Tanımlardan ve yapılan tarihsel çalışmalardan yola çıkarak oyunu çocuklar veya yetişkinler için keyifli zaman dilimleri olarak açıklamak mümkündür. Keyifli zamanın yanında belirli kurallar çerçevesinde yapılan bu faaliyetlerde gizil öğrenme, davranış kazanma, sosyalleşme, kazanıp kaybederken yaşanan duygusal tepkiler gibi birçok becerinin ve kavramın oluştuğunu görmekteyiz. Oyunlar çok çeşitli olsa da en çok ta çocukların hayatlarında yer tutan eğlenceli faaliyetlerdir.

2.2. Oyunun Tarihi

Oyunlar insanların doğumundan itibaren yaşamının belirli evrelerinde meşgul oldukları ve zevk aldıkları eylemlerdir. Ayrıca kişilerin ileriki yaşamları için gerekli bilgi ve kazanımları

bizzat tecrübe ettikleri kritik ve eğlenceli zaman dilimleridir. Oyun kendiliğinden veya bir başkası tarafından ortaya çıkarılıp sonraları taklit edilerek, ekleme ve çıkarımlar yapılarak sürdürülen etkinliklerdir. Bu yönüyle geçmiş ile bağlantısı olup ve geleceğe ışık tutmaktadır. Oyun tarihi insanlık tarihi kadar eski olduğu yapılan araştırmalar sonucu ortaya konulmaktadır. Huizinga (1995, s. 16-17), oyunun insanlık tarihi kadar eskilere dayandığı ve kültürlerin gelişmesinin en önemli ögesi olduğunu söylemiş ve oyunun kültürlerden önce var olduğunu, hayvanların kendi aralarında oynamasını örnek göstererek ifade etmiştir. Günümüzde oynanan çoğu oyunun geçmişte oynandığını görmekteyiz. Bilinen en eski oyunlar genellikle taş ile oynanan oyunlardır. Hatta bilinen en eski oyunların başında “beş taş” oyunu gelmektedir (Tuğrul ve diğerleri, 2014). Oyun tarihi kaynaklara göre M.Ö. 3000’li yıllara kadar dayanmaktadır. Yapılan araştırmalarda Antik Mısır’da senet ve mangala oyunlarına, Roma uygarlığında ise bugün bilinen misket, topaç ve aşık oyunlarına rastlanmaktadır (Sezgin, 2016). Duvarlara yapılan çizimlerde zar atma oyunu, topaç çevirme, el çırpma veya vurma oyunları oynayan çocukların resmedildiği, Hindistan’ da ve eski Mısır’da yapılan araştırmalar sonucu ortaya çıkarılmıştır (Diken, 2012).

Antropolog ve bilim adamı Tylor (1958)’un yaptığı araştırmalarda oyun kültürünün yani oyunların oynanış şekillerinin toplumlar arasında geçişini “Güneydoğu Asya’dan, Malaya-Polinezya üzerinden Yeni Zelanda’ya kadar uzandığını göstermektedir.” şeklinde ifade ederek söylemiştir. Bizim toplumumuza ise oyunların “Asya’dan Kuzey Amerika kıtasına, Bering Boğazı’nda eskiden bulunan bir kara geçidi ile getirilmiştir.” diyerek açıklamıştır. Bu açıdan bakıldığında Türkiye’deki oyunlarla Kuzey Amerika’da özellikle yerlilerin oyunları arasında benzerlikler olduğu görülmektedir (aktaran And, 2012, s. 46). Tylor’ un yaptığı araştırmaların yanı sıra diğer antropologlar bu görüşün aksine farklı araştırmalarla oyunun tarihsel gelişim ve kültürler arası geçişini açıklamaya çalışmışlardır.

Yakındoğu’nun Arap dünyası doğudan Kuzey Afrika’ya, İberia yarımadasına ve Asya’nın çeşitli yerlerine, Haçlı Seferleri ile Ortadoğu’dan Avrupa’ya, Avrupa sömürgecileri ise Amerika’dan Pasifik adalarından Afrika’ya götürdü. Amerikan Kızılderilileri (kuzey, güney, orta) oyunlarını Avrupalılara öğretti ve onlar da bu oyunları Avrupa’ya götürdü. Orta Afrika ve Okyanusya insanları oyunlarını misyonerlere öğretiler gibi farklı görüşler ileri sürülmüştür (And, 2012, s. 47).

Araştırmalara bakıldığında savaşlar, göçler, ticaret ve keşif etkenleriyle oyunların bir toplumdaki diğer bir topluma geçiş yaptığı görülmektedir. Türk kültüründe yapılan araştırmalarda da geçmişte pek çok eserde oyundan bahsedilmektedir. Dîvânu Lugâtî’t-Türk’ta, Kutadgu Bilig’de, Oğuz Kağan Destanı’nda, Dede Korkut’ ta, Evliya Çelebi Seyâhatnamesi’nde oyundan bahsedildiği ve oyunun Türk tarihindeki yeri hakkında bilgi vermektedir (Özdemir, 2006, s. 21). Özellikle Dîvânu Lugâtî’t-Türk’ta bûdhi (oynamak, raks etmek), bûdhûş (oyunda yarışmak), kutruş (oynamak, sevinmek), oynagub (Oynanacak yer), tepreş (oynamak) kelimelerinin geçtiğini görmekteyiz (Serbest, 2019).

Oyun tarihinin insanların varoluşlarından itibaren olduğunu söylemek doğru olacaktır. İnsanlar oyunları oynayarak ve çeşitli sebeplerle bir başka nesle aktarmışlardır. Tarih boyunca çocuklar, oyunları bir yetişkinden görerek yani model alma yoluyla öğrendikleri gibi kendileri de kendi oyunlarını kurup ve oynamışlardır. Günümüzde oynanan çoğu oyunun geçmişte oynandığını görmekteyiz. Gelecekte de bugün oynanan oyunların hepsi olmasa da bir kısmını görmek mümkün olacaktır. Bir kısım oyunlar teknoloji, değişen yaşam koşulları, kentleşme, hızlı nüfus artışı gibi etmenler nedeniyle unutulsa da nesilden nesle aktarımı sürecektir, çünkü tarih boyunca bu böyle olmuştur.

2.3. Oyunların Özellikleri

Yeryüzünün herhangi bir yerinde, her dönemde ve her toplumda çocuklar oyun oynarlar. Oyunların oynanış şekilleri toplumdan topluma, kültürden kültüre değişse de çocuk varsa oyun vardır (Dönmez, 1992, s. 24-25). Çünkü oyun çocuğun işidir. Çocukların günlük hayatlarının büyük bir bölümünü işgal eden oyun, çocuğun gelişim evrelerini destekleyen, eğlendiren, eğiten, hayal gücünü artıran etkin bir günlük yaşam aracıdır. Oyun evrensel bir kavramdır. Farklı toplumsal yapıdan gelmiş ve farklı toplumlarda yetişmiş ve hatta farklı dilleri konuşan çocukların birbirleriyle iletişim kurmasını sağlayan etken oyunun evrensellik özelliğidir (Dönmez, 1992, s. 24-25). Oyunlar çocukları öylesine kaynaştırır ki birbirine adını bile sormadan oyun oynamaya başlarlar. Oyun zevklidir, çocuk oynarken sıkılmaz, hatta saatlerce oynasa da oyuna doymayabilir. Oyunun evrenselliği, çocukların haz alması, dilinin, renginin olmaması, çocuğa yaşam becerisi katması ve sosyal bir varlık olarak çocuğu toplumsallaştırması, oyunun birçok özellik barındırması sayesinde. Oyun kavramının özellikleri konusunda birçok yazar ve bilim insanının görüşleri olmuştur. Ogelman (2014, s. 11-12), editörlüğünü yaptığı “Yaşamın İlk Yıllarında Oyun: Oyuna Çok Yönlü Bakış” adlı eserinde Hurwitz (2003) ve Caillois’in (2001) oyunun özellikleri hakkında görüşleri şu şekildedir:

Caillois, oyunu altı özellik şeklinde sıralamıştır;

1. Oyun özgür bir eylemdir. Herhangi bir baskı olamamalıdır, olması durumunda eğlenceli olmaktan çıkar. Özgürlük özelliği.
2. Mekân ve süre kesin olarak belirlenmiştir. Bireysellik, ferdilik özelliği.
3. Oyunun nasıl ve ne şekilde şekilleneceği belirsizdir. Oyunu oynayanın isteğine bırakılmalıdır. Bu özelliği belirsizlik olarak tanımlamaktadır.
4. Oyun, oyuncular arasında eşya, servet, ya da yeni bir ürün üretmez. Oyunun verimsizlik özelliğidir.
5. Oyunun özüne uygun kurallar geliştirilir ve bu kurallar oyunda geçerli olur. Evrensel ve gerçek yasa ve kurallar oyunda geçerli değildir. Kurallara tabi olma özelliği.
- 6 Gerçekliğin dışında oyunun kendine özgü gerçekliği olması. Hayali oyun özelliği.

Hurwitz oyunun beş özelliği olduğunu belirtmiştir;

1. Oyunun bir süreç olduğu ve sonuçlarının süreç kadar değerli olmadığını belirtmiştir.
2. Oyunlar çocuklar tarafından başlatılır. Etkinlikler ise çocuğun isteği dışında başka bir nedenden ötürü yapılmaktadır.
3. Çocuk oyun içerisinde istediği her şeyi olabilir.
4. Oyunda kural, oyunu oynarken ortaya çıkar ve daha sonra kendiliğinden kaybolur.
5. Oyun çocuğun zihnini harekete geçiren uğraştır. Oyunda derinlemesine düşünme, bir işle uğraşma, keşfetme gibi zihinsel faaliyetler vardır. Çocuklar, oyuna kendini o kadar kaptırır ki oyunu durdurmak bazen imkânsız hale gelebilir.

Huizinga'nın oyunun özellikleri hakkındaki görüşleri;

Hollandalı tarihçi ve düşünür Huizinga (1995), "Homo Ludens" adlı kitabında oyunun toplumsal işlevleri üzerine kültür olgusu olarak oyun, hukuk ve oyun, savaş ve oyun, felsefe ve oyun, sanat ve oyun, uygarlıklar ve çağdaş kültürde oyun başlıkları altında değerlendirmelerde bulunmuştur. Ayrıca Huizinga (1995), uygarlıkların oyunların içerisinde ortaya çıktığı ve geliştiği şeklinde görüş belirterek, oyunun kültür ile ilişkisine dikkat çekmiştir. Bunula birlikte oyunun bir takım kendine ait özelliklerini de şu şekilde sıralamıştır:

- ✱ Oyun gönüllülük gerektiren bir faaliyettir. Oyunda çocuk zevk almaktadır. Zorlayıcı emredici durumlarda oyun olmaktan çıkar.
- ✱ Oyun gerçek yaşam değildir. Gerçek hayatın dışında kendi özellikleri olan geçici eylemlerdir.
- ✱ Oyun başladıktan sonra belli ortam ve zamanda sonuna kadar devam eder. Oyun belirli bir zaman diliminde oynansa da akıllarda bir miras olarak kalır ve her an tekrar oynanabilir. Huizinga'ya göre oyunun bu özelliği kültürel bir biçim olarak aktarılmasını sağlar.
- ✱ Her oyun önceden belirlenmiş mekanlarda oynanır.
- ✱ Oyunun kendine ait bir düzeni vardır. Oyunun düzeninin bozulması, oyunun bozulması demektir.
- ✱ Her oyunun kendine özgü kuralı vardır. Kurallar kesin ve tartışılmazdır.

2.4. Geleneksel Çocuk Oyunları

İnsanların bir araya gelerek toplumları oluşturmasıyla birlikte gelenek kavramı ön plana çıkıp yaşamı etkilemeye başlamıştır. Gelenek, geçmişten bugüne süregelen alışkanlıklar, töreler, bilgi ve davranışlar bütünüdür. Gelenek kavramının içi çok ve çeşitli kavramlarla dolu geniş bir yelpazeye sahiptir. Geçmişte çocuk ve yetişkinlerin oynadığı oyunları geleneklerimizin değerli bir parçası olarak sayabiliriz. Öyle ki oyunlar sayesinde geleneklerin bir sonraki kuşak tarafından öğrenilmesi sağlanmaktadır. Oyunun gelenek ile ilişkisine bakılarak geleneksel oyunlar şeklinde adlandırabiliriz. Geleneksel oyunları, yaşanan toplumun kültürünün bir parçası haline gelmiş ve

toplumun geçmişini yansıtan eğlenme amacıyla bireysel veya toplu olarak yapılan etkinlikler olarak tanımlayabiliriz. Sevinç (2004)'e göre, oyunlar kültürleri zenginleştirmekte ve geliştirmektedir. Geleneksel oyunlar geçmiş ile gelecek arasına köprü kurarak toplumun değerlerini, yaşam biçimlerini, tarihini, mirasını ve kısaca kültürünü korumakta görev yapan unsurların başında gelmektedir. Geleneksel oyunları oynadığı döneme ışık tutan yazılı olmayan tarih olarak düşünebiliriz. Çocuklar, içinde yaşadığı toplumun değerlerini, yaşam biçimini, kültürünü oyunlar sayesinde gizil bir şekilde kolayca ve eğlenerek öğrenmektedir. Çocuk oyun oynarken farkında olmadan toplumun benimsediği değer yargılarını benimser ve fiziksel gelişim, dil gelişimi gibi becerileri desteklenir. Bu sayede yaşadığı toplumun alışkanlıklarını ve değerlerini kazanarak kendisini yarına hazırlar (Sümbüllü ve Altınışık, 2016).

Çoğu zaman büyüklerini izleyerek model alma yoluyla öğrenilen oyunlar, bazen olduğu gibi bazen de birtakım değişiklikler yapılarak yine gelecek kuşaklara bu yol ile aktarılmaktadır. Türkler her dönemde oyunlar oynamış, spor ve oyuna önem vermiştir. Anadolu kültüründe geçmişte oynanan fakat günümüzde unutulmaya yüz tutmuş, sadece düğünler, kutlamalar, bayramlar gibi özel günlerde oynanan atlı ve atsız cirit oyunu Türklerin oynadığı en eski oyunlardandır. Türklerde çocukların oynadığı oyunlar üç grupta ifade edilebilir. “Bunlar; tekerlemeli türkölü oyunlar (yağ satarım bal satarım, aç kapıyı bezirgân başı), çalgılı oyunlar (halk oyunları), çalgısız oyunlar (saklambaç, evcilik, top oyunları).” (Sevinç, 2004). Bu oyunların bazıları gelişen teknoloji, iş hayatı, sokak kültürünün azalması, nüfusun artışıyla birlikte hızlı yapılaşma sonucunda oyun alanlarının azalması gibi etmenler yüzünden unutulmuştur. Bom oyunu, ateşim oyunu, farfara filli ya filli oyunu, hımbıl oyunu gibi az bilinen, çelik çomak, istop, köşe kapmaca, kör ebe, aç kapıyı bezirgân başı gibi ismini iyi bildiğimiz oyunları maalesef unutulan veya unutulmaya yüz tutmuş oyunlar arasında sayabiliriz. Özellikle de internet ve dijitallerin hayatımıza hızlı bir şekilde girmesi çocukları sokaklardan ve oyun alanlarından çekip evlere hapsedmiştir. İnternet insanlara bilgiye ulaşmada ve eğlence aracı olarak sınırsız bir dünya sunmaktadır. Teknolojik gelişmelerle birlikte oyunlar ve oyun alanları değişime uğramış ve çocukların hayatlarında önemli bir yer haline gelmiştir (İnan ve Dervent, 2016). Dijital oyunların renkli dünyası çocukları cezbetmektedir. Çocukların ekranlardan ve internetten oyun oynaması veya çizgi film, dizi vb. izlemesi onun en değerli ve verimli zamanını açık havada geçirmesine engel olmaktadır. Bu durumda çocuğun hem sağlıklı büyümesi ve gelişmesi olumsuz etkileniyor hem de yaşadığı toplumun geleneklerini, kültürünü öğrenmesine ket vurup, kendinden sonraki nesillere aktaracak, anlatacak mirası kalmamaktadır. Teknolojik gelişmeleri ve dijital oyunları, geleneksel oyunların unutulmasının en büyük sebepleri arasında sayabiliriz. Dijital dünya ve internet yerinde ve zamanında faydalandığı sürece uçsuz bucaksız bilgiler sunmakta ve eğlenceli dünyasında hoş vakit geçirmemizi sağlamaktadır. Bu bağlamda interneti ve dijital platformları bilinçli kullanmayı öğrenip, ondan mümkün olduğunca belirli bir zaman diliminde

en üst düzeyde faydalanmalıyız ve çocuklara bu bilinci aşılıp onları sokaklara yani oyuna yönlendirmeliyiz. Kültürümüzde çok değerli oyunlar vardır ve bunları çocuklarla erken yaşlarda tanıştırmalıyız. Bu sayede kültürümüze sahip çıkarak çocuklarımızı da oyunun eğlenceli dünyasına bırakmış oluruz. Kültürümüzde birbirinden değerli farklı gelişim alanlarına katkı sağlayan geleneksel oyunlarımızdan birkaç tanesini tanımak ve tanıtmak için aşağıdaki oyunlar seçilmiştir.

Aşık oyunu:

İki veya daha fazla kişiyle oynanan bu oyun; açık havada, düz ve sert bir toprak üzerinde oynanır. Belirlenen sayıda gıda, kör tarafı yere gelecek şekilde dizilir. Oyuncular enekelerini zar gibi yere atarlar ve kimin enekesi tohan gelirse oyuna o başlar. Aynı yöntemle ikinci, üçüncü kişiler de belirlenir. Gıdalardan dört adım sayılarak atış mesafesi belirlenir ve oyuncular sırayla atışlarını yaparlar. Oyunculardan herhangi biri enekesini gıdalara isabet ettirirse devrilen gıdalardan eneye uygun olanlar alınır. Yani eneke tap şeklinde durmuşsa yerdeki gıdalardan da tap şeklinde olanlar alınır. Ayrıca eneke tohan şeklinde durmuşsa bütün gıdalar alınır. Oyun bu şekilde yerde gıda kalmayınca kadar devam eder. Yerdeki tüm gıdalar bitince ikinci oyuna geçilir. İlk oyunda birinci olan kişi, ikinci oyunda son sıraya geçer ve oyun bu şekilde devam eder. Ayrıca bu oyunda oyuncular gıdaları belirlenen uzaklıktan vuramazlarsa gıdalar oyuncuların enekeleri ile birlikte avuç içinde toplanır ve belli bir mesafeden yere atılır. Oyuncular enekeleri ile aynı biçimde duran gıdaları alırlar (Aslan ve Aslan, 2012, s. 103).

Aşık oyunu özellikle çocukların fiziksel gelişimlerinin yanı sıra çocuklarda el-göz koordinasyonu da sağlamaktadır. Aynı zamanda çocuklar aşıklarını atarken rastgele değil de bilinçli bir şekilde atarak akıl yürütürler ve zihinsel anlamda gelişim kaydederek.



Şekil 2.1. Aşık oyunu görseli.

Kaynak:<https://bilimdili.com/toplum/yasam/karacay-malkar-turklerinde-asik-oyunu/adresinden-alinmistir>.

Aç kapıyı bezirgân başı:

En az 10 çocukla oynanır. Aralarından iki çocuk seçilir. Bu çocuklar aralarında anlaşarak her biri kendine bir isim örneğin; meyve, hayvan, çiçek ismi gibi takma bir isim seçer. Bu iki çocuk yüz yüze dururlar ve el ele tutuşup, kollarını köprü gibi havaya kaldırır. Diğer çocuklar, tek sıra halinde dizilirler ve aşağıdaki şarkıyı söyleyerek arkadaşlarının kollarının altından geçerler:

“Aç kapıyı bezirgân başı,
Gözümün yaşı,
Kapı hakkın ne verirse ne alırsa,
Arkamdaki yadigâr olsun.”

Bu geçme sırasında, şarkının bittiği an, hangi çocuk arkadaşlarının kolları arasında kaldıysa bu çocuk, oyun oynanan yerden biraz uzağa götürülür. Önceden belirlenen takma isimler çocuğa söylenir ve bu iki isimden birini seçmesi istenir. Kollar arasında kalan çocuk, iki isimden birini seçer ve o ismi kendisine takma isim olarak seçmiş olan çocuğun arkasına geçer. Oyun, tüm çocuklar bitene kadar oynanır. Sonunda, her iki çocuğun arkasında iki grup oluşur. Daha sonra ortaya bir çizgi çizilir. Çizginin bir tarafında bir grup, diğer tarafında öteki grup durur ve en önde kendilerine takma isimler takan çocuklar bulunur, onları seçen diğer çocuklarda, onların arkasında kuyruk olurlar. En öndekiler ellerine kalınca bir ip alırlar ve ellerindeki iple birbirlerini çekmeye çalışırlar. Bu çekişme sırasında, çizgiyi geçen grup oyunu kaybeder (Başal, 2007, s. 252).

Bu oyunda çocukların söyledikleri oyun ezgisi dil gelişimlerinin yanında özgüven, kendini ifade edebilme gibi becerilerini de geliştirmektedir. Oyun sonunda grupların birbirini çekmesi fiziksel bir efor olduğundan çocukların fiziksel gelişimlerini desteklemektedir.



Şekil 2.2. Bezirgân başı oyunu görseli.

Kaynak:<https://www.facebook.com/104967381393551/posts/119877846569171/adresinden> alınmıştır.

Dalye (Yedi kule)

Oyun iki gurup arasında oynanmaktadır. Bu oyunu oynamak için bir top ve yassı taşlara ihtiyaç vardır. Taşların sayısını oynayanlar belirler. Ortalama olarak 7-8 yassı taşla oynanır. Yassı taşlar üst üste dizilir. Atışı yapacak takımın bir oyuncusu eline topu alarak yaklaşık 4- 5 metre uzaklıktan taşlara doğru yuvarlar, amaç taşları yıkmaktır. Ne kadar az taş yıkılırsa işleri de o kadar kolaylaşacaktır. Atış yapılıp,

taşlar yıkılırsa oyun başlamıştır. Top karşı takımdadır, atış yapanlar yıktıkları taşları üst üste tekrar dizmeye çalışırken, diğerleri ellerindeki top ile onları vurmaya çalışır. Ebe olan takımın oyuncuları bir diğer arkadaşına topu atabilir. Genellikle taşların yakınında beklerler. Topla vurulan oyun dışı kalır. Eğer atılan topu yakalayabilirse vurulmamış sayılır ve topu rakiplerinin alamayacağı bir yere fırlatarak arkadaşlarına zaman kazandırmış olur. Onlar taşları bu sırada üst üste dizmeye çalışırlar. Tüm taşları dizerlerse, oyunu kazanırlar, eğer gruptaki oyuncuların hepsi taşları dizmeden rakipleri tarafından vurulurlarsa kaybederler (Başal, 2007, s. 254).

Dalye oyunu ya da halk tarafından daha sık kullanılan adıyla yedi kule oyunu kazanmaya kaybetmeye dayalı bir oyun olmasından ötürü oyunda dikkat üst seviyededir. Fiziksel bir enerji gerektiren bu oyun çocukların strateji geliştirmesini de teşvik eder. Taşları dizmeye çalışan grup bu işi hızlı yapmak adına mutlaka bir plan yapmalı ve ortak strateji geliştirmelidir. Böylelikle çocuk oyunda fiziksel bir güç harcayarak günlük enerjisini boşaltmakta ve zihinsel gelişimine katkı sağlamaktadır.



Şekil 2.3. Dalye oyunu görseli.

Kaynak: <https://docplayer.biz.tr/108151030-Fasikul-fasikul-okudugunu-anlama-ve-yazma-etkinlikleri.html> adresinden alınmıştır.

2.4.1. Kültürel Miras Olarak Çocuk Oyunları

Kültür, bir toplumun adetleri, gelenek ve görenekleri, olayları yorumlayışı ve yaşam tarzıdır. Kültürler toplumun adeta aynası gibidir. Aynı zamanda araştırılmak istenen toplum hakkında ayrıntılı bilgi toplanacak birincil kaynaklardan biridir. Kültürleri yaşatmak ve gelecek nesillere aktarmak ancak o kültürün korunması ve canlı tutulması ile mümkün olacaktır. Geleneksel oyunlar kültürlerin aktarımında önemli bir role sahiptir. Huizinga (1995, s. 20)'nın ifade ettiğine göre, oyunlar kültürlerden önce vardır ve oyunlar kültür aktarımında oldukça etkilidir. Oyunlar kültürlerin zenginliğini yansıtmaktadır. Oyunlar sayesinde toplumlar geleneklerini, inanç yapılarını, hayat şeklini, sözlü tarihini, müziğini, giyim tarzını sonraki kuşaklara ulaştırmaktadır (Özhan, 1997, s. 6). Toplumlar oyunlarla sadece kültürünü yansıtmaz aynı zamanda oyunlarla toplumdaki barışı, huzuru sağlayarak birlik ve beraberliği pekiştirir. Bu bakımdan geleneksel oyunlar toplumları bir araya getirme ve birleştirme etkisi yaratmaktadır (Aksoy, 2014, s. 265-268). Geleneksel oyunlar genellikle taklit ya da model alma yoluyla öğrenildiğinden gelecek kuşaklara aktarılmasında oyunun her dönemde oynanması ve aktif

tutulması önemlidir. Gürbüz (2016), oyunla ilgili bilgileri ve kuralları yetişkinlerden model alma yöntemiyle öğrenen çocukların kültürün taşıyıcısı olduğunu belirtmiştir. Özdemir (2006, s. 452), oyunların belirli bir zamanda yaşanmış bitmiş değil aksine aktif, canlı, durağan olmayan, sürekli değişen ve gelecek kuşaklara aktarılan bir yapıda olduğunu söyleyerek geleneksel oyunların kültür taşıyıcı olma özelliğine dikkat çekmektedir. Çocuk oyunları geleneklerin taşıyıcısı olmakla birlikte kültürlerin birbirleriyle iletişim içinde olmasını da sağlayan somut olmayan kültürel öğelerdir. Oyunların kökenlerinin iki bin yıl öncelere dayandığı öngörüldüğünde, geçmiş ile gelecek arasında kuvvetli bağların oluşmasında kilit rollerden birini üstlenmektedir.

Oyunlar nesilden nesle birtakım farklılıklar gösterse de genellikle oyunlar ve oynanış tarzı aynı olmuştur. Çocukların oynadığı oyunlar çağdan çağa değişikliğe uğrasa da farklı bölgelerde aynı türden oyunların oynandığı görülmektedir (Aksoy, 2014). Türkmen (2017), Türklere oyunların tarihin her döneminde var olduğunu belirterek, oyunların toplumların yaşamlarındaki yerine dikkat çekmiştir. Oyun her toplumda olduğu gibi Türk toplumunda da hayatın içinde her daim var olmuştur. Oyun insanlar için zaman geçirme eylemleri değil aynı zamanda kaynaşma, birleşme, sosyalleşme ortamlarıdır. Bu nedenle oyun eskiden vardı, şimdi de var, gelecekte de olacaktır. Kültür ögesi konumunda olan ve çocuk gelişiminde sayısız katkısı bulunan oyunların gelecekte de olmasını istiyorsak oyunlarımızı korumak öncelikli ele alınacak konu olmalıdır.

Oyunların özelliklede toplumlara özgü geleneksel oyunların zaman içerisinde değişikliğe uğraması kaçınılmazdır. Eski oyunlarla günümüzdeki oyunlar kıyaslandığında oyunun şekli, oynama süresi, oyundaki kişi veya kullanılan alet ve oyuncakların bir değişim geçirdiğini söylemek mümkündür (Tuğrul ve diğerleri, 2014). Günümüzde geleneksel oyunların oynanmadığı veya bir kısmının oynanabildiğini görmekteyiz. Halbuki oyunlar kültür zenginliğinin yanı sıra çocukların ruhsal, bedensel, zihinsel gelişimi başta olmak üzere toplumların değerlerini yaşatan, toplumlara kimlik kazandıran etkin öğelerdir. Geleneksel oyunların unutulması toplumun sadece kültürünün yok olması değil, çocukların gelişimi için sosyal, fiziksel, zihinsel etkisinin de yok olması demektir (Hazar ve diğerleri, 2017). Geleneksel oyunların toplum ve çocuk gelişiminde etkisi ve önemi bu kadar açıkken unutulması da ayrıca araştırılması ve üzerinde önemle durulması gereken bir konudur. Bunun altında birçok etken yatmaktadır. Özellikle günümüzde, dijital hayatın popüler olması, sokak kültürünün azalması, açık oyun alanlarının yetersizliği gibi nedenlerle çocuklar kültürlerinden gittikçe uzaklaşmaktadırlar (Başal, 2007). Günümüzde çocuklar geçmiş dönemlerle karşılaştırıldığında çok farklı ortamlarda gelişmekte ve büyümektedirler. Dijital araçların fazlasıyla kullanıldığı bir dünyada doğup ve büyüdükleri için eski oyunları ve yaşamları bilmemektedirler. Buda oyunların unutulmasında önemli bir etkidir (Savaş ve Gülüm, 2014). Özellikle, teknoloji bağımlılığı, dijital oyunlar, internet dünyasındaki sanal ortamlar çocukların birbirleriyle iletişim kurmasını

zorlaştırmaktadır. Buda çocukları bireyselleştirip yalnızlaştırmaktadır (Yavuzer, 2003). Yalnızlaşan çocuklar toplumdan kopmakta çeşitli ruhsal ve fiziksel sorunlarla karşılaşmaktadırlar. Burada oyunun kültürel rolünün yanında tedavi aracı olarak ta etkili bir yöntem olduğunu göstermektedir.

Geleneksel oyunların yaşaması ve yaşatılması hem çocuk hem de toplumlar için hayati önem arz etmektedir. Oyunun korunması, çocuğun ve toplumun kültürünün, alışkanlıklarının, yaşam tarzının korunmasıdır aslında. Kültürü yok olmuş toplumların besleneceği kaynaklar kurumuştur adeta. Özellikle de teknoloji çağının olumsuz etkilerini de düşünürsek oyunlarımızın diğer kuşaklara aktarılmasının sağlanması için oyunları korumak gerekmektedir. Geleneksel çocuk oyunlarının zamanla oynanmaması, teknolojinin çocukları esir alması, milli kültürü olumsuz etkilemektedir (Gürbüz, 2016). Geleneksel çocuk oyunlarını korumak aslında kültürü korumaktır. Kültürleri korumak hem bölge toplumlarının görevi olduğu gibi aynı zamanda ulusal toplumların da görevi ve sorumluluğunda olmalıdır. 2003 yılında UNESCO geleneksel çocuk oyunlarına, somut olmayan kültürel mirasın korunması sözleşmesinde yer vererek oyunların unutulmasını önlemek ve kültürel aktarımının sağlanmasını amaçlamıştır (Gürbüz, 2016). Küresel çapta yapılan önlemler ve çalışmalar kültürlerin korunmasına büyük katkı sağlayacaktır.

2.5. Oyun Kuramları

Çocuk oyunlarının çocukların gelişimine ve eğitime katkıları hemen hemen toplumun tüm bireyleri tarafından görülmekte ve bilinmektedir. Bu denli değeri olan çocuğun zihinsel, bedensel, sosyal gelişimine tartışmasız etki eden oyun kavramı ile ilgili birçok bilim insanı ve düşünür araştırma yapmıştır. Yapılan araştırmalar neticesinde oyun ile ilgili kuramlar geliştirilmiştir. Oyunlar genel olarak Klasik Oyun Kuramları ve Modern (Çağdaş) Oyun Kuramları olarak iki kategoride toplanmıştır.

2.5.1. Klasik Kuramlar

2.5.1.1. Fazla Enerji Kuramı

Fazla enerji kuramı, canlıların fazla enerjilerinin kendilerine baskı kuracağı ve bu baskıdan kurtulmak için fazla enerjinin boşaltılması gerektiğini savunur. Fazla olarak görülen bu enerji oyun yoluyla harcanabilir (Ogelman, 2014, s. 50). Bu kuramda çocukların veya yetişkinlerin gün içerisinde ürettikleri fazla enerjilerinin yaratacağı olumsuzluk durumunu oyun oynayarak ortadan kaldırılacağı savunulur. Çocuklar huzursuzluk hissi veren bu fazla enerjiyi atması durumunda sağlıklı ve dengeli olur. Çocuklar için sağlıklı olmanın ön koşullarından biri de oyun oynamaktır (Sevinç, 2004, s. 59). Çocuklardaki fazla enerji, ihtiyaçlarının anne-baba tarafından karşılanması sonucunda ortaya çıkmaktadır (Gazetoğlu, 2007). Bu yüzden fazlaca enerjiye

sahiptirler ve onlar yetişkinlerden daha çok oyun oynamaya ihtiyaç duyarlar (Kadim, 2012). Bu kuramda atalarımızın da geçmişte bizlere belirttiği gibi “çocuk dur durak bilmez” sözünden de anlaşılacağı üzere, çocuklar koşup oynayarak enerjisini ve gerginliğini üzerinden atmalıdır.

2.5.1.2. Rahatlama ve Eğlenme Kuramı

Bu kurama göre, çalışırken ve etkinlikler sonrası azalan veya tükenen enerjinin yeniden kazanılması amaçlanmıştır. Yorucu etkinlikler sonucu insanın beden ve zihnen yorgunluğunu gidermesi ve yeniden enerji kazanması için, farklı etkinlikler yapması ya da uyuması gerekmektedir (Pehlivan, 2012). Buradan hareketle, fazla enerji kuramının aksine oyun, insanların enerjilerinin az olduğu dönemde enerjilerini artırmak için oynanır (Dönmez, 1992). Gün içerisinde yaşanan stres, kaygı ve gerginliğin verdiği huzursuzluğun azaltılması için yapılan koşu, yüzme, futbol gibi oyunlar bu kurama örnek verilebilir (Sevinç, 2004). Bu kuramda öne çıkan düşünce, kaybedilen enerjinin oyun yoluyla yeniden kazanılmasıdır.

2.5.1.3. Hazırlık veya Ön Egzersiz Kuramı

Hazırlık veya ön egzersiz kuramı yetişkin hayatına hazırlık, içgüdüsel kuram veya alıştırmaya kuramı olarak ta adlandırılmaktadır. Gelecek yaşama ön hazırlık olarak görülen kuramda oyun, insan ve hayvanların gelecekte kendilerine lazım olacak becerileri öğretir. Groos (1901), geçmişte yaşanan içgüdüsel alışkanlıkların ileriki yaşamlarındaki içgüdüsel alışkanlıklara etki ettiğini söylemiştir (aktaran MEB, 2014). Bunun yanında oyunlar, gelecekteki yaşamın bir provasıdır ve çocukların sosyalleşme aracıdır (MEB, 2007, s. 13). Yetişkinlik dönemine hazırlık konusunda öncül deneme olarak görülen oyunlar, çocukların yetişkin yaşamına katkı sağlayacak becerileri kazanmaları için önemli bir etkinliktir. Ayrıca beceri kazanabilmek için birden çok deneme yapmak gerekir, buda oyunla gerçekleşir (Sevinç, 2004). Yetişkin hayatına hazırlık kuramında, çocukluk döneminde oynanan oyunlar sayesinde yetişkinlik hayatı ya da başka bir deyişle ileriki yaşantılar beceri ve tecrübe kazanılarak şekillenmektedir.

2.5.1.4. Tekrarlama (Rekapitülasyon) Kuramı

Kaynaklarda özünü yineleme kuramı olarak ta adlandırılan kuramda, Darwin'in evrim teorisinden esinlenilmiştir (Ogelman, 2014). Bu kuramda Hall (1906), Groos (1901)'un ön egzersiz-hayata hazırlık kuramının yetersiz olduğunu, içgüdüler ile çocukların oyun oynarken geçmişte atalarının yaşadığı devinimi ve ruhsal kademeleri yeniden yaşadığını savunmuştur. Bu kuramın savunduğu görüş Groos' un aksine oyunla gelecek arasında bağlantı kurulamayacağı yönündedir (aktaran Ogelman, 2014). Öğretir (2008, s. 95-96), koşmak, atmak, vurmak gibi hareketlerin oyunun içinde yer alması, ilkel toplumlardaki avlanma gibi davranışların

günümüzdeki evrimsel gelişimi olduğunu belirtmiştir. Oyunlar aracılığıyla, geçmişte yaşamış ırkların davranışları yani kültürleri arasında bir ilişkiden söz edebiliriz. Oyun yoluyla çocuklar, insanların geçmişteki yaşantılarından tecrübe ettiği devinimsel, ruhsal aşamaları yeniden yaşar (MEB, 2007, s. 13). Buda bize oyunların geçmiş yaşamlarla bağlantılı olduğu, çocukların atalarını taklit ettiği ve kültürlerin aktararak hayat bulduğunu ve unutulmadığını açıkça göstermektedir. Bu kuram için, yeterli olmadığı veya ilkel kaldığı gibi eleştiriler olmuştur. Tekrarlama kuramı, günümüzde yaşanan hayatı açıklamakta yetersiz kalmakta, yeniliklere ve değişimlere gerektiği kadar değinmemektedir (Gül, 2006, s. 13-14).

2.5.2. Modern Kuramlar

Kuramlar araştırmacılar tarafından farklı yönleri ele alınarak (psikoanalitik, sosyal, bilişsel) gruplanmıştır. Dolayısıyla her araştırmacı farklı şekilde kuramları gruplara ayırmış ve değerlendirmiştir.

Uluğ (2014, s. 52-61), çağdaş oyun kuramlarını psikoanalitik kuram, haz arama kuramı, üst iletişim kuramı ve bilişsel kuramlar şeklinde ele almıştır.

Sevinç (2004, s. 60-83), modern kuramları psikoanalitik ve bilişsel kuramlar olarak iki boyutta incelemiştir.

Özdemir (2006), kuramları biyoloji ve fizyoloji, psikolojik ve sosyolojik açıdan ifade ederek açıklamıştır.

Araştırmaların ortak noktası, çağdaş kuramların iki ana paydada buluştuklarıdır. Birincisi çocukların hayal güçlerini kullanarak kendilerini ifade etmesi, ikincisi ise oyunun çocukların isteklerinin karşılık bulabilmesi açısından önemli bir ortam oluşturduğudur. Ayrıca modern kuramlar çocukların oynadığı oyunların nedenselliğinden çok oyunları çözümlemek ve içeriğini anlamak istemişlerdir (Uluğ, 2014, s.52). Kuramların amacını araştırmalara, araştırmacılara ve bilime katkı sağlayarak oyun hakkında derinlemesine bilgi edinmek şeklinde ifade edebiliriz.

İlk kuram 19. yüzyılda Lazarus (1883) tarafından geliştirilerek, oyunun ortaya çıkışını doğaçlama yani kendi kendine oluşmuş, bireylere mutluluk veren herhangi bir amaç gütmeyen etkinlikler olduğunu belirtmiştir. Bu araştırmada modern oyun kuramları, psikoanalitik, haz arama kuramı, üst iletişim kuramı ve bilişsel kuramlar olmak üzere dört alt başlık altında işlenecektir.

2.5.2.1. Psikoanalitik Kuram

Psikoanalitik kuramın kurucusu Freud' tur. Psikoanalitik kuramda oyunun iki ana etkeni üzerinde durulmaktadır. Bunlardan birincisi çocuğun ihtiyaçlarının karşılanması yani doyurulması, ikincisi ise oyun yoluyla çocukların yaşadıkları olumsuz durumların ve duyguların üstesinden gelinmesi şeklinde ifade edebiliriz (Ahioğlu, 1999). Freud, kişiliği id, ego ve süper ego olarak üç farklı ögeye ayırır. İnsan davranışlarını kişiliği ayırdığı bu üç ögeye dayandırır. Freud'

un oyun hakkındaki kuramını anlamlandırmak için onun oluşturduğu kişilik ögelerini tanımak gerekmektedir. Freud yaşamın ilk 6 yılının kişiliğin gelişiminde büyük rol oynadığını ifade etmiştir.

İd (haz ilkesi):

Kalıtım yoluyla doğuştan gelen kişilik ögesi olan id, bireyin biyolojik tarafını ifade eder. Daha çok saldırganlık ve cinsellik yanı baskın olduğu için insanın davranışlarına da bu yönde etki ederek ego ve süper egonun temellerini oluşturmaktadır. İd, kişide oluşan fazla enerjiye hâkim olamayarak bir gerilim durumu oluşturur ve bireyin o anki ihtiyaçlarının karşılanmasını ister (Sevinç, 2004, s. 60). Bu gerilimden bir an önce kurtulmak isteyen id, haz ilkesini kullanarak gerilimi azaltmayı hedefler (Okçu, 2007, s. 6). Psikoanalitik kuramın çıkış noktası olan, çocuğun ihtiyaçlarının giderilmesi görüşünü idin duygusal yönden oyun ile ihtiyaçlarının giderilmesi şeklinde yorumlayabiliriz.

Ego (gerçeklik ilkesi):

İnsanların kişiliğinin gerçekliği ilkesi üzerinde durur. Gerçeklik ilkesinde amaç, kişinin ihtiyaçları karşılanana kadar gerilimin ortaya çıkışını engellemektir. İhtiyaçlar giderildiğinde ortaya çıkan gerilim giderilir ve denge sağlanmış olur (Sevinç, 2004, s. 60). Aslında ego bireyin kişiliğinde denge rolü üstlenmektedir. İd ile süper ego arasında bir uzlaşma aracıdır. Ego bir uzlaşma sağlayamadığında savunma mekanizması geliştirmektedir. Ego gerçeklik ilkesine göre çalıştığı için, İdin haz alma isteklerini değerlendirerek süperegodan kaynaklı ahlak ve vicdan şartlarını dengeleme görevini gerçekleştirmektedir (Okçu, 2007, s. 6). Egonun kişilik durumu hakkında, gerçeklik ilkesi ile kişiliğin acil ve anlık ihtiyaçlarını karşılama noktasında idin saldırganlık gibi davranışlarını baskılayıp, bu davranışların önüne geçerek orta nokta arama durumu olarak bir yargı oluşturabiliriz.

Süper Ego (ahlak ilkesi):

Freud (2001)'un kişilik sistemini oluşturan üçüncü öge süperegodur. Süperego, kişiliğin ahlaki boyutu yani vicdani duyguların ağır bastığı doğru yaşam üzerine kuruludur. Kişi etrafındaki kişi veya toplumun onayladığı davranışları yapma eğilimindedir. Burada ödül almak veya cezadan kaçınmakta önemli bir ölçüttür. Süperego idin anlık duygularının karşılanması veya saldırganlık davranışlarının tam tersi bireyi doğru davranmak ve ahlaklı ve ilkeli davranması konusunda yönlendirmektedir. Süperego, id ile egodan baskın olduğu durumlarda kızgınlığını ifade edemeyen, içekapanık, cinselliği baskılayan, ürkek tavırlar sergileyerek doğru yaşamayı ve ahlaki, yaşam serüveninin en üstüne koyan, uç noktalarda dürüst yaşam modeli oluşturup tutucu tavırlar oluşturabilmektedir (Okçu, 2007, s. 11). Süperegonun, bireyin kişilik yapısındaki görevlerini şu şekilde sıralayabiliriz;

- İdin kabul görmesi olanaklı olmayan istekleri karşısında birtakım görevleri baskılamak,
- Egoyu ahlaki ve doğru davranışlar sergilemeye yöneltmek,

- Yüksek beklentiler koyarak ahlaki olgunluğa erişmek (Sevinç, 2004, s. 61).

Freud (2001)'un kişilik oluşumunda ortaya koyduğu kişilik öğelerini özetlemek istersek;

İdi isteklerinin karşılanması konusunda saldırgan davranışlar sergileyebilir, fakat ego devreye girerek daha gerçekçi ve akılcı düşünceyle idin saldırgan davranış göstermesini engellemeye çalışır. Eğer ego kişide gerektiği gibi çalışmaz veya yeterince gelişme göstermemişse ortaya çıkacak saldırma davranışlarını engelleyemeyebilir ve birtakım olumsuz durumlar baş gösterebilir. Süperegonun yeterince gelişmediği bir durumda ise, kişi sergilediği davranış sonucunda üzüntü ve utanç duyguları yaşayabilir ve kişiyi özür dileme eylemine yöneltebilir. Buradan hareketle Freud'un üç kişilik ögesinin birbiriyle etkileşimde olduğu ve bireyin duygu ve davranışlarını etkilediği görülmektedir.

Freud'a Göre Oyun

Oyunun rastlantısal olmadığı, bireylerin sergilediği davranışların bir sebebinin olduğu ve duygularının yansıtıldığı ortamlar olduğunu belirtmiştir (MEB, 2014, s. 14). Bu kuramda çocukların duygusal gelişimlerinin önemine vurgu yapılmaktadır. Oyun, id baskısının altında çocuklar için doğal bir ortam olarak görülmüştür. Çocuklarda ego yapısı yetişkin bireyler kadar saldırgan davranışları dengeleyecek kadar olgun olmadığı için, çocuklar kaygı veren durumdan kurtulmak için oyunda davranışlarını tekrarlamaktadırlar (Sevinç, 2004, s. 62). Gerçek hayattaki kaygı veren ve gerginlik yaratan durumları bu tekrarlar sayesinde azaltır ve rahatsız edici durum karşısında üstünlük kurmaya çalışırlar. Bu şekilde duygularda bir denge kurulmaya çalışılır (Kılıçoğlu, 2006, s. 5). Bireyler duygularını, istek ve arzularını oyun yoluyla ortaya çıkarırlar. Freud kuramında oyunu, gerçek hayatta çok fazla kabul görmeyen, tehlikeli veya kötü tecrübelerin oluşturduğu davranışların ortaya çıkması olarak görmüştür. Çocukların yaşadıkları bu olumsuz durumdan sonra duygularındaki karamsarlığı ve olumsuz düşünceyi oyun yoluyla dışarı atarak rahatlayıp, oyun sonucunda olumlu duygular geliştirdiklerini savunmuştur (Ahioğlu, 1999). Oyun çocukların yaşadıkları travmalar sonucunda oluşan korku veya kötü duygulardan arınmasına katkıda bulunan önemli etkinliklerdir (Poyraz, 2012).

Oyun hakkındaki bu kuramı, çocuğun dış dünyadaki yaşadığı olumsuz durumların oyunlar sayesinde üstesinden gelinerek, gerginlik yaratan duygulardan kurtulması olarak yorumlayabiliriz. Aksi halde çocukların oyunlarla bu duygularını dışa vuramaması durumunda benlik gelişimleri olumsuz etkilenebilir. Oyunun olumsuz duygular karşısındaki bu özelliği, çocukların yaşamları süresince kaygılı olayların üstesinden gelmesinde önemli bir etkindir. Oyun olmazsa çocuklar olumsuz duygulardan kurtulamayabilirler (Uluğ, 2014, s. 53). Bu kuram oyunu, çocukların duygu ve isteklerini serbest bir şekilde ifade ettikleri kısa süreli etkinlik olarak görür, mantığın ve akılcılığın devreye girmesiyle oyunun sonlanacağını savunur.

Erikson'a Göre Oyun (Psikososyal oyun kuramı)

Montessori' nin ve Freud'un öğrencisi olması münasebetiyle her ikisinin görüşlerini taşımakla birlikte bu iki öğretmenin görüşlerini birleştirmeye çalışmıştır. Erikson (1968)'un aslında en önemli özellikleri arasında birbirine karşıt olan görüşleri kendi sentezi ile birleştirmesiydi. Erikson, oyunu psikoanalitik kuram temelinde ele alıp çocuğun kişilik gelişimine etkilerini araştırmıştır ve oyunun psiko-sosyal gelişimin en önemli parçası olduğunu belirtmiştir (aktaran Elkind, 1999, s. 93-99). Çocuklar oyunu tasarlarken gerçek yaşamdan örnekler alır ve öğrenmeyi amaçladığı becerileri deneyerek tecrübe eder (Bacanlı, 2004). Bu bakımdan Erikson (1968), oyunu ne sadece sosyalleşme-toplumsallaşma aracı olarak görmüş, ne de kişilik gelişimi açısından kaygı ve gerginlik sorunlarının giderilmesi olarak ele almıştır. Oyunu, sosyalleşmenin yanında kendini ifade etme olarak açıklayarak aslında iki görüşü birleştirmiştir. Ben (benlik) kavramının gelişmesinin ve sosyal yaşama adapte olmayı oyunla açıklamıştır (aktaran Elkind, 1999, s. 93-99). Çocuk oyun ile yeni stratejiler geliştirerek ortaya çıkabilecek olaylar ile başa çıkabilme becerisi gösterecektir. Bu sayede benlik gelişimine katkı sağlayacak, aynı zamanda sosyalleşecektir (Sevinç, 2004, s. 65). Oyun sırasında çocuklar, geçmiş yaşantıların izlerini, yaşanan hayatın çözümlemesini ve gelecekte yaşanabilecek olayların provasını yaparlar ve yaşanan sorunlara uyum sağlarlar (Uluğ, 2014, s. 65). Bu kuramda oyunu açıklarken oyun sayesinde benlik gelişimi, sosyal uyumun yanında oyunun kişilik gelişimini destekleyerek kültürler arası bir araç olduğu da görülmektedir. Psikososyal kuramda gelişim çeşitli evrelere ayrılmıştır. Bu evrelerden ilk dört evre (güvene karşı güvensizlik, bağımsızlığa karşı utanma ve şüphecilik, girişkenliğe karşı suçluluk duyma, başarıya karşılık aşağılık duygusu) çocukluk yılları olarak ayrılmaktadır. Bu evrede oyun ihtiyacı ortaya çıkmaktadır. Gelişim için her evrenin sağlıklı bir şekilde tamamlanıp diğer evreye geçilmesi gerektiğini belirten kuram, çocuğun oyun yoluyla endişelerini ve isteklerini dramatize ederek evreyi tamamladığını ifade etmiştir (Duman, 2010). Evreler arası geçişlerde kaygı duyulan olgu ve olaylar veya istekler oyun içerisinde canlandırılarak çocuğun belirsizliklere karşı uyum sağlaması amaçlanmıştır. Oyun sayesinde çocuk bir sonraki evreye daha sağlıklı ve güven içerisinde geçmiş olacaktır.

2.5.2.2. Haz arama kuramı (İçten uyarılma kuramı)

Berlyne (1969) tarafından geliştirilen haz arama kuramı keşfetme, aktif olma ve haz duyma kavramlarıyla temellendirilmiş olup, içsel uyarıların dengelenmesi şeklinde açıklanmıştır. Berlyne öğrenmeyi uyarıcılara verilen tepkiler sonucunda dürtülerin azalması şeklinde açıklamıştır (aktaran Sevinç, 2004, s. 65). Organizmanın haz alma duygusunu dengede tutması gerekmektedir (Uluğ, 2014, s. 53). Aşırı uyarılmışlık hali çocukta huzursuzluk yaratırken, daha az uyarılmış durum ise çocuğu sıkabilir. Fazla olan uyarılmışlık halini azaltmak ve

dengelemek için oyun devreye sokulur (Gazetoğlu, 2007). Bu kurama göre, insanların temel ihtiyaçları yani fiziksel olarak doyurulması gereken ihtiyaçları dışarıdan giderilebilmektedir. Fakat içten gelen dürtüsel davranışların da doyurulması gerektiğini savunmuştur. İçten gelen bu uyarılar kişide belirsizlik, yeni şeyler öğrenme hazzını doğurmaktadır (Sevinç, 2004, s. 65). Bu yüzden organizma dürtü sonucu uyarılan davranışları azaltmaya çalışarak denge kurma yoluna gitmektedir. Bunun da en güzel yolunun oyun olduğu söyleyebiliriz. Oyun çocuklara yeni bilgiler, karmaşık yapılar, heyecan ortamı yaratarak onların ilgilerini ve haz duygularını dengede tutar (Uluğ, 2014, s. 53). Bir örnekle açıklayacak olursak; bisiklete binmek isteyen çocuk dürtüler sayesinde heyecan duyar ve bisiklete biner. Bir süre sonra dürtüler azalır ve sıkılmaya başlar. Burada oyunun yaratıcı yönü devreye girerek çocuğun değişik şekillerde (tek elle veya ayakta sürüş) bisiklet sürmesini tekrar sağlayarak eğlenceli ve heyecanlı hale getirir.

2.5.2.3. Üst iletişim kuramı

Üst iletişim kuramı, oyun ile iletişim arasında bir bağ olduğundan bahsetmiş ve oyunda çocukların oyun ile ilgili mesaj vererek iletişim kurduğunu savunmuştur (Uluğ, 2014, s. 54). Oyunda çocukların aralarındaki konuşmalara bakarak oyunun çerçevesi veya ne tür bir oyun olduğu hakkında bilgiler alabiliriz. Gözlemlenen iletişim sayesinde alınan sinyaller ve mesajlar gerçek hayatla anlam ifade etmeyebilir (Kadim, 2012). Örneğin, çocukların kendilerine rol biçerek (sen astronot ol, ben kaptanım vb.) uzay yolculuğu yapmaları gerçek hayatta karşılığı olmayan bir eylemdir. Çocuklar oyunlarında bir çerçeve planlamamışsa, genelde oyunlarındaki roller çok abartılı olabilmektedir ve bu durumda öğrenme iki şekilde gerçekleşecektir. Birincisi, olayları ve kişileri gerçek yaşama göre -miş gibi öğrenecekler. İkincisi ise gerçek yaşamdaki durumlarına göre öğreneceklerdir (Kadim, 2012). Burada oyunun içinde iletişimin öğrenme açısından önemini görmekteyiz. Çocuk, oyunda iletişim kurarak her şekilde anlamlı veya anlamsız bir öğrenme gerçekleştirmektedir.

2.5.2.4. Bilişsel kuramlar

Çocuk gelişimi alanında bilişsel gelişim ile oyun kavramı arasındaki bağlantıyı irdeleyen ve merak eden birçok araştırmacı olmuştur. Piaget(1962), Vygotsky (1977), Bruner (1966) ve Bandura (2001) bu alanda çalışma ve araştırma yapan bilişsel kuramın öncülerindendir (aktaran Uluğ, 2014, s. 55). Bu kısımda bilişsel kuramcılarının oyun hakkındaki görüşleri yansıtılacaktır.

Jean Piaget' e göre oyun

İsviçreli psikolog ve bilim adamı olan Piaget üç çocuk babasıdır. Çocuklarının bilişsel gelişmelerini doğumlarından itibaren takip etmesi onun bilişsel gelişim alanında yapacaklarına ve görüşlerine büyük katkı sağladığını düşünebiliriz. Piaget (1962)'in üzerinde yoğunlaştığı olgu, bilginin gelişim sürecidir. Piaget bilgiyi zayıf mantıksal yapıdan güçlü mantıksal yapıya geçiş

olarak adlandırmıştır. Bu geçiş sürekli ilerleyen yapıda olduğundan çocuklar ile yetişkin bireylerin mantıklarının aynı olmadığını söylemiştir (Kurt ve Özkaya, 2015, s.125-126).

Çocukların günlük yaşantılarının oyunlar üzerinde nasıl şekillendiğini inceleyen Piaget (1962), özellikle zekâ ve duygu ilişkisi üzerinde durmuştur. Piaget' in oyun üzerindeki görüşlerine geçmeden önce onun bilişsel gelişim alanlarına bakmakta fayda vardır. Piaget' in bilişsel gelişimi dört aşamadan oluşmaktadır. Bunlar;

- 1- Duyu-motor dönem
- 2- İşlem öncesi dönem
- 3- Somut işlemler dönemi
- 4- Soyut işlemler dönemi şeklinde sıralanmıştır.

Piaget (1962)' in bilişsel gelişim dönemlerine bakmak onun oyun hakkındaki görüşlerine ışık tutacaktır. Bu kurama göre duyu-motor dönemden somut işlemler dönemine kadar olan süreçte bilgiyi elde etme, bilişsel yapı ile çevre etkileşimi sonucu meydana gelmektedir (Kurt ve Özkaya, 2015, s. 126). Piaget, özümleme ve uyumsama kavramlarıyla ve şema diye adlandırdığı tecrübeyi, anlamlandırma yoluyla bilişsel gelişimin ilerlediğini belirtir. Piaget' e göre bilişsel gelişim özümleme ve uyumun işleyişine dayanmaktadır. Özümleme, dış dünyadan elde edilen yeni bilgileri önceden öğrendiği yeni bilgilere eklemesi ve yerleştirmesidir. Uyumsama ise, dışarıdan gelen yeni bilgilerin yeniden düzenlenmesidir (Dönmez, 1992, s. 19). Piaget, özümleme de yeni bilgiler ışığında bilişsel yapımızın genişlediğini, genelleme yaptığımızı ve bütünleştirme yeteneğimizin geliştiğini savunurken, uyumsama da yeni ve değişik bilgiler karşısında bilişsel yapımızın değiştiğini ve yeni bilgilerle düşünce yapımızın yeniden bir uyarılma yaptığını savunur.

Piaget (1962), özümleme ve uyumsama işlevlerinin etkileşiminde denge kurulması halinde bilişsel uyum sağlanacağını savunmuştur. Denge kurulamaması durumunda, özümleme yapmadan uyumsamaya geçileceğinden bilişsel bir dengesizlik olacaktır. Özümleme ve uyumsama haricinde birde düzenleme kavramı vardır. Düzenleme, dış dünyadaki uyarıcılardan bağımsız içsel bir süreçle, yeni bilgilerle var olan bilgileri ilişkilendirmek suretiyle bilişsel yapıyı kuvvetli hale getirir (Kur ve Özkaya, 2015, s. 127). Kuramda oyunun uyumsamadan çok özümleme yoluyla daha önce öğrenilen bilgilerle bütünleştirmeye hizmet ettiğini savunulur (Aksoy ve Çiftçi, 2014, s. 28-29). Piaget (1962), oyunda özümsemenin ağır bastığını söyler ve var olan bilginin üzerine yeni bilgilerin eklendiğini belirtir. Uyumsamada çevreden gelen yeni bilgilerle bir yapılandırma söz konusudur, fakat oyunda bunun tersi bir durum söz konusudur, özümleme uyumsamaya bir üstünlük kurmuştur (Bağlı, 2004).

Piaget (1962) öğrenmenin uyumsama ile mümkün olacağını belirtir, fakat oyunda özümlemenin daha ağır bastığını belirterek oyun etkinliğinde tam bir öğrenmenin olmadığını belirtmiştir. Burada Piaget, oyunda uyumsamanın olmadığını sadece özümlemenin olduğunu,

dolayısıyla öğrenme fiilinin tam olarak gerçekleşmediğini belirterek, oyun ile öğrenme hakkında görüş bildiren bazı araştırmacı ve bilim insanlarıyla aynı fikirde olmadığı söyleyebiliriz.

Bu bilgiler ışığında Piaget' in bilişsel gelişim dönemlerine bakacak olursak;

Duyu-motor döneminde çocuklar hareketlerinde öncelikle bedenlerini odak noktası olarak belirler. Bebekler doğumdan itibaren refleksleriyle tepki vererek dış dünya ile ilişki içindedir. Sonraları görme yakalama becerileri gelişir. Dönem sonunda şemaları birleştirerek bilişsel anlamlandırma başlar (Berk, 2012). İşlem öncesi dönemde dil gelişir ve sembolik oyun başlar. Sembolik oyunda çocuk kişilere ve nesnelere yeni ve farklı roller verir. Bir kovanın kapağını direksiyon yapabilir, diğer arkadaşlarına çeşitli roller ve görevler verebilir. Fakat çocuk kova kapağının gerçekte ne işe yaradığını bilir. Bu dönemde çocukta sayı, miktar, kilo gibi kavramlar pek fazla gelişmemiştir. Bu yüzden nesnelerin sadece bir özelliğinin farkındadır ve diğer özelliklerini düşünemezler (Berk, 2012). Somut işlemler döneminde çocuklar nesnelerin tanımlarını kavramış olurlar ve onları sıralayabilir ve sınıflayabilirler. Nesnelerin şekillerinin ve konumlarının değişmesi durumunda onların özelliklerinin değişmediğini bilir (Kurt ve Özkaya, 2015, s.127). Soyut işlemler döneminde ise, çocuk sistemli bir düşünce yapısı ile hipotez kurar, varsayımlar yapar, yorumlar ve yorumlarını test edebilir. Bu dönemde kişi, bir olayı tüm detaylarıyla anlamaya çalışır ve olayın bütününe kavramaya yönelir (Kurt ve Özkaya, 2015, s. 128).

Piaget (1962)' e göre oyun yeni edinilen becerilerin pekiştirilmesi ve kalıcı hale getirilmesidir. Burada özümleme işlevinin ön çıktığını bir kez daha görmekteyiz. Çocuklar bilişsel gelişim dönemlerine uygun oyunlar oynarlar. Yani basit oyunlardan karmaşık oyunlara doğru bir gelişim söz konusudur (Dockett, 1999).

Piaget' in kuramına göre oyun; alıştırma oyunları, sembolik oyun ve kurallı oyunlar olarak sınıflandırılmıştır.

Alıştırma Oyunları

Alıştırma oyunları yeni bir bilgi üretmekten çok haz alma, eğlenme temellidir. Bu dönem oyunları bir buçuk yaş (18 ay) dolaylarına kadar süren motor hareketlerin kullanılmasıyla birlikte haz alma odaklı tekrarlara dayanmaktadır (Bağlı, 2004, s. 8). Burada çocuk yeni bir şey öğrenmekten ziyade hareketin tekrar edilmesiyle ilgilenir. Soru soran çocuklar verilen cevap anlamsızda olsa tekrar soru sormaktan haz alır (Piaget, 1962). Bebeklerin ellerindeki ses çıkaran çingırakları sallayarak ses çıkarmaları sonucunda haz alarak çingırağı sallamaya ve ses çıkarmaya devam etmeleri bu dönem motor hareketleri için örnek verilebilir.

Sembolik Oyun

Duyu-motor döneminin sonlarında başlayan sembolik oyun gerçek kişi ve nesnelerin oyunda temsil edildiği alandır. Çocuklar, bir nesneyi başka bir amaçla kullanarak canlandırmalar yapabilir (Piaget, 1962). Buna bilişsel gelişim aşamalarında işlem öncesi dönemde verdiğimiz

kova kapağının direksiyon olarak kullanılmasını örnek gösterebiliriz. Sembolik oyun geliştikçe karmaşık oyunlar görülmektedir. Nesnelere ve kişilere verilen rol ve görevlerin devam etmesi sonucunda sosyodramatik oyun ortaya çıkar (Kurt ve Özkaya, 2015, s. 129).

Kurallı Oyun

Kurallı oyunlar çocuğun sosyal ortama girmesi ile başlar. Çocuk yaşamın ilk aylarında alıştırma oyunları, iki yaştan sonra sembolik oyunların başlaması çocukların çok fala sosyalleşmesinin nedenidir. Kurallı oyun somut işlemler döneminde (8-12 yaş) başlayıp hızlanması çocuğun daha çok sosyalleştiğinin göstergesidir (Piaget, 1962). Kurallı oyunların bir önemli özelliği de nesilden nesle aktarılmasıdır. Çocuklar saklambaç, körebe, topaç oyunu, aşık oyunu gibi oyunları büyüklerinden ve çevrelerinden öğrenirler. Bunun yanında rekabet ve iş birliğini de öğrenirler (Kurt ve Özkaya, 2015, s.130).

Piaget (1962)' in oyun sınıflamasını toparlayacak olursak; alıştırma oyunlarında haz alma ön planda iken sembolik oyunlarda canlandırma, taklit ve rol verme oyunun şeklini belirler. Kurallı oyunlarda ise rekabet ve iş birliğine dayanan oyunlar oynanmaktadır.

Bu kuramın temel dayanağı çocuğun yaparak yaşayarak öğrenmesi, çocuk merkezli öğrenme, çevre etkileşimi ve aktif öğrenme olmuştur (Kurt ve Özkaya, 2015, s. 132). Bu konuda yetişkinlerin çocuklara model olmaları, çocukların duygu ve düşüncelerini açıklamalarına olanak sağlaması, oyun ortamlarının oluşturulması ve çocukların desteklenmesi oldukça önemlidir (Berk, 2012). Piaget (1962)' in bilişsel gelişimde vurguladığı gibi çocuklara hazır bilgi sunmak yerine onların keşfetmesine olanak sağlamak ve aktif öğrenme oyun kavramında öne çıkmaktadır.

Lev S. Vygotsky' ye göre oyun:

Rus psikolog Vygotsky (1886-1934) kısa süren hayat serüvenine 100'e yakın kitap ve makale sığdırmayı başaran değerli bir bilim adamıdır. Oyun üzerine yapılan araştırma ve çalışmaların en büyük sıkıntısı çocukların doğal ortamlarda çok fazla gözlenmemesidir. Oyunlar genelde bilişsel süreçler olarak görülüp, değerlendirilmiştir. Çocukların gelişimi dolayısıyla oyunları, onların ait oldukları sosyal çevre ve kültürleri ile değerlendirilmelidir. Vygotsky (1977) çocukların bu şekilde doğal ortamlarda gözlenmesi sürecine görüşleriyle büyük katkı sağlamıştır (aktaran Berk, 2012). Bu kurama göre zihinsel yapılanma sembollerin ve araçların kullanılması ile gerçekleşir (Sevinç, 2004, 66-68). Oyunun -mış gibi oyunlarla ve 3 yaşında başladığını belirtir, ayrıca oyunun toplumsal sembolik bir etkinlik olduğunu savunur (Bağlı, 2004, s. 10). Çocuklar gerçek hayattaki deneyim ve becerilerini oyun içinde kullanır. Genellikle çocuklar oyunlarına -mış gibi oyunlarla başlar ve bir nesneyi başka bir nesnenin yerine kullanır (Uluğ, 2014, s. 58). Çocuklar -mış gibi oyunları ile oyuna anlam katarak nesneleri ayırt etmektedirler. Ayrıca oyunların gerçek yaşamdan kaynaklandığını ve belirli bir kuralı olduğunu savunan kuram, çocukların gerçek hayatta var olan kuralları oyuna yansıtarak ve gerçek hayattaki rollere uygun

davranarak bilişsel gelişim sağladığını ifade eder (Kılıçoğlu, 2006, s. 9). Bu yönüyle Piaget (1962)' in çocukların zihinsel süreçleriyle ilgili benmerkezci görüşünden ayrılmaktadır. Vygotsky (1977), bilişsel gelişimde çevre ile olan iletişim ve etkileşimin önemine vurgu yaparak, bilişsel gelişimin bireylerin çevre ile olan ilişkileri sonrasında bireylerin çevreyi kontrol etmesine dönüşerek değişim gösterdiğini belirtmektedir (aktaran Sevinç, 2004, s. 67).

Çevreye, sosyal ilişki ve etkileşime bu denli önem veren Vygotsky (1977), oyunun bilişsel olgulardan değil sosyal baskı ve duygusal faktörlerden kaynaklandığını belirtir. Bu görüşü Freud (2001)' un isteklerin karşılanması noktasındaki gerginlik durumunun ve sonucunda haz duyulmasının ve rahatlama durumunun oyunla olacağı görüşüyle benzerlik göstermektedir (aktaran Sevinç, 2004, s. 67).

Bu kuram, oyunu diğer iş ve etkinliklerden ayırarak hayattaki her şeyin oyun olmadığını savunur. Oyunların çocukların gelişimlerine katkı sağlayan bir etkinlik olduğunu belirtir. Fakat en önemli etkinliğin oyun olduğu görüşüne karşı çıkar (Uluğ, 2014, s. 58).

Ayrıca bu oyun kuramı, sosyokültürel kuram şeklinde de anıldığından kültür olgusunun sosyal çevre ile iletişim sonucunda kendinden sonraki kuşaklara aktarıldığını savunur. Sosyokültürel kuramın zihinsel gelişime katkısı en önemli unsur olarak görülmektedir (Berk, 2012). Kuram, oyunun zihin gelişimine katkı sağlayan bir etkinlik olduğunu savunurken aynı zamanda kültürel bir geçişten de söz etmektedir.

Bu oyun kuramında, çocukların kendi başlarına yapabilecekleri etkinliklerin daha önce bireylerle olan etkileşimi sonucu olduğu belirtilmiştir. Bu görüş Vygotsky' nin yakınsal gelişim alanı kuramına dayanmaktadır.

Yakınsal gelişim alanı kuramı yetişkin birey refakatinde çocuğun problem çözme becerilerinin desteklenmesidir (Berk, 2012). Hatta bu kuram üzerine iskele kurma eğitim yaklaşımı da geliştirilmiştir. İskele kurma eğitim yaklaşımı küçük çocukların yeni bir şey öğrenmede yetişkinlerden destek alarak görevlerini yapmaları olarak açıklanmıştır.

Vygotsky' nin oyun ile ilgili görüşlerini özetleyecek olursak;

Bilişsel gelişimde araç ve sembollerin önemli bir yer tuttuğu, ayrıca sembolik öğrenmenin soyut kavramları anlamlandırmada önemli bir işlevi olduğunu savunmaktadır. Çocuklar -mış gibi yani gerçek hayattaki kişi ve olayları canlandırarak nesnelere anlamlar katarak nesnelerin gerçekte ne işe yaradığını kavrarlar. Bunun yanında Piaget (1962)' ten farklı olarak oyunun kendiliğinden ortaya çıkmadığını, oyun oluşumunda toplumun ve sosyal çevrenin önemine vurgu yapmıştır. Sosyal çevre ile sıkı ilişkiler neticesinde oyunun kültürel bir köprü görevi gördüğünü belirterek, çocukların tam anlamıyla hâkim olmadıkları becerileri oyun yardımıyla öğrenerek bu becerileri akranlarına aktarırlar.

2.5.2.5. Diğer Oyun Kuramları

a) Albert Bandura Sosyal Öğrenme Kuramı

Sosyal öğrenme kuramında öğrenme, gözlem yapma temelinde model alma olarak adlandırılmıştır (Senemoğlu, 1997). Gözlem yaparak öğrenme eylemi bireyin çevresinde gerçekleşen hadiseleri zihinsel birtakım işlevler sonucu elde edildiğini savunmaktadır (Sevinç, 2004). Gözlemleyerek öğrenmede taklit etme yani benzetim önemli bir yer tutsa da öğrenme işlevini tek başında karşılayamamaktadır.

Bu kuram, insanların geçmişteki yaşantılarından yararlanarak geleceğe yönelik planlar yapabileceğini belirterek, insanların çevreyi semboller kullanarak algılayabileceğini savunmaktadır. Semboller, geçmiş ve geleceğin yaşantıları ile daha sonraki davranışları etkilemekte ve yol göstermektedir (Sevinç, 2004).

Sosyal bilişsel kuram, sadece model alma taklit etme değil, sembollerle model alınan olaydan bilişsel çıkarımlar yaparak öğrenmeyi amaçlamıştır. Bir olaydan edinilen deneyimlerin bir sonrakini etkilediğini savunmuştur.

b) Bruner ve Sutton Smith

Bruner (1983), oyunda esneklik kavramı üzerinde durarak, oyunun sonucunun önemli olmadığını belirtmiştir. Çocuklar oyunlar oynarken sonucunu düşünmez ve sonuç için kaygı duymazlar (Uluğ, 2014, s. 59). Bu şekildeki oyunlarda çocuk gerçekte baskıladığı ve ötelediği davranışları ortaya çıkarma fırsatı bulur. Bu sayede çocuk oyunda çeşitli davranışlar sergileyerek çeşitlilik ve esneklik kazanır. Oyun çocuklara esneklik sayesinde farklı bakış açıları kazandırmaktadır (Bruner, 1983). Bruner oyunun çocuk için özgür bir ortam olması nedeniyle burada gerçekte olduğundan çok daha rahat hareket edebileceğini, bunun sonucunda da olaylara değişik açılardan bakabilme becerisinin gelişeceğine vurgu yapmaktadır.

Sutton-Smith (1971), bilişsel esnekliğe dikkat çekerek, sembollerin anlamlandırılmasıyla bilişsel esnekliğin gelişme gösterdiğini savunur. -mış gibi oyunlarla çocuklar farklı düşünerek yeni beceriler ortaya çıkararak yaratıcı yönlerini geliştirirler. Yeni fikirlerle kazanılan bilgiler sonraki yaşamlarına aktarılır (aktaran Uluğ, 2014, s. 56-60).

Sutton-Smith (1971) bu görüşüyle oyun aracılığıyla fikirlerin ve davranışların geleceğe aktarılmasına dikkat çekiyor. Aynı zamanda gelecek kuşaklara yaşanılan zamanın kültürünü de aktarmış olduğunu söylemek çok yanlış olmayacaktır. Sutton-Smith, oyunda tarihe ve oyuncaklara vurgu yaparak, oyunun ve oyuncakların kültürel bir varlık olduklarına dikkat çekmiştir (aktaran MEB, 2014, s. 16). Bu kuramda ön egzersiz kuramında savunulan “Oyun yetişkin hayata hazırlık provasıdır.” düşüncesini benimsemiştir. Tek fark olarak ön egzersiz kuramındaki denemelerin yerine becerilerin esneklik sayesinde çeşitli yeni fikirlerle oluştuğunu söyleyebiliriz. İki kuramcı da oyunun hem çocuk için yeni fırsatlar olduğunu, hem de çocuğun yaratıcılık yönüne katkı yaparak yeni fikirlerin oluştuğunu savunmuşlardır.

2.6. Çocuk Oyunların Sınıflandırılması

Oyunlar üzerine bilim adamları ve alan uzmanları tarafından birbirinden farklı birçok sınıflama yapılmıştır. Oyunların farklı şekillerde sınıflandırılmasının nedeni ayrıntılı araştırmaların yapılmaması ve oyunların yapısal, işlevsel, çevre, mevsim, cinsiyet, yaş vb. gibi birçok etkeni karmaşık bir şekilde içinde barındırmasıdır.

Alan uzmanları çocuk oyunlarını farklı şekillerde sınıflandırmışlardır (Akandere, 2013, s. 20). Cengiz (1998, s. 1-2), oyunların sınıflanmasında birbirine geçmiş öğelerin öncelikle ayrıştırılması gerekmektedir, şeklinde görüş belirterek oyunların sınıflanmasında oyunla ilgili tüm öğelerin düşünülerek tasnif yapılmasına dikkat çekmektedir. Oyunun sınıflandırılmasında, oyunun karmaşık bir yapıya sahip olduğuna dikkat çeken And (1974, s. 259), oyun sınıflandırmalarında oyunların isimlerine, araç ve gereçlere, yapılan işe ve işleve göre bir kümelenme olmuştur. Bu durum oyunların yaygın olma özelliğinden kaynaklanmaktadır şeklinde sınıflandırmada görüşünü belirtmiştir.

Dünyada folklor biliminde araştırma yapan bilim adamları çocuk oyunlarının sınıflandırılması hakkında, sınıflandırmadan öte yapıları, içerikleri, işlevleri, oluşumları ve aktarımı ile ilgilenmişlerdir (Özdemir, 2006). Çocuk oyunlarının farklı araştırmacılar tarafından farklı şekillerde tasnif edilmesinde, araştırmacıların araştırdıkları öğenin bir veya birkaç unsuruna odaklanması ve orada kümelenmesi önemli bir etken olarak görülmektedir.

Çocuk oyunlarında etkin ve ayrıntılı bir tasnif yapılmasına yönelik uzmanların önerileri de bulunmaktadır. Özdemir (2006), önerisinde tasnif için iki şart öne sürmektedir. Bunların birincisi tam ve yeterli malzeme sağlanmasıdır. İkincisi ise, hatasız ölçüttür. Cengiz (1998) ' in önerisi ise, oyunlar birçok öğeyi barındırdığından karmaşık bir yapıdadır. Masal sınıflandırmasındaki motif dizisinin örnek alınması ve ayrıntılı bir tasnifin yapılarak günümüze ışık tutacak, güncel ve esnek bir yapıda olması gerektiğini belirtmiştir.

Öneriler ışığında oyunların karmaşık bir yapıya sahip olması belirli bir sınıflama çalışmasının yapılmasını güçleştirmekte olduğunu görmekteyiz. Tam bir sınıflamanın yapılamaması konusunda Özdemir (2006) 'in "Türk Çocuk Oyunları Kataloğu "adlı çalışmasında çocuk oyunları konusunda derinlemesine bir araştırma yapılmış, Türkiye genelinde anket çalışmaları ve öğretmen formları dağıtılarak elde edilen bilgiler doğrultusunda 284 oyun türü ve 1667 oyun çeşitlemesi elde edilmiştir.

Yapılan bu çalışma oyun sınıflamasında önemli bir adım olarak görülmekte ve daha sonra ortaya çıkabilecek oyunlarında kolaylıkla kataloğa dahil edilebileceği esnek bir yapıdadır.

2.7. Oyunun Çocuk Gelişimine Katkısı

Gelişim, çocuğun doğumundan başlayıp ölene kadar süren fiziksel, psikolojik, zihinsel, psikomotor ve biyolojik gelişimleri ifade etmektedir. Büyümeyi esnasında boyun uzaması ve kilo

alımını olarak tanımlarız. Gelişim olgunlaşma, öğrenme, dış dünya etkileri gibi daha bütünsel bir kavramdır (Akandere, 2013, s. 15). Büyüme de boy ve kilo artışı ön planda iken, gelişmede biyolojik, genetik, olgunlaşmanın yanı sıra kültür ve yaşanılan ortamı bir bütün olarak değerlendirmeliyiz.

Oyunu, doğumdan itibaren insanların temel ihtiyacı olan barınma, beslenme, uyku gibi önemli bir gereksinim olarak görebiliriz. Oyun en temel ihtiyaçları birebir karşılamasa da çocukların sosyal, fiziksel, duygusal, dil gelişimi ve zihin gelişimi alanlarına katkıları vardır ve çocuklar oyun aracılığı ile kendini geliştirir ve öğrenirler (Kurt ve Özkaya, 2015). Sükan (1993, s. 10-11), oyunun gelişim ve büyüme üzerindeki etkisi üzerine, çocuklar oyun sayesinde gelişirler ve büyürler şeklinde görüş belirtmiştir

Oyun, çocuklar için her zaman eğlenceli, hoş ve heyecanlı zaman dilimlerini hissettirmektedir. Oyun, heyecan verici ve eğlendirici yönlerinin yanında çocuğun gelişimi için hem önemli bir faaliyet hem de iyi bir fırsattır (Aksoy ve Çiftçi, 2008, s. 6). Ebeveynler hem çocuklarıyla güzel zaman geçirerek hem de onların fiziksel, zihinsel ve duygusal olarak gelişimlerine katkıda bulunabilirler. Burada oyunun gücü ortaya çıkmaktadır (Ağyar, 2014, s. 115). Oyunda çocuğun koşması, rol yapması, iletişim kurması, sorunlarla baş edebilmesi, hatta ağlaması bile belli alanlarda gelişimine katkı sağlamaktadır.

Oyunların çocuğun gelişine katkısını değerlendirdiğimizde oyunun işlevi ön plana çıkmaktadır (Özdemir, 2006, s. 437). Oyunun çocuk gelişimdeki etkisini anlamak için fonksiyonuna bakmak gerekmektedir. Dönmez (1992), oyunu bedensel, zihinsel, duygusal, sosyal ve iletişim becerilerine katkı sağlayarak çocukların gelişimini destekleyen etkili bir öğrenme serüveni olarak tanımlamışlardır. Çocukların çok yönlü gelişmesine büyük katkı sağlayan, çocuk gelişimi ile sıkı bir ilişki halinde olan oyun kavramının çocuk gelişiminde üstlendiği rollere bakıldığında, çocukların zihinsel, bedensel, sosyal ve dil gelişimini etkilediğini görmekteyiz.

2.7.1. Fiziksel Gelişime Katkısı

Çocuklar vücutlarındaki enerjilerini dışarı atmak için harekete ihtiyaç duyarlar ve hareket etmeyi severler. Hareketleri çoğu zaman oyun aracılığı ile olur. İp atlama, saklambaç, top sektirme, mendil kapmaca vb. oyunlarda çocuklar koşar, atlar, bir nesneye dokur veya vurur, eğilir, sürünür ve çok farklı fiziksel hareket sergilerler. Bu sayede güç harcar ve enerjilerini dışarı atarak farkında olmadan fiziksel gelişimlerine katkı sağlarlar.

Oyun aracılığı ile çocukların solunum ve sindirim organları sağlıklı ve düzenli çalışır, iskelet sistemi, kas yapıları gelişir (Özdemir, 2006, s. 439; Akandere, 2013, s. 16). Çocuklar oyun sayesinde büyük ve küçük kaslarını kullanmayı öğrenerek koşma, atlama, tırmanma gibi hareketlerde kaba motor, tutma ve kavrama hareketlerinde ince motor becerileri gelişir (Aksoy ve Çiftçi, 2008, s. 7). Dışarıda açık alanlarda oynan oyunlar ev içerisinde oynan oyunlara göre

büyük ve küçük kas gelişiminde daha etkin rol oynamaktadır. Futbol, voleybol, yüzme, bisiklet sürme büyük kasları geliştirirken, toprakla veya çamurla oynama, kâğıt kesme, boyama yapma gibi etkinlikler ise küçük kasları geliştirmektedir (Kadim, 2012). Oyun esnasında hareket eden çocuklarda kalp ritim hızı arttıkça daha fazla kan pompalanacağı için kan aracılığı ile vücuda bol miktarda oksijen ve besin taşınmaktadır ve ter yoluyla vücuttaki zararlı atık maddeler dışarı atılır (Ağyar, 2014; Çoban ve Devecioğlu, 2001). Çocuk oyunda fazla enerjisini dışarı attığından uyku ve yemek yeme alışkanlığı düzelir (Megep, 2007). Bunun sonucunda çocuklarda fiziksel ve zihinsel gevşemeler oluşarak çocuğun rahatlamasına yardımcı olur.

Hareketli oyunlarda çocuklar bazı hareketleri tekrarlarlar ve tekrar sonucunda kas sistemlerinde gelişim gözlenir. Ayrıca yapılan tekrarlar çocuğun günlük hayatında işine yarayacak birçok beceriyi kazanmasını sağlayacaktır (Esen, 2008). Çocuğun oyunda yaptığı ve tekrarladığı bu hareketler (tutma, zıplama, tırmanma, koşma, atlama vb.) onun çevresi ile bir bağ kurmasını da kolaylaştıracaktır. Çocuk oyunda ne kadar aktif yer alırsa çevresiyle o kadar temas halinde olacağından çevreyi tanıması ve anlamlandırması da bir o kadar etkin olacaktır.

Fiziksel gelişim için hareket etme büyük önem taşımakta ve hareketin de genellikle oyunlar sayesinde yapıldığını düşünürsek, oyunların özellikle küçük yaşlarda gelişimin hızlı olduğu dönemlerde etkisi ve katkısını görmezden gelemeyiz. Oyun sadece eğlence aracı değil, aynı zamanda vücut sağlığı ve organların düzenli çalışması açısından kritik önem taşıyan bir aktivitedir.

2.7.2. Zihinsel Gelişime Katkısı

Oyun çocuk için yeme içme gibi yaşamsal bir faaliyettir. Oyun varsa, çocukta vardır. Oyunu çocuklardan bağımsız düşünemeyiz. O halde çocuğun hayatında bu kadar önemli bir yer teşkil eden ve zamanın büyük bir bölümünün ayrıldığı oyun çocuğun gelişimi içinde hayati bir önem arz etmektedir. Çocuklara istendik davranış kazandırmada uzunca bir süre harcadığımız bazı davranışları oyun yoluyla daha kısa sürede kazandırabiliriz (Demiral, 1989). Oyunlar çocukların öğrenmeleri için en uygun ortam ve fırsatlardır (Sarı, 2011). Çocukların zihinsel yapılarının gelişimi bir sorun karşısında çözüm üreterek gelişmektedir. Oyun oynarken sıkça problemle karşılaşan çocuk, sorunu çözmek için bilişsel bir süreç gerçekleştirerek çözüm yolları arayacaktır (Kadim, 2019). Aranılan çözüm yolları çocuğu düşünmeye yönlendirilerek farklı yollar bulmasını sağlayacak ve zihinsel anlamda çocuk gelişim kaydedecektir. Ayrıca oyunda çocuk sürekli etkin durumda olduğundan yaparak yaşayarak öğrenme ön plandadır. Çocuk yaptığı, dokunduğu, bozduğu veya düzelttiği durumlarda öğrenmesi daha kalıcı olmaktadır. Burada oyunun kalıcı öğrenme üzerindeki etkisinin oldukça fazla olduğu söylenebilir.

2.7.3. Duygusal Gelişime Katkısı

Çocuklar yaşamı boyunca çevresindeki olaylardan veya durumlardan etkilenecek öfke, sevinç, korku gibi duygusal tepkiler vereceklerdir. Duygular, bireylerin özellikle de çocukların ruhsal ve kişilik gelişimleri göz önünde bulundurulduğunda hayatımızda önemli bir yer kaplar. Çocukluk döneminde duyguların kontrolü oldukça zordur. Çocuklar duygularında sıklıkla gelgitler yaşarlar (Sargın, 2001). Oyunlarla çocuklar duygularını daha kontrollü hale getirebilirler (Koçyiğit, Tuğluk ve Kök, 2007). Oyun içerisinde anlık gelişen olaylar karşısında çocukların ağlaması, bağırması, küsmesi, sevinmesi gibi tepkisel duyguların dışa vurulması ayrıca çocuğa rahatlatıcı bir etki yaratacak ve daha sonraki gelişen olaylarda daha doğru duygusal tepkimeler vermelerine olanak sağlayacaktır. Bu duruma aynı zamanda duruma alışma ve duygu kontrolü de diyebiliriz. Çocuk oyunlar aracılığı ile duygusal olayları tekrar tekrar yaşayarak duygularını daha doğru kullanmayı öğrenir (Engindeniz, 2006). Çocuklar oyunlarda tekrar eden davranışlarla kaybettiğinde başarısız olmanın üzüntü verici olduğu ve aynı zamanda başarısızlık durumuna alışarak bunun gerçek hayatta olağan bir durum olduğunu öğrenirler. Kabullenme davranışını öğrenerek hayatında karşılaşacağı durumlara uyum sağlar ve çocuk duygusal olarak daha güçlü bir yapıya sahip olur.

2.7.4. Psikomotor Gelişime Katkısı

“Psikomotor gelişim; fiziki büyüme ve gelişimle birlikte beyin ve omurilik gelişimi sonucu organizmanın hareketlilik kazanmasıdır.” (Akandere, 2013, s. 17). Akandere’nin tanımından yola çıkarak vücudun fiziksel olarak gelişmesi hareketi sağlamaktadır, diyebiliriz. Yeterli derecede hareketlilik sağlandığında psikomotor gelişim akabinde oluşacaktır. Çocuk yaşamın ilk aylarında zamanın büyük bir bölümünü uyuyarak geçirir. Aylar geçtikçe psikomotor gelişim de başlar ve büyüdükçe oyunlarla birlikte yürüme, koşma, sıçrama, tutma gibi hareketlerle çocuğun önce kaba sonra ince motor becerileri gelişir (Özdemir, 2006, s. 439). Ayrıca çocuklar oyun oynayarak psikomotor becerilerinin gelişmesiyle birlikte organlarının düzenli ve dengeli çalışmasını sağlayarak vücudunun esnekliğini ve sağlamlığını korur (Pehlivan, 2012, s. 18-19).

Çocukların oyunlar yoluyla yaptığı vurma, delme, kesme, nesneleri kavrama gibi hareketler fiziksel gelişimde önemli bir yere sahiptir (Özer ve diğerleri, 2006, s. 55). Oyun esnasında yapılan psikomotor hareketlerin çocuğun iskelet ve kas sisteminin gelişimine hız kazandırmakta ve organlarının düzenli bir şekilde görevini yapmasını sağlamaktadır (Özhan, 1997, s. 25). Psikomotor gelişimin doğumdan itibaren başladığı ve oyun yoluyla ciddi derecede ivme kazanarak vücudun organlarının sistemli bir şekilde çalışmasının yanında iskelet ve kas gelişimini olumlu bir şekilde destekleyerek bireylerin sağlıklı yaşam sürmelerinde katkıda bulunduğunu söyleyebiliriz.

Pisikomotor gelişimin çocukların benlik gelişimine de etkisi olduğunu görmekteyiz. Dönmez(1992), çocukların pisikomotor yönden gelişimlerinin ve başarılı olmalarının olumlu benlik gelişimine etki ettiğini belirtmiştir. Pisikomotor yetenek bakımından gelişmiş bir çocuğun hem benlik gelişimi hem de sosyal ortamlarda kabul görme durumu olumlu yönde etkilenecektir. Diğer gelişim alanlarında olduğu gibi oyun pisikomotor becerilerin gelişmesinde de büyük katkı yaparak devinimsel olarak çocukların gelişmesine olanak sağlarken, bir yandan da organların düzenli çalışmasıyla sağlıklı bir vücut yapısını korumaktadır. Ayrıca bireyde benlik gelişimine destek olarak özgüvenli ve mutlu çocuklar yetiştirmede doğal bir ilaç görevi görmektedir.

2.7.5. Dil Gelişimine Katkısı

Dil, duygu ve düşüncelerimizi aktarmaya yarayan bir iletişim aracıdır. Çocuklar oyun oynarken iletişim kurarlar. Oyun içerisindeki bu iletişim ne kadar oyunlarla ilgili olursa olsun farkında olmadan yeni kavramalar öğrenir ve yeni objeleri anlamlı bir şekilde ifade ederler.

Oyunlar çocukların yaşamlarının oldukça büyük bir kısmını kaplar ve oyun içerisinde çocuklar dil aracılığı ile iletişim kurarlar. Oyunlarla çocukların kelime dağarcığı genişler, daha iyi anlar ve kendilerini etkin bir şekilde ifade etmeyi öğrenirler (MEGEP, 2007).

Oyun dil gelişimini destekleyerek, duygularında ifade edilmesinde önemli bir araç olarak ön plana çıkmaktadır. Çocuk günlük hayat içerisinde rahat ifade edemediği öfke, kıskançlık, sevgi, mutluluk gibi duygularını oyun içerisinde dışa vurarak dili kullanma becerisinin yanında ruhsal bir rahatlama da yaşamaktadır. Çocuklar oyunla kızgınlığını, üzüntüsünü ve korkularını paylaşırlar (Ogelman, 2014, s. 125). Oyunun duygusal bir tarafının olduğu da unutulmamalıdır. Ayrıca çocuklar oyun yoluyla konuştukları ana dillerini daha etkin kullanmayı öğrenerek, oyunlarda sık sık kullandıkları tekerleme, ninni, hikâye, deyim ve atasözlerini kavrarlar (Özdemir, 2006, s. 440). Böylece çocuklar oyunlarda edindikleri kendi kültürüne özgü kavramları içselleştirip öğrendikten sonra yine oyunlarla bu bilgileri geleceğe aktarma konusunda yetkinleşecektir.

Çocuklar özellikle sembolik oyun dönemlerinde nesneleri kontrol etmeye ve onları anlamlandırmaya başlarlar. Ayrıca bu dönemde taklit etmenin başlamasıyla özellikle evcilik oyunu gibi taklit becerisi ve canlandırmaya dayalı oyunlarda nesnelere komut verme, onları canlandırma, konuşturma, yemek yedirme gibi davranışlarda bulunurlar. Yapılan bu davranışlar sonucunda dil ve ifade becerisi gelişir. Oyunlardaki nesneler çocuğun dil gelişimine katkı sağlar. Nesneleri kontrol ederek amacına uygun kullanmaya başladıkça dildeki akıcılık ve ifade gelişecektir (Seyrek ve Sun, 2005).

Oyunda çocuklar kelime haznelerini geliştirirler, konuşmayla ilgili sorunları olan çocuklarda bu anlamda olumlu yönde bir gelişim gözlenmektedir (Akandere, 2013, s. 17). Özellikle kendi akranlarıyla oynayan çocuklar kendini rahat hissettiği için oyun içinde daha özgür

bir şekilde konuşacağından iletişimi güçlendirecek ve varsa konuşma problemlerini en aza indirecektir. Çocuklar oyunlarında karşı taraftaki kişiye kendi duygu ve düşüncesini aktarma eğiliminde olduğundan, oyun içinde tecrübe kazanırlar. İletişim kurma çabası içinde olan çocuğun bu sayede dildeki gelişimi olumlu yönde bir ivme kazanır (Kadim, 2019). Çocuk gelişiminin diğer alanlarında olduğu gibi oyunların çocukların dil gelişimine katkısı ve etkisi oldukça fazladır. Çocukları bebeklikten itibaren oyunlarla tanıştırmalı ve oyunların sihirli dünyasından çocukların istifade etmesine yardımcı olmalıyız.

2.7.6. Sosyal Gelişime Katkısı

Çocukların zihin ya da ruh sağlıkları, fiziksel sağlıkları kadar önem arz etmektedir. Çocuk ruh sağlığını etkileyen sebepler arasında kalıtım, mensup olduğu aile, çeşitli hastalıklar gibi etmenlerin yanında ait olduğu toplumunda etkisi ve katkısı çok fazladır. İnsan yaratılışı bakımından sosyal bir varlıktır. Sosyalleşmenin oluşabilmesi için insanın topluma, toplumunda insana ihtiyacı vardır. İnsanlar anne karnından çıktıktan sonra sosyalleşmeye başlar ve bu süreç hayat boyu devam eder (Ağyar, 2014). Sürecin en önemli unsuru ve birinci basamağı şüphesiz ailedir. Ailede başlayan etkileşim ve sosyalleşme büyüdükçe toplum içerisinde değişik boyutlarda ve ortamlarda devam etmektedir. Toplumla etkileşime geçen çocuk toplumsal kuralları, sorumluluklarını, görevlerini öğrenir. Bu görevleri, sorumlukları ve kuralları en iyi öğreneceği ve uygulayacağı yer oyunlardır. Çocuk oyunlarda çeşitli meslek rollerini canlandırarak meslekleri, evcilik oyununda anne, baba gibi figürlerin yerine geçerek aile yapısını öğrenir. Çocuklar meslekleri oyunlarında taklit ederek ileriki yaşamlarında yapacakları mesleklerin provasını yaparak çıkarımlarda bulunurlar (Özdemir, 2006).

Çocuk oyunlarının toplumsal birlikteliğin sağlanması ve düzenin sürdürülmesinde rolü vardır. İnsanlar arası birlikteliği arttırarak geleneklerin yaşamasında önemli etkiye sahiptir (Özdemir, 2006). Oyun hem birlikte yaşamı pekiştirici hem de toplumdaki kuralları öğreterek bu kuralların sonraki kuşaklara aktarılması bakımından anahtar görevi görmektedir. Oyun çocuğun hayatındaki karşılaşacağı olumlu ya da olumsuz durumları ve bu durumlarda nasıl davranması gerektiğini öğrenmesini kolaylaştırır, yani çocuğu sosyalleştirir (Katlav, 2014). Çocuk hırsızlık gibi istenmeyen bir davranışı oyun yoluyla yaşayarak öğrenir ve gerçek hayatta bu davranışı uygulamazken, büyüklere karşı saygılı olmayı ya da toplumsal genel kurallara uymak gibi olumlu davranışları öğrenerek bunları uygular. Böylece çocuk toplumun istediği, kabul gördüğü davranışları oyun içinde yaşayarak deneyim edinir.

Topaç (2005), çocukların oyunlarla sıra bekleme, başkalarıyla paylaşım yapma, birlikte çalışma ve toplumsal uyum gibi davranışları öğrendiğini ifade eder. Böylelikle çocuk kendi sorumluluk ve rolünü, başkalarının haklarına ve farklılıklara saygıyı, toplumsal düzene uyum sağlamayı öğrenmiş olur. Çocuk için en etkin ve zararsız sosyalleşme aracı oyundur. Küçük

yaşlarda tek başına oyuncaklarıyla oynayan çocuklar yeni arkadaşlıklar kurdukça oyun yoluyla doğruyu ve yanlışları daha iyi ayırt etmeye başlarlar. Çocuklar arası oyunlar birdenbire ve bazen istemsizce başlayabilir. Hatta çocuklar birbirlerine ismini bile söylemezler. Oyunlar şekillendikçe ve kurallar eklendikçe kurallara uymak gibi durumlar ortaya çıkar. Bu kuralların olması çocuğa toplumdaki kurallara daha erken ve iyi uyum sağlamasını sağlar. Çocuk oyun sayesinde istediği gibi davranamayacağını öğrenir ve bunu gerçek hayata yansıtır (Dirim, 2004).

Oyunun çocuğun gelişimi üzerindeki etkisi ve gücü bu kadar net ortada iken buradan istifade etmek ve çocuğu doğru yönlendirip ona oyun için uygun ortam, araç gereç sağlamak ve en önemlisi yeterince zaman ayırmalıyız. Burada aileye, topluma ve eğitimcilere büyük görev düşmektedir. Çocuğun gelişimi ve yapısal özellikleri göz önünde bulundurularak fiziksel, ruhsal, zihinsel, duygusal ve sosyal gelişim alanlarına uygun oyunlarla onları desteklemeli ve onlara örnek olmalıyız.

2.8. Oyun-Eğitim İlişkisi

Oyun, çocuğun yaşamı boyunca en çok zaman ayırdığı, hoşça vakit geçirdiği ve bunun yanında sosyalleştiği, problem çözdüğü, geleceğe dair yorumlar yaptığı, deneme yanılmalar sonucunda çıkarımlar yaparak yeni şeyler öğrendiği zararsız ve doğal ortamdır. Oyun yetişkinler tarafından çocuğun eğlenceli zaman geçirdiği veya boş saatlerini değerlendirdiği etkinlik olarak görülse de eğitimciler ve uzamanlar sayılan bu unsurların yanında oyunu çok önemli bir öğrenme aracı olarak görmektedirler. Tuğrul (2010), oyunun çocukluk çağının herhangi bir amaç gütmeyen keyif verici etkinlikler bütünü olarak düşünülmesinin yanında, çocukluk döneminin verimli ve sağlıklı geçmesinin temel unsuru ve kültürler arası etkileşimin köprüsü olarak kabul görülmesi gibi farklı düşüncelerin olduğunu ifade etmiştir. Oyunlar yıllardır çocukların yorulup enerji harcayarak eğlendiği keyifli etkinlikler olarak düşünülmüştür. Oysa günümüzde çeşitli uzmanlar tarafından öğrenme yolculuğu olarak tanımlanmaktadır (Poyraz, 2012).

Toplumsal açıdan ve çocuğun gelişimi ve psikolojisi açısından bakıldığında oyunun keyifli zaman geçirme veya boş zamanlarını değerlendirdiği bir faaliyet olmadığını anlamaktayız (Sol, 2005). Oyunun yeniden tanımlanması ve farklı şekillerde yorumlanıp sadece hoşça vakit geçirme algısının değişmesiyle oyuna ilgi artmıştır. Özellikle eğitimciler başta olmak üzere anne-babalar, eğitimin dışındaki diğer bireyler, sivil toplum kuruluşları oyun kavramına öğretici ve eğitici açıdan bakmaya başlamışlardır. Oyunun çocuğun eğitiminde ve gelişiminde birçok katkısı bulunmaktadır. Çocuk oyun içinde duygularını yansıtarak kendisini tanımaya başlar (Koçyiğit ve diğerleri, 2007). Oyun çocuğu düşünmeye yönlendirerek problem çözme becerisini geliştirir ve zihinsel gelişime katkı sağlar. Ayrıca oyunlarla çocuklar sosyalleşir, psikomotor becerileri gelişir, kurallara uyum konusunda zorlanmazlar ve dil gelişimleri hızlanmaktadır. Çocuklar oyun

oyunarak kabiliyetleri artar, toplumsal kurallara uyar, saygı dürüstlük gibi kavramları öğrenir ve muhakeme gücü artar (Ayan ve Memiş, 2012).

Çocuk gelişimine katkıları bu kadar belirgin olan oyunun eğitimin de bir parçası olması gerekmektedir. Nitekim son yıllarda oyunla eğitim, oyunla öğretim, oyun ve kalıcı öğrenme, eğlenceli öğretim ve eğitim gibi birçok kavram hayatımıza girmiştir. Oyunların eğlenceli tarafı çocuğun ilgisini çekmekte ve bu sayede verilen ya da verilmek istenen mesaj veya konu alıcıyı sıkmadan aktarılabilir. Demir (1999, s. 108-110), eğitimle ilgilenen kişilerin oyunu çocuğa bir şeyler öğretme aracı olarak görmekte ve bu yöntemi kullanmaktadır şeklinde ifade ederek oyunun eğitim ile ilişkisini vurgulamıştır. Eğitim ile oyun ilişkisinde birçok araştırmacı ve eğitimci benzer ifadeler kullanmıştır. Bu görüşlerden bazıları şunlardır:

Çocuklar oyunlarda aktif katılımcı oldukları için, duyu organlarını daha etkin kullanırlar ve deneme yanılma yaparak daha kalıcı bir öğrenme sağlarlar. Bu da bize oyunun eğitimin içinde kullanılması gereken önemli bir araç olduğunu göstermektedir (MEB, 2014, s. 8).

Elkind (2007), oyun oynayan çocukların oyun oynamayan çocuklara oranla okulda daha başarılı olduklarını rapor etmiştir.

Piaget (1962), erken çocukluk eğitimi programlarına öğrenciyi merkeze alan öğrenme, aktif öğrenme, yaparak yaşayarak öğrenme kavramlarını kazandırmış ve bilginin çocuğa hazır verilmemesi, gelişimine göre oyunları kullanarak verilmesi gerektiğini söyleyerek oyunun eğitimdeki önemine vurgu yapmıştır (aktaran Kurt, Özkaya, 2015, s. 131).

Gazzali (1974)'ye göre çocuklar oyundan koparılamamalı ve bütün zamanını ve enerjisini derslere bağlamamalıdır. Aksi takdirde çocukların zihinsel faaliyetlerinin olumsuz etkileneceğini, zekalarının köreleceğini söylemiştir (aktaran Özdemir, 2006, s. 16).

Vygotsky (1977), oyunu çocukların henüz kazanmadıkları becerilerini prova yaptıkları bir ortam olarak görür, çocukların oyun içinde diğer yaşlılarından etkilendiğini ve onları etkilediğini söyler. Ayrıca çocukların matematik, okuma-yazma, dil gelişimi gibi alanlarda kendini geliştireceğini belirterek eğitimdeki önemine dikkat çeker (aktaran Kurt, Özkaya, 2015, s. 134).

Çocuk oyuna başkasının zorlamasıyla değil kendi kararıyla katılıp hoş vakit geçirdiğinde öğrenme olayı da daha kolay olacaktır. Bu yüzden oyun eğitimde kullanılması gereken önemli bir materyal olarak karşımıza çıkmaktadır (Aydın, 2010).

Montessori (1997), çocukların oyun oynayarak yaptığı bir işten daha çok keyif aldığını, bu yönüyle oyunun eğitsel bir yanının olduğunu, öğrenme ve çocuk gelişimine temel teşkil ettiğini belirtmiştir (aktaran Elkind, 1999, s. 90-91).

Dewey (2008), çocukların oyun yoluyla kendine özgü deneyerek ve yanılarak öğrenme stilleri geliştirdiğini ve bu yolla bilgiyi yapılandırdıklarını söylemiştir (aktaran Özdemir, 2006, s. 16).

Öğretim yöntemlerinde oyunu tercih etmek, çocuğun zihinsel işlevler ve davranışsal becerileri kazanması açısından oldukça önemlidir (Ogelman, 2014, s. 154-155).

Rousseau (2000), vücutları güçlü ve dinamik olan çocukların zihinsel olarak da gelişeceğini savunarak, eğitimde çocukların hareket etmesine ve oyuna dikkat çekmiştir (aktaran Özdemir, 2006, s. 329).

Kuramcılar, düşünürlerin ve araştırmacıların görüşlerinden anlaşılacağı üzere oyun ve eğitim arasındaki sıkı ilişki önemle vurgulanmaktadır. Oyunun eğitimin içinde bir yöntem olarak tercih edilmesi öğrenmenin kalıcılığını arttırdığını gibi daha eğlenceli bir ortam oluşturarak çocukları sıradanlıktan uzaklaştırmaktadır. Başta eğitimciler olmak üzere akademisyenler, araştırmacılar, eğitime yön veren kurumlar ve ilgili devlet birimi eğitim-oyun ilişkisine ayrıca önem vererek yaygınlaştırma faaliyetleri kapsamında çalışmalar yapmalıdır. Saydığımız kişi ve kurumların yanında anne ve babalara da bu kapsamda büyük iş düşmektedir. Anne ve babalar çocukları ile oyun oynamalı, ödevlerinde onlara yardımcı olmalı, teknolojik aletler yerine onlara oyuncak temin etmeli ve çocuklara model olmalıdırlar.

Oyunla öğrenme bağlamında oyun-eğitim ilişkisine bakıldığında öğrenme modelleri, öğretmenin görevleri ve yaklaşımı, çevre koşulları, eğitim ortamı, oyuncaklar gibi etmenler göz ardı edilmemelidir. Oyunu cazibeli hale getirme açısından şüphesiz ilk akla gelen oyuncaklardır. Çocuklar oyunlarına katkı sağlayacak veya amaçlarına uygun her şeyi oyuncak olarak kullanabilirler. Çocuk açısından oyuncakları düşünürken sadece hazır satılanlar değil, çocuğun hayal dünyasına ışık tutacak her nesne oyuncak olabilir (Kurt, Özkaya, 2015, s. 140). Bu açıdan bakıldığında doğadaki toprak, ağaç dalı, taş, atık malzemeler çocuk için oyunda kullanılan çok değerli bir oyuncak olabilir. Oyunla öğretimde doğadan ve çevreden oyuncak temininde çok rahat bir şekilde yararlanılarak hem çevreyi keşfetme hem de çocukların kendi oyuncaklarını kendileri bulmaları açısından önemlidir. Ayrıca çocukların yaratıcılık becerilerinin gelişmesine de katkı sağlayacaktır. Aynı şekilde eğitim ortamları da çocukların yaratıcı düşünmelerine olanak sağlayacak keşfetme becerilerine uygun tasarlanmalı ve çocukları bu yönde yönlendirecek oyuncaklar ve çevre düzenlemesi sağlanmalıdır (Kurt, Özkaya, 2015, s. 140).

Oyunların eğitici gücünü kullanmada öğretmenlerin oyunlara yaklaşımı ve yetkinliği oyunla öğrenmede kilit rol oynamaktadır. İyi bir öğretmen, oyunları başlatabilmeli ve süreçte çocuklara rehberlik etmelidir. Çocukların başlattığı oyunlarda ise çocuklara destek olmalıdır (Dau, 1999).

Öğrenmenler, çocuklar oyunlarına başladıklarında ve oyunda tecrübe kazandıktan sonra birer gözlemci olmalıdırlar (Perry, 2001). Öğretmenler ancak iyi bir lider, gözlemci ve yönlendirici olduklarında çocuklara katkı sağlarlar ve oyunla öğrenmelerinde etkin rol oynarlar. Bu doğrultuda öğretmenlerin ve yetişkinlerin çocukların oyunlarına destek olmaları ve onları

oyunlara teşvik edecek imkanları sunmalıdırlar. Öğretmen ve yetişkinler çocuklara oyun oynayabilmeleri için;

Yeterince zaman ayırmalı, oyun mekânı sağlamalı, oyunlar için materyal sağlamalı, oyuna hazırlık için tecrübeler aktarılmalı ve çocukların oyunlarına katılım sağlamalıdırlar (Kurt, Özkaya, 2015, s. 147).

Ogelman (2014, s. 163)' ın "Yaşamın İlk Yıllarında Oyun" kitabında oyunla öğrenme modellerinden oyunda güven yaklaşımı, kolaylaştıran oyun yaklaşımı, oyunla öğrenme ve öğretmen yaklaşımı modellerinin öne çıktığını görmekteyiz .

Oyunda güven yaklaşımı modelinde, öğretmenler çocukların oyunlarına olabildiğince az müdahale ederler veya hiç karışmazlar. Çocuk oyunda özgürdür. Programlar oyuna göre planlanır. Okuma yazma ve diğer ders bilgilerinin oyun içinde kazanılacağı görüşü hakimdir. Amaç çocukların duygusal ve sosyal gelişimleridir.

Kolaylaştıran oyun yaklaşımında öğretmenin rolü, belirlenen hedef doğrultusunda sınıfını düzenler, çocuklarla iletişim kurarak onlara oyunlarında rehberlik eder. Daha çok sosyalleşmenin ön planda olduğu sembolik, dramatik, canlandırma ve taklit etme oyunları kullanılır. Öğretmen oyunda güven modelinde olduğu gibi bu yaklaşımda da oyunlara çok fazla karışmaz sadece yönlendirir. Öğretmen canlandırılacak oyuna göre ortamı düzenler. Örneğin; oyun hastane ile ilgili ise sınıfını hastane ortamına benzer bir şekilde dizayn eder.

Oyunla öğrenme ve öğretmen yaklaşımında ise, akademik gelişim ön planda tutulur. Sınıf içindeki defter, kitap, kalem, panolar gibi tüm materyaller öğrenmede araç olarak kullanılır. Oyun öğrenmede ve akademik başarıda dolaylı olarak değil direk kullanılmaktadır. Örnek olarak, çocukların sınıf içerisinde bloklarla imzalarını oluşturmaları veya problem çözmeleri sağlanabilir (Ogelman, 2014, s. 161-163).

Oyunların eğitimin içinde kullanılması çocukların birçok alanda gelişimlerine katkı sağladığı ve akademik bilgilerin kalıcı ve eğlenceli bir şekilde aktarılabilirdiği yapılan araştırmalardan anlaşılmaktadır. Araştırmalardan yola çıkarak toplumu oluşturan yetişkin her bireyin oyunun çocuk yaşamında ve eğitiminde ne kadar önemli bir yere sahip olduğunun farkında olmalıdır. Her fırsatta çocuklarıyla iletişim kurmalı onlara oyun oynayacakları ortamlar yaratmalı ve onları oyuna teşvik etmelidirler. Eğitim boyutunda ise öğretmenlerin derslerde oyuna yeterince zaman ayırmaları, öğretim yöntemi olarak oyunlardan sıkça yararlanmalıdırlar. Ülkenin eğitim sistemi üzerinde karar verme ve yönetme yetkisi olan kurumlar da eğitim yapısında oyunlara daha çok yer verip, belirli yaş dönemleri için oyunlar üzerinden sistemlerini kurmaları eğitim adına olumlu adımlar olacaktır.

2.9. Öğretim Programında Oyunun Yeri

İnsanlar yaşamları boyunca hayatta kalabilmek için temel ihtiyaçlarını gidermek zorundadır. Oyun insanların özellikle de çocukların beslenme, barınma gibi temel yaşamsal ihtiyaçlarından biri olarak görülmelidir. Çocukların sağlıklı ve mutlu büyümeleri için oyun

oyunmalıdır. Montessori (1997), oyunu çocuğun işi olarak tanımlamış ve yetişkinler için çalışmak ne ise çocuk içinde oyunun aynı anlama geldiğini ifade etmiştir (aktaran Elkind, 1999, s. 90). Oyun uzun yıllar boyunca eğlenme ve boş zaman geçirme faaliyeti olarak görülse de artık günümüzde öğrenmenin ve eğitimin en etkili aracı olarak görülmektedir. Poyraz (2012), oyunun eskilerde boş zaman aracı olarak adlandırılırken, günümüzde öğrenmenin sanatsal boyutu şeklinde ifade edildiğini belirtmiştir. Çünkü çocuklar oyunların etkisi ile zihinsel, fiziksel, ruhsal ve psikomotor yönden gelişme göstermektedir. Ayrıca dil gelişimiyle birlikte ifade becerileri de anlamlı bir şekilde iyileşmektedir. Çocuğa katkıları bu denli olumlu olan oyunun eğitim içine entegre edilmesi ve programlarda sıkça yer alması gerekmektedir.

Oyundan eğitimde yeterince faydalanılması ancak oyun temelli öğretim programları sayesinde olacaktır. Öğretim programları bu bakış açısı ile oluşturulmalıdır. Öğretim programlarını istenilen hedefler doğrultusunda derslerin bir düzen içerisinde yürütülmesini sağlayan yazılı metinlerdir. Programlar, eğitimde birlikteliğin sağlanması ve ülkelerin milli eğitim politikalarının bireylere aktarılması konusunda oldukça önemlidir. Öğretim programları çeşitli şekillerde tanımlanmıştır. Türk Dil Kurumu (2021), öğretim programını “Bir okulu bitirmek veya bir alanda uzmanlaşmak için okunması gereken ders ve konuları kapsayan plan, ders programı, müfredat, müfredat programı” olarak tanımlamıştır. Öğretim programları eğitim-öğretim faaliyetleri kapsamında derslerin öğretiminde nelerin, niçin ve nasıl yer alacağına ışık tutan bir süreç olarak ifade edilebilir (Girgin, 2011). Demirel (1992), öğretim programını eğitim kurumlarında veya okul dışı çevrede belirli bir plan doğrultusunda bireylere sunulan öğrenme süreci olarak tanımlamıştır. Kısaca öğretim programlarını milli eğitimin temel hedeflerine ulaşmada okullardaki eğitim- öğretim faaliyetlerinin tümünü kapsayan süreç olarak ifade edebiliriz. Oyunların öğretim programlarında olması çocukların oyunlarla öğrenebileceği fikriyle ortaya çıkmış ve birçok okul öncesi ve ilköğretim programlarında yer almıştır. Ogelman (2014, s. 156), “Yaşamın İlk Yıllarında Oyun” kitabında oyunla öğretimin programlarının pedagojinin başlangıcına dayandığını ifade etmiştir. Oyunun özellikle de okul öncesi ve ilköğretim programlarında yer alması çocukların özgürce araştırma yapacağı, keşfedeceği ortamlar yaratmak ve bu özgür ortamda huzurlu ve eğlenceli öğrenme becerileri elde etmelerini sağlamaktır. Elkind (1999, s. 136), oyunlarla temellendirilmiş programlarda çocuklara fırsat tanıyarak oyun oynamalarını sağlamak ve onların merak dürtülerini harekete geçirecek ortamlar sunulmalı ve onlara zaman tanınmasını söyleyerek, programların öğrenci merkezli olması gerektiğini belirtmiştir.

Ülkemiz ve Dünya’nın diğer ülkelerinde öğretim programlarında oyuna yer verilmektedir. Ülkelerin öğretim programlarına bakacak olursak;

İngiltere’de “Etkili Uygulamaların Anahtar Unsurları” adlı program çocukların öğrenmelerinin oyun ile elde edileceği üzerine temellendirilmiştir. Yine İngiltere’deki başka bir

program olan “Erken Yıllar Hazırlık Aşaması” programında ise yaratıcılığın ve öğrenmenin oyunla mümkün olacağı belirtilmiştir.

Avustralya’da “Erken Yıllar Öğrenme Yapısı” programında yine oyun temele alınmış ve oyunlarla öğrenme gerçekleştirilirken öğretmen ve çocuk merkezli oyunların dengeli dağılması gerektiği ifade edilmiştir.

Yeni Zelanda ve İsveç’te oyunun önemine vurgu yapılmış ve oyun ile öğrenmenin anlamlı ve kalıcı olduğu fikri benimsenmiştir. Programda oyunların başlangıç ve bitişleri, oyuna katılım, oyun içindeki duygu ve davranışlar çocuğun isteğine bırakılmıştır.

Hong Kong’ ta okul öncesi ve ilkökul öğretim programında oyunla öğrenme kavramı önemle vurgulanmış ve 1980’den itibaren oyunlar programlarda yer almıştır.

Singapur’da programlar oyunun çocuğun çevreyi tanınması ve keşfetmesi için bir araç olduğu, bunun yanında doğal motive unsuru olarak dünyayı tanınmasına yardımcı olduğu vurgulanmıştır. Ayrıca oyunlarda yetişkin ve öğretmen müdahalesinin olamaması gerektiği ifade edilmiştir.

Ülkelerin öğretim programlarının yanı sıra, çocukların planlayıp yaptığı ve sonucunda yine kendilerinin değerlendirme de bulunduğu “planla-yap-değerlendir” programı, proje oluşturma da serbest oyunlardan yararlanan “Proje Yaklaşımı”, sosyokültürel gelişim yaklaşımına dayanan dezavantajlı çocukların öğrenimi için hazırlanan “Zihin Araçları” programları, geliştirilen diğer öğretim programlarıdır (Ogelman, 2014, s. 164-165). Bunların dışında Paley (2004), oyun programında, özellikle okul öncesi programların akademik bilgi ve başarıya odaklanmasını eleştirmiş ve bunun karşısında oyun temelli programı temel prensip olarak savunmuştur (aktaran Ogelman, 2014, s. 164-165). İhtiyaca göre gelişen program ve oyun da ise, önceden belli bir program yoktur. Çocukların günlük yaşantısında gelişen ihtiyaçlara göre günlük planlanan bir programdır. Yine burada oyun odak noktaya alınarak oyun içinde tespit edilen eksik öğrenmelerin giderilmesi esastır (Kurt ve Özkaya, 2015, s. 137). Dünyadaki diğer ülkelerde ve araştırmacıların öne sürdüğü oyun temelli programlar günümüzde de incelenmekte ve bu alanda araştırmalar devam etmektedir.

Ülkemizdeki öğretim programlarına baktığımızda oyunu temel alan programların yanı sıra oyunu ünitelerin içinde sunan programların olduğunu görmekteyiz. Bu programlara ve ünitelerin içine serpiştirilen oyun konularına bakacak olursak:

Okul öncesini eğitimde 2013 programının oyunu temel aldığını görmekteyiz. 2013 okul öncesi eğitimi programında, programın özellikleri başlığı altında “oyun temellidir” alt başlığı şeklinde şu açıklama getirilmiştir: “Çocuk oyun aracılığıyla öğrenir, kendini ve içinde yaşadığı dünyayı oyunla tanır ve kendini en iyi oyun sırasında ifade eder, kritik düşünme becerilerini oyun içinde kazanır. Çocuğun dili oyundur; diğer bir deyişle oyun, çocuğun işidir. Programda kazanım ve göstergeler ele alınırken oyunun bir yöntem ve/veya etkinlik olarak kullanılması özellikle

önerilmektedir. Oyun aracılığıyla öğrenme bu programın ve okul öncesi eğitiminin ayrılmaz parçası olarak görülmektedir.” (MEB, 2013, s. 14-15).

İlkokul satranç programına bakıldığında, satranç oyunun şans veya bahis oyunu olmadığı, aksine oyun temelli öğretim yöntemleriyle öğretilen ve oynanan bir strateji oyunu olduğu vurgulanmıştır (MEB, 2019, s. 8). Programda bahsedilen ve vurgulanmak istenen ana olgu oyun merkezli öğrenme yöntemlerinin kullanılması yönündedir.

İlkokul 4. sınıf sosyal bilgiler programında “Geleneksel çocuk oyunlarını değişim ve süreklilik açısından günümüzdeki oyunlarla karşılaştırır.” şeklinde S.B.4.2.3. numaralı kazanımı görmekteyiz. Söz konusu kazanımın kültürel miras temasının içerisinde geçmişten bugüne çocuk oyunları alt başlığı içinde öğrenciye aktarımı amaçlanmıştır ve dalye, saklambaç, aşık oyunu, topaç çevirme gibi geleneksel oyunlar tanıtılmıştır (MEB, 2018, s. 14).

Beden eğitimi ve oyun programında oyunun temelli öğrenme esas alınmıştır. Programda dikkat edilecek hususlar başlığı altında, “Beden Eğitimi ve Oyun dersinin dayandığı temel ilkeler çerçevesinde tüm öğrenme-öğretme süreci yönlendirilmelidir.” ifadesi yer almaktadır. Bu ilke doğrultusunda “Beden Eğitimi ve Oyun dersi oyun yoluyla öğrenme temellidir.” şeklinde ifade edilerek programın temelinin oyun aracılığı ile öğrenme olduğu belirtilmiştir. Ayrıca okullara dağıtılan FEK (Fiziksel Etkinlik Kartları) içerisinde sınıf seviyelerine ayırarak oyunları tanıtan oyun oynuyorum derleme kitapçığı da bulunmaktadır (MEB, 2018, s. 10).

FEK klasörü içindeki kartlar mor ve sarı olmak üzere iki ana renge ayrılmıştır. Mor renkteki kartlar sırasıyla; hücum oyunları, file ve raket oyunları, vurma ve yakalama oyunları, etkin katılım olmak üzere dört bölümden oluşmaktadır. Geleneksel çocuk oyunları etkin katılım başlığı altında ele alınarak yedi kule, hamam kubbe, çember çevirme ve ayakkabı saklama oyunları tanıtılmıştır.

Sarı karlarda ise temel hareket becerileri kazandırılmak amacı ile, yer değiştirme hareketleri, dengeleme hareketleri, nesne kontrolü gerektiren hareketler ve birleştirilmiş hareketler olmak üzere dört ana bölümden oluşmuştur. Fiziksel etkinlik kartları ve oyun oynuyorum derleme kitapçığının görseli şekil 2.4.’ te gösterilmiştir.



Şekil 2.4. Fiziksel etkinlik kartları (FEK) görseli.

Kaynak: Milli Eğitim Bakanlığı Beden Eğitimi Öğretim Programı (2018)

İlkokul müzik dersi programında sunulan kazanımlarda çocuklara yansıma ses oyunlarının oynatılması ifade edilmiştir. Çocukların sırasıyla çıkarılan sesleri taklit etmeleri istenir (MEB, 2018, s. 15).

Türkçe dersi öğretim programı oyunu içine alan bir programdır. Programda temalar ve konu örnekleri bölümünde çocuk dünyası ünitesinde dijital oyunlar, geleneksel oyunlar, sokak oyunları, oyun ve oyuncak ifadeleri bulunmaktadır. Türkçe dersinde özellikle çocuk konusu ele alındığında oyunların programa dahil olduğunu görmekteyiz (MEB, 2019, s. 16).

Oyunların, bazen programların temelini oluşturduğunu bazen de tema ve konuların içerisine serpiştirildiğini görüyoruz. Dersler ve programlar değişse de oyun her zaman eğitimin ayrılmaz parçasıdır diyebiliriz.

Programlarda oyunun kullanılması çocuğun gelişimi, derslerin eğlenceli ve verimli geçmesi açısından oldukça önemlidir. Özellikle günümüz eğitiminde hayat boyu öğrenme, yaparak yaşayarak öğrenme ve öğrenmeyi öğrenme gibi modern yaklaşımların etkisiyle oyunla öğrenme daha popüler hale gelmiştir. Sayılan bu özellikler oyunun üstün ve olumlu yanlarıdır. Oyunla öğrenme ya da eğitimde oyunun kullanılmasının olumlu yanlarının yanında birtakım sınırlılıklarının da olduğunu söyleyebiliriz. Oyun, her ne kadar programların içine sıkça konulsa da günümüzde akademik başarı kaygısının gölgesinde kalıp yeteri kadar zaman ayrılmamakta ve önemsizleştirilen bir etkinlik haline gelmektedir.

Michigan Üniversitesi tarafından 2.400 çocuk katılımcı ile yapılan araştırmada 1981-2004 yılları arasında ev ödevlerinin %51 oranında arttığı 6-8 yaş aralığındaki çocukların oyun oynama sürelerinin %33 azaldığı sonucuna ulaşılmıştır (Akkoyunlu, Tuğrul, 2011, s. 451). Yapılan araştırma 1881-2004 yılları arasında yapılmış olsa da sonuçları bakımından günümüz eğitiminde oyunun kullanılması ya da oyuna ayrılan zaman hakkında durum tespiti yapmaktadır.

Kurt ve Özkaya (2015, s. 136), matematik, okuma-yazma gibi akademik bilgi ve becerilere verilen değerin arttıkça, oyuna ayrılan sürenin de azalmakta olduğunu ifade ederek eğitimin içinde oyunun görmezden gelindiğini vurgulamışlardır. Bunun yanında okullardaki öğrenci mevcutlarının artması, okulda geçirilen sürelerde oyuna zaman kalmaması, programların çok ağır olması, anne babaların ve öğretmenlerin akademik başarı beklentisi gibi etmenler oyunun eğitim-öğretim içerisinde etkili ve verimli kullanılmasıyla ilgili diğer sınırlılıklardır (Elkind, 2007). Bahsedilen sınırlılıkların giderilmesi veya en aza indirilmesi için öğretmenlerin eğitimin içinde oyuna mümkün olduğu kadar fazla süre ayırmaları, anne babaların çocuklarıyla birlikte oyun oynamaları ve çocuklarına günlük çizelgelerinde zaman ayırmaları, programların daha sade hale getirilmesi ve programların yapısında mutlaka oyunun bulundurulması, ülke eğitim politikalarında akademik başarının salt başarının yanında süreçte gelişen becerilerinde değerlendirilmesi gerekmektedir.

2.10. İlgili Araştırmalar

Bayrak (1998), “Geleneksel Mahalli Çocuk Oyunları” adlı yüksek lisans tez araştırmasında Tokat ilinde geçmişte oynanan fakat bugün unutulmuş oyunlar ve şu an oynanan ilerde unutulabilecek oyunların derlemesi yapıp bu oyunların unutulmasının engellenmesini amaçlamıştır. Veriler 35 yaş üzeri yetişkinlerle yapılan yüz yüze görüşmeler sonucunda elde edilmiştir. Görüşmeler sonucunda geleneksel çocuk oyunlarının teknolojinin gelişmesi ve dijitallerin çoğalmasıyla unutulduğu bilgisine ulaşmıştır. Araştırmada elde edilen bulgulardan bazıları şu şekildedir:

Tokat ilinde bazı oyunların tamamen yok olduğu bazıların ise unutulmuş üzere olduğunun altı çizilmiş ve geleneksel oyunların Türk kültürünün taşıyıcısı olduğu belirtilmiştir. Tokat ilindeki geleneksel oyunların mertliği, gücü, zekayı, hoşgörüyü, yardımlaşmayı temsil ettiği ve bu oyunların çocuklara öğretilmesiyle hem çocukların gelişimine katkı sağlayacağı hem de kültürler arası geçişin sağlanacağı belirtilmiştir. Bu araştırmada oyunun çocuk eğitiminde önemli bir güç olduğunu ve Türk kültürünün yaşaması için köprü görevi gördüğünü söyleyebiliriz. Ayrıca dijitalleşen dünyada çocuklarımıza oyun için daha fazla zaman ayırmalı ve onlara geleneksel oyunlar için ortamlar yaratmalıyız.

Kayar (2008) tarafından yapılan “Van’ın Geleneksel Çocuk Oyunları ve Bu Oyunların Eğitsel Yönden İncelenmesi” adlı yüksek lisan tez çalışmasında Van iline ait unutulmuş veya unutulmaya yüz tutmuş geleneksel çocuk oyunlarının araştırılıp bir araya getirilmesi ve oyunların eğitsel yönlerinin belirlenmeye çalışılması amaçlanmıştır. Araştırmada 85 kaynak kişiden alınan çocuk oyunlarının bilgileri alınarak toplanmada 164 oyun bulunmuş ve bu oyunların eğitsel yönü incelenmiştir. Çalışma sonunda çocukların geleneksel oyunlar sayesinde tekerleme ve sayışmalarda matematikte sayı bilgisinin, isim-şehir oyunu gibi oyunlarda şehir ve

ülke adlarının sıkça kullanılmasıyla coğrafya bilgisinin geliştiği belirtilmiştir. Bunun yanında çocuklar geleneksel oyunlar ile duyu organlarını kullanmayı, zaman kavramını, vücudunu daha doru ve orantılı kullanmayı, duygu ve düşüncelerini rahatça ifade edebilmeyi de öğrendikleri görülmüştür. Ayrıca geleneksel çocuk oyunlarının hızla ortadan kalktığı ve çocukların zamanlarının büyük bir kısmını bilgisayar başında sanal oyunlarda geçirdiği belirtilmiştir. Bu çalışmanın özünde de oyunların özellikle de geleneksel çocuk oyunlarının çocukların çok yönlü gelişimine büyük katkı sağladığı ve kültürümüzün vazgeçilmez bir parçası olduğu anlaşılmaktadır.

Gümüştaş (2010) araştırmasında geleneksel oyunlarımızdan olan yakan top oyununu bilgisayar ortamında oynanan bir oyun haline getirip oyunu öğretmek ve unutulmuş veya unutulmaya yüz tutmuş oyunlarımızı hatırlatmak ve gelecek kuşaklara aktarılmasını sağlamak amaçlamıştır. Günümüzde dijital ortamların ve sanal dünyaların geleneksel oyunlarımızın unutulmasına sebep olduğu vurgulanmıştır. Yapılan çalışma ile geleneksel oyun olan yakan top oyunun eğitsel değeri araştırılmış ve sanal ortama aktarılarak çocukların ilgisini çekecek hale getirilerek hem eğitsel bir yaklaşım hem de geleneksel oyunların sürdürülmesi anlamında çağdaş eğitimde kullanılması sağlanmıştır. Çalışmada oyunların unutulmasının önüne geçerek kültür katkısı yapılmış ve oyun içerisindeki sayışma, toplama, çıkarma gibi kavramlar kullanılarak eğitsel yönü kullanılmıştır.

Arslan ve Gürsoy (2011) yaptıkları “Eğitsel Oyunlar ve Etkinliklerle Yabancılara Türkçe Öğretim Yöntemi” başlıklı çalışmalarında yabancılara Türkçe öğretiminde eğitsel oyunların ve çeşitli etkinliklerin kullanılması için örnek bir çerçeve planı oluşturmayı amaçlamışlardır. Bu amaçla geleneksel oyunlar ve diğer oyunlardan oluşan bazı oyunlar açıklanmaya çalışılmıştır. Geleneksel oyunların kültürlerin önemli değerleri olduğu, dilin aynı zamanda kültürle ayna görevi gördüğü ve dil öğretiminde o dilin konuşulduğu ülkenin kültürünün bilinmesinin önemi vurgulanmıştır. Dil öğretiminde öğretmen merkezli modellerin yerine etkileşimli öğrenciyi merkeze alan modellerin tercih edilmesi gerektiği ve bu modellerde eğitsel oyunların kullanılmasının öğrencinin motivasyonunu arttıracığı savunulmuştur. Ayrıca geleneksel oyunların kültürlerin yansıtıcısı olmasının yanında sayışma, tekerleme, şarkı söyleme gibi etkinliklerin olması dil öğretiminde olumlu bir ivme kazandırmaktadır. Yabancı dillerin öğretiminde bir yöntem olarak kullanılan oyunlar, içeriğinde eğlence unsuru, sosyal katılım, çeşitli duyu organlarına hitap etmek gibi etkinlikleri barındırması açısından tercih edilmesi tesadüf değil amaçlı yapılan bir eylemdir.

Bedirhanoglu (2011) “İlköğretim I. Kademe Öğrencilerinin Serbest Zamanlarında Oynadıkları Yöresel Çocuk Oyunları” başlıklı çalışmada çocukların oyun tercihine etki eden cinsiyet, yaş, sosyo ekonomik durum, evlerdeki teknolojik aletlerin varlığı, oyunların öğrenildiği yer ve her gün oyun oynama gibi etmenler araştırılmıştır. Sonuç olarak mevsimlerin, cinsiyetin,

yaşın, teknolojik aletlerin, oyunun kim veya kimler tarafından aktarıldığının ve günlük oyun oynamanın oyun seçiminde etkili olduğu görülmüştür. Günlük oyun oynayan çocukların oynamayanlara göre daha fazla oyun bildikleri görülmüş ve bu da bize çocuklarımıza oyun zamanı konusunda yardımcı olmak ve onları oyun konusunda desteklememiz gerektiği düşüncesini doğurmaktadır. Çocuklar oyun oynayarak büyür ve öğrenirler. Oyun yetişkin dönemin adeta provasıdır.

Fırat (2013) yaptığı çalışmada geleneksel oyunların- eğitim yönü bakımından öneminin ne derece olduğu açıklanmaya çalışılmıştır. Bezirgân başı oyunu seçilerek bu oyunun eğitim ile ilişkisi açıklanmaya çalışılmış ve geleneksel kültürümüzün korunması açısından bu oyunların çocuklara öğretilmesi ve tanıtılmasının gerekliliğinden bahsedilmiştir. Araştırmada bezirgân başı oyununun ve diğer oyunların çocukların yalnızca keyifli zaman geçirmelerinin yanında kendilerini ifade edebileceği ortamlar olduğu ve öğrenme konusunda iyi bir araç olacağı belirtilmiştir. Geleneksel oyunların çocukların gelişimlerine olumlu katkı yaptığı göz önüne alındığında eğitimin içinde kullanılması ve oyunlaştırma yöntemlerine sıkça yer verilmesinin gerektiği vurgulanmıştır. Günümüz toplumunda çocukların yalnızlaştığı, evlere kapanıp sanal oyunlara daha fazla zaman ayırdığı görülmektedir. Bu durumda çocukların beden ve ruh sağlığı açısından geleneksel oyunların etkili bir araç olacağı görülmektedir.

Ayrıca geleneksel çocuk oyunlarının UNESCO tarafından “somut olmayan kültürel miras” unsurları arasında kabul edildiği vurgulanarak, geleneksel oyunlarımızın korunması ve gelecek nesillere anlatılması gerektiği belirtilmiştir. Çünkü geleneksel oyun demek kültür demektir. Kültürleri de ancak kültürün içindeki öğeleri koruyarak yaşatabiliriz. O halde geleneksel çocuk oyunlarını yaşatırsak kültürümüzü de yaşatmış oluruz.

Bozan (2014) yapmış olduğu “Okul Öncesi Eğitimde Oyunun Öğretmen Görüşlerine Göre Değerlendirilmesi” adlı yüksek lisans tez çalışması, 2013-2014 eğitim-öğretim yılında Diyarbakır ilinde çalışan 165 kadın, 10 erkek olmak üzere 175 okul öncesi öğretmeniyle yapılmıştır. Oyunun öğrenme-gelişim ilişkisi ve oyunun uygulanmasıyla ilgili alt boyutlarının incelenmesi amaçlanmıştır. Yapılan araştırma ve analizler sonucunda okul öncesi eğitiminde oyun kullanımının öğretmenlerin görüşleri açısından değerlendirildiğinde anlamlı farklılıklar bulunmuştur. Cinsiyet açısından öğretmenlerin oyuna bakışları ve oyunun eğitimde kullanılması bakımında benzer son uçların ortaya çıktığı ve anlamlı bir farklılık olmadığı görülmüştür. Buna karşın yaş kriterine göre bakıldığında özellikle 41 yaş üstü öğretmenlerin oyunun öğrenmeye ve gelişime katkıları ilişkisi bağlamında farkındalıklarının daha üst seviye olduğu görülmüştür. Öğrenim durumlarına göre bulunan sonuçta, öğretmenlerin öğrenim düzeylerinin farklı olmasının oyuna bakış açıları arasında anlamlı bir fark yaratmadığı belirtilmiştir. Yine sınıf mevcutlarının farklı olması açısından bakıldığında öğretmenlerin oyunu kullanması ve oyuna bakış açıları arasında anlamlı bir fark bulunmadığı belirtilmiştir. Çalışma sonucunda okul öncesi eğitim

kurumlarında yardımcı personel bulundurulması için çalışmalar yapılması gerektiği, evren ve örneklemin genişletilerek daha kapsamlı çalışmalar yapılabileceği, kıdemli öğretmenlerin göreve yeni başlayan öğretmenlere oyunun öğrenme ilişkisi üzerine paylaşımlar yapabilecekleri ortamların sağlanması, Türkiye ve yurt dışındaki okullarda oyunun kullanılması ile ilgili karşılaştırmaların yapılabileceği şeklinde önerilerde bulunulmuştur.

Çolak (2015), yapmış olduğu “Adana Geleneksel Çocuk Oyunları” adlı çalışmasında unutulmaya yüz tutmuş çocuk oyunlarını derleyerek yazıya döküp kalıcılığını sağlayarak milli kültürün yaşatılması amaçlanmıştır. Adana çocuk oyunlarında Şaman geleneğinden İslamiyet’e kadar birçok bulgu olduğu belirtilmiştir. Oyunun kültürler veya inanışlar bakımından bir topluluktan farklı bir topluluğa geçişinde ne kadar önemli katkıları olduğu görülmektedir. Günümüzde teknolojinin de gelişmesi ile yeni oyunların ortaya çıktığı, ayrıca oyunların bazılarının sanal ortamlara oynanmaya başladığı belirtilmiştir. Oyunların ne kadar da yabancı oyunların etkisi altında kalsa da çocukların yabancı oyunları geleneksel oyunlarla yoğurarak kendi sitillerini oluşturdukları gözlenmiştir. Çocuk oyunlarının kültürün önemli bir yapıtaşı olduğunun altı çizilerek, oyunların unutulmaması ve gelecek nesillere aktarılmasının sağlanması için toplumun tüm bireylerine görevler düştüğü vurgulanmıştır.

Celayir (2015) yapmış olduğu “İlkokul Programı Oyun ve Fiziki Etkinlikler Dersinin İşlevselliğinin Geleneksel Çocuk Oyunları Uygulanabilirliğine Göre İncelenmesi” adlı yüksek lisans tez çalışmasında, geleneksel çocuk oyunlarını oyun ve fiziki etkinlikler dersi içerisinde uygulanabilirliği açısından incelemiştir. Oyun fiziki etkinlikler dersinin işlenmesinde yaşanan sıkıntılar veya olumsuzlukların yanında seçilen geleneksel oyunlar hakkında sınıf öğretmenlerinin bilgi düzeylerinin ölçülmesine çalışılmıştır. Yapılan araştırma sonunda; Geleneksel çocuk oyunlarının çocukların sosyalleşmelerine, psikomotor gelişimlerine, zihinsel ve dil gelişimine katkı sağladığı görülmüştür. Ayrıca oyun ve fiziki etkinlikler dersinde geleneksel çocuk oyunlarının kullanılmasının geleneksel oyunların sonraki kuşaklara aktarılmasına katkı sağladığı belirtilmiştir. Araştırma sonunda yerel yönetimlerin çocuklar için oyun alanları oluşturması, anne ve babaların çocuk gelişiminde oyundan faydalanmaları gerektiği, eğitim fakülteleri sınıf öğretmenliği müfredatlarında oyun ile ilgili bir dersin olması gerektiği, oyun ve fiziki etkinlikler dersinde öğretmenlerin diğer derslerin telafi eğitimini yapmaması şeklinde öneriler sunulmuştur.

Aydınlı (2016) “Çocuk Oyunlarının Beden Eğitimi ve Spor Ders Müfredatındaki Yeri ve Öneminin Araştırılması” adlı yüksek lisans tez çalışmasında, ortaokul beden eğitimi dersi öğretim programındaki çocuk oyunlarının öneminin vurgulanması, kazanımların oyun aracılığı ile etkili ve keyifli bir şekilde öğrencilere aktarımının sağlanması amaçlanmıştır. Ayrıca müfredatta çocuk oyunlarına yeterince yer verilmediğini açıklayarak, oyunların kazanımlarla birleştirilerek oyunlara eğitsel bir boyut katmak istenmiştir. Araştırmanın çalışma grubunu 104 erkek ve 57

bayan beden eğitimi ve spor öğretmeni oluşturmaktadır. Araştırma sonucuna göre, oyunların beden eğitimi dersinde kullanılması kazanımların öğrenciye aktarılmasında etkili bir yöntem olacağı söylenmiştir. Bunun yanında oyunların eğitimde kullanılmasının olumlu olacağı görüşünün öne çıktığı fakat, öğretmenlerin oyun bilgilerinin yeterli olmaması oyunun derste kullanılmasının önünde engel teşkil ettiği vurgulanmıştır. Okulların fiziki şartlarının elverişli olamaması nedeniyle derslerde oyunlardan yeterince faydalanılamadığı belirtilmiştir. Öğretmenlerin derslerinde oyunu kullanmak istemeleri oyunun derslere ekstra bir renk katacağı ortak kanı olmasına rağmen, fiziki şartlar, oyun bilgisi, zaman ve malzeme yetersizliği gibi bazı olumsuzlardan dolayı oyundan yeterince istifade edememektedirler.

Budak (2016) yapmış olduğu “Geleneksel Çocuk Oyunlarının Oryantasyon ve Ritim Yeteneği Üzerine Etkisi” adlı çalışmada, geleneksel çocuk oyunlarının çocukların ritim ve oryantasyon yeteneğine etkisinin araştırılması amaçlamıştır. Araştırmanın deney ve kontrol grubunu 12 kız ve 18 erkek öğrenci olmak üzere 30 öğrenci oluşturmuştur. Geleneksel oyunların çocukların ritim yeteneğine %16 katkı sağladığı görülmüştür. Özellikle 7-10 aralığındaki çocukların koordine hareketlerinin geliştiği belirtilmiş ve farklı oyunların çocuklara oynatılması gerektiği sonucuna varılmıştır. Geleneksel çocuk oyunların çocuğun eğitiminin her aşamasında katkı sağladığı öne çıkan diğer bir unsurdur.

Karadeniz (2017) çalışmada, geleneksel çocuk oyunlarının matematik dersine uyarlanarak uygulanmasının sonuçlarını ve karşılan olumsuzlukları belirlemeyi amaçlamıştır. İlköğretim matematik anabilim dalında okuyan 17 öğrenci çalışma grubunu oluşturmuştur. Araştırma sonucunda geleneksel çocuk oyunlarının matematik dersinde kullanılmasıyla birlikte çocukların matematik dersine ilgilerinin arttığı ve daha anlamlı bir öğrenmenin olduğu görülmüştür. Ayrıca öğretmen adaylarının matematiği öğretme konusunda var olan bazı önyargılarının ortadan kalktığı belirtilmiştir. Öğrencilerin ders başarısı ve derse olan ilgilerinin artmasının yanında sosyal anlamda da geliştiği ortaya çıkan bir diğer sonuçtur. Çalışma geleneksel oyunların sadece çocukların sosyal, duyuşsal, fiziksel gibi alanlarının gelişmesinde değil, çocuklara bir şeyler öğretmede de kullanılabileceği ve etkili bir araç olacağı ortaya çıkmıştır.

Bozkurt (2017) tarafından yapılan “Çocuk Oyunları ile Değerler Eğitimi” adlı doktora tez çalışmada oyun ve fiziki etkinlikler dersi kapsamındaki çocuk oyunları ile değerleri birleştirerek değer eğitimi yapmayı ve çocuk oyunlarının değerlere etki düzeyini amaçlamıştır. İlkokul üçüncü sınıfta okuyan 40 öğrenciyi deney ve kontrol grubu olarak ikiye ayırarak yapılan çalışmada sonucunda kontrol grubunda değişiklik gözlenmezken çalışma grubunda anlamlı farklılık gözlenmiştir. Oyun yolu ile değerlerin çocuklara daha kolay ve eğlenceli öğretileceği ve öğrenilen değerlerin kalıcılığının daha fazla olacağı sonucuna ulaşılmıştır. Ayrıca değer öğretiminde oyunların olumlu katkılarının olduğu ve değerler ile oyunların iç içe verilebileceği

programların olmasının faydalı olacağı, farklı oyunlar ile farklı değerlerin öğretilbileceği ve öğretmenlerin oyun ve fiziki etkinlikler dersinde oyunları değerler ile kullanabileceği önerileri sunulmuştur. Bozkurt'un çalışmasında oyunun eğitimde ve öğretimdeki gücü çok açıkça görülmektedir. Oyun çocuğun dünyasına girmek için en iyi yoldur.

Arıcı (2019) yaptığı çalışmada Almaya' da yaşayan Türk çocuklarına eğitsel oyunlarla ve müfredat göre yapılan Türkçe öğretiminin arasında farklılık bulunup bulunmadığı araştırılmıştır. Farklılığın tespitinde ön test-son test ve deney grubu-kontrol grubu çalışması yapılmıştır. Eğitsel oyun uygulamasına katılan öğrencilerin Türkçe öğrenme ve Türk kültürünü tanıma başarıları, katılmayanlara göre anlamlı derece de başarılı olduğu görülmüştür. İki grup arasındaki farklılığın deney grubunun lehine olduğu belirtilmiş, ayrıca öğrencilerin derse bakış açılarının olumlu yönde değiştiği ve çocukların öğrendiği yeni bilgilerin kalıcılığının arttığı tespit edilmiştir. Yapılan bu çalışmanın sonuçlarına bakılacak olursa oyunların eğitsel değer anlamında eğitimin içinde etkili bir alternatif araç olacağı yönündedir. Oyun öğrenmede çocuğa ulaşmak için en kısa yoldur.

Albayrak (2019), yapmış olduğu "İlkokul Beden Eğitimi ve Oyun Dersi Oyun Oynuyorum Derleme Kitapçığında Yer Alan Çocuk Oyunlarının Değerler Açısından İncelenmesi ve Buna Yönelik Sınıf Öğretmenlerinin Görüşleri" adlı çalışmasında ilkokul Beden Eğitimi ve Oyun dersi için hazırlanan Oyun Oynuyorum Derleme Kitapçığı içindeki oyunların değer bakımından incelenmesi ve Beden Eğitimi ve Oyun dersi programındaki oyunların öğrencilere değer kazandırmadaki işlevi hakkında sınıf öğretmenlerinin görüşlerinin alınması amaçlanmıştır. Beden eğitimi ve Oyun Kitapçığındaki oyunların doküman analizi yapılmış ve 21 öğretmenler görüşmeler gerçekleştirilmiştir. Görüşme ve yapılan araştırma sonucunda; sınıf öğretmenlerinin oyun kitapçığının kullanılmasında bazı sıkıntıların olduğunu belirtmişlerdir. Özellikle fazla nüfuslu sınıflar, coğrafi özellikler ve okulun ve çevrenin fiziki imkanlarından dolayı kitapçıktaki oyunları kullanmadıkları ya da daha az zaman ayırdıklarını söylemişlerdir. Ayrıca bu hususlar göz önünde bulundurularak kitapçıkların yeniden düzenlenebileceği önerisinde bulunmuşlardır. Oyunların öğrencilere katkıları konusunda, bedensel gelişim, zihinsel gelişim, dil gelişimi, sosyalleşmenin yanı sıra toplumsal kurallara uyma, kültür gelişimi, eğlenerek öğrenme gibi kavramlar ön plana çıkmaktadır. Bu araştırmanın sonuçları da oyunların çocuk gelişiminde ne denli etkili olduğu ve kültür katkısı açıkça görülmektedir.

Karabudak ve Bozoğullarından (2020) yaptıkları "Unutulmaya Yüz Tutmuş Geleneksel Bir Oyun Peşiç" adlı çalışmada peşiç oyunun günümüzde oynanmamasından dolayı unutulmak üzere olduğunu ve unutulmaması için kayıt altına alınması gerektiğini savunmuşlardır. Yaklaşık yüzyıldan fazla süredir Anadolu'nun farklı bölgelerinde oynanan bu oyunun kültürel zenginliğimizin korunması adına araştırılmasının önem arz ettiği vurgulanmıştır. Özellikle Gaziantep, Kilis ve Kahramanmaraş yörelerinde oynanan peşiç oyunun unutulmasını engellemek için çeşitli ödüllü turnuvaların düzenlenerek farkındalık yaratıldığı belirtilmiştir. Araştırma

sonucuna göre, Hitit kökenli olduğu düşünülen pepiç oyununun Türk kültürüne özgü yerel bir oyun haline geldiği söylenmiş, dijitalerin yaygınlaşması ve teknolojinin gelişmesi ile oyunun sanal oyunların etkisiyle unutulmak üzere olduğu belirtilmiştir. Sözü edilen turnuvalar sayesinde hem oyununun unutulması engellenmiş hem de farkındalık yaratılmıştır. Geleneksel oyunların unutulması kültürün yok olması anlamına geldiğinden oyunlara sahip çıkmak toplumun kültürünü yaşatmaktadır diyebiliriz. Ayrıca oyunun tanıtılması yaygınlaştırılması anlamında eğitim müfredatlarına girmesi gerektiği, sosyal medyada reklamlarının yapılması, turnuvaların daha çok düzenlenmesi gerektiği ve ödüllerin ilgi çekici olması gibi öneriler getirilmiştir.



3.YÖNTEM

Bu araştırma, geleneksel oyunların kültür aktarımına etkisi ve oyunların eğitim içerisinde etkinliğinin anlaşılması amacıyla sınıf öğretmenlerinin görüşlerine başvurulmuş ve katılımcıların düşüncelerinin derinlemesine incelenmesi için görüşme tekniğiyle verilerin elde edilmesi üzerine tasarlanmıştır. Bu bölümde araştırmanın amacı doğrultusunda kullanılan yöntem, araştırmanın deseni, çalışma grubu, veri toplama araçları ve verilerin analiz edilmesi ile ilgili bilgiler alt başlıklarla verilmiştir.

3.1. Araştırma Modeli

Çalışmada nitel araştırma yöntemi kullanılmıştır. Nitel yöntemler problem karşısında katılımcıların görüşlerinin derinlemesine incelenmesinde sıklıkla kullanılmaktadır. Bireylerin, bakış açılarına göre ayrıntılı bir inceleme hedefleyen çalışmalarda nitel yöntemler tercih edilmekte ve bireylerin davranışları ve davranışının sebeplerinin daha net anlaşılabilmesi için nitel yöntemlere ihtiyaç vardır (Yıldırım, 1999). Nitel yöntem kullanmak isteyen araştırmacılar insanların çevreyi, kavramları veya bir olguyu nasıl anladıklarını, bu olaylara ne anlam yüklediklerini ve nasıl yorumladıklarını anlamak amacındadır (Çarpar, 2020). Nitel yöntemlerin tam ve herkes tarafından geçerli bir tanımı olamamakla birlikte genel geçer bir takım kendine özgü özellikleri bulunmaktadır. Bu özellikler arasında şunları sayabiliriz; katılımcıların fiziki ortamında görüşme yani doğal ortam, başka araştırmaların ölçeklerine bağlı değildirler, çoklu veri kaynağı toplayabilirler, tümevarımsaldır, derinlemesine düşünme gerektirir, bütünsel bir anlayış vardır (Creswell, 2013, s. 42). Nitel araştırmalar, nicel araştırmalarda olduğu gibi büyük örneklem üzerinde çalışarak genellemeler yapmak yerine küçük gruplardan elde edilen verileri derinlemesine ve ayrıntılı inceleyerek yorumlama yapabilme olanağı sağlar ve amacı yüzeyin altındakileri ortaya çıkarmaktır. Nicel yöntemlerde yapılan genellemeler ile insana özgü farklı bireysel özelliklerin ve görüşlerin göz ardı edilebildiği durumlar nitel yöntemler tarafından eleştirilmektedir (Baltacı, 2019). Nitel araştırmalar insanın doğasına odaklanarak, onların kişisel düşüncelerini ve deneyimlerini sorgulamaktadır. Bu nedenle nitel araştırmalarda genelleme yapmaktan kaçınılmaktadır. Verilen bilgi ve özellikler ışığında nitel yöntemi, problemin tam anlamıyla anlaşılabilmesi, problem hakkında derinlemesine bir araştırma yapılabilmesi ve katılımcı görüşlerinin ayrıntılı bir şekilde yorumlanarak okuyucuya aktarma işi olarak tanımlayabiliriz.

Çalışmada geleneksel çocuk oyunlarının kültür katkısı ve eğitim ilişkisinin öğretmenlerin görüşlerine göre değerlendirilmesi yapılacağından nitel araştırmaların beş deseninden biri olan olgumenoloji deseni kullanılmıştır. Bireyin deneyimlerini esas alan, bireyin yaşantılarına dikkat çekerek olguları derinlemesine yorumlayan olgumenoloji, çeşitli disiplinlerde sıkça kullanılan etkin ve güçlü bir nitel araştırma desendir (Cresswell, 2018, s. 77). Olgumenoloji bireylerin bildiği, gördüğü veya farkında olduğu olaylarda derinlemesine bilgi sahibi olmadığı olgu ve durumlarda kullanılan bir desendir. Çarpar (2020), nitel araştırmada kullanılan olgumenolojik deseni, problem hakkında

yüzeysel bilgi sahibi olunan veya problem hakkında bilgi sahibi olunmadığı durumlarda kullanılan fenomenler olarak tanımlar ve küçük gruplarda ayrıntılı veri toplanması açısından avantajlı olduğunu belirtir.

Araştırmada geleneksel oyunların kültür aktarımı ve eğitime yönelik katkıları bilinmekte, fakat durum veya olgu hakkında ayrıntılı bir bilgi birikiminin olmaması fenemoloji deseninin kullanılmasına temel oluşturmaktadır.

3.2. Araştırmanın Çalışma Grubu

Bu araştırmanın çalışma grubunu, Mersin ilinin 4 merkez ilçesine bağlı köy ve merkez ilçelerde çalışan 20 sınıf öğretmeni oluşturmaktadır. Araştırma da güvenilir ve sağlam veriler elde etmek için nitel araştırmalar ve fenemoloji deseninin örnekleme seçimlerinden olan amaçlı örneklem yöntemleri arasından maksimum çeşitlilik örnekleme seçilmiştir. Maksimum çeşitlilik örneklem türünde amaç, küçük gruplar içerisinde oluşabilecek maksimum çeşitliliği sağlamak ve farklı bakış açılarıyla açıklanmak istenen durumunun derinlemesine ve ayrıntılarıyla analiz etmektir. Çalışma grubunun sayısı nitel araştırmalarda net bir şekilde ifade edilmese de ortak kanı ulaşılmak istenen bilgiye ulaşılması durumu çalışma grubunun hacmini belirlemektedir. Aynı konuda farklı araştırmacılar bir çok sayıda katılımcı ile çalışırken, farklı bir araştırmacı daha az katılımcı ile benzer sonuçlara ulaşılabilir (Baltacı, 2017). Buda bize çalışma grubu seçiminde sayının değil genişlik ve derinlik kavramlarının önemini göstermektedir. Nitel araştırmada çalışma grubu seçimi araştırmacıları asıl hedeften uzaklaştırmamalı, tersine hedef doğrultusunda çalışma grubunu seçmeye yönelmelidir.

Maksimum çeşitlilik yöntemi, araştırılan konu ya da olay hakkında farklılıkları bulup ana temada birleştirerek tanımlama yapmayı amaç edinmektedir (Neuman, 2014). Çalışmadaki amacımız oyun, kültür ve eğitim ilişkilerini en fazla katılımcıya ulaşarak farklı görüşler etrafında birleştirmek ve buradan ana olguyu bularak yorum yapmaktır. Bu amaçla farklı sosyoekonomik yapıları olan merkez ilçelerdeki okullardan 20 sınıf öğretmeni seçilerek maksimum çeşitlilik sağlanmaya çalışılmıştır.

3.3. Veri Toplama Aracı

Çalışmada veriler nitel araştırma yöntemlerinde sıklıkla kullanılan görüşme tekniği ile toplanmıştır. Tutum ölçekleri kişilerin belirli bir konuda önceden hazırlanmış olan sorulara katılma düzeylerini belirlediği için kişilerin içsel zengin duygularını ve düşüncelerini yüzeysel olarak belirleyip daha somut veriler elde etmektedir. Kişilerin duygularını ve düşüncelerini daha rahat ifade edebilmeleri için farklı tekniklere ve yöntemlere ihtiyaç vardır. Bundan ötürü kişilerin düşüncelerini daha derinlemesine incelemek için görüşme tekniği ön plana çıkmaktadır. Görüşme tekniğinde amaç, önceden hazırlanmış sorular ile kişilerin duygu ve düşüncelerini anlamak ve

kişilerin öznel fikirlerini alarak araştırma konusunu tanımlamaktır (Türnüklü, 2000). Görüşme tekniği olaylara başkalarının penceresinden bakmak ve olayları anlamaya çalışmaktır. Görüşme tekniğinde katılımcılara hayatlarıyla ilgili sorular yönelterek onların cevaplarının alınması ile gerçekleşeceği için bir bakımdan sohbetle diyebiliriz (Yıkılmış, 2020). Görüşme tekniğinde amaç kişilerin duygu ve düşüncelerini öznel bir şekilde öğrenmek ve kişilerin deneyimlerine odaklanmaktır.

Araştırmada istenilen hedeflere ulaşmak amacıyla yapılan kapsamlı literatür taraması sonucunda araştırma soruları hazırlanmıştır. Hazırlanan yarı yapılandırılmış görüşme formu iki bölümden oluşmaktadır. Birinci bölümünde katılımcıların yaş, cinsiyet, eğitim durumları, hizmet yılı, görev yapılan yerleşim yeri, istihdam durumu bilgilerinin yer aldığı demografik bilgiler bulunmaktadır. İkinci bölümde ise geleneksel oyunların kültür ve eğitimle ilişkisini içeren sorular bulunmaktadır. Literatür taraması yapılarak araştırmacı tarafından araştırma öncesinde oluşturulan sorular sosyolog, psikolojik danışman ve eğitim bilimleri alanında uzman kişilerin görüşleri alınarak hazırlanmıştır. 20 adet açık uçlu soru konunun kapsamını dağıtmayacak ve nitel araştırmaya uygun olacak şekilde elendikten sonra 10 soruya düşürülmüştür. Yapılan örnek görüşmeler neticesinde katılımcıların anlamlandırmada güçlük çektiği sorular ve aynı cevaba yönlendiren tekrarlı sorular elendikten sonra görüşme soruları 5 soruya düşürülerek son şekli verilmiştir. Nitel araştırmalarda soru sayısının az ve kapsayıcı olması çalışmayı odak noktaya yakınlaştıracak ve ana konudan uzaklaşılmasını sağlayacaktır.

3.4. Verilerin Toplanması

Nitel araştırmada verilerin niteliği, araştırmanın rapor haline getirilmesi ve analizinde önemli rol oynamaktadır. Ana temayı tüm hatlarıyla ortaya çıkarmak, derinlemesine bilgi edinmek ve çalışmanın kaliteli sonuçlar doğurmasında verinin nitelikli olması gerekmektedir (Sertel ve Günbayı, 2021). Bu amaçla veri toplanmaya başlamadan önce seçilen çalışma grubunun çevresinde ön araştırma yapılarak çalışmaya katkı sağlayacak istekli öğretmenlerden randevu alınmış, araştırma konusu hakkında bilgi verilerek etik ilkesi ve gizlilik şartları hatırlatılmıştır. Dünyada ve ülkemizde görülen küresel covid-19 salgını nedeniyle görüşmeler çevrimiçi yapılmıştır. Randevular alınırken öğretmenlerin canlı ders saatleri göz önünde bulundurularak hafta içi, hafta sonu ve akşam saatleri tercih edilmiştir. Görüşmeler 40 dakikayı aşmayacak şekilde planlanarak, uzaktan canlı erişim araçlarından biri olan zoom programı kullanılarak yapılmıştır. Önceden hazırlanmış açık uçlu sorular ve katılımcıların demografik bilgilerini içeren formlar öğretmenlere okunmuş ve konu hakkında bilgi sahibi olmaları sağlanmıştır. Veri toplama aşamasında rızası alınan öğretmenler ile yapılan görüşmeler yaklaşık 40 dakika sürmüştür. Görüşme, kullanılan uzaktan erişim programıyla kayıt altına alınmıştır. Ayrıca katılımcıların ifade ettiği önemli hususlar not alınmıştır. Görüşme sonrası katılım gösteren öğretmenlere katkılarından dolayı teşekkür edilerek görüşme bitirilmiştir.

3.5. Verilerin Analizi

Nitel verileri analiz etmede başlıca amaç, toplanan verilerden anlamlar çıkararak sistemsal bir yapı oluşturmaktır. Nitel araştırmalarda verileri yorumlamak ve mantıksal bütünlük sağlamak araştırmanın en zor aşamalarından biri olarak görülür. Yurdakul (2016, s. 1-4), nitel araştırmalarda verilerin işlenmesi ve analizini zorlu bir süreç olarak ifade eder. Nitel araştırmada önemli hususlardan biri de verilerin işlenmesi sürecidir. Bu süreç; deşifre (görüşme, gözlem, ses kaydı, notlar) kodlama, araştırmacı günlük yazımı ve kategori (tema) oluşturma basamaklarından oluşmaktadır (Çelik, vd., 2020). Araştırmada “Miles ve Huberman’ın Nitel Analiz Modeli” kullanılmıştır. Bu model “azaltma, sunum, sonuç çıkarma olarak üç bileşenden; kodlama, not alma ve öneri geliştirme olarak üç işlemten oluşmaktadır.” (Baltacı, 2017). Modeli kullanan araştırmacılar, diğer modellere kıyasla daha kolay kullanılabilir olmasından ötürü somut kavramlardan soyut ve genellenen kavramlara ulaşabilirler. Veri analizlerinde araştırmacı kodlama yaparken bireysellikten uzaklaşmak zorundadır. Bu durumla baş etmenin yolu farklı kodlayıcılar kullanarak aynı verilerle kodlama yapmaktır. Farklı kodlayıcılar tarafından kodlanan verilerin benzerlik oranı nitel veri analizlerinde önemli bir aşamadır (Fidan ve Öztürk, 2015). Benzerlik oranının nitel araştırmalarda güvenilirliği temsil ettiğini söyleyebiliriz.

“Miles ve Huberman (1994) modelinde içsel tutarlılık olarak adlandırılan ve kodlayıcılar arasındaki görüş birliği olarak kavramsallaştırılan bu benzerlik: $\Delta = C \div (C + \partial) \times 100$ formülü kullanılarak hesaplanabilir. Formülde, Δ : Güvenirlik katsayısını, C : Üzerinde görüş birliği sağlanan konu/terim sayısını, ∂ : Üzerinde görüş birliği bulunmayan konu/terim sayısını ifade etmektedir. İçsel tutarlılığı veren kodlama denetimine göre kodlayıcılar arası görüş birliğinin en az %80 olması beklenmektedir” (aktaran Baltacı, 2017).

Araştırmada veriler 3 farklı kodlayıcı tarafından kodlanmıştır. Miles ve Huberman modelinde kodlayıcılar arasındaki görüş birliği formülüne göre, üzerinde görüş birliği sağlanan konu/terim sayılarına bakıldığında güvenirlilik katsayısının %90,9 olduğu tespit edilmiştir. Bu sonuç bize araştırmanın güvenilir bir yüzdeye sahip olduğunu göstermektedir.



Şekil 3.1. Miles-Huberman Modeli (Miles ve Huberman, 1994).

Nitel araştırmalarda analizlerin döngüsüne bakıldığında verilerin elde edilmesinden sonra, verileri tanımlayarak birbiriyle ilişkili olanların bağlantılarını kurarak sınıflandırma yapılmıştır. Analiz safhasında ne kadar da belli bir sıra olduğu belirtilse de analiz süreci iç içe geçmiş karmaşık

ve zevkli bir serüvendir. Görüşme esnasında alınan ses kayıtları ve tutulan notlar yazılı ortama aktarıldıktan sonra içerik analizi yöntemi kullanılmıştır. İçerik analizleri, betimsel analizlerden farklı olarak elde edilen verilerin derinlemesine işlemlerden geçirilmesi sürecidir (Birinci, 2018). İçerik analizi, birbirine benzeyen verilerin bir tema etrafında toplanması ve yorumlama işlemidir.

Bu bağlamda toplanan verilere not tutularak ve özet çıkartılarak azaltma işlemi uygulanmıştır. Miles-Huberman modelinde azaltma işlemi verilerin kodlanmasındaki hata payını azaltacaktır. Veriler farklı kişiler tarafından kodlanmış ve temalar oluşturulmuştur. Tekrar eden okumalarla yeni kodlar ile temalar oluşturularak bulgular tanımlanmış ve yorumlama yapılmıştır. Oluşturulan temalarla konuda anlamlı bir bütünlük sağlayarak, verilmek istenen ana olgu ortaya çıkarılmıştır.



4. BULGULAR

Araştırmanın bu bölümünde saha çalışması sonucunda araştırma problemi ve alt problemlerinin çözümüne ilişkin toplanan verilerin yorumlanması yapılacaktır. Katılımcılardan elde edilen demografik bilgiler bölümünde katılımcıların yaş, cinsiyet, hizmet yılı, istihdam durumu ve çalışılan bölge bilgileri yer almaktadır. Bu bilgiler bulguların yorumlanmasında dikkate alınmıştır.

Çalışmada elde edilen bilgilerin kodlanması sonucunda; “Oyun Temelli Eğitim”, “Oyunun Çocuk Gelişimine Etkisi”, “Geleneksel Oyun Kültür İlişkisi”, “Geleneksel Çocuk Oyunlarının Unutulması”, “Geleneksel Çocuk Oyunlarının Öğretim Programındaki Yeri” temaları altında gruplandırılmış ve çalışmanın alt problemleri olan “Geleneksel çocuk oyunlarının kültürel mirasın aktarımı konusunda etkileri nelerdir?”, “Oyun temelli eğitim hakkında öğretmenlerin düşünceleri nelerdir?”, “Oyunun çocuğun gelişimine olan etkileri (fiziksel, sosyal, bilişsel, dil gelişimi vb.) nelerdir?”, “Geleneksel çocuk oyunlarının unutulmasının sebepleri nelerdir?”, “Geleneksel çocuk oyunlarının ilköğretim programlarındaki yeri hakkında düşünceleriniz nelerdir?” sorularının alt başlıkları altında sunulmuştur.

Görüşmeye katılan katılımcıların yaş aralığı 25 ile 52 arasında olup, ortalama yaşları 39,1 olarak hesaplanmıştır. Yaş aralığı göz önüne alındığında ve yapılan görüşmeler sonucunda katılımcıların en az bir defa geleneksel oyunları oynadıkları görülmüştür. Ayrıca katılımcıların her birine görüşme sırasına göre sırasıyla K1, K2, K3, ...K20 şeklinde kodlar verilmiştir. Görüşme için seçilen öğretmenler köy okulu dahil olmak üzere bölgelerini temsil etmesi bakımından sayılarının eşit olmasına dikkat edilmiştir. Katılımcıların hizmet yılı ortalamaları 15,7 olarak bulunmuş ve kıdem yıllarının en düşük 2, en yüksek 26 yıl olduğu tespit edilmiştir. Öğretmenlerin yaş ve hizmet yılları göz önünde bulundurularak maksimum çeşitlilik sağlanmaya çalışılmıştır. Katılımcılara ait demografik bilgiler tablosu aşağıda yer almaktadır.

Tablo 4.1.
Katılımcıların Demografik Özellikleri

Katılımcı	Cinsiyet	Yaş	Hizmet Yılı	Eğitim Durumu	Görev Yeri İlçe/Köy	İstihdam Durumu
K1	Kadın	36	16	Lisans	Akdeniz	Kadrolu
K2	Kadın	42	23	Lisans	Yenişehir	Kadrolu
K3	Erkek	52	26	Lisans	Yenişehir	Kadrolu
K4	Kadın	42	17	Lisans	Akdeniz	Kadrolu
K5	Kadın	42	22	Lisans	Akdeniz	Kadrolu
K6	Kadın	30	5	Lisans	Yenişehir	Kadrolu
K7	Erkek	38	12	Lisans	Yenişehir	Kadrolu

'Tablo 4.1. (devamı)'

Katılımcı	Cinsiyet	Yaş	Hizmet Yılı	Eğitim Durumu	Görev Yeri İlçe/Köy	İstihdam Durumu
K8	Kadın	37	7	Lisans	Yenişehir	Kadrolu
K9	Erkek	41	18	Lisans	Toroslar	Kadrolu
K10	Erkek	37	16	Lisans	Köy	Kadrolu
K11	Kadın	32	6	Lisans	Köy	Kadrolu
K12	Kadın	45	24	Lisans	Toroslar	Kadrolu
K13	Kadın	39	14	Lisans	Köy	Kadrolu
K14	Kadın	39	16	Lisans	Toroslar	Kadrolu
K15	Kadın	25	2	Lisans	Mezitli	Kadrolu
K16	Kadın	43	20	Lisans	Mezitli	Kadrolu
K17	Kadın	42	19	Lisans	Mezitli	Kadrolu
K18	Erkek	40	15	Lisans	Mezitli	Kadrolu
K19	Erkek	42	20	Lisans	Mezitli	Kadrolu
K20	Erkek	38	16	Lisans	Mezitli	Kadrolu

4.1. Geleneksel çocuk oyunlarının kültürel mirasın aktarımı konusunda etkileri nelerdir?

Toplumların oluşmasıyla birlikte insanların yaşayış biçimleri, inançları, giyim kuşamları, törenleri, oynadığı oyunlar birer gelenek sayılarak kuşaklar arası aktarımlarla birer kültür ögesi olmuşlardır. Toplumlar bu alışkanlıkları, uygulama şekilleri farklı olup zaman içerisinde değişikliğe uğrasa da sonraki nesillere aktarmayı başarmışlardır. Geçmişte oynanan oyunları da geleneksel oyunlar şeklinde isimlendirip, bu oyunlar sayesinde toplumların yaşayış şeklini, alışkanlıklarını, inançlarını görmekteyiz. Kültür, bir toplumun gelenek durumundaki her türlü yaşayış, düşünce ve sanat varlıklarıdır. Geleneksel oyunlar şeklinde adlandırdığımız bu oyunların aynı zamanda kültürleri yaşatan birer kültür elçisi olduklarını söyleyebiliriz.

Araştırmamızın bu bölümünde “Geleneksel çocuk oyunlarının kültürün aktarımına etkisi konusunda ne düşünüyorsunuz?” sorusuna verilen cevaplar doğrultusunda öğretmenlerin görüşleri yansıtılacaktır. Görüşme neticesinde elde edilen veriler ışığında konu ile ilgili aşağıdaki kavramlar çıkarılmıştır.



Şekil 4.1. Geleneksel oyunlar kültür ilişkisi teması kavramları

Katılımcılar, geleneksel oyunların kültür ile ilgili ilişkisi konusunda geleneklerin yaşatılması, kültürel mirasın korunması ve gelecek nesillere aktarılması, aile ve toplumda yardımlaşma ve dayanışmanın kavranması açılarından geleneksel oyunların kültürün taşıyıcısı olduğunu belirtmişlerdir. Katılımcılar geçmişteki oynanan ve geleneksel oyun niteliği taşıyan oyunları ailesinden ve yakın çevresinden öğrendiği görülmüştür. Ayrıca ailesiyle oyun oynayan çocukların bundan çok keyif aldığı ve mutlu olduğu görülmüştür. Çocukların ailesiyle zaman geçirmesinin en iyi yolu oyunlardır. Mutlu, girişken ve özgüvenli çocukların temelinde aileyle oynanan oyunlar yatmaktadır.

Çocuklukta oynanan geleneksel oyunlarda söylenen mâni ve tekerlemelerin o zamanki dil ve düşünce yapısını yansıtmaları bakımından bugün de söyleniyor olması kültürün aktarımına örnek olarak gösterilebileceği belirtilerek, aslında halkın sözlü edebiyatının kültürel aktarımına dikkat çekilmiştir. Katılımcıların ifadeleri şu şekildedir:

“Küçüklüğümde hep geleneksel oyunları oynadığım aklıma gelir. Kültürün aktarımında çok önemli bir yere sahiptir. Yıllar öncesindeki oyunların günümüzde oynanması yeni kuşak ile eski kuşak arasında ortak bir payda yaratmaktadır. Annemin nenemin oynadığı oyunlar benim çok hoşuma giderdi. Genellikle annemle babamla oynamak bana huzur verirdi.” (K1)

“Bizim oyunlarımızda birçok mâni vardır. Sayışırken mâni söylerle ve bu sayede kültürlerini aktarırlar. Çünkü bu maniler bizim kültürümüzde var. Oyun ve fiziki etkinlikler kartlarında büyüklere saygı çevre ile ilgili birçok mâni vardır. Sadece fiziki açıdan düşünmemek lazım sözlü edebiyatında aktarımı sağlanmaktadır.” (K3)

Geleneksel oyunların zamanın geleneklerini ve göreneklerini yansıtmaları açısından öğrenilmesi ve öğretilmesi gerekmektedir. Bu oyunların oynanması bakımından kırsal yerleşim yerleri ile şehirler arasında farkın olduğu, kırsal bölgelerde daha çok oynandığı anlaşılmaktadır. K2, özellikle şehir hayatı yaşayan çocukların geleneksel oyunları oynamadığı ya da daha az oynadığı ifade ederek, geleneksel oyunların geleceğimiz olan çocuklarımıza öğretilmesi gerektiği, öğretilmediği takdirde oyun kültürünün yok olacağı düşünülmektedir. Burada oyun ve kültürün ayrılmaz bütünü parçaları oldukları görülmektedir. Geçmişte oynanan oyunlardaki giyilen kıyafetlerin, kuralların, söylenen tekerlemelerin şimdi de giyiliyor ve söyleniyor olması oyunların kültürler arası bir köprü olduğunun ispatı olduğu söylenmiştir. Ayrıca K4 ve K5 geleneksel oyunların dış mekanlarda yani sokaklarda oynanmasının yaygınlaşması ve aktarımı konusunda çok önemli olduğu belirtmiştir. Çünkü açık alanlarda oynanan oyunların daha çok çocuğa hitap ettiği ve daha çok kişinin katılımıyla oynandığı ifade edilmiştir ve günümüzde sokakların çocukların oyunu alanı olmaktan çıkmasından şikayetçi oldukları görülmüştür.

Bireysel oyunlardan çok toplu halde oynanan oyunların kültürel anlamda gelecek nesillere öğretilmesi açısından daha faydalı olacağı düşünülmektedir. Kültürümüzde bireysel oyunlardan çok takım oyunlarının olduğu belirtilerek, bu kültürle yoğurulduğumuz için savaşlarda ve takım oyunlarında daha başarılı olduğumuz ifade edilmiştir.

“Aç kapıyı bezirgân başı oyununu hiç duymayan öğrencim vardı. Çok üzülmüştüm ve şaşırmışım. Şunu da görmek lazım şehir çocuğu ile kırsal yerdeki öğrencilerin geleneksel oyuna bakışı bambaşka oluyor. Özellikle şehir hayatı yaşayan çocuklara geleneksel oyunlar mutlaka tanıtılmalıdır. Yoksa kütür yok olur. Kültürü yok olmuş bir millet kanadı kırık kuş gibidir. Uçamaz. Zaten kültür ve çocuk denince aklımıza hemen geleneksel çocuk oyunları geliyor.” (K2)

“Geleneksel oyun dediğimiz şey yerel kültürle alakalıdır aslında. Kültürün aktarımı açısından kültürümüzün bir parçasıdır. Büyüklerimiz ile aynı oyunları oynuyorsak demek ki kültüre bir katkısı var ve aktarım sağlanmıştır. Hatta kılık kıyafet, tekerlemeler, kurallar oyunla birlikte aktarılır. Bu yüzden sokakta oynanmalı oyunlar. Sokakta oynanırsa diğer komşunun çocuğu da görüp o da oynar. Yaşasın sokak kültürü!” (K4)

“Her toplumun kendi kültürü var. Oyunlar o kültürlerin altında ortaya çıkmıştır. Genelde bireysel değil takım oyunları vardır kültürümüzde. Oyunların bu şekilde olması savaşların da toplum halinde kazanılmasına bile etki etmiştir. Dünyada genelde takım oyunlarında başarılıyız. Bu da bizim kültürümüzden geliyor. Toplu oyunlar sayesinde öğrenilen unsurlar da ileriki yaşlara aktarılıyor. Bizim dönemimizin sokak yapısı ile bu dönemin ortamları aynı değil sokak bizim en doğal oyun alanımızken şimdi ise arabaların yeri oldu.” (K5)

Görüşme verilerinde ulaşılan bir başka bulgu ise oyunun doğal bir kültür aktarım elamanı olduğu ve öğretmenlerimizin yaptıkları iş gereği bu aktarımda önemli yerlerinin olduğudur. Aile içinde veya okulda çocukların model alma yoluyla birçok davranışı kazandığı görülmektedir.

Kültürün kazanılması da model alma yani bakarak aynısını yapma işidir. K14 ve K15 ifadelerinde geleneksel oyunların kültürün kendisi olduğunu belirterek model alma yöntemini işaret etmişlerdir. Çocuğun gördüğünü yaptığını söyleyen katılımcılarımız, meslek olarak kendilerine büyük görev düştüğünü ifade etmişlerdir. K12, eskiden oynanan oyunlarını çocuklara öğretmek hem onlarla keyifli zaman geçirdiklerini hem de kültürün yaşaması ve gelecek nesillere aktarılması konusunda kilit görev gördüklerinin farkında olduklarını söylemiştir. Bu kültürü aktarırken aynı zamanda geçmiş zamanın dilini, alışkanlıklarını, yaşam tarzını da aktarmışlardır.

“Geleneksel oyunlar kültürün içidir, kültürün kendisidir. Benim okulda öğrettiğim çocukluk oyunundan öğrencilerim o kadar zevk aldılar ki. Şimdi ne oldu ben öğrendim sonra onlara öğrettim onlarda kendinden sonrakilere öğretecek. Kültür tamda budur. Varmış, karmış, vurguç, 43-44-45-46-47-48-49-1119 dip, otuz yarım elma, bütün elma, yartıl, yırtıl çık dedi kurtul şeklinde bizim oyuna başlama tekerlememiz vardı.” (K12)

“Bizlerin aile yapısı, sağlam ilişki temellerine dayandığı için büyüğünden gördüğünü ileride kendisi yapıyor. Bir nevi köprü görevi görüyor. Bu doğal bir aktarımdır. Bizlerde öğretmen olarak kendi öğrencilerimize çocukluğumuzda öğrendiğimiz oyunları öğretmek aktarım yapıp kültürü taşıyoruz. Bu da öğretmen olmanın avantajları.” (K14)

“Geleneksel oyunlara baktığımızda oyunları deneyimleyerek, yani model alıp öğrenerek kendinden sonraki nesillere aktarır. Böylece oyunlarla kültür aktarılır. Çocuklar şimdi topaç oynuyorsa ip atlıyorsa mutlaka kendinden önceki bir büyüğünün veya okulda öğretmenin bu oyunları oynadığını görmüştür.” (K15)

“Çocuk oyunları öğrenirken annesi babasının da önceden bu oyunu oynadığını bilerek öğrenirse burada kültür aktarımından bahsedebiliriz. Büyükler oyunlarla ilgili anılarını anlatarak oyunlar öğretilirse güzel bir kültür aktarımı olur. Özellikle model alarak doğru öğretilirse sağlıklı bir kültürel aktarım yapmış oluruz.” (K10)

Toplumlardaki yardımlaşma, dayanışma gibi toplumun değer yargılarını oluşturan kavramların çocuklara kazandırılmasının, toplumsal yapıda birlik ve beraberliğin sağlanması açısından önem arz etmemektedir. Geleneksel oyunların sadece eğlenceli vakit geçirme olarak görülmemesi aynı zamanda toplumsal değerlerin kazandırılması açısından da önemli bir işlev olarak görülmesi gerekmektedir.

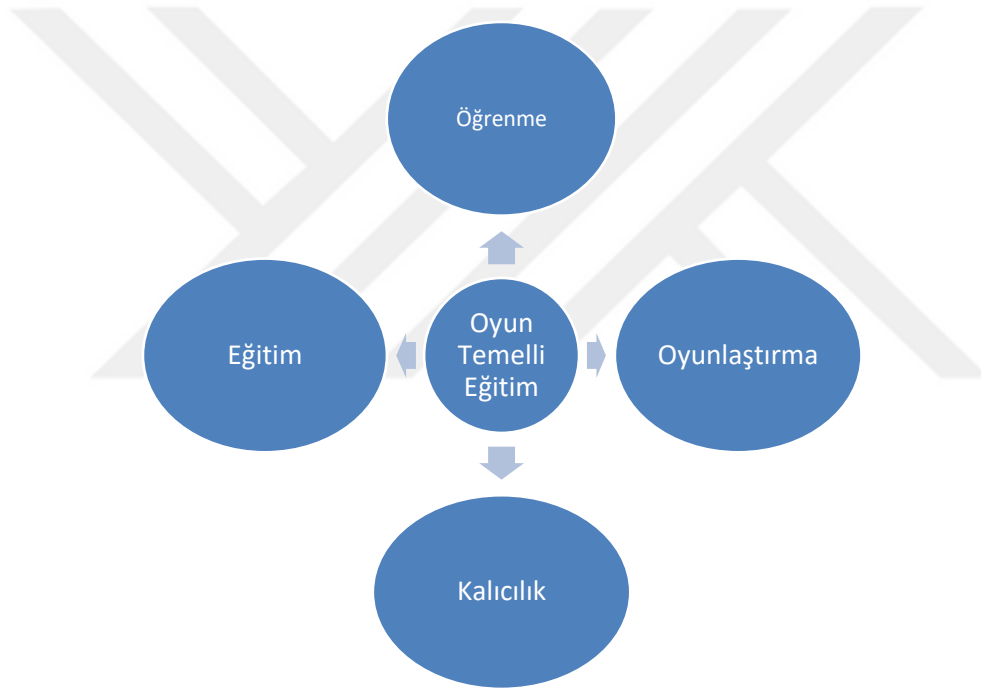
“Geleneksel oyunlarla şimdiki oyunları karşılaştınca geleneksel oyunların saygı, yardımlaşma, dayanışma içerdiğinden kültürümüzün parçası olduğunu görüyoruz. Çocuklara geleneksel oyunları öğrettiğimizde o zamanki kültürü ve değer yargılarını da aktarmış oluyoruz.” (K11)

Geleneksel çocuk oyunlarının, toplumdaki birlik beraberliği arttırdığı, değer yargılarını koruduğu, geçmişteki dili aktardığı, geçmişteki kılık ve kıyafetler hakkında fikir verdiği anlaşılmaktadır. Bunun yanında geleneksel oyunların daha çok aileden, akran guruplarından ve

öğretmenler aracılığı ile model alma yöntemi kullanılarak öğrenildiği görülmektedir. Bu oyunların genellikle açık alan diye ifade edilen sokaklarda oynanması kültürün aktarımına olumlu katkılar sağlayacağı görülmektedir. Sokak kültürünün azalmasının oyunlarında azalmasına paralellik göstereceğini anlamaktayız. Eğitimciler, oyunların gelecek nesillere aktarılması konusunda kritik görevlerinin olduğunu farkındadırlar. Öyleyse oyunlar sadece o zamanın keyifli zaman geçirilen etkinlikleri değil, aynı zamanda o dönemin her türlü alışkanlıklarının da aynasıdır.

4.2. Oyun temelli eğitim hakkında öğretmenlerin düşünceleri nelerdir?

Araştırma sorularından elde edilen bilgilere göre oyun temelli eğitim temasına ait eğitim, öğrenme, oyunlaştırma ve kalıcılık kavramlarına ulaşılmıştır.



Şekil 4.2. Oyun temelli eğitim teması kavramları

Oyunu temele alan eğitim sistemleri öğrencilere her zaman heyecanlı ve zevkli öğrenme süreçleri sunmuştur. Katılımcıların oyun temelli eğitime bakış açıları ve eğitimde oyunun kullanılması durumuna olumlu baktıkları görülmüştür. Yapılan araştırma sonucunda oyunla öğretimin eğitimin hangi kademesinde daha baskın kullanılması gerektiği konusunda öğretmenlerin büyük bölümünün (12 kişi) okul öncesi ve ilkökul dönemlerine vurgu yaptığı anlaşılmıştır. Burada çocukların yaş kriteri önemli bir etken olduğu belirtilmiştir. Çocukların oyunlarla en fazla haşır neşir olduğu dönemlerin 5 ile 11 yaşları olduğu ve bu döneminde okul öncesi ve ilkökul zamanına denk geldiği söylenmiştir. Ayrıca çocukların kişilik gelişimlerinin oluşmaya başladığı dönem olması, akademik kaygının daha az olması, dikkat sevilerinin kısa

olması ve oyunun dikkatlerinin süresini uzatmada etkili olduğu düşüncesi, çocuğun hayatı tanımaya ve anlamlandırmaya başladığı yaş olarak görülmesi oyunun etkin kullanımı noktasında okul öncesi ve ilkokul çağlarının ön plana çıkmasındaki diğer etmenlerdir. Konu ile ilgili katılımcıların ifadeleri şu şekildedir:

“Her alanda olmalı ama ilkokul döneminde daha ağırlıklı olmalıdır. Çünkü daha akli başında ve bir şeyin sorumluluğunu almak bakımından bakıldığında ilkokul daha ön plana çıkıyor.” (K2)

“Diğer sınıflarda akademik kaygı çoğalıyor ve oyuna vakit azalıyor. Çünkü oyun çağındaki çocukların vakitleri çok, o yüzden oyunların okul öncesi ve ilkokulda olması çok iyi olacaktır.” (K4)

“İleriki yaşlarda yani ergenlikte biraz daha oyunun dışında kalabiliyorlar. Oyunlar ileriki yaşlarda akıl ve zekâ oyunlarına dönüşüyor. Geleneksel oyunlar daha çok okul öncesi ve ilkokulda kullanılıyor.” (K5)

“Çocukların okul öncesi ve ilkokulda dikkat seveleri 15 dakikadır. Bu süreyi arttırmak için çocuk oyunları kullanırsak başarı sağlayabiliriz.” (K13)

“Çocukların birey olduğunu fark ettiği dönem ve kişiliklerinin oturmaya başladığı dönem olduğu için bu yaşlarda oyun büyük önem arz ediyor. Bu nedenle oyunun okul öncesi ve ilkokul dönemine hitap ettiği düşüncesindeyim. Çünkü çocuk hayatı tanımaya başlıyor.” (K15)

Oyun temelli eğitimin farklı yaş gruplarında ve eğitimin farklı kademelerinde de etkili olabileceği yönünde fikir belirten katılımcılar özellikle yaş sınırı olmadan eğitimin her kademesinde olması gerektiğini belirterek, oyun çocukların her yaşta ruhsal ve fiziksel yönden beslenmelerini sağlayan sihirli bir değnek olduğunu savunmuşlardır. Ayrıca oyundan edinilen bilgilerin kalıcı ve önemli olduğu, 18 yaşına kadar herkesin çocuk olarak kabul edildiği ve anasınıfındaki çocuk kadar diğer kademelerdeki çocukların da oyuna ihtiyaçlarının olduğu katılımcılar tarafından ifade edilmiştir. Ortaokul ve liselerde çocukların akademik bilgiyle doldurulduğu dolayısıyla eğlenmeye ve oyuna zamanları kalmadığı için okulun onlar için cazibe merkezi olmaktan çıktığı başka bir bulgu olarak karşımıza çıkmaktadır. Oyunun okul öncesi ve ilkokul kademelerinin aksine diğer kademelerde kullanılması gerektiği yönünde görüş bildiren katılımcıların ifadeleri şu şekildedir:

“Ortaokul ve liselerde dikkat daha dağınık o sevelerde daha çok oyun oynatılmalıdır. Günümüzde internette zaman geçiren çocuklar ya sanal oyun oynuyor ya da video izliyor. Bu da onları tek taraflı iletişime ittiği için donuk bir nesil yetiştiriyor.” (K12)

“Oyun her sınıf bazında gereklidir. Oyun çocuk için vardır. Büyük yaşlardaki çocukları çocuk olarak değil de yetişkin olarak görüyoruz maalesef. Onların çocuk olduğunu unutmamalıyız.” (K17)

“18 yaşına kadar her birey çocuktur ve çocuklar oyunla büyür oyunla öğrenir. Ben şahsen oyunların özellikle ortaokuldan sonra eğitimde daha etkin kullanılmasını isterim. Çünkü onlarında çocuk olduğunu unutuyoruz. Sınavlarla çocukları bunaltıyoruz.” (K20)

Katılımcıların oyun temelli eğitim konusunda yaş kriterindeki görüşleri genellikle çocukluk yaşları olarak görülen okul öncesi ve ilkokulu işaret etmektedir. Bu sebebi olarak oyuna ayrılan sürenin fazlalığı, kalıcılık, somut işlemler döneminde olmaları, aşırı akademik yaşına kadar çocuk kaygının güdülmemesi gibi görüşler ifade edilmiştir. Farklı düşünen katılımcılar ise her bireyin 18 yaşına kadar çocuk olduğu, teknolojinin çocukların algılarında durgunluk yarattığı, çocuklara bilgi yüklemesinin çok yapılarak oyuna yer verilmediği gibi düşüncelerle oyunun eğitim içerisinde kullanımıyla ilgili ortaokul ve lise kademesine dikkat çekmişlerdir.

Oyunun eğitim içerisinde kullanılması yönünde öğretmenlerin farklı görüşleri olmakla birlikte büyük oranda ortak ifadelerde buluştukları tespit edilmiştir. Kalıcı öğrenmenin gerçekleşmesi, konuların somutlaştırılması ve eğitimin eğlenceli hale gelmesi, öğrencinin öğrenme sürecine aktif katılımı, sosyalleşme, yaparak yaşayarak öğrenme, kendini ifade etme, sorumluluk alma gibi ifadelerin ortak görüş olarak ortaya çıktığını görmekteyiz. K1, sınıfta daha pasif olan öğrencilerin oyun sayesinde derse katıldığını dile getirerek oyunun derse katılımı arttırdığını ifade etmiştir. K2, K4, K5, ve K6 oyunlarla çocuklar yaparak yaşayarak öğrendikleri için kalıcı öğrenmenin arttırdığı, öğretmen ve öğrenci için keyifli bir eğitim ortamının sağlandığını ve öğrenmenin kolaylaştığını belirtmiştir. Katılımcıların ifadeleri şu şekildedir:

“Pasif olan çocukları derse katmış oluruz ve kalıcı bir öğrenme sağlayabiliriz. Örneğin anlaşılmayan konularda şarkı ve tekerlemelerle daha kolay anlaşıldığını görüyoruz. Oyunu temele alan öğretim yöntemleri her zaman derslere heyecan katmıştır.” (K1)

“Oyun temelli öğrenme yaparak yaşayarak öğrenmeye olanak sağladığından çok önemsiyorum. Hemen hemen tüm derslerime yayarak kullanmaya çalışıyorum. Yeni kimlikler kazanarak bu deneyimi yaşıyorlar, görüşleri fikirleri değişiyor. Teori kurmayı öğreniyorlar. Dersimde drama kullanarak yaşayarak göstermek her zaman etkili ve kalıcı olmuştur.” (K2)

“Mesela istop oynarken renkleri öğreniyorlar. Saklambaç oynarken sayı saymayı öğreniyoruz. Bu sade kalıcı ve etkili öğrenme sağlarız.” (K4)

“İlkokulda tüm konular oyun temelli olması için iyi bir hazırlık ve emek gerekiyor. Teorik eğitimin yanında konular oyunlarla zenginleştirebilir. Daha kalıcı öğrenme sağlanacaktır.” (K5)

“Oyun öğrenmeyi kolaylaştırır. Ben her dersin arkasına bir oyun sıkıştırıyorum. Genelde de kendim oyun uyduruyorum. Hatta öğretmenim bu konunun oyunu var mı diye sorup heyecan duyuyorlar. Hem fiziksel hem de ruhsal anlamda onlara iyi gelecek oyunları tercih ediyorum. Birde birkaç zekâ türüne dayanan oyunları tercih ederek çocuklara sunuyorum. Sadece çocuk değil bende keyif alıyorum ve mutlu oluyorum, bence bu çok önemli sadece çocuk için değil öğretmen içinde çok keyifli oluyor oyunla öğretim.” (K6)

Bu görüşlerin yanında oyunla öğretim konusunda katılımcılar, oyunların konuları somutlaştırmasına, dikkat çekmede etkili olduğuna dair görüş bildirmişlerdir. K10, oyunların hazırbulunuşluğu farklı olan öğrencileri hazırlayıp aynı öğrenme düzeyine getirmede etkili olduğunu belirtmiştir. K12 ve K13, oyun içinde yönergeleri kullanarak hem el göz koordinasyonun sağlandığı hem de anlaşılmayan konuların keyifli öğrenildiğini ifade etmişlerdir. K14 eğitimde çocuklarla sağlıklı iletişim kurmanın en etkili yolunun oyun olduğunu söylemiştir. Katılımcıların da ifade ettiği gibi oyun iletişim için öğretmenin en önemli kozudur. K15, canlandırma yapma ve sorumluluk verme gibi görevlerle öğrencilerin motive olduğunu ve öğrendiklerini unutmadıklarını belirterek oyunun sınıf içerisindeki öğrenme ortamına olumlu katkılarından bahsetmiştir. Burada oyunun çocuklarda uyandırdığı pozitif duygularla kendilerini oyunun içine bırakarak farkında olmadan keyif alarak öğrendiklerini söyleyebiliriz. Katılımcılar görüşlerini şu şekilde ifade etmiştir:

“Daha hızlı ve kalıcı öğrenme sağlanıyor. Özellikle yabancı dil öğretiminde sıkça kullanılıyor. Dersleri somutlaştırma açısından çok önemlidir.” (K7)

“Kesinlikle oyunla öğretimi uygulayan bir öğretmenim. Körebe oyununda sıraya girme oyunu oynattım. Oyun temelli eğitimde nasıl dikkat çekerim nasıl kalıcı öğrenme sağlarım diye düşününce oyun benim kurtarıcı oluyor. Çocukların hazırbulunuşluğu çok farklı olduğu için oyunla bu sorunun da üstesinden gelebiliyorsun.” (K10)

“El göz koordinasyonu gibi hem zihinsel hem fiziksel yönden geliştirdiği için oyun temelli eğitim mutlaka kullanılmadır. Ritmik saymaları saz çalarak öğrettim ve çok ta kalıcı oldu.” (K12)

“Örneğin ağaç arkasındaki yazılı bir çarpma işlemini yönergelerle buldurarak hem yönergelerle zihinsel bir gelişim sağlıyor ve takip mekanizması geliyor hem de çok keyifli bir öğrenme oluyor.” (K13)

“Doğumdan itibaren oyunlarla dokunarak hissederek algıladıkları için oyunların eğitimin içinde olması büyük etkidir. Eğitimde en büyük iletişim malzememiz oyundur bizim.” (K14)

“Yaparak yaşayarak öğrenme açısından baktığımızda çocuğun aktif katılımının sağlandığı sihirli ortamlardır. Zorlandığım konularda sınıfta drama yaptırarak konuları çok daha rahat öğrettiğimi gördüm. Hem ben hem çocuklar çok eğlendi. Soyut kavramların olduğu konuları oyunla bütünleştirdiğimizde aktaracağımız bilgiyi hemen aktardığımızı görüyoruz. Sadece belli dersler değil tüm derslere entegre etmeliyiz oyunları. Harf öğretirken her öğrenciyle bir harfi eşleştiriyorum ve o şekilde öğretince daha kalıcı oluyor. Mesela bilim adamlarını yine çocuklarla eşleştirip onlara bir rol verdiğimde çok kolay bir öğrenme ortamı oluyor.” (K15)

Öğretmenlerimizin görüşleri çerçevesinde, oyun ile yoğurulan öğrenme stillerinde kalıcı ve eğlenerek öğrenmenin öne çıktığını görmekteyiz. Bunların yanında çocukların öğretmen ve okul ile olumlu duygular beslemesi, okula severek gelmesi, yeni öğreneceği konulara odaklanması ve heyecan duyması, etkinliklere katılarak benlik gelişiminin sağlanması gibi daha sayamadığımız

birçok duyguya katkı sağlaması ve becerilerini geliştirmesi açısından oyun çocuk için eğitimde kullanılması gereken öncelikli yöntemlerden birisidir. Oyun çocuk için yeme içme gibi hayati önem taşıyan ihtiyaç olmasa da sosyal ve ruhsal yönden doyurulması ve sağlıklı kişilik gelişimi için hayati önem taşımaktadır. Bunların yanında katılımcıların görüşleri incelendiğinde hemen hemen hepsi oyunun eğitimdeki öneminden olumlu şekilde bahsetmişlerdir. Özellikle 25 ile 45 yaş arası katılımcılar sınıflarından somut örnekler vermişlerdir. 46 ile 52 yaş aralığındaki katılımcılar oyun temelli eğitimin olumlu katkılarından bahsetmiş ve eğitimin içinde kesinlikle olması gerektiğini belirtmiş fakat somut örnek vermemişlerdir. Araştırmamızın bu kısmında yeni nesil ya da başka bir deyişle daha genç öğretmenlerin, yaşça daha büyük olan öğretmenlere göre oyun temelli eğitimi hem savunduklarını hem de sınıflarında daha aktif bir şekilde kullandıklarını görmekteyiz. Oyun temelli eğitime olumlu bakış açısı yaratmak adına okul içinde öğretmenlerimizin ilgisini çekecek turnuvalar düzenlenip, öğretmenlerimiz bu sürecin içine dahil edilerek oyun hakkında farkındalık yaratılabilir. Mesleki deformasyonun önlemesine yönelik çeşitli kursların açılması da oyun temelli eğitime ilgiyi arttırma konusunda etkili bir yöntem olarak kullanılabilir.

4.3. Oyunun çocuğun gelişimine olan etkileri (fiziksel, sosyal, bilişsel, dil gelişimi vb.) nelerdir?

Oyunların çocukların gelişimlerine etkileri ve katkılarının neler olduğu sorusunun araştırıldığı bu bölümde katılımcılarla yapılan görüşmeler sonucunda konu ile ilgili fiziksel gelişim, zihinsel gelişim, sosyal gelişim, dil gelişimi, duyuşsal gelişim ve üst yaşama hazırlık kavramlarının ön plana çıktığı görülmüş ve bu kavramlar alt başlıklar altında analiz edilmiştir.



Şekil 4.3. Oyunun çocuk gelişimine etkisi teması kavramları

4.3.1. Oyunun çocuğun fiziksel gelişimine katkısı nelerdir?

Çocuk gelişimine olan etkileri konusunda katılımcılar, özellikle açık havada oynanan oyunlarda çocukların vücutlarına bol oksijen alarak, zıplayarak, atlayarak, koşarak fiziksel anlamda geliştiklerine vurgu yapmışlardır. Böylelikle sağlıklı bir vücut yapısına sahip olacaklarını belirterek kaslarının gelişim gösterdiğini, sinir ve sindirim sistemlerinin daha iyi çalıştığını söylemişlerdir. Çocukların fiziksel açıdan gelişmeleri hayatlarına olumlu katkılar sağladığı ve akademik anlamda da çocuklara artı bir güç olarak ders başarılarını arttırdığı ifade edilmiştir. Ayrıca içinde bulunduğumuz salgın döneminde çocukların eve kapandığı, açık hava oyunlarından mahrum kaldığı belirtilerek kas ve kemik yapılarının olumsuz etkilendiği, bunun yanında hareketsizlikten kaynaklı orantısız kilo alımının olduğu görüşünün hâkim olduğu anlaşılmıştır. Bu konuda katılımcılar tarafından şu ifadeler kullanılmıştır:

“Oyunların çocukların gelişimine katkısı konusunda çocuklar öncelikle olarak bol oksijen alacaktır. Bu da dengeli büyüme için çok önemli bir unsurdur. Birde model alarak ya da akranlarına bakarak tırmanma, topa vurma, ip atlama gibi fiziksel aktiviteleri yaparlar.” (K1)

“Kas gelişimleri çok geliyor özellikle biz sınıf öğretmenleri için çok önemli okuma yazma ve kalem tutmada çok etkisi oluyor.” (K4)

“Kas becerileri geliyor. Hareket ettiği için solunum ve sindirim sistemleri düzene giriyor. Bu şekilde dengeli bir vücuda sahip oluyorlar.” (K6)

“Örnek verecek olursak misket atma oyunu bile küçük kas gelişimine çok etkisi var. Kas gelişimi tamamlanan çocuk sosyal hayatında ve okulda daha başarılı oluyor.” (K9)

“İp atlama, sek sek oyunu, çelik çomak oyunları harekete dönük oyunlar olduğu için çocuklar enerjilerini atarak rahatlıyor ve aynı zamanda kasları geliyor bu da fiziksel anlamda çocukları geliştiriyor.” (K10)

“Çocuklar evde oturmaktan bıktı. Dışarı çıkmak istiyorlar. Okula geldiklerinde yarısından çoğunun kilo aldığını gördüm. Veliler okul formalarının çocuklara dar geldiğini söylediler. Gelişimsel olacağını düşündük fakat çoğunda durum aynı. Gelişim değil hareketsizlik kilo aldırdı çocuklara.” (K19)

4.3.2. Oyunun çocuğun sosyal gelişimine katkısı nelerdir?

Yapılan görüşme sonucunda sosyalleşme kavramına vurgu yapılarak, özellikle grup oyunlarında çocukların birbirleriyle etkileşim içinde olduklarından dolayı gizil bir sosyalleşmenin olduğu belirtilmiştir. Derslerde ve arkadaş ilişkilerinde pasif olan öğrencilerin oyunlarla daha aktif olduğu, kendini ifade ettiği ve sosyalleştiği belirtilmiştir. Ayrıca özel gereksinimi olan öğrencilerin akranlarıyla iletişim kurup sosyalleştiği en güzel ortamın oyunlar olduğu ifade edilerek, özel gereksinimi olan öğrencilerin eğitimleri ve arkadaşlık ilişkilerinde oyunun önemine vurgu yapılmıştır. Özellikle evde çok vakit geçiren, akranlarıyla oyun

oyynamayan çocukların iletişim ve uyum problemlerinin olduğu ifade edilmiştir. Toplumsal kuralların kavranması bakımından, kuralların oyun içinde öğrenilmesinin daha kolay olacağı belirtilerek oyunların toplum uyumuna etkisinden bahsedilmiştir. Bunların yanında oyunlar sayesinde çocuklar kendilerini daha iyi ifade ederek sosyalleşmenin ilk adımını atmış olacakları ifade edilmiştir. Oyunun sosyalleşmeye etkisi hakkında katılımcıların ifadeleri şu şekildedir:

“Her şeyden önce iletişim bakımında çok önemli. İletişimi iyi olmayan bir öğrencim oyunlar sayesinde iletişimi güçlendirir ve sosyalleştirir. Çok pasif öğrenciler başkasının yerine koyarak roller üslendiğinde aktif oluyorlar ve iletişimleri çok fazla güçleniyor.” (K2)

“Oyun çocuğun gelişiminde etkilidir. Özellikle özel gereksinimi olan çocuklarda oyun terapisi diye bir şey var. Oyun çocukların eksik kaldığı yanları tamamlama için bir fırsattır. Bu eksiklikleri oyun tamamlıyor. Hayatın temeli oyundur. (K3)

“Sosyalleşme açısından çok önemli. 1.sınıfa yeni başlayan bazı çocuklar çekingen ve kendini ifade edemez. Oyunla birlikte kendini ifade eder iletişimi güçlenir güveni artar. Kendisini yetkin hisseder.” (K20)

“Bence en büyük katkısı sosyal açıdan olduğunu düşünüyorum. Çocuğun kendine güveni artıyor iletişim kuruyor, kurallara uymayı öğreniyorlar. Kuralları öğretmeyi oyunlarla yaparsak okuldaki kuralları çok daha rahat öğretebiliriz. Sıra bekleme ve saygı da gelişiyor.” (K19)

“Çocuklar grup oyunlarında sosyalleşiyorlar. Çocuk sosyalleşmenin yanında mutlu oluyor.” (K12)

4.3.3. Oyunun çocuğun zihinsel gelişimine katkısı nelerdir?

Oyunların çocukların gelişimlerine etkileri konusunda diğer bir kavram zihinsel gelişimdir. Araştırma katılımcıları oyunun zihinsel süreçlere katkı ve etkisi bakımından eleştirel düşünme, mantık yürütme, sınıflama, mukayese etme gibi becerilerini geliştirdiğini ifade ederek, oyunları boş zaman etkinliği olarak görmedikleri anlaşılmaktadır. Bunun yanında akademik başarıya dikkat çekerek, oyun içerisinde karşılaşılan güç durumlara çözüm üretirken çocukların zihinsel bir süreç yaşadıklarını ve bununda derslere etkisinin olumlu yansıdığını belirtmişlerdir. Oyunlardaki kuralların ve kurallara uyma konusunda çocukların çaba sarf ederek bilişsel süreçler yaşadıklarına dikkat çekilerek sorumluluk aldıkları ifade edilmiştir. Sorumluk almanın doğru ve yanlış arasında zihinsel bir sentez gerektirdiğinin altı çizilerek bilişsel bir sürece dikkat çekilmiştir. Bazı zekâ oyunlarının üretkenlik anlamında çocukları harekete geçirdiğini ve bu oyunların zihinsel çaba içermesinden dolayı bilişsel gelişime katkı sağladığı ifade edilmiştir. Çocukların oyun içerisinde anlık düşünceleri ve karar vererek oyuna yön vermelerinin derslere odaklanmada olumlu bir etki olduğu ve özellikle de matematikte yapılan işlemlerde çabukluk sağladığı öne çıkan diğer bir bulgudur. Ayrıca oyun aracılığı ile öğrenilen konularda çocuklar farkında olmadan düşünsel bir süreçten geçtikleri için, öğrenilen konularında daha kalıcı olduğu

belirtilmiştir. Kendi oyun materyalini kendisi hazırlayan çocukların zihinsel anlamda diğer çocuklara göre daha yaratıcı oldukları, hayal güçlerinin gelişerek sanatsal yönlerinin ön plana çıktığı şeklinde başka bir görüş ifade edilerek oyun sayesinde çocukların bir şeyler tasarlama konusunda daha yetkin olabilecekleri belirtilmiştir. Belirtilen konularda katılımcıların doğrudan ifadeleri şu şekildedir:

“Onları akranlarıyla oyun sayesinde buluşturmalıyız. Belli bir yaştan sonra soyut oyunları oynayan çocuklarında akıl ve zekâ oyunları ile bilişsel gelişimler sağlanabilir. Bu da çocukları üretmeye ve yeni şeyler tasarlamaya yönlendirmektedir.” (K5)

“Çocuklar oyun oynarken sınıflama, eleştirel düşünme, mukayese etme, mantık yürütme, sebep sonuç kurma gibi etkenlerle bilişsel becerileri gelişiyor.” (K6)

“Oyunlarda kural koymak ve bunlara uymak zihinsel sentez açısından çok önemlidir. Kurallarla birlikte doğru ve yanlış öğrenirler.” (K9)

“Oyunların bazılarında üretkenlik var. Kelime oyunları, üç taş, dokuz taş gibi oyunlar zekâ oyunlarıdır. Buda zihinsel çaba gerektirdiğinden bilişsel bir gelişimden bahsedebiliriz.” (K10)

“Öğreteceğimiz konuları oyunlaştırarak çocuğa daha rahat aktarabiliriz ve öğrenmenin kalıcılığı artar. Çelik çomakta çomağı nasıl koyarsak daha ileriye atarımın hesabını yaparız. Buda zihinsel bir süreç içerir.” (K11)

“Geçmişte sapanımızı biz yapardık, arabamızı biz yapardık. Bu da çocuğun sanatsal yönünü geliştirir. Hayal gücünü geliştirir.” (K12)

“Oyunlar, çocuğun anlık ve hızlı düşünme becerisini geliştirerek matematik işlemlerinde pratikliğini artırıyor.” (K17)

4.3.4. Oyunun çocuğun duysal gelişimine katkısı nelerdir?

Duysal açıdan çocuklarının gelişiminde oyun faktörü özellikle deneyimleme ve yeni deneyimlerde tecrübe kazanma açısından kritik bir öneme sahiptir. Çocuklar oyun oynarken yaşadığı anlık duysal değişimlerde bunun göstergesidir aslında. Görüşme yapılan katılımcılarımız, oyunların çocukların duysal anlamda gelişmeleri ve olgunlaşmaları açısından etkili bir yöntem olduğu üzerinde ortak düşünceler belirtmişlerdir. Kişiden kişiye farklılık gösterse de öfke, sevinç, mutluluk, üzüntü, başarıma duygusu, övgü, cesaret gibi kavramlar genel anlamda her bireyde bulunan ortak duygulardır. Oyunlar sayesinde görev alan çocukların kendilerine olan güven duygusunun geliştiği ve bu sayede daha girişken oldukları belirtilerek, kendilerini değerleri hissetmeleri noktasında iyi bir deneyim olacağı ifade edilmiştir. Ayrıca çocuğun oyunlarda iletişimin güçlenerek ben olma duygusunu tattığı, kendini tanıdığı ve mutlu olduğu söylenerek şu ifadeler kullanılmıştır:

“Duygusal anlamda çocuk görev alarak cesaretleniyor. Buda çocuğun duysal anlamda başarıma duygusunu tattırarak ona yeni yetenekler katacaktır.” (K1)

“Çok pasif öğrenciler başkasının yerine koyarak roller üslendiğinde aktif oluyorlar ve iletişimleri çok fazla güçleniyor. Bu da onlarda benlik gelişimine katkı sağlıyor. Bu tür çocukları çok gördük ve hep bun yöntem (oyun) işe yaramıştır.” (K2)

Her çocuk az ya da çok bazı duygusal problemler yaşamıştır. Çocukların oyunlarla yaşanan olumsuz duyguların ve durumların üstesinden gelmeyi öğrendikleri ya da problemlerini deneyimleyerek çözüm bulduklarını görürüz. Katılımcıların ifadelerinde çocukların gerçek hayattaki birçok sorunun çözümünü oyunlarda bulduğu ve oyunların negatif duyguların tedavi edildiği ortamlar olduğu görülmüştür. Ayrıca oyunlardaki yardımlaşma, iş birliği yapma, sorumluluk alma gibi becerilerin gelişerek olumlu duyguların geliştiği belirtilmiştir. Oyun oynayan çocuklarda güven duygularının olumlu yönde gelişeceği, enerjilerini atacakları için saldırganlık ve uyumsuzluk sorunlarının azalacağı, çevresine duyarlı birey olacakları anlaşılmaktadır. Bunun yanında öğretmenlerimiz oyunsuz çocukların tepkilerinde yavaşlama olduğu, olumlu veya olumsuz durumlara tepkisiz kaldıklarını gördüklerini belirtmişlerdir.

“Duygusal gelişimde mutluluk dostluk yardımlaşma sorumluluk alma gibi birçok duyguyu yaşıyorlar. Çok agresif saldırgan duyguları olan çocuk enerjisini oyunla atıyor ve enerjiyi nötr etmiş oluyorsunuz. Yaşadığı bazı duygusal problemleri oyun oynarken bu sorunlarından kurtulmuş oluyor.” (K6)

“Arkadaşlık ilişkileri gelişir. Oyunsuz büyüyen çocuk ileride arkadaşlık ilişkilerinde sorun yaşayabilir. İnsanlara ve diğer canlılara yabancılaşır, sürekli içe kapanık olurlar, uyum sorunları yaşarlar ve güvenme kaygısı oluşur.” (K12)

“Oyun oynamayan çocukların verdiği tepkilerin bile yavaşladığını görüyoruz. Çocuğun en büyük gıdası oyundur. Yedi kule oynarken çocuk kazansa bile sevinmiyor veya kaybetse bile üzülüyor. Tepki yok.” (K15)

4.3.5. Oyunun çocuğun dil gelişimine katkısı nelerdir?

Oyunların çocuk gelişimi üzerinde etkisi sorunun bir diğer öne çıkan kavramı da dil gelişimidir. Dil, çocukların anne karnından çıktıktan sonra hatta anne karnında bile etraftaki sesleri duyduğu ve bu sesleri sanki bir ses kayıt cihazı gibi kaydettikleri bilinmektedir. Çocuk doğduğu ve büyüdüğü çevredeki sesleri taklit ederek dilini geliştirir ve o dili konuşur. Dil gelişimi çocuğun büyümesiyle doğru orantılı gelişerek bir değişim göstermektedir. Oyun içerisinde sürekli aktif olan çocuk dolayısıyla iletişim kurmak için dilini kullanacaktır. Katılımcılar dil gelişimi konusunda görüş bildirirken oyunlardaki karşılıklı konuşmalara dikkat çekerek devamlı bir etkileşimden bahsetmişlerdir. Oyunlardaki iletişim kurma çabasının, dil gelişimini ve kelime dağarcığını geliştirdiğinin önemine dikkat çekilmiştir. Tekerlemeler, sayı sayma çalışmaları, şiir ezberleme gibi çalışmaların küçük yaşlardaki çocuklarda dil gelişimine yardımcı olduğu ve

oyunların bu konuda iyi bir yöntem olacağı belirtilmiştir. Özellikle uzaktan eğitim sürecinde akranlarıyla çok fazla bir araya gelemeyen çocukların dil gelişimi açısından geri kaldıkları, yalnız kaldıkları ya da evde sağlıklı iletişim kuracak kardeş veya akran bulamamaları durumunda dil gelişimlerinin olumsuz etkileneceği vurgulanmıştır. Oyunun iletişimde ve dil gelişiminde ne kadar önemli olduğunun bu dönemde daha iyi anlaşıldığı görülmüştür. Ayrıca geleneksel oyunlardaki başlangıç sayısmalarının, oyun içerisinde söylenen şarkıların çocuklarda, farkında olmadan dilin gelişimine katkı sağladığı belirtilerek aşağıdaki ifadeler kullanılmıştır:

“İletişim kurarak dil gelişimi hızlanacak kelime dağarcığı fazlalaşacak. Çocuk daha kapsamlı konuşarak farklı kelimeler kullanacak. Bu gelişmeler çocukta mutluluk duygusunun yanında özgüven de getirecek. Biz hep böyle gördük.” (K20)

“Dil gelişimi açısından sayı sayma tekerleme söyleme mutlaka etkisi olacaktır. Bizimde çocuklara ulaşma iletişim kurma yöntemimiz de oyun zaten. Onların dünyasına girmenin en kolay yolu oyundur. Uzaktan eğitim nedeniyle çocuklar benimle çok fazla zaman geçiremedikleri için sanki oyun yönünden bir şeyler eksik kaldı. Bu iletişimimizdeki sorunları arttırdı. Halbuki okulda oyun oynarken daha sağlıklı bir dil ile iletişim kuruyorduk. Eski sınıftaki havayı yakalayamadım.” (K4)

“Uzaktan eğitim sürecinde evde büyüyen çocuk kendi yaşlılarıyla vakit geçirmediği için iletişimde sıkıntılar yaşıyor. O yüzden bu dönemde oyunlar daha fazla önem arz etmektedir. Okulun, oyunun, birlikte olmanın ve oyunun ne kadar değerli olduğu bir kez daha anlaşılmıştır bence.” (K18)

“Geleneksel çocuk oyunlarının bir kısmında sayışma, tekerleme ve şarkılar var çocuk bunu ezberliyor ve dili hızlanıyor ve farklı kavramları kullanarak bunların anlamalarını öğreniyor. Dil böyle hem çabuk hem de farkında olmadan daha güzel gelişiyor.” (K10)

4.3.6. Oyunun çocuğun üst yaşamına hazırlık yapmasında katkısı nelerdir?

Çocukluk dönemlerindeki deneyimler, gelecekteki davranışların şekillenmesine yardımcı olmakta ve geleceği bir nevi prova etmektedir. Çocukken edinilen bilgilerin, olumlu veya olumsuz olayların ileriki yaşamda etkisini görmekteyiz. Örneğin çocukken ailesinden veya çevresinden görgü kurallarını öğrenen birey ergenlikte, orta yaşlılıkta ve yaşlılık döneminde bu kuralları aynen devam ettirdiği görülür. Oyunların içinde çocuklar birçok olayı tecrübe eder. Bu tecrübeler çocukları bir üst yaşama hazırlamada oldukça önemli deneyimlerdir. Araştırmada oyunun çocuğa katkısı konusunda katılımcılar, oyunlar sayesinde çocukların essiz tecrübeler kazanarak geleceklerini şekillendirdikleri cevabını vermişlerdir. Çocukların hayata uyumlarının ve ergenlik dönemlerinde karşılaşılan sorunlarla baş edebilmelerindeki gücün oyun olduğu anlaşılmıştır. Okul öncesi sınıflarda bolca oyun oynayan çocukların birinci sınıfa başladıklarında uyum sorunlarının daha az olduğu ve okul öncesindeki tecrübeler sonucu birinci sınıfta daha aktif ve

başarılı oldukları belirtilmiştir. Katılımcılar çocukların gelişimlerinin her döneminin doyurulması gerektiğine vurgu yaparak, bunun özellikle çocukluk çağında oyun oynayarak olması gerektiğini söylemişlerdir.

“Çocuk oyun içinde karşılaştırdığı problemleri çözerek, ileriki yaşlarda karşılaşacağı problemleri çok daha rahat çözecektir. Çocuk gizil öğrenmeyle bu becerileri kazanarak hayatında önemli kazanımlar elde ediyor.” (K10)

“Zihinsel sosyal anlamda gelişmiş hazır çocuklar hayata daha çabuk uyum sağlıyor. Birinci sınıfa gelen çocukların anasınıfına gidip gitmedikleri hemen belli oluyor. Bu da oyunun hazır bulunuşlukları anlamında etkisini gösteriyor. Oyunlar çocukları ergenlikteki sorunlarla baş etmede hazır hale getiriyor. Çocukluk dönemini oyunlarla geçiren çocuklar yetişkinlikte akranlarına göre hayata hazır oluyor ve uyumu çok daha rahat oluyor. Herhangi bir psikolojik sorunda hemen çocukluk döneminin sorgulanması da bize çocukluk döneminin ve oradaki yaşantıların önemini göstermektedir. Her dönem doyurulmuşsa ileriki yaşantıda sorunlar çok daha az olacaktır.” (K1)

“Her şeyden önce geriye dönüp baktığımızda hep çocukluk dönemi öne çıkmaktadır. Çocuklukta yaşadıkları ileriki hayatını şekillendiriyor. Hem yetişkinliği hem de aileye hayatını bile etkiliyor.” (K2)

“Oyunla birlikte kendini ifade eder iletişimi güçlenir güveni artar. Kendisini yetkin hisseder. Bu sayede bir sonraki gelişim dönemine gelişimini tamamlamış olur. Derler ya bu çocuk hiç mi toprak görmemiş derler. Nasıl yemek içmek ihtiyaçsa çocuk içinde en büyük ihtiyaç oyundur.” (K3)

Çocukluk dönemindeki oyunlarda üstlenilen rollerde de çocuğun geleceği için gerçek bir hayat provasıdır. Katılımcılar evcilik ve benzeri oyunlarda çocukların doktor, öğretmen, anne, baba, manav, şoför gibi bazı görevleri olduğunu belirterek, bu görevlerde bulunan çocukların aslında gelecekteki seçecekleri meslekleri deneyimlediklerini ifade etmişlerdir. Anne ve baba rollerinde çocuklar gelecekteki anne ve baba kimliklerini tanımış ve bunu oyun içerisinde deneyimlemiş olurlar. Oyun esnasında akranlarının herhangi bir sorun karşısında nasıl çözüm ürettiklerine bakarak yani onları model alarak sorunlarla baş edebilmede yeni yollar bulduğu ve bununla çocuğu bir üst yaşama hazırladığı söylenmiş ve ileriki yaşlarda sorunlar karşısında daha deneyimli olacağı ifade edilmiştir.

“Çocukların evcilik, doktorculuk oynaması ve oyunlardaki bu roller gelecek yaşantılarıyla ilgili hazırlıktır aslında.” (K4)

“Çocukları bir üst yaşama hazırlama konusunda kendi yaş ve daha büyük yaşlılarıyla oynarken yaşadığı sorunlar karşısında zamanla çözüm üretmeye başlıyor. Bu da çocuğa oyunun katkısı konusunda iyi bir örnektir. Diğer çocukları örnek alarak sorun çözerek bir üst yaşama hazırlık yapabiliyorlar.” (K5)

“Çocukların ifadeleri güçleniyor kendi başına bir şey yapabiliyor bu sayede ileriki yaşlara hazırlık yapıyor. İlerideki yapacağı meslekleri prova ediyor.” (K8)

Çocukların karakterlerinin oluşması, dünyayı tanımları, olumlu ilişkiler kurabilmeleri oyunların içerisinde gizli gizli işlendiği belirtilerek, toplumsal normların oyunlarla prova edildiği ifade edilmiştir. Çocukluk döneminde oyun ve oyuncak seçiminde dayatma yapılmaması, fakat çocukların oyun seçimlerine rehberlik edilmesi ve onların doğru yönlendirilmesi gerektiği belirtilmiştir. Hayatın içinde var olan kuralların tanınması yine oyun içinde yaşanırken, aynı zamanda yardımlaşma, iş birliği, yenilgiyi kabul etme gibi kavramların ve yetilerinde kazanılmasını sağlamaktadır. Oyundaki yaşanan tecrübeler çocukların arkadaşları arasındaki ilişkilerini de etkilediği belirtilerek, çocuklukta oyunla büyümeyen çocukların ileriki yaşlarda arkadaşlık ilişkilerinin bozuk olduğu ve başkalarının haklarına saygı göstermedikleri söylenmiştir. Bunun yanında oyunlarla özgüveni artan çocuklar hayata dair olumlu beklentiler içinde oluyorlar. Bu beklenti ve tecrübelerle hayatta daha başarılı oldukları ifade edilmektedir.

“Arkadaşlık ilişkileri gelişir. Oyunsuz büyüyen çocuk ileride arkadaşlık ilişkilerinde sorun yaşayabilir. Sıra beklemeyi birbirinin hakkına tecavüz etmemeyi sabrı öğretir. Buda ileriki yaşantısını etkiler.” (K12)

“Şöyle ki çocukların 0-6 yaş itibarıyla karakteri oluşan çocuk oyunlarla dünyayı tanıdığı için ve dünyayı keşfettiği için bir üst yaşama hazırlanmış oluyor. Çünkü bakış açısı kazanacaklar. Her oyun değil oynadıkların oyunda onların kişisel gelişimine katkı sağlayacaktır. O yüzden oynan oyunlar onları bir üst yaşama hazırlayacaktır. Toplumun belirlediği rolleri oyunlarda prova ediyorlar. Ayrıca kız çocuğuna bebek erkek çocuğuna araba almak ta çok doğru değil sonuçta kız çocuğu ileride araba kullanacak. Bu konuda çok baskıcı olmadan onları yönlendirmeliyiz.” (K6)

“Her oyunun kendi içinde bir kuralı var hayatın da bir kuralı var oyun sayesinde hayatımıza bunu entegre ediyoruz. İş birliği olan oyunlar ileriki yaşlarda yardımlaşma ve dayanışma konusunda katkı sağlıyor.” (K9)

“Kazanma kaybetme, iş birliği, grup çalışması gibi yetenekler oyunlarda kazanılarak üst yaşama hazırlık yapılabilir.” (K7)

“Çocuğa ne yapmak istiyorsak oyunla yaparız. Çocuk oyunlardaki rolleri gelecekteki rollerini şekillendiriyor. Oyundaki kuralların olması onu gelecekteki kurallara alıştırtıyor.” (K11)

“Oyunla özgüveni artan çocuk hayatta da başarılı oluyor. Oyunda yönetici rolünde olan çocuklar ileride etrafındaki insanları yönlendirebiliyor. Olumsuz davranışlar bile ileride neyi yapıp neyi yapmayacağını anlatıyor. Oyun sırasında meslekleri tanıyorlar ve gerçek hayatta hiç zorlanmıyorlar.” (K13)

Özetle oyun içerisinde edilen bilgi, beceri ve tecrübeler sonucunda çocuklar ilerideki hayatlarında daha deneyimli oluyor ve bilinçli bireyler olarak sorunların üstesinden çok daha

rahat gelebiliyorlar. Oyunlarla kazanılan bu beceriler sayesinde çocuklarda özgüven oluşarak gelecekteki yaşantılarında daha sağlıklı kararlar alarak aile hayatına ve mesleklerine yön verebiliyorlar. Bunun yanında toplumun ortak kurallarına uyarak bilinçli birey olma özelliklerini de gösteriyorlar. Haklarını korumayı öğrenerek, başkalarının haklarına saygı gösterme, dürüstlük, kurallara uyma, geleneklerini sahip çıkma gibi değerleri de oyun içinde kazanmaktadırlar. Kısaca çocukluk yıllarında oynanan oyunlar hayatın provasıdır diyebiliriz.

4.4. Geleneksel çocuk oyunlarının unutulmasının sebepleri nelerdir?

Gelenekler, görenekler, alışkanlıklar kısaca yaşam tarzları zaman içerisinde değişkenlik gösteren durumlardır. Zaman içerisinde değişkenlik gösteren ve unutulan unsurların, bu denli değişkenlikler göstermesinde ve unutulmasında birçok etken olduğunu söyleyebiliriz. Teknolojinin gelişmesi, göçler, hayat standartların gelişmesi, toplumların modernleşmesi, aile kavramının yeniden tanımlanması ve değişimi, kısaca dünyanın zamana uyarak şekillenmesi alışkanlıkların değişiminde temel etkenler olarak sayılabileceğimiz bazı unsurlardır. Bu kısımda kültürümüz içerisinde yer bulan geleneksel oyunlarımızın neden unutulduğu ve unutulmaması anlamında neler yapılabileceğinin cevabı aranmaktadır.

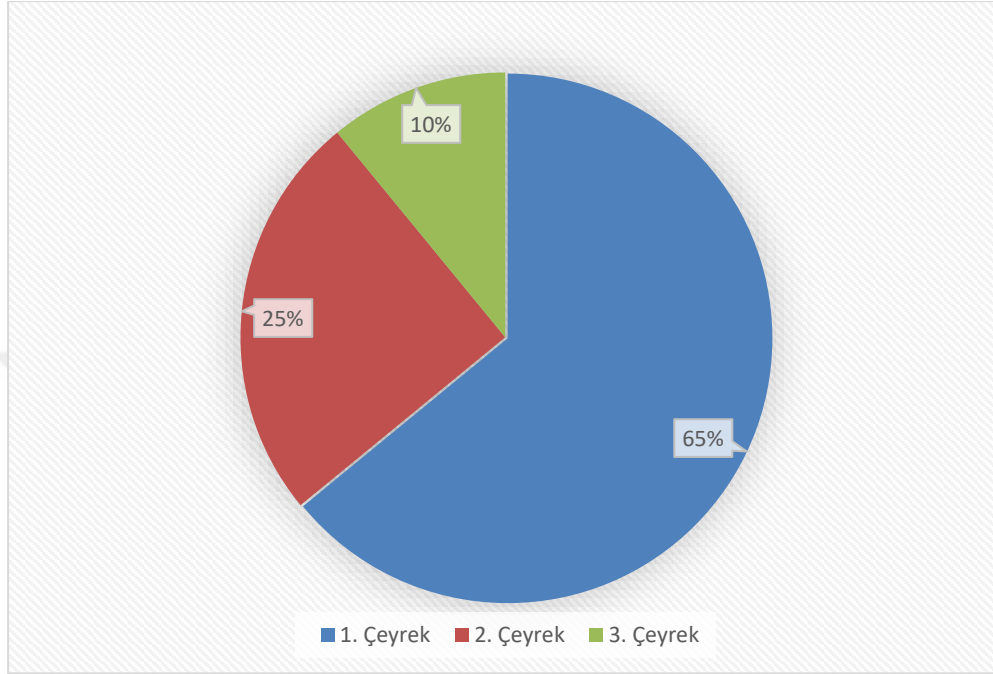
Türk kültürünün yapısını oluşturan alt basamaklardan birisi geleneksel çocuk oyunlarıdır. Günümüz toplumunda bu oyunların eskiye nazaran daha az oynandığını görmekteyiz. Araştırma katılımcıları da bu yönde benzer görüşler belirtmişlerdir. Görüşme analizinde geleneksel çocuk oyunlarının unutulması ile ilgili ortaya çıkan kavramlar şekil 4.4.'te gösterilmiştir.



Şekil 4.4. Geleneksel çocuk oyunlarının unutulmasının nedenleri teması kavramları

Geleneksel çocuk oyunlarının unutulmasının nedenleri teknoloji, aile ve çevre, şehir hayatı olmak üzere üç ana başlık altında toplanarak analiz edilmiştir. Yapılan analizler sonucunda

teknoloji kavramının katılımcılar tarafından en çok ifade edilen kavram olduğu görülmüştür. Geleneksel çocuk oyunlarının unutulmasında ikinci sırada aile ve çevre etkeni, üçüncü sırada ise şehir hayatının olumsuz etkenlerinin ifade edildiği görülmektedir. Katılımcıların ifadelerini yansıtan geleneksel oyunların unutulma etmenleri dağılımı grafik 4.5.'de gösterilmiştir.



Şekil 4.5. Geleneksel çocuk oyunların unutulma etmenlerinin dağılımı

Katılımcılardan elde edilen veriler doğrultusunda geleneksel çocuk oyunların unutulmasının nedenleri, teknoloji kullanımı, aile ve çevre etkisi, şehir hayatının etkisi şeklinde kategorilere ayrılmıştır. Grafiğe 4.1.'e bakıldığında 1.Çeyrek teknoloji kullanımı, 2.Çeyrek aile ve çevre etkisi, 3.Çeyrek şehir hayatının etkisi kategorilerini temsil etmektedir. Katılımcıların ifadelerine göre geleneksel oyunların unutulmasının en büyük etkeni olarak teknoloji kullanımının (%65) olduğu anlaşılmaktadır. Aile çevre etkisi (%25) ikinci etken, şehir hayatı (%10) ise üçüncü etken olarak görülmektedir. Kategorilere ayrılan bu etkenler alt başlıklar halinde analiz edilmiştir.

4.4.1. Geleneksel çocuk oyunların unutulmasına teknolojinin etkisi nelerdir?

Geleneksel çocuk oyunların unutulmasında birçok etken olduğu bilinmektedir. Katılımcıların ifadeleri doğrultusunda günümüzde teknolojinin büyük bir gelişim ve değişim göstermesi çocuk oyunların unutulmasında en büyük etken olarak görülmektedir. Teknoloji ile gelişen dijital araçlar çocuklara çok cazip gelmektedir. Dijital araçları kullanan çocuklar internette veya sanal oyunlarda çok fazla zaman geçirmektedirler. Bu durumda açık havaya çıkma ve sokakta oyun oynamaya zaman ayıramamaktadırlar. Katılımcılar çocukların akıllı telefon,

tablet, bilgisayar ve televizyon gibi dijital araçlarla gün içerisinde fazlasıyla zaman geçirdiklerini ifade etmişlerdir. K20 ve K18, teknoloji ile birlikte gelişen dijital araçların çocukların ilgisini çok çabuk çektiğini ve bu araçlarla fazlasıyla zaman geçiren çocukların yalnızlaştığını belirtmişlerdir. Ayrıca teknoloji ile birlikte çocukların dikkatlerini çeken uyarıcıların çoğalması da çocuk oyunlarının unutulması konusunda etkenlerden biri olarak görülmektedir. Sanal oyunlarla oynayan çocukların dışarı çıkmaya gereksinim duymamaları ve grup oyunlarından uzaklaşp bireysel oyunlara yönelmeleri ve dolayısıyla yalnızlaşmalarının ciddi sorunlar doğuracağı anlaşılmaktadır. Ailelerin teknolojiyi sınırlı ve denetimli bir şekilde kullanma konusunda dikkatli olmaları gerektiği ve çocuklarını dışarı çıkma konusunda ikna etmeleri, onlara oyun ortamları yaratmaları gerektiği belirtilmiştir. Ayrıca ailelerin çocuklarına model olmaları ve onlarla oyun oynamaları gerektiği ifade edilmiştir.

“Teknolojinin gelişmesiyle çocukların dikkatini çekecek uyarıcıların çok olması geleneksel oyunları unutturmuştur. Ailelerin çocuklarına geçmişteki oyunları oynatmamaları. Okullarda da muhabbetlerin hep bilgisayar oyunları etrafında olması.” (K6)

“Çocukların internette çok zaman geçiriyorlar. Eskiden dışarıda fazla zaman geçiriliyordu, şimdi evde daha çok zaman geçiriliyor. Aileler bu konuda okul öncesi dönemden desteklenmesi gerekiyor. Veliler bilinçlendirilmeli.” (K7)

“Teknolojinin sınırlı ve verimli kullanılması gerektiğini düşünüyorum. Dijital çağda çocuklar kurulu bir düzende oyun oynuyorlar. Fakat geleneksel oyunlarda daha çok grup oyunları var buda çocuğa çok şey katıyor. Dijitalde çocuklar daha çok yalnızlar ve yalnızlaşıyorlar.” (K10)

“Teknolojinin gelişmesiyle arkadaşlara gereksinim duymuyorlar. Buda toplumdaki uzaklaşan çocukların çoğalmasını sağlayarak oyunlar oynanmayarak unutuluyor. Sadece teknoloji diyemem birçok engel var ama dijital hayat başlıca etken diyebilirim. İnşallah bu çalışma görülür birilerinin kulağına gider.” (K17)

Çocukların sağlıklı gelişebilmeleri için barınma, beslenme ve kılık kıyafet gibi temel ihtiyaçların yanında açık havada oyun oynamaları gerekmektedir. Dijital veya sanal oyunlarda çokça zaman geçiren çocukların bedensel anlamda gelişimleri olumsuz etkilenir. Aşırı kilo alımı, kemik ve kas gelişimi gibi durumların ortaya çıkabileceği ifade edilerek, çocukların geleneksel oyunlara yönlendirilmeleri gerektiği söylenmiştir. Geleneksel çocuk oyunlarının dijitallerin aksine çocukları daha aktif hale getirerek onların beden sağlığını koruduğu ifade edilmiştir. Günümüz dünyasında anne ve babanın çalışması sonucunda çocuklara yeterince zaman ayırmamak ve iş hayatından dolayı onlara enerjilerinin kalmaması da oyunların unutulmasında büyük bir etken olarak görülmektedir. Katılımcıların ifadeleri şu şekildedir:

“Teknoloji ve birazda bizim çocuklarla ortak zaman geçirmememiz unutulmaya en büyük engel diyebiliriz. Anne babaların günümüzde çalışması hayatın hızlı akması. Enerjimizi dışarıda

yani işlerimizde harcıyıp kendi çocuğumuza enerjimizin kalmaması da büyük sorundur bence.” (K14)

“Çocuklar bedensel gelişim için dışarıda oynamak zorunda. Çocuklar dijitalerde hiçbir şey yapmadan sadece oturuyor. Dijital ortam çocuğun yerine her şeyi yapıyor fakat geleneksel oyunlar dijitalerin aksine bunları hareketlerle yaptırarak çocuğu aktif hale getiriyor.” (K5)

4.4.2. Geleneksel çocuk oyunların unutulmasına aile ve çevre etkisi nelerdir?

Geleneksel çocuk oyunlarının unutulmasında bir diğer etken aile ve yaşanılan çevrenin etkisidir. Çocuğun doğumundan itibaren sağlıklı büyüebilmesi için bakımları ailesi tarafından yapılır. Aile çocuğun ilk sosyal ortamıdır. Büyüdükçe çevresiyle etkileşime girerek sosyalleşir. Aile çocuğuna her zaman iyi bir model olmalıdır. Geleneksel oyunların unutulmasında geniş aile kavramının azalması ve ailelerin çocuklarıyla daha az zaman geçirmeleri büyük bir etkindir. Katılımcılar, anne ve babaların iş hayatlarının yorucu olması, çevreye olan güvensizlikleri, iyi bir model olamamaları oyunların oynanmasını azalttığı yönünde görüş belirtmişlerdir. Z kuşağı şeklinde ifade edilen kuşağın şu an anne ve baba olmalarının geleneksel oyun üzerinde olumsuz etki yarattığını söylemilerdir. Çünkü Z kuşağının zaten geleneksel oyunları tam anlamıyla öğrenemediğini ve dolayısıyla kendilerinden sonraki kuşaklara da öğretemeyecekleri görüşü hakimdir.

Çevreye duyulan güvensizlik oyunların önünde engel olarak durmaktadır. Katılımcılar çevre ile ilişkilerin zayıfladığını belirterek tanımadığı insanlarla çocuklarının oynamasına izin vermediklerini söylüyorlar. Komşuları tanımadıklarını hatta isimlerini bilmediklerini o yüzden de çocuklarını güvenmedikleri çevrelere göndermemektedirler. Bu durum çocukların bir araya gelmelerine engeldir. Bir araya gelemeyen çocuklar oyunlardan uzaklaşmakta ve geleneksel oyunlar unutulmaya yüz tutmaktadır.

Ayrıca ailelerin akademik başarı odaklı olmaları ve çocuklara ekstra kurs ve dersler aldırarak onların oyun zamanlarını kısıtladıkları anlaşılmaktadır. Bu konuda öğretmenlere büyük görev düştüğü belirtilerek ailelere çocuğun sağlıklı gelişimi için oyuna da zaman ayırmaları gerektiğinin anlatılmasının önemine dikkat çekilmiştir. Öğretmenlerin ilkokullarda fiziksel etkinlik turnuvalarını (İFET) desteklemeleri gerektiğinin altı çizilerek, bu turnuvalar sayesinde geleneksel çocuk oyunlarının unutulmasının önüne geçilebileceği gibi bu oyunlarında tanıtılması ve yaygınlaştırılmasının sağlanacağı belirtilmiştir. Katılımcıların görüşleri şu şekildedir:

“Teknolojinin gelişmesi, sokak kültürünün yok olması, akrabalık ilişkilerinin zayıflaması. Ekinden sokakta oynardık şimdi ise balkon çocukları var. Neden sokağa çıkmıyor çocuklar. En büyük neden güvensizlik, anne babanın çalışması çocuğa zaman ayrılmaması. Anne modelinin olmaması. Karşı komşumuzun ismini bile bilmiyoruz. Oyunlar tabiki unutulur. Biz anne babalar çocuklarımızla oynayacağız onlara model olacağız ve onları bu konuda teşvik edeceğiz. Yarışma

odaklı oyun öğretilmez. Müfredat hafifleyecek ve öğrencilerimize daha fazla zaman ayıracağız. Çocukken öğrendiğin hiçbir şeyi unutmuyoruz.” (K1)

“Z kuşağı dediğimiz teknoloji ile büyümüş anne babalar var. Şu an onlarda anne ve babalar. Ne gördü ki çocuğuna ne öğretsin. Bizlerde öğretmenler oyun derslerinde top verip hadi oynayın diyoruz ya da ders işliyoruz. Biz planlı bir şekilde hazırlansak geleneksel oyunları öğretsek çok güzel olur.” (K3)

“Çevre şartları kentleşme gibi unsurlar ayrıca yeşil alanların azlığı büyük etken unutulmasında. Diğer neden ise dışarıda oyun oynamak yerine tabletlerle oynayan çocuklar dışarıya çıkmıyor. Anne babalarında bu işin içinde olması gerekiyor. Ben tenis oynuyorum çocuğumda bana bakıp tenis oynuyor. Yani model olmalıyız.” (K5)

“Unutulmaması için okullarda bizlerin oynatması tanıtması gerekiyor. Aileleri bu konuda bilinçlendirmek gerekiyor. Çocukları dışarı salmak ve dijitallerden uzak tutmak gerekiyor. Geleneklerimizi benimsemek gerekiyor.” (K6)

“Unutulmasının sebepleri anne babaların çocuklarıyla oyun oynamamalarıdır. Site mantığı bir nebze çocukların güvenli oynaması açısından önemli buluyorum. Çünkü güvenli oyun alanları yok maalesef. Annelerin günümüzde çalışması da geleneksel oyunların unutulmasında etkindir.” (K8)

“Unutulmaması için oynamalıyız ve oynatmalıyız. Sen oynarsan çocuk ta oynar, çocuk ne görürse onu yapar.” (K10)

“Birincisi sosyal medya, ikincisi güvensizlik ailenin çocuğu dışarı göndermemesi. Eskiden çocuk dışarıdan eve girmezdi. Eşek üzerinde gezen çocuk kalmadı maalesef eşek te kalmadı. Aileler çocukları dijitale yönlendiriyor.” (K12)

“Model olmak gerekiyor. Oynanmadığı için unutuluyor. Unutulmaması için de oynanması lazım.” (K13)

“Unutulmasının nedenleri arasında en büyük etken anne ve babaların çalışması ve sorumluluklarının artmasıdır. Vakit kalmıyor çocuklarla ilgilenmeye. Güven problemi. Köyden kente göçler. Geniş ailelerin azalması. Geniş ailelerde model olarak öğrenme çok daha kolay oluyordu onlarda olmayınca unutuldu maalesef. Kontrolcü aile yapısında çocukların tek başına oynamasına izin vermiyor bu nedenle çocuk doğal şekilde oynamıyor. Buda çocuğun rahat oynayamamasına neden olarak geleneksel oyunları unutturuyor. Ailelerin kontrollü oyunların ve kursların artması unutulmaya zemin hazırlamıştır.” (K15)

“Biz öğretmenlere büyük önem düşüyor. Biz öncü ve önder olmalıyız. Turnuvaların düzenlenmesi İFET oyunlarının ve yarışmalarının sürdürülmesi unutulmasını engelleyecektir.” (K16)

4.4.3. Geleneksel çocuk oyunların unutulmasına şehir hayatının etkisi nelerdir?

Ülkelerin nüfuslarının artmasıyla birlikte kırsal bölgelerdeki insanlar yaşamın zorlukları, daha iyi yaşam koşulları, iş hayatı, eğitim gibi nedenlerle şehirlere göç etmektedir. Şehirlere göçler beraberinde birçok sorun getirmektedir. Bu sorunlardan bir tanesi atalarımızdan bizlere miras kalan gelenek ve göreneklerin unutulmasıdır. Geleneksel çocuk oyunları geleneklerimizin bir parçası kültürümüzün taşıyıcısıdır.

Şehir hayatıyla birlikte bu hayata ayak uydurmak zorunda kalan çocuklar geleneksel oyunlardan uzaklaşmaktadır. Yapılan görüşmelerin analizinde göçlerle birlikte hızlı ve çarpık kentleşmenin çocukların oyun algılarına olumsuz etki yarattığı görülmüştür. Şehirlerde oyun alanlarının azlığı, popüler yaşam, mahalle kültürünün azalması ve insanların birbirine olan güvenlerinin olmaması geleneksel oyunların unutulmasına zemin hazırladığı anlaşılmaktadır. Köylerde ve kırsal alanlarda iletişim kolay olmasından dolayı oyunların çabuk öğrenildiği ve öğretildiği belirtilmiştir. Ayrıca geleneklerin daha sıkı korunması da geleneksel oyunların kırsal alanlarda daha fazla oynanmasını sağlamıştır.

“Şehir hayatının zorluğu ve kalabalık olması oyunların önünde en gel olarak durmaktadır. Şehirler çok göç alıyor. Göç aldıkça kırsal alan boşalıyor ve oyunlar yok oluyor. Maalesef şehirlerde yeşil alan ve güvenli oyun alanı oldukça az.” (K19)

“Apartman çocuğu olmak geleneksel çocuk oyunlarının unutulmasında büyük etkindir. Beden eğitimi derslerine büyük önem verilmesi gerekiyor çünkü büyükşehirlerde oyun alanları yok maalesef. Unutulmaması için kesinlikle bizlere çok büyük görevler düşüyor. Geniş aile kavramı kalmadı o yüzden sınıf öğretmenlerinin bu konuda öncü olması gerekmektedir. Bizlere büyük sorumluluk düşüyor.” (K11)

“Mahalle kültürünü azalması, koruyucu aileler, güven kaygısı gibi etkenler unutulmanın başka boyutları.” (K17)

“Geleneksel yaşayamadığımızdan dolayı unutuldu oyunlarımız. Çünkü sokaklar ve dışarısı güvenli değil. Her şey eskiden gerçektir şimdi ise yalancı bir gerçek görüyorum.” (K9)

Şehirleşme ile birlikte çocukların oyun seçenekleri de değişmektedir. Saklambaç, körebe gibi oyunların yerini televizyon programlarındaki survivor gibi oyunların aldığı belirtilerek, şehir hayatının çocukları popüler oyunlara yönelttiği ifade edilmiştir. Ayrıca çocukların sosyal ortamlarının kırsal alanlar kadar geniş olmadığı, eskisi gibi mahallede koşup oynayan, beraber oyun oynayan çocukların kalmadığı belirtilmiştir. Çocukların oynamadığı bir oyunun unutulmasının kaçınılmaz olduğu ifade edilmiştir.

“Kentleşme hızlı olunca oynanan oyunlar da farklılaşıyor. Çünkü çocuk şehir hayatına uygun oyun oynuyor. Saklambaç, körebe, elim sende gibi oyunlar yok şehirde. Köylerde geleneksel oyun herkes tarafından bilinir. Ama kentlerde biri bilse diğeri bilmez ortak oyun kuramazlar. Daha çok popüler oyunlar oynarlar survivor veya o ses Türkiye gibi oyunlar.” (K18)

“Çocuklar oyun oynamak için bir araya gelmeli. Yani sosyal bir ortam olmalı. Kentlerde oyun oynayacak çocuk bulamıyorlar. Çünkü mahalle kültürü yok. Herkes apartmanda evin içinde oynuyor.” (K20)

Katılımcılar geleneksel oyunların unutulmasında birçok farklı etken belirterek, unutulmaması adına da farklı önerilerde bulunmuşlardır. Öncelikle yakından uzağa ilkesi göz önünde bulundurularak öğrenmenin ve aktarımın ilk başladığı yer olarak aileyi işaret etmişlerdir. Ailelerin sadece geleneksel çocuk oyunlarının unutulmasının engellenmesi için değil, kültürümüzde var olan her türlü sanatsal, fiziksel, davranışsal öğelerin var olması için iyi bir model olmaları gerektiği ifade edilmiştir. Aile toplumun yapı taşıdır. Bu sebeple her türlü güzel davranışlar ve toplumsal değerler ilk ailede başlamaktadır.

Oyunların unutulmaması anlamında öğretmenlere de büyük görev düştüğünü belirtmişlerdir. Özellikle ilkokulda gün içerisinde ailesinden çok öğretmenini gören çocuklar, öğretmenlere büyük saygı ve hayranlık duymaktadırlar. Öğretmenler bu durumda aynı aile gibi iyi bir lider ve iyi bir model olmalıdırlar. Ayrıca toplumun diğer bireyleri de geleneksel oyunların unutulmaması için çaba sarf etmeleri gerekmektedir. İlkokullarda başlatılan İFET oyunlarının geleneksel çocuk oyunlarının yaygınlaştırılmasında önemli olduğu vurgulanmış ve bu tür organizasyonların artırılması gerektiği belirtilmiştir. Geleneksel oyunları tanıtan ve sevdiren televizyon programlarının yapılması veya çizgi filmlerle çocukların ilgilerinin çekilmesinin sağlanması da geleneksel oyunların unutulmasına engel olacağı ifade edilmiştir. Bu anlamda büyük görevin başta aile olmak üzere öğretmenlerde olacağı anlaşılmaktadır.

4.5. Geleneksel çocuk oyunlarının ilkokul öğretim programlarındaki yeri hakkında düşünceleriniz nelerdir?

Bu bölümde, “Geleneksel çocuk oyunlarının öğretim programlarındaki yeri hakkında düşünceleriniz nelerdir?” sonuna verilen katılımcı cevapları yorumlanacaktır. Elde edilen bulgular sonucunda şekil 4.5. 'te gösterilen kavramlara ulaşılmıştır.



Şekil 4.6. Geleneksel çocuk oyunlarının öğretim programlarındaki yeri kavram şeması

Öğretim programları; konuların işlenme sırası, hangi konuların öğretileceği ve konuların süresi hakkında bilgi veren planlardır. Ayrıca öğrencilere kazanması gereken bilgi ve beceri hedeflerinin yanı sıra öğretmene yol gösteren rehberlerdir. Araştırmanın bu bölümünde katılımcıların geleneksel oyunların öğretim programlarındaki yeri hakkında görüşleri aktarılacaktır.

Katılımcılar genel anlamda geleneksel oyunlarına öğretim programlarında yeteri kadar yer verilmediğini ifade etmişlerdir. Oyunların amacına ulaşması gerektiğinden söz edilmiş, bilgi aktarmak yerine eğlendirmeli ve toplumsal değerleri kazandırmalı şeklinde yorumlanmıştır. Programlarda yer verildiğini fakat gereken önemin verilmediği görüşü hakimdir. Örneğin K2 ve K6 beden eğitimi ve oyun dersinde çocuklara oyun öğretmek yerine farklı derslerin işlendiğini belirtmişlerdir. Ayrıca programlardaki oyunların amacına ulaşmadığını ve programlar geleneksel oyunlara çok az yer vererek önemini ortaya çıkarmadığı görüşü ön plana çıkmaktadır. Kültürün içinde geleneksel oyunlarında diğer kültür öğeleri kadar değer bulması gerektiğini belirtmişlerdir.

“Beden eğitimi dersinin hakkını vermiyoruz. Müfredat odaklı çalışıyoruz. Kabahat birazcık bizde. Programda var ama uygulamazsak kıymeti kalmıyor. Üniversitede öğrendiğimiz oyunların kaç tanesini oynattık? Programlara koymak için koymuşlar. MEB’ in bu konuya biraz eğilmesi lazım. Çocuğun ruhundan anlamak gerekiyor. Oyunla öğretmek her zaman kalıcı olmaktadır. Gerekliliğini MEB’ te kavramamış gibi görünüyor. Birazcık değerler eğitime beziyor okulun panolarından öteye gitmiyor. Gelenek ve göreneklerimiz konularına oyunlarımız neden konmuyor sonuçta oyunlarda bizim kültürümüzdür. Burada bir eksiklik var. Oyun haricinde her şey var. Giyim kuşam, yemekler, kına gecesi, düğünler gibi.” (K6)

“Oyun eğlenmek için öğretilmeli. Başarıyı haz etmek, arkadaşlarına duyarlı olmak için kurallara uymak için olmalı. Programlarda olmalı sadece ilkokul ve ana okulu değil tüm kademelerde olmalı 18 yaşına kadar her çocuğun ihtiyacı var. Her çocuğun ihtiyacı var.” (K1)

“Öğretim programlarında var ama genelde yapıldığını düşünmüyorum. Çoğu zaman akademik bilgin odaklı çalışıyor öğretmenlerimiz. Çok fazla programlarda yer verilmiyor fakat az verildiğinde bile biz uygulayıcılar gereksiz görüp diğer dersleri işliyoruz.” (K2)

Milli Eğitim Bakanlığı’nın beden eğitimi ve oyun dersi için hazırladığı FEK klasörlerinin öğretmenler tarafından çok beğenildiği anlaşılmaktadır. Fakat hazırlanan çalışmadan öğretmenlerin yeteri kadar faydalanmadığı ifade edilmiştir. Müfredatın uzun konulardan oluşması ve çok zaman almasından dolayı oyun derslerinde genellikle mihver derslerin işlendiği belirtilmektedir. Konuların seyretilmesi gerektiği önemle vurgulanmış, oyun saatlerinin de arttırılması gerektiği belirtilmiştir. Bazı öğretmenlerin FEK klasörünü hiç görmediklerini, bu çalışmanın ellerine geçmediğini belirtmişlerdir. Bu da öğretmenlerimiz bu çalışmadan haberdar olmamalarına ve geleneksel oyunları öğrencilerine aktaramamalarına neden olmaktadır. Ayrıca

oyunun öneminden bahsederek, oyunla çocuklara birçok bilgi ve becerinin kazandırılabilceği vurgulanarak, geleneksel oyunlara sahip çıkmak için okullarda oyun saatlerini arttırmak geleneklerimizin korunmasına büyük katkı sağlayacağı görüşü ön plana çıkmaktadır.

“Fiziki etkinlik kartları çok güzel hazırlanmış kartlarda renkler ve her rengin çok güzel oyunları ve etkinliği var. Fakat biz bunları amacı doğrultusunda kullanmıyoruz. Uzman kişiler tarafından eğitim verilsin materyaller yapılsın kültürümüzü layıkıyla öğretelim çocuklarımıza. Okullarda bütçe eksikliği, materyal eksikliği, oyun alanlarının azlığı oyunların öğretilmesinde engel teşkil eden bazı durumlar olarak sayabiliriz.” (K3)

“Oyun fiziki etkinlikler klasörü geçti elime ama hiç bakmadım. Oyunlarla öğretmen olduğunu hissediyorsun. Programlarda geleneksel oyunlara çok fazla değinilmemiştir.” (K8)

“Müfredat çok ağır özellikle 4. Sınıfta. Buna karşılık oyun saati 2 ders. Hem oyun saati yetersiz hem de müfredatın ağır olması oyun saatlerinde ders işlememize neden oluyor. Konuların azaltılıp oyun saatlerinin arttırılması gerekli. Bu şartlarda geleneksel oyunları oynatmaya zaman bulamayız. Oynatsak bile dar zamanda verimli olmaz.” (K20)

“Kesinlikle yer verildiğini düşünmüyorum. Sosyal bilgilerin haricinde doğru düzgün yer verilmiyor. Beden eğitiminin derslerinin sayısı arttırılabilir bun sayede bizlerde daha fazla oyunlara yer verebiliriz. Ben mesela ilk tanışma oyunu oynarım sınıfımda. Yakan topu körebeyi derslerimize koyarak gizil öğrenme de yapabiliriz. Her dersin içerisinde olmalı ve faydalı olacağını düşünüyorum. Okul dört tarafı duvar olmaktan çıkmalı ve geleneklere ve oyunlara daha fazla yer verilmelidir. Oyunda yapılamayacak şey yoktur.” (K4)

Geleneksel oyun veya sadece oyun dersi adı altında ayrı bir ders olması gerektiği ifade edilerek, bu şekilde daha düzenli oyun öğretiminin yapılacağı belirtilmiştir. Yine oyunların programlardaki yetersizliğinden bahsedilerek, oyunları konu şeklinde değil de hayatlarının içine yerleştirerek yani oyunları oynatarak öğretmek gerektiği görüşü ağır basmaktadır. Geleneksel çocuk oyunlarının ayrı bir ders olarak okutulması bu ders olan ilgini ve öneminde artacağı anlaşılmaktadır. Aynı oyunun farklı yörelerde farklı oynatılmasının kültürümüzün çeşitliliğine güzel bir örnek olduğu ve bu oyunların farklı versiyonlarının ayrı bir ders olarak ele alınmasının kültürümüzün yaygınlaştırılması açısından önemli olduğu belirtilmiştir. Oyunların hem ayrı bir ders olması hem de gelenek ve göreneklerin yani kültürün yok olmaması açısından kritik bir öneme sahip olduğu anlaşılmaktadır.

“Geleneksel çocuk oyunları bir ders adı altında etkili olabileceğini düşünüyorum. Her ay bir oyunun öğretildiğini düşünürsek 4 yılda en az 35-40 oyunun öğrenilmesi olasıdır. Bu da hem unutulmaması hem de çocukların okulu sevmesi açısından çok etkili olacaktır. Müfredat sıkıntısından dolayı oyunlar göz ardı edilebiliyor. Ama bir ders adı altında olursa çok etkili olacağını düşünüyorum.” (K5)

“Çok fazla yer verilmiyor. Beden eğitimi haricinde diğer derslerde çok fazla yer verilmiyor. Biz vermediğimiz bir şeyi dayatsak ta bir şey elde edemeyiz. Bu çocuğun hayatında yer edilmesi lazım. Metinlerde uzun uzun anlatacağımıza bu oyunu oynatmak için önlemler alınmalı ve zaman olarak ta çok daha fazla yer verilmelidir.” (K7)

“Yeterince verildiğini düşünmüyorum. Programlardaki oyunlar çocukların ilgisini çekmiyor maalesef daha düzenli ve yaşlarına uygun şekilde programlara konulabilir. Yarışma kazanma kaybetme oyunlarını seviyorlar. Öğretmelerinde kendini geliştirmesi oyunları öğrenmesi ve sanal ortamlardan kurtarmak gerekiyor.” (K9)

“Kesinlikle yer verilmesi gerekiyor. Ayrı bir program olarak eğitim sisteminde olması gerekiyor. Programda olursa yani ders olarak okutulursa öğretmen de mecburen oynatır. Söz uçar yazı kalır. Bir oyunun farklı versiyonları farklı yörelerde farklı oynanıyor. Bunları herkesin öğrenmesi kültürümüzü tanıması açısından çok önemlidir. Bu yüzden programın içerisinde mutlaka bir ders olması gerekiyor.” (K10)

“Çok fazla yer verilmiyor. Birkaç yerde değinildiğini hatırlıyorum. Genellikle sosyal bilgilerde 4. Sınıfta kültürümüz konusunda veriliyor. Fakat bunları sınavlarda soru olacak şekilde işliyoruz. Ama Türkçe dersinde bezirgân başı oyununda çok daha güzel anlatılmıştı. Oynadık eğledik. Fakat sosyal bilgilerde bilgi amaçlı öğretiyoruz.” (K11)

Katılımcılar milli olan bir eğitim sisteminin milli öğelere daha çok yer vermesi gerektiğini, fakat geleneklere ve çocuk oyunlarına programlarda yeteri kadar yer verilmediğine değinerek, programların millilikten uzak olduklarına dikkat çekmektedirler. Bu doğrultuda programların geleneksel oyunları temele alarak yeniden düzenlenmesi gerektiği anlaşılmaktadır. Geleneksel oyunların programlara ayrı bir olarak girmesi gerektiği, aksi halde öğretmenler tarafından programda olmadığı için veya programlarda yeteri kadar yer verilmediği için görmezden gelindiği ifade edilmiştir. Ayrıca K16, eğitim sisteminin sınav odaklı olduğu ve bu yüzden sınav stresi ile oyunlara çok fazla zaman ayrılmadığını belirtmiştir. FEK klasörlerinin okullara ulaşmaması veya yetersiz sayıda olması, okulların fiziki ve materyal eksikliklerinin olması da geleneksel oyunların programda olsa dahi öğretilmemesinde önemli bir etken olarak gösterilmektedir.

“Neredeyse mihver derslerde oyun yok denecek kadar az. Milli bir eğitimde geleneklerimize ve çocuk oyunlarına çok az yer veriliyor. Verilse de milli olmaktan uzak. Çocuklar anlayamıyor. Biz de geleneklerimizden yola çıkarak milli olan değerlerimizi temel alarak daha iyi müfredatlar oluşturabiliriz. Beden eğitimi yapıyoruz beton zeminde. Bu çok yanlış her yönüyle programlara milli değerleri yerleştirmeli ve daha yoğun işlemeliyiz.” (K12)

“Türkçe ve sosyal bilgiler kitaplarında kısmen var ama diğer derslerde maalesef göremiyoruz oyunları. Birde programlar geleneksel oyunlara göre düzenlenmeli ve süreleri uzatılabilir.” (K13)

“Son dönemlerde okullarda düzenlenen İFET oyunları sayesinde geleneksel oyunlara daha çok önem verildiğini görüyoruz. Öğretim programlarını girmeli ve oyunlar çeşitlendirilerek programlara serpiştirilmelidir. Öğretmen yardımcı kitapları basılabilir burada unutulmuş geleneksel oyunları çocukların yaşları göz önünde bulundurularak programlar yapıp kitaplaştırılabilir. Serbest etkinlik derslerinin bir tanesinde bir oyun oynatılması anlamında bir öneri olsa iyi olur. Çünkü biz programlarda olmayınca yapmıyoruz.” (K14)

“Programlarda yeteri kadar yer verildiğini düşünmüyorum. Kitaplarda bile birkaç üniteye bir oyunu zor görüyoruz. Sınav sistemi dersleri yetiştirme stresi konuların çok yoğun olması oyunlara zaman ayıramamamıza neden oluyor. Konular oyuna dayalı olmalı her ders birbirinin içine geçerek -olmalı. Mesela sayılar öğretilirken, Türkçede sayılarla bir metin olmalı müzikte sayılarla ilgili şarkının olması gibi sarmal birbirinin içine geçmiş bir oyun sistemi olmalı programlarda.” (K16)

“Öğretim programı, FEK kitapların okullara ulaşmaması ya da bir tane gelmesi yetersiz olması. Bu oyunların için ekipmanların olamaması ya da okul fiziki şartlarının olmaması. FEK kartlarının uygulanması için olumsuz durumlarıdır.” (K20)

Özetle katılımcılar, geleneksel oyunların öğretim programlarında yeteri kadar yer bulmadığına dikkat çekmişlerdir. Programlarda olsa dahi öğretmenlerin akademik kaygı, zaman ve mekan sınırlılıkları, materyal temini gibi olumsuzluklardan dolayı oyunlara gerekli önemi göstermemeleri geleneksel oyunların öğrenilmesinde engel olarak görülmektedir. Geleneksel oyunların program içerisinde ayrı bir yerinin olması gerektiği, ayrıca ayrı bir ders olarak okutulması gerektiği katılımcı görüşlerinden anlaşılmaktadır. FEK klasörlerinin ve derleme oyun kitapçığının bazı öğretmenlere ulaşmadığının görüldüğü ve bundan dolayı yapılan çalışmanın hedefine ulaşmadığı anlaşılmaktadır. Ayrıca geleneksel çocuk oyunlarının programdaki yeri sorusuna öğretmenlerin çoğu beden eğitimi ve oyun dersini örnek vererek cevapladıkları görülmüştür. Diğer derslerin programlarındaki geleneksel çocuk oyunlarının varlığının göz ardı edildiği ve öğretmenlerin programları yeterince incelemedikleri anlaşılmaktadır.

5. TARTIŞMA, SONUÇLAR ve ÖNERİLER

Bu bölümde, araştırma sorularından elde edilen bulguların ilgili araştırmalarla karşılaştırılarak tartışması yapılmış, araştırmanın sonuçlarına ve geliştirilen önerilere yer verilmiştir.

5.1. Sonuç ve Tartışma

Geleneksel oyunlar, içinde yaşanan toplumun kültürel özelliklerini yansıtan öğeler olduğundan geçmişten günümüze aktarımı sağlanmaktadır. Değişen yaşam koşulları ve yaşanan teknolojik gelişmeler oyunların oynanış şeklini ve düzenini değiştirmiştir. Dış mekan yani mahalle oyunlarının oynanma oranı azalmış, sanal oyunların oynanma oranı ise artmıştır. Oyunlar çekiciliği ve çocukların öğrenmesinde kalıcılığı bakımından hem geçmişte hem de günümüzde eğitimciler tarafından sıkça ve severek kullanılan bir öğrenme yöntemi olmuştur.

Yapılan bu çalışmada, geleneksel çocuk oyunlarının kültür ilişkisi ve eğitim içerisindeki işlevinin neler olduğu incelenmiştir. Araştırmanın katılımcılarını Mersin ilinde devlet okullarında çalışan farklı yaşlarda ve farklı eğitim bölgelerinde çalışan sınıf öğretmenleri oluşturmuştur. Öğretmenlerin yaş farklılıkları ve çalışılan eğitim bölgelerine göre elde edilen bulgular değişkenlik göstermektedir. Yaş olarak daha deneyimli katılımcıların oyunun eğitimde kullanılmasının önemini bildiği fakat genç öğretmenlere göre daha az kullandığı görülmüştür. Bu da oyunların eğitimde kullanılmasının yaş ile doğru orantıda olmadığını göstermektedir. Bozan (2014)'ın yapmış olduğu çalışmada yaş değişkenine göre oyunun eğitimde kullanılması yönünde 41 yaş üzeri öğretmenlerin çocuk gelişimine katkılarında farkındalığın arttığı fakat, uygulamada anlamlı farklılığın olmadığı tespit edilmiştir. Bulunan sonuçların bizim çalışmamızla aynı doğrultuda olduğu anlaşılmaktadır. Oyunların yaş faktörüne göre algı ve uygulama farklılığı, öğretmenlerin yaşlarının ilerlemesiyle birlikte mesleki tükenmişlik ve beden yorgunluğu ile ilişkili olduğu söylenebilir.

Oyun temelli öğretim konusunda katılımcılar ifadeleri doğrultusunda konuların somutlaştırılması, kalıcı öğrenme, dikkat çekme ve odaklanmada etkili sonuçlarının olduğunu, ayrıca okul ile ilgili olumlu duyguların pekiştiği sonucuna ulaşılmıştır. Gümüştas (2010)'ın çalışmasında da aynı sonuçların olduğunu görmekteyiz. Gümüştas, yaptığı araştırmada oyun içerisinde kullanılan sayısma, tekerleme, toplama ve çıkarma kavramlarının kullanılması çocukların daha kolay öğrenmesine olanak sağladığı ve bu yönüyle oyunların eğitsel değerinin ön plana çıktığı sonucuna ulaşılmıştır. Arıcı (2019)'nın yapmış olduğu çalışmada ise oyunların temele alınarak yapılan öğretimlerde, öğrencilerin derse karşı olumlu duygular geliştirdiği, öğrenilen bilgilerin kalıcılığının arttığı görülmüş ve oyunların eğitimin içinde kullanılmasının etkili bir alternatif yöntem olacağı sonucuna ulaşılmıştır. Arıcı'nın ulaştığı sonuç, yaptığımız bu çalışmayı destekler niteliktedir. Karadeniz (2017)'in yaptığı çalışmada ise geleneksel çocuk oyunlarının matematik öğretiminde öğrencilerin ders başarısının ve derse karşı ilgilerinin arttığı

sonucuna varılarak, çocuklara yeni bir şey öğretmede oyun etkili bir yöntem olacağı belirtilmiştir. Kayar (2018), yaptığı çalışma sonucunda, çocukların geleneksel oyunlar sayesinde tekerleme ve sayısmalarla matematikte sayı bilgisinin, isim-şehir oyunu gibi oyunlarda şehir ve ülke adlarının sıkça kullanılmasıyla coğrafya bilgisinin geliştiği sonucuna ulaşılmıştır. Yapılan bu çalışmalar ile bizim çalışmamız benzerlik göstererek oyunların eğitimde kullanılmasının olumlu yanlarını ortaya çıkararak aynı sonuçlara ulaşılmıştır.

Oyunların çocukların gelişimlerine olan katkıları konusunda, Budak (2016)'ın çalışmasında, 7-10 aralığındaki çocukların koordine hareketlerinin geliştiği belirtilmiş ve farklı oyunların çocuklara oynatılarak çocukların fiziksel gelişimlerine katkı sağlanması gerektiğini ifade etmiştir. Celayir (2015)'in yaptığı oyun ve fiziksel etkinlikler dersinin işlevselliği konusundaki araştırma sonunda, geleneksel çocuk oyunlarının çocukların sosyalleşmelerine, psikomotor gelişimlerine, zihinsel ve dil gelişimine katkı sağladığı görülmüştür. Aslan ve Gürsoy (2011)'un yapmış olduğu eğitsel oyunlarla dil öğretimi araştırmalarında, dil öğretiminde öğretmen merkezli modellerin yerine etkileşimli, öğrenciyi merkeze alan modellerin tercih edilmesi gerektiği ve bu modellerde eğitsel oyunların kullanılmasının öğrencinin motivasyonunu arttıracak savunulmuştur. Ayrıca geleneksel oyunların kültürlerin yansıtıcısı olmasının yanında sayıma, tekerleme, şarkı söyleme gibi etkinliklerin olması dil öğretiminde ve dilin gelişiminde olumlu bir ivme kazandıracak ifade edilmiştir. Bizim çalışmamızda da ise oyunların zihinsel, fiziksel, sosyal, duysal ve dil yönünden çocuklara katkı sağladığı, onların sağlıklı ve dengeli bir gelişim göstermelerinde önemli bir yardımcı olduğu sonucuna ulaşılarak yapılan çalışmalarla benzerlik göstermektedir.

Oyunların kültürlere etki ettiği ve kültürden etkilendiğini söylemek mümkündür. Özellikle geleneksel oyunlar kültürleri gelecek nesillere ulaştırma konusunda adeta bir köprü görevi üstlenmektedir. Geleneksel oyunların zamanın geleneklerini ve göreneklerini yansıtması açısından öğrenilmesi ve öğretilmesi gerekmektedir. Oyun ve kültür ilişkisi konusunda Çolak (2015) tarafından yapılan araştırmada, geleneksel oyunların toparlanarak yazıya dökülmesi gerektiği ve kalıcılığının sağlayarak milli kültürün yaşatılması amaçlanmıştır. Adana çocuk oyunlarında Şaman geleneğinden İslamiyet'e kadar birçok bulgu olduğu belirtilmiştir. Oyunun kültürler veya inanışlar bakımından bir topluluktan farklı bir topluluğa geçişinde ne kadar önemli katkıları olduğu görülmektedir. Ayrıca geleneksel çocuk oyunlarının kültürün önemli bir parçası olduğu hatırlatılarak unutulmaması için toplumdaki tüm bireylere sorumluluk düştüğü ifade edilmiştir. Celayir (2015)'in yapmış olduğu çalışmada oyun ve fiziki etkinlikler dersinde geleneksel çocuk oyunlarının kullanılmasının geleneksel oyunların sonraki kuşaklara aktarılmasına katkı sağladığı belirtilmiştir. Burada oyunlarla kültür aktarımına dikkat çekilmiştir.

Yine oyun ve kültür ilişkisi konusunda Bayrak (1998)' in yapmış olduğu geleneksel mahalli oyunlar çalışmasında, geleneksel oyunların mertliği, gücü, zekayı, hoşgörüyü, yardımlaşmayı temsil ettiği ve bu oyunların çocuklara öğretilmesiyle hem çocukların gelişimine katkı sağlayacağı hem de kültürler arası geçişin sağlanacağı belirtilmiştir. Bu araştırmada oyunun çocuk eğitiminde önemli bir güç olduğunu ve Türk kültürünün yaşaması için köprü görevi gördüğünü söyleyebiliriz. Oyun ve kültür ilişkisi konusunda bizim çalışmamızda ise katılımcılar, geleneklerin yaşatılması, kültürel mirasın korunması ve gelecek nesillere aktarılması, aile ve toplumda yardımlaşma ve dayanışmanın kavranması açılarından geleneksel oyunların kültürün taşıyıcısı olduğunu belirtmişlerdir. Ayrıca geleneksel oyunlarda söylenen mâni ve tekerlemelerin o zamanki dil ve düşünce yapısını yansıtmaları bakımından bugün de söyleniyor olması kültürün aktarımına örnek olarak gösterilebileceği belirtilerek, aslında halkın sözlü edebiyatının kültürel aktarımına dikkat çekilmiştir. Yapılan çalışmalarla sonuçlar karşılaştırıldığında benzer sonuçların olduğu görülerek, geleneksel oyunların kültür aktarımında önemli bir unsur olduğunu söyleyebiliriz.

Katılımcıların ifadeleri doğrultusunda öne çıkan bir başka sonuç ise geleneksel oyunların unutulmasıdır. Yaptığımız çalışmada geleneksel oyunların unutulmasının sebepleri arasında teknoloji, aile ve şehir hayatının ön plana çıktığını görmekteyiz. Günümüzde teknolojinin hızla yayılması ve çocukların sokak oyunları yerine sanal oyunları tercih etmesi, geniş ailelerin azalarak oyun öğretiminde ailelerin model olmamaları ve şehir hayatı ile birlikte oyun alanlarının azalması ve güvensizlik sonucu sosyalleşmenin yeteri kadar olamaması geleneksel oyunların unutulmasında en büyük etkenler olarak görülmektedir. Geleneksel oyunların unutulmaması ve gelecek nesillere aktarılması için, ailelerin model olması ve oyunu çocuklarına öğretmeleri, eğitimcilerin oyun öğretiminde daha aktif rol alması gerektiği, şehirlerde oyun alanlarının çoğalması ve güvenli olması gerektiği sonuçlarına ulaşılmıştır.

Gümüştaş (2010)' ın yapmış olduğu çalışmanın sonucunda, dijital ve sanal oyun ortamlarının geleneksel oyunlarımızın unutulmasına sebep olduğu vurgulanmıştır. Kayar (2008) yaptığı araştırma sonucunda, Gümüştaş (2010) ile benzer ifadeler kullanarak geleneksel oyunların unutulmasında çocukların bilgisayar başında ve sanal oyunlarda uzun vakit geçirmelerinin büyük bir etken olduğu belirtilmiştir. Özyürek, Şahin ve Gündüz (2018)'ün yapmış oldukları çalışmalarında teknolojinin hızla gelişmesi, oyun alanlarında ve materyallerdeki değişimlerden dolayı geleneksel oyunların unutulduğunu belirterek, oyunların unutulmaması için ailelerin çocuklarına geleneksel oyunları öğretmeleri gerektiği sonucuna varılmıştır. Tuğrul ve diğerleri (2014)' nin yaptığı üç kuşaktaki oyun değişiminin araştırıldığı çalışmada, büyük anne ve büyük babaların ifadeleri doğrultusunda torunlarının çoğunlukla bilgisayar başında zaman geçirdiklerini fiziksel oyunlara dayalı dış mekan oyunlarını oynamadıkları görülmüştür. Bu durumun geleneksel oyunların unutulmasına sebep olduğu belirtilmiştir. Yine aynı çalışmada

ailelerin çocuklarının güvenliğinden endişe ettikleri için dış mekanlar yerine iç mekan oyunlarını tercih ettiği bulgusuna ulaşılmıştır. Fırat (2013)'ın yapmış olduğu çalışmada kültürün korunması ve geleneksel oyunların unutulmaması için gelecek nesillere tanıtılması ve onlara bu oyunları oynayabilecekleri uygun alanların oluşturulması gerektiğini belirterek, çevre koşullarının ve yetişkinlerin bu konudaki önemine dikkat çekmiştir. Yapılan çalışmalarda geleneksel oyunların unutulmasının sebepleri ve unutulmaması için alınabilecek önlemler bizim çalışmamızla aynı doğrultuda olduğu anlaşılmaktadır.

Katılımcıların geleneksel çocuk oyunlarına öğretim programlarında yeteri kadar yer verilmediği konusunda ortak fikre sahip oldukları görülmüştür ve programlarda geleneksel oyunlara daha fazla yer verilmesi gerektiğini ifade etmişlerdir. Ayrıca geleneksel oyunlara yer verilmemesinin eğitim programlarını millilikten uzaklaştırdığı belirtilmiştir. Programda yeterince olması durumunda öğretmenlerinde daha çok konu üzerine eğileceği sonucuna ulaşılmıştır. Hatta geleneksel oyunlarla ilgili ayrı bir dersin olması gerektiği belirtilmiştir. Bunun yanında diğer ders müfredatlarının azaltılması gerektiğini belirtilerek, genellikle oyun derslerinde diğer derslerin işlendiği ifade edilmektedirler. Geleneksel oyunlara programlarda yeterince yer verilse dahi öğretmenlerimizin bu konuda donanımlı olmamaları yine oyun öğretiminde bir engel olarak görülmektedir. Bunun yanında okullarda geleneksel oyunları oynayacak fiziki yetersizliğin ve materyal eksikliğinin olduğu belirtilerek, programlara koymanın yetmeyeceği bu hususlarında göz önünde bulundurulması gerektiği sonucuna ulaşılmıştır.

Aydınlı (2016)'nın yapmış olduğu çalışmada oyun için ayrı bir zaman diliminin ayrılması gerektiğini belirterek programda ayrı bir ders olması gerektiğine dikkat çekmiştir ve fiziksel anlamda çocuk oyunlarının oynanmasına elverişli mekanların okullarda bulunmadığı eleştirisini yapmıştır. Ayrıca müfredat kazanımlarında öğretmelerin çocuk oyunlarından çok fazla yararlanmadıkları sonucuna ulaşılmıştır. Buda öğretmenlerin müfredatı yetiştirmek adına diğer dersleri işlediklerini düşündürmektedir.

Karabudak ve Bozoğullarından (2020)'ın yaptıkları araştırmada unutulmaya yüz tutmuş olan Peçiç oyunun eğitim müfredatına olması gerektiği, bu sayede oyunların unutulmayacağı ve yaygınlaştırılarak kültürel anlamda aktarılacağı belirtilmiştir. Geleneksel oyunların programlarda olmasının yaygınlaştırma anlamında önemine değinilmiştir.

Geleneksel oyunların eğitim müfredatlarında yeteri kadar yer alması unutulmaması ve gelecek kuşaklara aktarılması açısından önem arz etmektedir. Bunun yanında öğretmenlerin oyunlara bakış açılarının da olumlu olması gerekmekte ve eğitim müfredatının sadeleştirilip oyunlara daha fazla yer açılması gerekmektedir.

5.2. Öneriler

Geleneksel oyunların kültürel miras ve eğitsel yönünün araştırıldığı bu araştırma elde edilen bulguların analizi sonucunda aşağıdaki öneriler getirilmiştir:

5.2.1. Aileye Yönelik Öneriler

Oyunların çocukların gelişimine katkısı gün geçtikçe aileler, eğitimciler ve araştırmacılar tarafından daha fazla önem kazanmaktadır. Geçmişte sokaklarda oynanan oyunların yerini dijital oyunların aldığı ve çocukların geleneksel dış mekan oyunlarından çok dijital oyunları tercih ettiklerini görmekteyiz. Çocukları teknoloji bağımlığından kurtarmak ve onları fiziksel, zihinsel, sosyal yönlerden geliştirecek oyunlara yönleltmeliyiz. Bu anlamda, çocuklara dış mekan oyunlarının faydaları anlatılıp cazip hale getirilmeli ve sanal oyunların zararları konusunda öğrencilere ve ailelere eğitimler verilmelidir. Ayrıca aileler çocuklarıyla daha fazla zaman geçirecekleri ortamlar yaratmalıdır. Özellikle çalışan anne ve babaların izin günlerini veya tatillerini çocuklarıyla oyun oynayacak şekilde ayarlamalıdır. Bunu yanında aileler teknolojinin bilinçli kullanılması konusunda çocuklarını bilinçlendirmeleri gerekmektedir.

5.2.2. Devlet Kurumlarına Yönelik Öneriler

Ülkelerin eğitim politikaları çocukların hem akademik yönden gelişim göstermelerine hem de kendini ifade edebilen, sorumluluklarını bilen, beden ve ruhsal anlamda gelişimlerine katkı sağlayacak temeller üzerine kurulmaktadır. Bu anlamda geleneksel oyunların eğitimin içinde bir teknik olarak kullanılması bu amaca hizmet edecektir. Oyunların eğitimin içerisinde etkin kullanılması için eğitim müfredatlarının sınıf seviyelerine göre seyretilmesi ve sadeleştirilmesi gerekmektedir. Öğretmenlerin müfredat yoğunluğundan oyunlara fazla zaman ayırmadıkları araştırma bulgularında saptanmıştır. Milli Eğitim Bakanlığı bu konuda önlemler alıp oyun temelli programlara daha fazla ağırlık verebilir ve öğretmenlere oyunlara zaman ayırma konusunda avantajlar sağlayabilir. Ayrıca Milli Eğitim Bakanlığı geleneksel oyunların unutulmaması ve yaşatılması için ayrı bir ders oluşturarak bu konudaki olumsuzluğu giderip kültür aktarımına katkı sağlamalıdır.

Öğretmenlerimizin oyun konusunda bilgi birikimlerinin az olması veya eğitim fakültelerinde öğrenilen oyun uygulamalarının unutulması, oyun öğretiminde engel tekil etmektedir. Bu konuda eğitim fakültelerinde oyun derslerine ayrılan ders saatleri arttırılmalı ve oyun dersleri seçmeli veya notla değerlendirilmeyen ders statüsünde değerlendirilmemelidir.

Artan nüfus ile birlikte yeni yerleşim birimlerine ihtiyaç duyulmaktadır. Bu durum iyi bir planlama gerektirmektedir. Plansız yapılan kentleşme sonucunda çocukların oynayacağı alanlar maalesef azalmaktadır. Belediyeler ve yerel yönetimler çevre düzenlemelerinde parklara ve yeşil alanlara yer vermektedir. Fakat yapılan bu hizmetler yeterli görülmemektedir. Ayrıca aileler oyun alanlarının yeteri kadar güvenli olmadığını ve bu yüzden çocuklarını dışarı çıkarmadıklarını

belirtmektedir. Bu anlamda parkların yanında çocuklara yönelik güvenli oyun alanları yapılmalı ve bu alanların güvenliği sağlanmalıdır.

Sağlık Bakanlığı, Milli Eğitim Bakanlığı ve Türk Radyo Televizyon Kurumu iş birliği ile dijital oyunların çocuklar üzerindeki zararları konusunda kamu spotları hazırlanmalıdır. Çocuklar için çizgi film ve televizyon programları yapılarak, dijital oyunların riskleri anlatılmalıdır. Ayrıca eğitici reklamlarla geleneksel oyunların özendirilmesi konusunda farkındalık artırıcı mesajlar verilmelidir.

Okullar gerek öğrenci sayısı gerekse de maddi imkansızlıklardan dolayı fiziksel anlamda yetersizlikler göstermektedir. Geleneksel oyunların eğitim yuvalarında yaygınlaştırılması için okulların fiziksel olanaklarının geliştirilmesi ve bu yönde düzenlemeler yapılması gerekmektedir. Bu konuda ilgili bakanlıklara ve kurumlara önemli görevler düşmektedir.

5.2.3. Öğretmenlere Yönelik Öneriler

Oyun kültür ilişkisinde ve gelecek kuşaklara aktarımında öğretmenlere ve yetişkinlere önemli görev düşmektedir. Öğretmen ve yetişkinlerin çocuklarla daha fazla oyun oynaması ve onlara oyun ortamları yaratması gerekmektedir. Öğretmenlerimiz bu konuda okul içi ve dışında çocuklara oyun oynayabileceği uygun ortamlar yaratmalıdırlar.

Geleneksel oyunların çocuklara tanıtılması ve öğretilmesi kültürlerin yaşaması için önem arz etmektedir. Öğretmelerimizin akademik başarıyı ön planda tutmaları ve geleneksel oyunlara zaman ayırmamaları kültür aktarımında olumsuz bir durum oluşturmaktadır. Geleneksel oyunlara farkındalığın artırılması konusunda öğretmenlerimize uygun eğitimler ve ortamlar oluşturulmalıdır. Ayrıca öğretmenlere yönelik oyun temelli eğitimi özendirici eğlenceli aktiviteler düzenlenmeli ve öğretmenlerin bu eğitimler sonucu okullarda oyun temelli eğitimi kullanmaları konusunda olanaklar sağlanmalıdır.

5.2.4. İleride Yapılacak Araştırmalara Yönelik Öneriler

Oyun ve geleneksel oyunlar çocukluk çağlarının en önemli eğlence ve sosyalleşme aracıdır. Geleneksel oyunların günümüz teknoloji çağına yenik düşmesi ve unutulmaya yüz tutması kültürlerin yaşaması anlamında problem oluşturmaktadır. Son yıllarda nüfusun artmasıyla düzensiz kentleşme ve oyun alanlarının azalması, ayrıca ailelerin topluma karşı güvensizlik durumu geleneksel oyunların unutulmasında engel olarak durmaktadır. Amaç, devlet kurumlarını, aileleri, öğretmenleri konu hakkında bilgilendirerek farkındalık yaratmak ve çözüm önerileri sunmaktır. Geleneksel oyunları yaşatmak ve eğitimin içerisinde bir teknik olarak kullanmak, hem geçmişimize sahip çıkmamıza olanak sağlayacak hem de eğitimin daha verimli ve keyifli yapılmasına katkı sağlayacaktır.

Bu anlamda, geleneksel oyunların yaygınlaştırılması amacıyla daha büyük örneklem gruplarıyla çalışmalar yapmak faydalı olacak ve yapılacak olan çalışmalara ışık tutacaktır. Aynı zamanda eğitim sistemimiz içinde oyun tekniğinin etkin kullanımını arttıracak ve çözüm önerileri

sunacak arařtırmalar yapılması oyunla öğretim konusunda farkındalık yaratacaktır. Son olarak, geleneksel oyunların önünde en büyük engel olarak durmakta olan dijital oyun bağımlılığıyla ilgili farklı yař gruplarında ayrıntılı çalımlar sorunun çözümü anlamında faydalı ve anlamlı olacaktır.



KAYNAKÇA

- [1]. Ahioğlu, E. N. (1999). *Sembolik oyunun 4 yaş çocuklarının dil kazanımına etkisi*. (Yayımlanmamış yüksek lisans tezi). Gazi Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Ankara.
- [2]. Ağyar, E. (2014). Oyunun gelişim alanlarına etkisi ve çeşitli örnekler. H. G. Ogelman. (Ed.). *Yaşamın ilk yıllarında oyun: Oyuna çok yönlü bakış (Birinci Baskı)* içinde (s. 115). Ankara. Pegem Akademi Yayıncılık.
- [3]. Akandere, M., (2013). *Eğitici okul oyunları*. Ankara: Nobel Yayın Dağıtım.
- [4]. Akkoyunlu, B., Tuğrul, B. (2011). *Çocuklarımız sayısal dünyada güvende mi?* İstanbul: Çocuk Vakfı Yayınları.
- [5]. Aksoy, B., A., Çiftçi, D., H. (2008). *Erken çocukluk döneminde gelişimi destekleyen oyunlar*. Ankara: Pegem Akademi.
- [6]. Aksoy, B., A., Çiftçi, D., H. (2014). *Erken çocukluk döneminde oyun*. Ankara: Pegem Akademi.
- [7]. Albayrak, H. (2019). *İlkokul beden eğitimi ve oyun dersi oyun oynuyorum derleme kitapçığında yer alan çocuk oyunlarının değerler açısından incelenmesi ve buna yönelik sınıf öğretmenlerinin görüşleri*. (Yayımlanmamış yüksek lisans tezi). Afyon Kocatepe Üniversitesi, Afyon.
- [8]. And, M. (1974). *Oyun ve bugü-Türk kültüründe oyun kavramı*. İstanbul: Türkiye İş Bankası Yayınları.
- [9]. And, M. (2007). *Oyun ve bugü*. İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.
- [10]. Arıcı, B. (2019). *Eğitsel oyunlarla Almanya'da Türkçe öğretimi*. Ankara: İksat Yayınevi.
- [11]. Arslan, M., Gürsoy, A. (2011). Eğitsel oyunlar ve etkinliklerle yabancılara Türkçe öğretim yöntemi. *Ist International Conference on Foreign Language Teaching and Applied Linguistics May*, 5-7,2011. Erişim adresi: http://www.researchgate.net/paplication/274080313_Egitsel_oyunlar
- [12]. Aslan, E., Aslan, E. (2012). Karapapak-Terekeme Türklerinde Aşık Kemiği Oyunları . *Dilleri ve Kültürleri Yok Olma Tehlikesine Maruz Türk Toplulukları konulu 4. Uluslararası Türkiyat Araştırmaları Sempozyumu*, 2012, 101-105. Erişim adresi: <http://www.sonseslerduyulmadan.hacettepe.edu.tr/tehlikedekidillerbildirileri.pdf>
- [13]. Ayan, S. ve Memiş, U. A. (2012). Erken Çocukluk Döneminde Oyun. *Selçuk Üniversitesi Beden Eğitimi ve Spor Bilim Dergisi*, 14(2), 143-149.
- [14]. Aydın, G. (2010). *Çocuk oyunları el kitabı. Oynuyorum eğleniyorum*. Ankara: Eğiten Kitap Yayınevi.
- [15]. Aydın, İ. (2016). *Çocuk oyunlarının beden eğitimi ve spor ders müfredatındaki yeri ve öneminin araştırılması*, (Yayımlanmamış yüksek lisans tezi). Sakarya Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Sakarya.
- [16]. Bacanlı, H. (2004). *Gelişim ve öğrenme*. Ankara: Nobel Yayınları.
- [17]. Bağlı, T., M. (2004). Oyun, Bilişsel Gelişim ve Toplumsal Dünya: Piaget, Vygotsky ve Sonrası. *Ankara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Fakültesi Dergisi*, 37, (2), 137-169.
- [18]. Baltacı, A. (2017). Nitel veri analizinde miles-huberman modeli. *Ahi Evran Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi (AEÜSBED)*, 3(1), 1-15.
- [19]. Baltacı, A. (2019). Nitel Araştırma Süreci: Nitel Bir Araştırma Nasıl Yapılır? *Ahi Evran Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi (AEÜSBED)*, 5, (2), 368-388. doi: <https://orcid.org/0000-0003-2550-8698>
- [20]. Başal, H. A. (2007). Geçmiş yıllarda Türkiye'de çocuklar tarafından oynanan çocuk oyunları. *Uludağ Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 20 (2) , 243-266.
- [21]. Bayrak, M. (1998). *Geleneksel mahalli çocuk oyunları(Tokat ili örneği)*, (Yayımlanmamış yüksek lisans tezi). Gazi Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Ankara.
- [22]. Bedirhanoğlu, I. (2011). *İlköğretim 1. kademe öğrencilerinin serbest zamanlarında oynadıkları yöresel çocuk oyunları*, (Yayımlanmamış yüksek lisans tezi). Atatürk Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Erzurum.
- [23]. Berk, L., E. (2012). *Infants and children prenatal through middle childhood (7. Baskı)*. New York: Allyn & Bacon.
- [24]. Birinci, E. (2018). *Y kuşağındaki üniversite öğrencilerinin yaşlılığa ilişkin görüşlerinin incelenmesi: Anadolu Üniversitesi Örneği*, (Yayımlanmamış yüksek lisans tezi). Yalova Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Yalova.

- [25]. Bozan, N. (2014). *Okul öncesi eğitimde oyunun öğretmen görüşlerine göre değerlendirilmesi*, (Yayımlanmamış yüksek lisans tezi). Atatürk Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Erzurum.
- [26]. Bozkurt, E. (2017). *Çocuk oyunları ile değerler eğitimi*, (Yayımlanmamış doktora tezi). Gazi Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Ankara.
- [27]. Bruner, J. (1983). Play, thought, and language. *Peabody Journal of Education*, 60(3), 60-69. Erişim adresi: <http://www.jstor.org/stable/1492180>
- [28]. Budak, M. (2016). *Geleneksel çocuk oyunlarının oryantasyon ve ritim yeteneği üzerine etkisi*, (Yayımlanmamış yüksek lisans tezi). Selçuk Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Konya.
- [29]. Celayir, İ. (2015). *İlkokul programı oyun ve fiziki etkinlikler dersinin işlevselliğinin ve geleneksel çocuk oyunlarının uygulanabilirliğine göre incelenmesi*. (Yayımlanmamış Yüksek lisans tezi). Fırat Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Elazığ.
- [30]. Cengiz, S. (1998). Çocuk oyunlarının sınıflandırılması. *Ankara Üniversitesi Dil ve Tarih-Coğrafya Fakültesi Dergisi*, (38). 1-2.
- [31]. Creswell, J., W. (2013). *Nitel araştırma yöntemleri*. Ankara: Siyasal Yayın Dağıtım.
- [32]. Cresswell, J. W. (2018). *Nitel araştırma yöntemleri: Beş yaklaşıma göre nitel araştırma ve araştırma deseni*. (Çev: M. Bütün ve S. B. Demir). Ankara: Siyasal Kitabevi.
- [33]. Çarpar, M. C. (2020). Sosyolojide iki niteliksel desen: Fenomenolojik ve etnografik araştırma. *The Journal of Social Science*, 4 (8), 689-704. DOI: 10.30520/tjsosci.750923.
- [34]. Çelik, H., Başer Baykal, N. ve Kılıç Memur, H. N. (2020). Nitel veri analizi ve temel ilkeleri. *Eğitimde Nitel Araştırmalar Dergisi – Journal of Qualitative Research in Education*, 8(1), 379-406. doi:10.14689/issn.2148-2624.1.8c.1s.16m.
- [35]. Çınar, A. A. (2008). *Muğla çocuk folkloru*. Muğla: Karaca Matbaacılık.
- [36]. Çoban B., Devecioğlu S. (2011). *Antrenörler ve öğretmenler için top ile oynanan eğitsel oyunlar*. Ankara: Nobel Yayınevi.
- [37]. Çolak, M. (2015). *Adana geleneksel çocuk oyunları*, (Yayımlanmamış yüksek lisans tezi). Niğde Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Niğde.
- [38]. Dau, E. (1999). 'I can be playful too': the adult's role in children's socio-dramatic play. E. Dau (Ed.), *Child's play* (s. 187-202) içinde. Baltimore: Paul H. Brookes Publishing Co.
- [39]. Demir, T., Ş. (1999). *Okulöncesi eğitim kurumlarında oyun politikası*. Cumhuriyet ve Çocuk- 2. Ulusal Çocuk Kültürü Kongresi. Ankara: Ankara Üniversitesi Çocuk Kültürü Araştırma ve Uygulama Merkezi Yayınları.
- [40]. Demiral, Ö. (1989). *Eğitici oyuncak yapımı*. İstanbul: Esin Yayınevi.
- [41]. Demirel, Ö. (1992). Türkiye'de program geliştirme uygulamaları. *H. Ü. Eğitim Fakültesi Dergisi*, 7, 27-43.
- [42]. Diken, İ. H. (2012). *Erken Çocukluk Eğitimi*. (2. Baskı). Ankara: Pegem Akademi Yayıncılık.
- [43]. Dirim, A. (2004). *Kız meslek liseleri içim okul öncesi eğitimi*. İstanbul: Esin Yayınevi.
- [44]. Dockett, S. (1999). Thinking about play, playing about thinking. E. Dau (Ed.) *Child's play* (s. 28-43) içinde. Baltimore: Paul H. Brookes Publishing Co.
- [45]. Dönmez, N. B. (1992). *Oyun kitabı*. İstanbul: Esin Yayınevi.
- [46]. Duman, G. (2010). *Türkiye ve Amerika'da anasınıfına devam eden çocukların oyun davranışlarının incelenmesi: Kültürler arası bir çalışma*. (Yayımlanmamış doktora tezi). Gazi Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Ankara.
- [47]. Elkind, D. (1999). *Çocuk ve toplum. Gelişim ve eğitim üzerine denemeler*. (Demet Öngen, Çev.). Ankara: Çocuk Kültürü Araştırma ve Uygulama Merkezi Yayınları.
- [48]. Elkind, D. (2007). *The power of play: How spontaneous imaginative activities lead to happier, healthier children*. Cambridge, MA: Da Capo Press.
- [49]. Engindeniz, N. (2006). *Okulda tiyatro*. İstanbul: Bu Yayınevi.
- [50]. Ergün, M. (1980). Oyun ve oyuncak üzerine. *Milli Eğitim*. 1/1,1980, 102-119.
- [51]. Esen, M., A. (2008). Geleneksel çocuk oyunlarının eğitimsel değeri ve unutulmaya yüz tutmuş Ahıska oyunları. *Uludağ Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi* XXI (2), 2008, 357-36.
- [52]. Fırat, H. (2013). Çocuk oyunları-eğitim ilişkisi: Bezirgân başı örneği. *Türk ve Türk Dilleri, Edebiyatları ve Tarihi Uluslararası Süreli Yayın*, 8,(13) 885-896.
- [53]. Fidan, T. ve Öztürk, İ. (2015). Perspectives and expectations of union member and non-union member teachers on teacher unions. *Eğitim Bilimleri Araştırmaları Dergisi*, 5 (2), 191-220.

- [54]. Gazezoglu, Ö. (2007). *Okul öncesi eğitim kurumlarına devam eden 6 yaş çocuklarına öz bakım becerilerinin kazandırılmasında oyun yoluyla öğretimin etkisi*. (Yayımlanmamış yüksek lisans tezi). Dokuz Eylül Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, İzmir.
- [55]. Girgin, Y. (2011). Cumhuriyet dönemi (1929-1930, 1949,1981) ortaokul Türkçe öğretimi programlarının İçerik, genel ve özel amaçlarıyla karşılaştırmalı gelişim düzeyi. *Adnan Menderes Üniversitesi Eğitim Fakültesi Eğitim Bilimleri Dergisi*, 2 (1), 11-26.
- [56]. Gül, M. (2006). *Anasınıfına devam eden alt sosyo-ekonomik düzeydeki 61-72 ay arası çocuklara sembolik oyun eğitiminin genel gelişim durumlarına etkisi*. (Yayımlanmamış yüksek lisans tezi). Gazi Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Ankara.
- [57]. Gümüştaş, N. (2010). *Geleneksel çocuk oyunlarından çağdaş eğitimde yararlanılması*. (Yayımlanmamış yüksek lisans tezi). Yeditepe Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, İstanbul.
- [58]. Gürbüz, Ö., D. (2016). Geleneksel çocuk oyunları ve eğitimsel işlevleri: Emirdağ örneği. *International Periodical for the Languages, Literature and History of Turkish or Turkic* Volume 11/14 Summer 2016.
- [59]. Hazar, Z, Demir, T., G., Dalkıran, H. (2017). Ortaokul öğrencilerinin geleneksel oyun ve dijital oyun algılarının incelenmesi: Karşılaştırmalı metafor çalışması. *Ankara Üniversitesi Beden Eğitimi ve Spor Yüksekokulu SPORMETRE Beden Eğitimi ve Spor Bilimleri Dergisi* 15(4),179-190.
- [60]. Huizinga, J. (1995). *Homo ludens. Oyunun toplumsal işlevi üzerine bir deneme*. (M. A. Kılıçbay, Çev.). İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- [61]. İnan, M., Dervent, F. (2016). Dijital bir oyunun hareketli hale dönüştürülmesi: öğrencilerin uyarlanmış hareketli versiyona verdiği tepkilerin incelenmesi. *Pegem Eğitim ve Öğretim Dergisi*, 6 (1) , 113-132.
- [62]. Kadim, M. (2012). *Okul öncesi öğretmenlerinin oyun öğretimine ilişkin öz-yeterliklerinin incelenmesi*. (Yayımlanmamış yüksek lisans tezi). Abant İzzet Baysal Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Bolu.
- [63]. Kadim, M. (2019). *Çocukta oyun gelişimi ders notları. On Dokuz Mayıs Üniversitesi Vezirköprü Meslek Yüksekokulu Çocuk Gelişimi Programı*. Erişim adresi: <https://docplayer.biz.tr/104873972-Cocukta-oyun-gelisimi-ders-notlari.html>
- [64]. Karabudak, G., Bozoğullarından, B. (2020). Unutulmaya yüz tutmuş geleneksel bir oyun: Peçic. *Motif Akademi Halkbilimi Dergisi*, 13, (29), 123-133. doi: 10.12981/mahder.678680
- [65]. Karadeniz, M., H. (2017). Geleneksel çocuk oyunlarının matematiğe uyarlanması ve uygulanması sürecindeki kazanım ve problemlere genel bir bakış. *Kastamonu Eğitim Dergisi* , 25 (6),2245-226.
- [66]. Katlav, S. (2014). Oyunun okul öncesi çocuklarda 3-5 yaş çocuklarının gelişimine etkileri. *Uluslararası Sosyal Bilimler Dergisi*, doi numarası: <http://dx.doi.org/10.9761/JASSS2465> 28, 253-273
- [67]. Kayar, P. (2008). *Van'ın geleneksel çocuk oyunları ve bu oyunların eğitsel yönden incelenmesi*, (Yayımlanmamış yüksek lisans tezi). Yüzüncü Yıl Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Van.
- [68]. Kılıçoğlu, M. (2006). *Anasınıfı, hazırlık ve ilköğretim birinci sınıflarda okuyan görme engelli öğrencilerin oyunlarının değerlendirilmesi: Karşılaştırmalı bir araştırma*. (Yayımlanmamış yüksek lisans tezi). Selçuk Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Konya.
- [69]. Koçkar, M. T., Girmen, P., Anılan, H., ve Öztürk, A. (2018). Geleneksel çocuk oyunlarının eğitimsel değeri. *OMEP dünya konsey toplantısı ve konferansı bildiri kitabı*. (Kuşadası 3-5 Ekim 2003) İstanbul: (haz. G. Haktanır ve T. Güler),2-10. Erişim adresi: https://www.researchgate.net/publication/328138980_Geleneksel_Cocuk_Oyunlariinin_Egitimsel_Degeri
- [70]. Koçyiğit S., Tuğluk M. N., Kök M. (2007). Çocuğun gelişim sürecinde eğitsel bir etkinlik olarak oyun. *Atatürk Üniversitesi Kazım Karabekir Eğitim Fakültesi Dergisi* , 0 (16) , 324-342.
- [71]. Kurt, G., Özkaya, B. T. (2015). Çocuk ve oyun. N. Avcı, M. Toran. (Ed.). *Okul öncesi eğitime giriş (üçüncü baskı)* içinde (s.125-147). Ankara: Bizim Ofset.
- [72]. MEB, (2007). Oyun Etkinliği-I. Mesleki Eğitim ve Öğretim Sisteminin Güçlendirilmesi Projesi. <https://docplayer.biz.tr/5561587-T-c-milli-egitim-bakanligi-megep-mesleki-egitim-ve-ogretim-sisteminin-guclendirilmesi-projesi-cocuk-gelisimi-ve-egitimi-oyun-etkinligi-i.html>

- [73].MEB, (2009). Megep. Çocuk gelişimi ve eğitimi. Erişim adresi: <https://docplayer.biz.tr/5561587-T-c-milli-egitim-bakanligi-megep-mesleki-egitim-ve-ogretim-sisteminin-guclendirilmesi-projesi-cocuk-gelisimi-ve-egitimi-oyun-etkinligi-i.html>
- [74].MEB, (2013). Okul öncesi eğitimi programı. Erişim adresi: <https://tegm.meb.gov.tr/dosya/okuloncesi/ooproram.pdf>
- [75].MEB, (2014). Megep. Çocuk gelişimi ve eğitimi. Oyun Etkinliği-1. Erişim adresi: http://ismek.ist/files/ismekOrg/file/2014_hbo_program_modulleri/Oyunetkinlikleri_1.pdf
- [76].MEB, (2018). Sosyal bilgiler öğretim programı (4.sınıf). Erişim adresi: <https://mufredat.meb.gov.tr/Dosyalar/201812103847686-SOSYAL%20B%C4%B0LG%C4%B0LER%20%C3%96%C4%9ERET%C4%B0M%20PROGRAMI%20.pdf>
- [77].MEB, (2018). Beden eğitimi ve oyun dersi öğretim programı. Erişim adresi: <http://mufredat.meb.gov.tr/ProgramDetay.aspx?PID=443>
- [78].MEB(2018). Müzik dersi öğretim programı (1.sınıf). Erişim adresi: <http://mufredat.meb.gov.tr/Dosyalar/2018129173048695-1-8%20M%C3%BCzik%20%C3%96%C4%9Fretim%20Program%C4%B1%2020180123.pdf>
- [79].MEB, (2019). Satranç öğretim programı (ilkokul). Erişim adresi: <https://mufredat.meb.gov.tr/Dosyalar/20193209365984-02-%20TEGM%20%20%C4%B0lkokul%20Satran%C3%A7%20%C3%96%C4%9Fretim%20Program%C4%B1%2012.03.2018.pdf>
- [80].MEB, (2019). Türkçe dersi öğretim programı (ilkokul). Erişim adresi: <https://mufredat.meb.gov.tr/Dosyalar/20195716392253-02-T%C3%BCrk%C3%A7e%20%C3%96%C4%9Fretim%20Program%C4%B1%202019.pdf>
- [81]. Miles, M. B., Huberman, A. M. (1994). *Qualitative data analysis*: California: Sage.
- [82]. Neuman, L. W. (2014). *Social Research Methods: Qualitative And Quantitative Approaches*. Essex: Pearson Education Limited.
- [83]. Ogelman, H. G. (Ed.). (2014). *Yaşamın ilk yıllarında oyun: Oyuna çok yönlü bakış*. Ankara: Pegem Akademi.
- [84]. Oktuğ, Z. (2007). *Freud'un kişilik birimleri (id-ego-süperego) ile reklam iletinin izleyici üstünde yarattığı etkiler arasındaki bağlantı: "magnum, kalbim benecol ve lösev reklamları üzerine bir araştırma"*. (Yayımlanmamış yüksek lisans tezi). İstanbul Kültür Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, İstanbul.
- [85]. Öğretir, A. D. (2008). Oyun ve oyun terapisi. *Gazi Üniversitesi Endüstriyel Sanatlar Eğitim Fakültesi Dergisi*, (22) , 0-0.
- [86]. Özer, A., Gürkan, A., Ramazanoğlu, O . (2006). Oyunun çocuk gelişimi üzerine etkileri . *Fırat Üniversitesi Doğu Araştırmaları Dergisi* , 4 (3) , 54-57.
- [87]. Özdemir, N. (2006). *Türk çocuk oyunları*. Ankara: Akçağ Yayınları
- [88]. Özhan, M. (1997). *Türkiye'de çocuk oyunları kültürü*. Ankara: Feryal Matbaası.
- [89]. Özyürek A., Şahin F. T. ve Gündüz Z., B. (2018). Nesilden nesile kültürel aktarımda oyun ve oyuncakların rolü. *Ç.Ü. Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 27, (1),1-12.
- [90]. Pehlivan, H. (2012). *Oyun ve öğrenme*. Ankara: Anı Yayıncılık.
- [91]. Perry, J.P. (2001). *Outdoor play-teaching strategies with young children*. New York: Teachers College Press.
- [92]. Piaget, J. (1962). *Play, dreams and imitation in childhood*. New York: Narton, Company.
- [93]. Poyraz, H. (2012). *Okul öncesinde oyun ve oyun örnekleri*. Ankara: Pegem A Yayıncılık.
- [94]. Sargın, N. (2001). *Çocuklarda ruh sağlığı*. 1. Basım. Ankara: Nobel Yayıncılık.
- [95]. Sarı, S. Ç. (2011). Çocuk oyun ve öğrenme. *Marmara Üniversitesi A.E.F. İlköğretim Bölümü Okulöncesi Anabilim Dalı*, 20 (7), 21-25. Erişim adresi: <https://silo.tips/download/ocuk-oyun-ve-renme>
- [96]. Savaş, E., Gülüm, K. (2014). Geleneksel oyunlarla öğretim yöntemi uygulamasının başarı ve kalıcılık üzerine etkisi. *Trakya Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 16 (1),183-202.
- [97]. Senemoğlu, N. (1997). *Gelişim, öğrenme ve öğretim (Kuramdan Uygulamaya)*. Ankara: Ertem Matbaacılık.

- [98]. Serbest, K. (2019). Divânü Lugâti't-Türk ve uygar türklerinde çocuk oyunları. *Uluslararası Uygur Araştırmaları Dergisi*, (13), 101-114.
- [99]. Sertel, G. & Günbayı, İ. (2021). SCID analizine göre nitel veri toplama sürecinin yönetilmesi. *Nitel Sosyal Bilimler*, 3(1), 107-139.
- [100]. Sevinç, M. (2004). *Erken çocukluk gelişimi ve eğitiminde oyun*. Morpa Kültür Yayınları.
- [101]. Sevinç, M. (2005). *Erken çocuklukta gelişim ve eğitimde yeni yaklaşımlar*. İstanbul: Morpa Kültür Yayınları.
- [102]. Seyrek, H. ve Sun, M. (2005). *Okulöncesi Eğitiminde Oyun*. İzmir: Müzik Eserleri Yayınları.
- [103]. Sezgin, S. (2016). İnsan ve oyun: oyunların dünü, bugünü, yarını. *VIII. International Congress of Educational Research, Çanakkale*, Erişim adresi: https://www.researchgate.net/publication/313445032_INSAN_ve_OYUN_OYUNLARIN_DUNU_BUGUNU_YARINI
- [104]. Sükan, Z. (1993). *Okul öncesi etkinlikler*. İstanbul: Milli Eğitim Basımevi.
- [105]. Sümbüllü Y., Z., Altınışik M. E., (2016). Geleneksel çocuk oyunlarının değerler eğitimi açısından önemi. *ETÜ, Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 1/2, 73-85.
- [106]. Sol, S. (2005). Bolvadin-Büyükkarabağ çocuk oyunları. *Araştırmalar-İnsan Bilimleri Araştırmaları Dergisi*, 7,(14),139-144.
- [107]. Tuğrul, B. (2010). *Çocuk dostu öğrenme ortamları, okulda yenilenme*. Antalya: Özel Okullar Birliği Derneği Yayını.
- [108]. Tuğrul, B., Ertürk, G., Güneş, G. ve Altınkaynak, Ş. Ö. (2014). Oyunun üç kuşaktaki değişimi. *The Journal of Academic Social Science Studies*, 27, 1-16. doi: 10.9761/JASSS2388
- [109]. Türk Dil Kurumu Sözlükleri. Erişim adresi: <https://sozluk.gov.tr/> (Erişim Tarihi: 15.02.2021)
- [110]. Türkmen, M. (2017, Aralık). Türklerde spor ve oyun kültürü. *Türk Halkları Geleneksel Oyunlar Sporlar Sempozyumu, Kahramanmaraş*.
- [111]. Türnüklü, A. (2000). Eğitimbilim araştırmalarında etkin olarak kullanılabilecek nitel bir araştırma tekniği: görüşme. *Dokuz Eylül Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Bölümü. Kuram ve Uygulamada Eğitim Yönetimi*, 24 (24), 543-559.
- [112]. Uluğ, E. (2014). Oyun kuramları. H. G. Ogelman. (Ed.). *Yaşamın ilk yıllarında oyun: Oyuna çok yönlü bakış (Birinci Baskı)* içinde (s. 52-61). Ankara. Pegem Akademi Yayıncılık.
- [113]. Yavuzer, H. (2003). *Doğal harika bir tedavi: Oyun. Evde ve okulda mutlu çocuk yetiştirmenin temelleri*. (4. Baskı). İstanbul: Çocuk ve Aile Kitapları.
- [114]. Yıkılmış, M., S. (2020). Nitel araştırmalarda e-görüşme tekniği. *Trakya Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi* 22 (1), 183-197. doi: 10.26468/trakyasobed.556296
- [115]. Yıldırım, A. (1999). Nitel araştırma yöntemlerinin temel özellikleri ve eğitim araştırmalarındaki yeri ve önemi. *Eğitim ve Bilim Dergisi*, 23, 112.
- [116]. Yurdakul, İ. Ş. (2016). Nitel veri analizinin temelleri. Işıl Kabakçı Yurdakul (Ed.). *Nitel Veri Analizinde Adım Adım Nvivo Kullanımı* içinde (1-20). Ankara: Anı Yayıncılık.

EK-1. Demografik Bilgi Formu ve Araştırma Soruları

GELENEKSEL ÇOCUK OYUNLARININ KÜLTÜREL MİRASA KATKISI VE EĞİTSEL YÖNÜNÜN ÖĞRETMEN GÖRÜŞLERİNE GÖRE DEĞERLENDİRİLMESİ NİTEL ARAŞTIRMA SORULARI

Sayın Öğretmenim,

Bu araştırmada sınıf öğretmenlerinin geleneksel oyun-kültür ilişkisi ve oyunların eğitimde kullanılması hakkındaki görüşlerinin değerlendirilmesi amaçlanmıştır. Bu amaç doğrultusunda katılımcıların demografik bilgilerini tespit etmek için anket formu ve araştırmanın bulgularını saptamak için açık uçlu görüşme soruları oluşturulmuştur. Katılım isteğe bağlı olup, elde edilen bilgiler başka herhangi bir amaç için kullanılmayacaktır. Çalışmanın başarıya ulaşması, her şeyden önce vereceğiniz bilgilerin doğruluğuna bağlıdır. Soruları cevaplamada gösterdiğiniz sabır ve samimiyet için teşekkür eder, çalışmalarınızda başarılar dilerim.

Mersin Üniversitesi
Yüksek Lisans Öğrencisi
Ali ŞİMŞEK

Katılımcıların Demografik Özellikleri Anket Formu

1.Cinsiyet

() Erkek

() Bayan

2.Yaş

() 25 yaş ve altı

() 26-30 yaş

() 31-35 yaş

() 36-40 yaş

() 41-50 yaş

() 51 yaş ve üzeri

3.Eğitim Durumu

() Ön lisans

() Lisans

() Lisansüstü

() Doktora

(Açık öğretim)

4.Hizmet Yılı

() 5 yıl ve daha az

() 6-10 yıl

() 11-15 yıl

() 16-20 yıl

() 21-25 yıl

() 25 yıl ve daha fazla

5.Görev yapılan okulun yerleşim yeri

() Köy

() İlçe

() İl merkezi

6.İstihdam Durumunuz

() Kadrolu öğretmen

() Sözleşmeli öğretmen

() Ücretli öğretmen

() Vekil öğretmen

ARAŞTIRMA SORULARI

- 1)** Oyun temelli eğitim hakkındaki düşünceleriniz nelerdir?
- 2)** Oyunların çocukların gelişimlerine etkileri (zihinsel, fiziksel, sosyal, dil gelişimi) ve çocukları bir üst yaşama hazırlama konusunda katkıları hakkında ne düşünüyorsunuz?
- 3)** Geleneksel çocuk oyunlarının kültürün aktarımına etkisi konusunda ne düşünüyorsunuz?
- 4)** Geleneksel çocuk oyunlarının unutulmasının sebepleri nelerdir, unutulmaması ve nesilden nesle aktarılması için neler yapılabilir?
- 5)** Geleneksel çocuk oyunlarının öğretim programlarındaki yeri hakkında düşünceleriniz nelerdir?



ÖZGEÇMİŞ

Adı Soyadı : Ali ŞİMŞEK

Doğum Tarihi

E-mail

Öğrenim Durumu :

Derece	Bölüm/Program	Üniversite	Yıl
Lisans	Sınıf Öğretmenliği	Celal Bayar Üniversitesi	2002/2006
Yüksek Lisans	Sosyal Bilgiler Eğitimi	Mersin Üniversitesi	2019/2021
Doktora			

Görevler :

Görev Unvanı	Görev Yeri	Yıl
Sınıf Öğretmeni	Diyarbakır Sergenli İlkokulu	2007-2010
Sınıf Öğretmeni	Mersin/Gülner Arıkuyusu İlkokulu	2010-2011
Sınıf Öğretmeni	Mersin/Tarsus Alifakı İlkokulu	2011-2017
Sınıf Öğretmeni	Mersin/Yenişehir Müfide İlhan İlkokulu	2017-

ESERLER (Makaleler ve Bildiriler)

1. Güngör, M., ŞİMŞEK, A. (2019). Öğretmenlerin Öğretim Programı Açısından İnsan Hakları, Yurttaşlık ve Demokrasi Dersine İlişkin Değerlendirmeleri. 4.Uluslararası Sosyoloji ve Ekonomi Kongresi, Ankara (2019).