

Oyun, insanlar için tarih öncesi köklere sahip olabilen bir etkinlik olarak rasyonel düşüncenin başlamasından önce insan deneyiminin bir parçası olmuştur ve günümüzde de halen etkinliğini sürdürmektedir. Teknolojik ve şehirleşmenin gelişmesine paralel, çocukların oyunları da farklılaşmış ancak öneminden hiçbir şey kaybetmemiştir. Çocuklar buldukları her mekanda okulda, sokakta, parkta, kapalı mekanlarda oyunlarına devam etmektedirler. Teknolojinin gelişmesinin çocukların oyun materyallerini değiştirdiği ve günümüz çocuklarının bilgisayar, tablet gibi teknolojik araçlarla daha fazla zaman geçirdikleri çeşitli araştırmalarla da ortaya konmuştur. Çocukların oyunları şekil değiştirirse de oyun oynama istekleri ve ihtiyaçları hiçbir zaman bitmemiştir.

Oyun insanın en eski ve en temel aktivitelerinden biridir. İnsanoğlunun öğrenme isteğinin bir sonucu olarak ortaya çıkan oyun kavramı eğlendiren, öğreten ve geliştiren yapıya sahiptir. Aynı zamanda oyun kültür yapıcı ve geliştirici yapısıyla da dikkat çekmektedir. Oyun kavramı bilim insanları tarafından teorik ve disiplinler olarak incelenmiştir. Özellikle çocuk gelişimi ve öğrenimi açısından bu kavram oldukça irdelenmiştir (Çakaroğlu ve Ömür, 2020).

Öğrenme sürecinin eğlenceli, ilgi çekici ve öğrenmelerin kalıcı olmasında yüzyıllardır insanlığın hizmetinde olan oyunlar, günümüzde de önemli bir eğitim aracı olarak kullanılmaktadır. Özellikle oyun uygulamaları çocukların ortak dili olarak kabul edilmektedir. Bu bakımdan çocuklar aynı dili konuşmalar, birbirini tanımasalar dahi ortak oyunlar oynayabilmektedirler. Böylece oyun, çocuğun toplumsal bir varlık olarak gelişmesinde önemli bir rol üstlenmektedir (Yörükoğlu, 1986, s. 49).

Çocukların sosyal becerilerinin gelişmesi ve toplumun bir parçası olarak sağlıklı iletişim kurabilmeleri için oyunlar önemli bir eğitim aracı olarak görülmektedir.

OYUN KAVRAMI

Oyun, çocukların hayatlarında vazgeçilmez bir dizi aktivitedir. Çocuk çevresi, hayatı, doğası vb. özellikleri oyun yoluyla keşfetmektedir. Oyun, öğrenme özelliğinin gelişmesi açısından en faydalı yol olarak görülmektedir. Okul öncesi kurumlardaki eğitimin çoğu oyunlarla gerçekleşir. Oyun yapı olarak çocuklara farklı becerilerin kazandırılmasında ve onunla iletişim kurmada önemli bir unsur olarak kabul edilmektedir. Çocukların teşvik edilmesi, sosyalleşmeleri ve aktif yaşam sürmelerini sağlama gelişim yapısına uyan oyun yapılarıyla mümkün olmaktadır. Ayrıca oyunların uygulanmasına başlamadan gerçekleştirilen planlama çocuğun gelişim özelliklerinin tamamlanmasında temel unsur olarak kabul edilmiştir (Megep, 2009).

Oyunun Yapısal Temelleri

Oyun, planlı ya da plansız, serbest zamanlarda ya da okul içi öğrenme ortamlarında bir amaca yönelik sınırlandırılmış zaman dilimi içerisinde kurallardan oluşan bireyin gelişim özelliklerini ilerleten duyuşsal tatmin özelliklerini içeren temellerle açıklanmaktadır. Bu bakımdan oyun, fiziksel, sosyal, kavramsal, istek ve keyif bileşenleri gibi beş temel yapıdan oluşmaktadır (Bkz. Şekil 1.1).

Oyunun Çocuk Gelişimine Etkisi

Çocuklar toplumsal kural ve kaideleri, kavram tanımlarını, nesnelere, toplumdaki haklarını ve mücadele yapısını ilk olarak oyunların içerisinde algılamakta devamında ise anlamakta ve son olarak da gelişip öğrenmektedir. Oyun yapısal özelliğinden kaynaklı olarak çocukları etkileyerek geliştirmektedir. Oyunların türlerine göre etkileri farklılık gösterirken genel etkileri şu şekilde sıralanmaktadır;

- Oyun etkinliklerinin sağlık ve fiziksel gelişim üzerine etkisi,
- Oyun etkinliklerinin sosyal gelişim üzerine etkisi,
- Oyun etkinliklerinin psikolojik ve duyuşsal gelişim üzerine etkisi,
- Oyun etkinliklerinin zihinsel gelişimi üzerine etkisi.

Oyun ile İlgili Diğer Kavramlar

Eğitsel Oyun

Eğitsel oyunlar; duyuşsal ve bilişsel unsurların yanı sıra fiziksel boyutları da içermektedir. Çocuğun fiziksel gelişimi ve olgunlaşmasında oyunun önemli bir yeri vardır. Oyun; Çocuğun fiziksel gelişimi ile sağlıklı bir nesil yetiştirmede, çocukların mevcut ve gelecekteki ilişkilerini etkileyen sosyal ve bilişsel becerilerini geliştirmelerini sağlayan doğal bir araçtır.

Beden Eğitimi

Beden eğitimi, vücudumuzun fiziksel faaliyetler yardımıyla eğitilmesi ve geliştirilmesi olarak tanımlanmaktadır (Muratlı, 2007).

Spor

Spor kavram olarak, rekabet özelliklerinin içerisinde olduğu, kurallarla belirlenmiş ve sınırlanmış fiziksel etkinlikler olarak açıklanmaktadır (Muratlı, 2007).

Eğitim

Eğitim genel anlamda davranışa istenilen süslemeyi verme evresi veya istenilen davranışı keşfetmek olarak tanımlanmaktadır.

Gelişim

Gelişim, canlıların döllenme ile başlayıp zihinsel, fiziksel, sosyal alanlarının yaşamın sonuna kadar devam eden değişimleri içermektedir (Muratlı, 2007). Gelişim bireyin fonksiyonel değişmelerini içermektedir.

Öğrenme

Öğrenme, bireyin deneyimlerinin bir sonucu olarak ortaya çıkan davranışta nispeten kalıcı bir değişikliktir. Bir bilgi ve becerinin öğrenme olarak kabul edilebilmesi için davranış değişikliği yapması ve davranış değişikliğinin uzun ömürlü olması gerekir.

İşbirlikçi Oyun (Cooperative Play)

İşbirlikçi oyun (cooperative play), çocuğun oyunda geldiği son evredir. Bu oyunda çocukların ortak bir amacı vardır ve bu amaç doğrultusunda oyunlarını kurarlar, organize ederler. Buna göre iş bölümü yapılarak rolleri paylaşırlar. Evcilik oyunları, bir mesleği canlandırdıkları oyunlar veya kum havuzunda birlikte işbirliği ile yaptıkları kule, şehir, çiftlik oyunları işbirlikçi oyunların görüldüğü oyun türleridir (Frost vd., 2008).

Oyunun Doğuşu ve Tarihçesi

Oyunun ve oyuncakların tarihi insan kadar, mağara resimleri kadar eskidir. Hepimizin bildiği gibi bugün oynanan oyunların eskilerde bilindiğinin ve oynandığının tespiti yapılmıştır. İran'da, Mısır'da gerçekleştirilen kazılarda oyuncaklar bulunmuş, eski Akdeniz havzası kalıntılarında oyuncak bebek ve ev eşyalarının bulunduğu görülmüştür (Akandere, 2003). Tarihin bilinen en eski oyun aracı taştır. Eski Mısır'da bulunan oyun araçları ise tahtadan yapılmış bebekler, topaçlar, ve içi doldurulmuş toplardır. Uçurtma da tarihi 3000 yıl öncesine dayanan en eski oyun araçlarından biridir ve halen günümüzde de çocukların ilgiyle esnasında birbirlerinin oyunları ile ilgili değerlendirmelerde ve yorumlarda bulunabilirler (Johnson et al., 1998).

İnsanoğlu etrafında olup bitenleri ve gördüklerini taklit ederek yapmış oldukları hareketleri birbirlerine anlatarak farkına varmadan canlıların var olmasıyla başlayan bir tür oyun aksiyonunu yaratmıştır. Besin ihtiyacı için avlanan insanoğlu avlanma yöntemlerini sesler ve hareketlerle anlatarak oyun anlayışının ilk adımlarını ve başlangıcını sağlamıştır. Böylelikle avlanma hareketlerini izleyen çocuklar büyüklerinden gördüklerini taklit ederek kendi aralarında oyunlar tasarlayıp oynamış ve bu durumu zaman zaman geliştirip aktararak günümüzde oynanan oyunlara temel oluşturmuşlardır (Yengin, 2012). Eski Yunan kalıntıları ve eserlerinde kart ile oynanan oyunlar, oyun tahtası üzerinde oynanan oyunlar, kemiklerle oynanan oyunlar ve çeşitli top oyunları ile oynanan oyunlara ait kanıtlar ve kabartma şekiller bulunmuştur. Anadolu'da ortaya çıkarılan, eski çağlarda bu bölgede yaşamış medeniyetlere ait mezar anıtlarının çoğunda çocukluk ve çocuk oyunları hakkında bilgiler görülebilmektedir. Maraş'ta Geç Hitit dönemine ait kentlerin anıtsal girişlerinde, duvarların alt kısımlarına yerleştirilen yassı taşlar üzerindeki kabartmalara, mafsallı ve dönen tepelerle oynayan çocukların görüntüleriyle de rastlanmaktadır (Tüfekçi, 2013).

Türk kültüründeki sözlü ve yazılı kaynaklarda çocuk oyunlarına rastlanmıştır. Eski Uygur edebiyatı eserlerinde "çingirak" kavramı geçmektedir. Ayrıca Türklere ait çocuk oyunu ile ilgili ilk yazılı kaynak olarak kabul edilen Divanı Lugati't-Türk'te mungüz "boynuz" oyunu, aşık oyunu, ötme, tüp ve karagüni gibi birçok çocuk oyununa rastlanmıştır. Yine oyunların isimlerine Volga Bulgar Kitabelerinde, İbn-i Mühenna Lugati'nde ve Dede Korkut Kitabında rastlanmaktadır (Şahin, 2016). Geçmiş çok köklü olan oyun hakkında çeşitli kuramlar oluşturulmuş, çeşitli açıklamalar yapılmış ve bazı bilimsel çalışmalara konu olmuş olsa da hala önemi tam olarak anlaşılabilen bir alandır. Özellikle ilkökul ve ortaokul kademesindeki çocuklarda bir öğrenme aracı olan oyun eğitim öğretim ortamlarında hak ettiği değeri görememektedir. Bir yetişkin için ekmek, su ne kadar önemliyse bir çocuk için de oyun o kadar önemlidir. Gelecekte sağlıklı ve kendine her anlamda yetebilen nesiller yetiştirmek, eğitimcilerin oyun hakkındaki bilgi ve birikimleriyle doğru orantılı olacaktır (Koçyiğit vd., 2007).

İnsanlar çevresinde olup biteni gözlemleyerek ve taklit yeteneğini kullanarak oyun uğraşısını bulmuşlardır. Bunu gözleyen çocuklar, büyüklerini taklit etmiş ve aralarında oyunları bularak kendilerinden sonraki nesillere aktarmışlardır. Günümüzde oynanan sopa ve taş ile hedefi vurmak, saklambaç oynarken saklanan kişiyi bulmak ve ebenin, saklandığı alandan ona fark ettirmeden kaleye geçmeye çabalayan oyuncunun davranışları ilkel dönemlerdeki insanların avcılık yaparken ortaya koydukları hareketlerin aynısı gibidir. Oyun kavramı insanların sosyalleşmesi yönünden oldukça etkilidir. Toles, oyunun doğrudan kültürü yansıttığını ifade etmiştir. Kültür kavram olarak toplumsallaşmanın özünü oluşturan değerlerin hepsidir. Oynanan oyunlar insanlar tarafından korunmuş

ve nesilden nesile aktarılmıştır (Özdemir, 2006).

Türk Dil Kurumu'na göre oyun "yetenek ve zekâ geliştirici, belli kuralları olan, iyi vakit geçirmeye yarayan eğlence" şeklinde tanımlanmıştır (TDK,2022).

Oyun ve oyuncağın varlığı tarih boyunca hep ilgi konusu olmuş, filozoflar, tarihçiler, eğitimci ve sanatçılar ve bilimin diğer disiplinleri ile ilgilenen bilim insanları oyunun var oluşuna ve gizemine bir merak beslemişlerdir.

Oyun kavramının oldukça eski dönemlere uzandığı bilinmektedir. Arkeolojik deliller Yunan ve Romalı çocukların eski dönemlerde çeşitli nesnelere oyun oynadığına işaret etmektedir. Yunan çocukların bazı hayvanların idrar torbalarından yapılan toplarla oynadığı, Romalı çocukların ise çeşitli oyuncak askerlerle oynadıkları bilinmektedir.

Üzerinde birçok açıklama yapılmış ve teoriler oluşturulmuş olsa da oyun bilimsel olarak düşünülmesi ve araştırılması gereken bir alandır. Çocuğa eşdeğer bir etkinlik olarak görülen oyun hakkındaki görüşler, erken çocukluk alanındaki bilimsel çalışmalar ve bulgularla önemini artırmış ve bazı bilim insanlarını bu alana yöneltmiştir.

OYUN İLE İLGİLİ PSİKOLOJİK YAKLAŞIMLAR

Oyunun Tanımı ve Özellikleri

Oyun monoton bir eylem değildir. Her oyunun kendine has bir nedeni ve özelliği vardır. Oyunda psikolojik yapının yanı sıra biyolojik yapı da rol oynar. Örneğin; çocuklar yetişkinler kadar oturamazlar, ayaklarını sallarlar, topuklarını sandalyeye vururlar, zıplarlar, kollarını hareket ettirirler, bir şeye dokunurlar, parmaklarını hareket ettirirler ve bazı sesler çıkarırlar. Bunun nedeni, yetersiz gelişimsel bütünlük ve enerji deşarjından ziyade hareket sisteminin zayıf kontrolüdür.

Oyun bir anlamda çocuğu izleyen gözlemciye çocuğun zihin, kişilik ve yakın çevresinin özellikleri hakkında bilgi verirken, diğer yandan çocuk için eğitici tedavi işlevini de sürdürmektedir. Çocuk oyunda toplumu ve ailesini yaşar ve yaşatır.

Oyunun, çocuktan yetişkinlere kadar bireylerin içgörü kazanmalarına, problem çözme becerilerini arttırmalarına ve duygusal iyilik halini sürdürmelerine, entelektüel başarılarına katkı sağladığı ifade edilmektedir.

Oyunda çocukların dünyaya olduğu gibi ve olmasını istedikleri gibi davranma fırsatı buldukları ifade edilmiştir. Oyunun eğlenceli olmasının yanı sıra büyüme çağındaki çocukların sosyalleşmesinde de bir takım önemli işlevleri vardır.

Piaget (1962) oyunu çocukların gelişim özelliklerine göre üç grupta ele almıştır;

- Alıştırma oyunu,
- Sembolik oyun,
- Kurallı oyunlar.

Ailwood (2003) davranışlara odaklanır ve oyunun aşağıdaki üç ana ifadesi olduğunu savunur;

- Romantik/nostaljik söylem,
- Oyun özellikleri söylemi,
- Gelişimsel söylem'dir.

Oyunun Tarihçesi

Platon ve Aristoteles, çocuklukla özel olarak ilgilenen ve oyunun çocukların yaşamı ve öğrenimindeki canlılığını vurgulayan iki filozoftur. Yüzyıllar boyunca çocukluk kavramı ve oyunun toplumdaki işlevleri büyük ölçüde değişse de oyunun gerekliliği sabit kalmıştır.

Tarihte bilinen en eski oyun aracı taştır. Eski Mısır'da bulunan oyun araçları tahta bebekler, dönen üstler ve doldurulmuş toplardır. Uçurtma, 3000 yıl öncesine dayanan en eski oyun araçlarından biridir ve bugün hala çocukların dikkatini çeken oyun araçlarından biridir (Johnson vd., 1999).

Çocukların dahil olduğu beş oyun türünün tümü (fiziksel oyun, nesnelere oyun, sembolik oyun, numara yapma/sosyodramatik oyun ve kurallı oyunlar), tüm kültürlerde mevcut teknolojiye bağlı olarak farklı biçimlerde kendini göstermiştir.

Oyunda, çocuk kendini nispeten sansürlü bir bağlantı içinde ifade edebilir ve bu da onun çeşitli spontan fikirlere kapılmasına olanak tanır. Gelişim psikolojisi içindeki geniş araştırma alanlarını etkilemesi ve etkilemesi bakımından klasik olan teorisyenler, oyunun çocuklar için olumlu işlevleri olduğunu düşünürler (Schousboe ve Winther-Lindqvist, 2013).

Sutton-Smith (1980) özellikle 19. yüzyılın başlarındaki oyun teorilerinin "aşırı enerji" ve "gevşeme" teorilerinin kısmen yarı bilimsel enerji ve makine kavramlarının ürünü olduğunu belirtmektedir.

Oyun İle İlgili Teoriler ve Kuramlar

Oyunlar kendiliğinden ortaya çıkan gönüllü faaliyetleri kapsamaktadır. Çocukların yetişkinleri memnun etmek adına oyun oynadıkları söylenemez. Öyle ki çocuklar oyun esnasında oyunun kendilerine sağlayacağı yararlar üzerine kafa yormazlar (Kaya, 2021).

Schallar'a göre oyun, aşırı yorgunluk nedeniyle tükenmekte olan enerjiyi geri getirmektedir. Lazarus ise, oyunu aylıklık ve çalışma ile karşılaştırır. Aktif eğlenceyi enerji sağlayıcı olarak görür. Ona göre futbol oynamak veya bahçe kapısını boyamak bir dinlenme süreci olarak görülmelidir (Ormanlıoğlu Uluğ, 2007).

Anderson, oyun kuramları ile ilgili olarak 19. yüzyıldan Fröbel, Spenser, Hall, Buehler ve Groos'a, 20. yüzyıldan ise Freud, Erikson ve Piaget gibi oyuna çeşitli bakış açıları getiren önemli isimlere işaret etmektedir (Onur, 2016).

Genel olarak oyun teorileri iki gruba ayrılmıştır (Mellou, 1994);

- 19. ve 20. yüzyılın başlarında ortaya çıkan klasik teoriler
- 1920'den sonra geliştirilen modern teoriler.

Klasik teoriler, oyunun neden var olduğunu açıklamaya çalışır ve hangi amaca hizmet ettiğini açıklar. Modern oyun teorileri, klasik teorilerde olduğu gibi, oyunun sadece neden var olduğunu değil, çocuk gelişimindeki rolünü belirlemeye çalışır.

Klasik ve Modern Oyun Kuramları

Enerji Fazlalığı Teorisi

Oyunun esasen "buharı boşaltmak" olduğunu öne süren Enerji Fazlalığı teorisi, Antik Yunan felsefesine ve Aristoteles'in katarsis kavramına kadar uzanır. Bu teorinin bir temsilcisinin, oyunu "çoşkulu enerjinin amaçsızca harcanması" olarak tanımlayan, on sekizinci yüzyıl Alman şairi ve filozofu Friedrich Schiller olduğu bilinmektedir (Mellou, 1994).

Oyun terorisine klasik yaklaşım gösteren bir diğer isim Herbert Spencer, küçük çocukların ve benzer şekilde hayvanların hiç durmaksızın koşup sıçramaları ve yuvarlanmalarını oyun olarak nitelendirmiş ve bu süreci "enerji fazlası" teroisi ile izah etmiştir (Ormanlıoğlu Uluğ, 2007).

Oyunun rahatlatıcı etkisine dikkat çeken bir diğer klasik yaklaşım Lazarus'a (1883) aittir. Oyunu canlının farklı ve yeni durumlar ile karşılaşmaktan ötürü ortaya çıkan yorgunluğunu giderme ve onu rahatlatma amacına hizmet eden bir tür araç olarak görmektedir (Önder, 2017).

Becerilerin Eğitimi (Hayata Hazırlık) Teorisi

Karl Groos tarafından, 1896'da hayvanlarda oyun ve 1898 yılında insanlarda oyun konusuna ilişkin ilginç bir teori ileri sürülmüştür. Weisman'ın araştırmaları neticesinde, edinilen özelliklerin kalıtım yoluyla geldiği kuşkulu görülünce, Groos, Darwin'in teorisini benimseyerek gelişimin başlıca yapımcısının doğal seçim olduğuna kanaat getirmiştir (Ormanlıoğlu Uluğ, 2007).

Groos'a göre çocukluk olarak bilinen dönemin işlevi oyundur ve oyun, yetişkin etkinlikleri için uygulama işlevi görür. Örneğin, dramatik oyun sırasında çocuklar ebeveyn rollerini üstlendiklerinde, Groos onların ebeveynlik becerilerini uyguladıklarına inanmaktadır (Mellou, 1994).

Helanko'nun Sistem Kuramı

Helanko'nun (1958) oyunu birey ile çevresi arasındaki ilişki olarak gördüğü belirtilmiştir. Ona göre birey ve çevresi aşağıdaki sistemi oluşturur;

Özne-Nesne

Helanko'nun bu sisteminde Oyun veya oyun davranışından söz edilebilmesi için bireyin herhangi bir dış tesir altında kalmadan kendi oyun aktivitesini ya da oyun oynayacağı arkadaşını seçebilmesi gerekmektedir (Özdoğan, 2000).

Sistem içerisinde özne, nesnenin oyun olup olmadığına karar verebilir. Dışarıdan bir kişi bu durumu gözlemleyerek onun yaptığı davranış hakkında bir karar veremez. Helanko'ya göre birey kendi oyun ortamını yaratabilir ve bu ortamı bozan etkenleri azaltma yetkesine ve yeteneğine sahiptir (Özdoğan, 2004).

Hall'ın Yineleme (Rekapitülasyon) Teorisi

Yineleme teorisi, genellikle Kuzey Amerika çocuk psikolojisi hareketinin 'babası' olarak kabul edilen Amerikalı psikolog G. Stanley Hall (1920) tarafından önerilmiştir. Hall çocukluğu hayvan ve insan arasındaki bir bağlantı olarak görmüştür. Bu teori, ontogeninin (bireyin gelişimi) filogeniyi (türlerin gelişimi) özetlediği veya yeniden canlandırdığı inancına dayanmaktadır (Mellou, 1994).

Bir başka kaynakta Hall'un tekrarlama teorisine göre, hayvan ve insan arasında bir bağ oluşturur ve rahimdeki fetüs de olgunlaşması sırasında evrimsel döngüler yaşar. Fetüsün oluşumundan sonra geçtiği bazı aşamalar, balıklar ve insanlar arasındaki gelişimsel yapı ve davranış kalıplarına benzer. Bir bireyin gelişiminin tür gelişim yollarından geçtiği ortaya çıkıyor (Ormanlıoğlu Uluğ, 2007).

Rekreasyon veya Rahatlama teorisi

Alman bir şair Moritz Lazarus (1883) tarafından önerilmiştir. Bir önceki teoriye tamamen zıt olan bu teori, oyunu bir enerji açığından kaynaklanan bir aktivite olarak tanımlar ve oyunun amacının işte harcanan enerjiyi geri kazanmak olduğunu belirtir (Mellou, 1994).

Oyunu Eğitim Aracı Olarak Gören Kuramlar

Erikson (1950/1993), oyunu, çocuğun deneyler ve planlama yoluyla gerçekliği kontrol etme yeteneğinin bir tezahürü olarak görür. Çeşitli oyun türlerinin kronolojisi ve çeşitli yararlı işlevleri hakkında bir teori tasarlar (Schousboe ve Winther-Lindqvist, 2013).

Psikanalitik teorinin kurucusu Sigmund Freud'dur (1961). Freud oyunun çocukların duygusal gelişiminde önemli bir rolü olduğuna ve çocukların kendilerini travmatik olaylarla ilişkili olumsuz duygulardan kurtarmalarına olanak tanıyan katartik bir etkiye sahip olduğuna inanıyordu (Mellou, 1994).

Maria Montessori de çocukların başkaları tarafından eğitilmediğini, herşeyi çok hızlı kavrayan zihinleri aracılığıyla öğrendiklerini öne sürerek tamamen yeni bir çocukluk ve çocuk kavramsallaştırmasına dikkat çekmiştir (Montessori, 2007).

Vygotsky (1933) ise oyunun gelişimi ilerlettiği için oyunu okul öncesi çocuk için "yönlendirici bir etkinlik" olarak görüyor. Bunu, hayal edilen durum ile oyundaki/oyundaki kurallar arasındaki ara bağlantıya atıfta bulunarak açıklar.

Yakınsal gelişim alanı, Vygotsky (1978) tarafından geliştirilen bir kavramdır. Ona göre bir çocuğun öğrenen olarak yardım alarak yapabildikleri ile yardım almadan yapabildikleri arasında bir fark vardır, bu fark "yakınsal gelişim alanı" olarak adlandırılır.

Dil ve Bilişsel Süreçlerin Gelişimine İlişkin Oyun Kuramları

Sutton Smith (1976) oyun oynamanın, oyun yoluyla yeni durumları deneyimleyerek çocukların yaratıcılığını etkilediğini söylemektedir. Çocuklar oyun yoluyla yeni durumlarla nasıl başa çıkacaklarını ve etraflarındaki sorunları nasıl çözeceklerini öğrenirler.

Piaget, bilişsel oyun teorisinin ana teorisyenlerinden biridir. Piaget (1962), çocukların oyun yoluyla kendilerini geliştirdiklerini belirtmektedir. Çocukların oynadıkları oyunlar ile bilişsel gelişimleri arasında bir ilişki olduğunu savunmaktadır.

Fröbel'e (1887) göre oyun, çocuğun zihnini geliştirir ve çocuğu daha geniş dünyayla buluşturur ve oyunda çocuk neler yapabileceğini keşfeder, irade ve düşünce olanaklarını keşfeder ve orijinal gücünü ortaya çıkarır.

Evrimsel ve psikolojik kanıtlar, son derece uyumlu bir tür olarak insanlarda oyunun başarımıza önemli katkısına işaret etmektedir. Oyunculuk, bilişsel gelişim ve duygusal esenlik ile güçlü bir şekilde ilişkilidir (Whitebeard, 2012).

Çocuğun oyun yoluyla gelişimine en iyi şekilde katkı sağlayabilmek için oyunun doğası ve nasıl geliştirildiği konusunda bilgi ve deneyim sahibi olunması gerekmektedir (Frost vd., 2012).

Teknolojik gelişmeler ışığında günümüzde eğitim anlayış ve uygulamalarında çok çeşitli yenilikler uygulanmaktadır. Geçmişte öğretmen merkezli olarak gerçekleştirilen eğitim artık öğrenci merkezli olacak şekilde düzenlenmiştir. Bunun sonucunda eğitim kurumlarında öğrencilerin ilgi, yetenek, merak ve keşfetme özelliklerini ortaya çıkaracak yeni yöntem ve teknikler gerçekleştirilmektedir. Bu yöntem ve tekniklerin önemli bir bölümünü eğitim ortamlarında çocuklara uygulanan oyunlar oluşturmaktadır. Çocuklar eğitim faaliyetleri içerisinde oyun yardımıyla hem bilgi edinip hem de eğlenerek öğrenme gerçekleştirilmektedir (Aral ve Baran 2000).

İnsanlarda gelişim, yaşam boyunca devam eden ve dönemlerde farklılıklar gösteren uzun bir süreçtir. Bu süreçte bireyin sağlıklı bir gelişim göstermesi bekleniyorsa farklı zamanlarda birçok farklı oyun ve aktiviteye katılması gerekmektedir. Bireyin gelişimini desteklemek amacıyla bu oyunlar gelişim dönemlerine göre planlanıp hazırlanarak oyunlara eğitici bir değer katmaktadır. Bu ünite ile eğitsel oyunların sınıflandırılması ve alt temaları açıklanmaya çalışılmıştır.

EĞİTSEL OYUNLAR

Günümüz teknolojisinde insanları hareketsizliğe iten ve yaratıcı olmaya imkan vermeyen gelişmeler yaşanmaktadır. Betonlaşmış çevre, yürüyen merdivenler, uzaktan kumandalı sistemler, her yere taşıtla gitme alışkanlığı gibi durumlar insanlığı pasif ve hareketsiz yaşama sürüklemiştir. Bundan kuşkusuz en çok gençler ve çocuklar etkilenmektedir. Bugün çok katlı apartmanlarda oturan, bahçesi dahi olmayan kalabalık ve hareket etme imkanı bulunmayan okullarda, kreşlerde öğrenim gören çocuklar oyun için yeterli alan bulamamaktadır. Çocukların oyun alanı diye nitelendirdiği mevcut alanlar, yapay ve atıl alanlardır. Aşırı kentleşme ve gelişen teknolojinin olumsuz etkilerinden ötürü hareket etme imkanı daralan bireylerde fiziksel ve psikomotor gelişimin olumsuz etkilendiği ayrıca buna bağlı olarak obezite ve kardiyovasküler hastalıklarda artış meydana geldiği görülmüştür. Tüm bunlar karşısında bireylerin çok yönlü gelişimine destek olan eğitsel oyunlar, daha da önemli hale gelmiştir (MEB, 2018).

Eğitsel oyunların temelde iki amacı vardır: ilki oyuncunun amacıdır. Oyuncu, oyunun doğasında olan haz duygusunu alırken aynı zamanda kazanmayı amaçlar. İkincisi öğretmenin amacıdır. Öğreten, oyuncuların üstün gelme arzularından faydalanarak onlara bazı yetenekleri ve bilgileri kazandırmayı amaçlar. Aslında oyuncunun amacı, öğretmenin amacı yani esas hedef için bir araç halini almış olur (Aracı, 2006).

Eğitsel oyunlar; oyun alanı, oyuncu sayısı, oyuncu seviyesi, oyun süresi, tekrar sayısı ve belirlenen amaçlar doğrultusunda kullanılacak ekipmanlar açısından önceden planlanmış oyunlardır. Eğitsel oyun, bireysel yetenekleri ortaya çıkaran ve geliştiren, kurallara uymayı, rekabet hırsı kazanırken neşe ve üzüntüyü paylaşmayı öğretene, oynarken antrenman yapmayı amaçlayan bir araçtır. Bu bakımdan eğitsel oyunların öğelerini oyuncu seviyesi, tekrar sayısı, oyuncu sayısı, oyun süresi, oyun alanı, araç-gereç ve plan kavramlarıyla açıklamak mümkündür.

Eğitsel Oyunlarda Sınıflandırma

Çocuklar üzerinde eğitsel oyunların gelişim üzerine etkilerini dil gelişimi, zeka gelişimi, motor özelliklerin gelişimi, kişilik gelişimi ve sosyal gelişimi üzerindeki etkiler olarak açıklayabiliriz. Eğitsel oyun bu gelişim alanlarının bir ya da birkaçı üzerine etki etmesi amacıyla planlanıp uygulanmaktadır. Ayrıca gelişim alanlarındaki bu etki oranında eğitsel oyunun sınıflama türleri de belirlenebilmektedir.

A - Uygulanma Biçimine Göre Sınıflama

Eğitsel oyunları ilk sınıflaması olan uygulanma biçimine göre sınıflamada ana etmenler taklit oyunları, mücadele oyunları ve sportif oyunlar olarak sıralanmaktadır. Bu ana sınıflamada tür oyunun ana temasını oluşturmaktadır. Uygulanma biçimine göre tüm eğitsel oyunlar ayrıca yaş grupları, oynadıkları alan, oyuncu sayısı, oynama düzeni, kullanılan araç-gereç ve amaçlarına göre ana temaya uygun sınıflanmaktadır. Ayrıca alt temaların oyun nitelikleri aşağıdaki şekilde gösterilmiştir.

B - Oynama ve Oynatılma Amaçlarına Göre Sınıflama

Eğitsel oyunlar oynama ve oynatılma amaçlarına göre üç türde sınıflamaya tabi tutulmaktadır. Bunlar; Eğlence amaçlı eğitsel oyunlar, eğitim amaçlı eğitsel oyunlar ve spor ve sağlık amaçlı eğitsel oyunlardır.

Eğitsel Oyun ve Eğitim

Eğitsel oyunun eğitim-öğretim ortamlarında kullanılması çok eskilere uzanmaktadır. Okullarda

kullanılan eğitsel oyunlar önceden planlanmış bir amaca hizmet etmesinden kaynaklı olarak diğer oyun türlerinden farklı bir faaliyettir. (Altınbulak vd., 2006). Aynı zamanda eğitsel oyunlar, hem çocuğun hem de eğitimcinin öğretim sürecini daha verimli yürütmesi ve amaçlanan kazanımlara ulaşılması için çok değerli bir öğretim tekniğidir. Eğitsel oyunlar, dersi rutinlikten arındırır, çocukların dikkatlerini kendine çekerek dikkat ve motivasyonunu artırır, yeni bilgiler keşfedilmesine yol açarak bunları deneyimleme fırsatı sunar ve öğrenmeyi kalıcı bir hale getirir. Bu öğretim tekniği çocukları sıkıcılıktan uzaklaştırarak öğrenme ya da öğrenirken eğlendirme imkânı sağlar. Bu sebeple de eğitim sürecini verimli bir hale getirir. Eğitimciler açısından bakıldığında eğitsel oyunlar, çeşitli oyunlarla öğrencilerin zekâ alanlarına kolayca ulaşabilme, kişisel farklılıklarını inceleyebilme, çocuğun derse aktif bir şekilde katılımını sağlama aynı zamanda bu süreçte öğrencilerle beraber eğlenerek öğretme gibi ortamlar sunmaktadır (Hazar ve Altun, 2018).

Eğitsel Oyunların Özellikleri

İnsanların yaşam süresince farklı gelişim dönemleri ortaya çıkmaktadır. Bu gelişim dönemlerinin her birinin farklı nitelikleri ve ödevleri bulunmaktadır. Gelişim dönemleri içerisinde insanların oyun yardımı ile gelişim ödevlerini kolaylaştırabildikleri tespit edilmiştir. Bu bağlamda yaşam içerisinde oyunu öğrenme aracı ve yaşamı tanıma ve anlamlandırma etkisi olan bir özellik olduğu unutulmamalıdır (Mangır ve Aktaş, 2013). Oyun, çocuklardaki gelişim dönemleri içerisinde kişilik gelişiminde, motor beceri kazanımında ve davranış değişikliği oluşmasında olumlu etkisel özellikleri de bulunmaktadır (Çoban ve Nacar, 2015). Çocukların gelişim dönemleri içerisinde fiziksel aktivite düzeyinin yüksek olması ve oyun katılımının fazla olması motor beceri düzeyinin artmasıyla birlikte duyuşsal ve bilişsel gelişim alanlarının da gelişmesinde önemli bir etkisi bulunmaktadır. Oyunun yukarıda sayılan etki özellikleri sayesinde eğitim ve öğretim etkinliklerinin içerisine eklenmiş ve bununla birlikte eğitsel oyun kavramı ortaya çıkmıştır.

Eğitsel Oyun Seçimi

Eğitsel oyun çocuktaki bilişsel, psikomotor, duyuşsal ve dil gelişimini desteklemesi bakımından öğretim sürecinde önemli bir yere sahiptir. Her oyun gelişimi desteklemediği gibi gerekli önlemler alınmadığı durumda olumsuz yönde bir gelişme de görülebilir. Bundan dolayı seçilen eğitsel oyunlar çocuğun yaş grubuna bakılarak ve kişisel farklılıklar göz önünde bulundurularak seçilmelidir.

Eğitsel oyunların ana amaç ve faydaları göz önüne alındığında oyun seçiminin öğrenciyi eğlencenle öğretmek olduğu anlaşılmaktadır. Çocuk oyun içerisinde problem çözmeye odaklandığı için bilişsel becerilerini aktif bir şekilde kullanmaktadır. Oyun ilgi çekici ve çocuğun önceki öğrenmelerini harekete geçirici nitelikte olmalıdır. Çocuğun bilgisini aktif bir şekilde kullanabileceği bir kurgusu olmalıdır. Problem durumunun gerçek hayata ilişkilendirilecek bir hikâyeye sahip olması gerektiği unutulmamalıdır. Oyunun asıl amacı bilişsel ilgi ve becerileri problem durumunu çözümleyici bir öğrenme alanına yönlendirmesidir. Bu durum öğrencinin ilgisini artırıcı özelliğe sahiptir ve öğrencinin derse yönelik motivasyonunu artırır. Oyun tabanlı öğrenmede bilgi aktif bir şekilde kullanıldığı için öğrenme daha kalıcı olmaktadır.

Oyun

Oyun, çocuklar için eğlenceli ve heyecan verici bir aktivitedir. Oyun oynamak bir ihtiyaçtır, dolayısıyla oyun çocukların dünyasıdır. Oyun, çocuklara başkalarına ve çevreye uyum sağlama fırsatı sağlamanın yanında çocukların motor gelişimlerini, düşünme becerilerini ve problem çözme becerilerini olumlu şekilde etkiler (Ray, 2019). Keyifli oyun oynamak çocukları mutlu eder ve aynı aktiviteyi tekrar etmeye istek oluşturur. Bu nedenle çocuklar oyun esnasında hareket için kaslarını çalıştırdıklarını hissetmezler. Oyun, bazı insanlar için bir zorunluluktur. Çünkü karşılaştıkları çeşitli sorunlardan kurtulmayı sağlayabilir. Bergen (2019), oyun oynamanın anahtarının eğlence olduğunu; dolayısıyla zevk vermeyen etkinliklere oyun denilemeyeceğini belirtmiştir. Ayrıca oyunun yaratıcılığı ateşlediğini ve bize zevk verdiğini açıklamıştır (Bergen, 2019). Oyun, zevk ve kişisel tatmin üzerinde etkisi olan zevkli bir aktivitedir. Bu aktivite yaş veya cinsiyete dayalı değildir, zorlama yoktur ve varsayılan kurallar oyuncu için memnuniyet sağlar.

Hedefe Yönelik Oyun

Okuma ve matematikte iyi olmanın daha fazla beceriye sahip olmak anlamına geldiği varsayıldığından hala çocuklarının okuma ve matematik alanındaki akademik becerilerine öncelik veren birçok ebeveyn vardır (Mota vd., 2017). Bu tür bir varsayım, oyunun zaman kaybı olduğuna dayanmaktadır. Aslında birçok çocuk hedefe yönelik oyun etkinliği gibi daha hedefli ve planlı oyunlardan yararlanabilir. Hedefe yönelik oyun, kas fonksiyonlarını uyaran vücut kaslarını çalıştırmayı gerektiren aktif bir oyundur. Hedefe yönelik oyun etkinliklerinin çocukluk döneminde motor becerileri geliştirdiği belirlenmiştir. Hedefe yönelik oyun, sürekli olarak bir görevden diğerine hareket eden etkinliklerle gerçekleştirilen bir oyun biçimidir. Sırayla gerçekleştirilmesi gereken farklı faaliyet türlerini içerir.

Aktif Oyun

Dokunmatik ekran (akıllı telefonlarında) gibi yalnızca pasif olarak oynanan oyunlar çocukların motor becerilerinde bir azalmaya neden olur (Cristia ve Seidl, 2015). Bu nedenle çocukların fiziksel olarak aktif olmaları ve motor becerilerini geliştirebilecekleri oyunlarla gelişimlerinin sağlanması hedeflenmelidir. Aktif oyun, kuvvet, hız, çevikliği ve kas esnekliğini artıran tekrarlayan kas hareketi ile karakterize edilerek çocukların motor becerilerinde gelişimi sağlamaktır. Motor becerilerin gelişimi günlük yaşamda önemli bir rol oynar. Bu nedenle seçilen oyunların hedeflerinde motor becerilerin gelişimi önemli bir kriter olmalıdır. Aktif oyun, çocukların daha güçlü, daha hızlı ve daha çevik olabilmeleri, daha iyi hareket kontrolüne sahip olabilmeleri ve kaslarını güçlendirmeleri için bir eğitim aracıdır (Coker, 2017).

Oyun ve Motor Beceri

Motor gelişimin amacını, kişinin tüm hareket olanaklarından yararlanabilmesi için kendi vücudunun kontrolünü elde etmek olarak belirtmiştir (Madrona, 2014). Bu gelişme çocukların kendilerini çevreleyen dünyayla kurdukları farklı ilişkilere yönelik hareketlerin provalarından oluşan motor fonksiyon aracılığıyla gösterilir. Çocuklarda motor becerilerin gelişimi çok önemlidir. Çünkü motor beceri günlük yaşamın temelidir. Erken çocukluk motor becerilerin uyarılması için en önemli zamandır. Motor becerilerin artmasıyla çocuklar daha çevik, daha güçlü ve daha hızlı hareket edecek ve daha iyi koordinasyona sahip olacaktır (Sutapa vd., 2021). Motor becerilerin gelişiminde hareket, fiziksel aktivite çok önemli bir yer tutar. Genel olarak okul öncesi çocuklara bakıldığında dinlenik metabolik hızın çok üzerinde olan orta ile şiddetli yoğunlukta farklı oyun biçimleriyle zaman geçirdikleri görülmektedir (Pellegrini ve Smith, 1998). Fiziksel aktivite oyun biçimleri, yoğunluklarına bağlı olarak büyük kas gruplarını içeren aerobik aktiviteler olarak kategorize edilebilen kaba lokomotor hareketleri (koşma, tırmanma ve kovalama gibi) içermektedir. Bu tür enerjik oyunlardaki yaş eğilimlerinin daha çok dört ile beş yaş civarındaki çocuklarda olduğu görülmektedir (Dwyer vd., 2009; Pellegrini ve Smith 1998).

Hareket(Motor) Gelişim Dönemleri

İnsanlardaki farklı gelişim alanları doğum öncesinden başlayıp yaşamın sonuna kadar devam etmekle birlikte hareket gelişimi de dönemler arasında değişik yapılarda gelişim gösterebilmektedir. Hareket gelişimi alanında yapılan çalışmalarda alan uzmanları hareket gelişimini farklı şekilde açıklamışlardır (Muratlı, 1997). Genel olarak hareket gelişimi, içten ve dıştan gelen süreç etkileşimlerinin sonuçları olarak motor davranışlardaki değişimler olarak açıklanmaktadır. Hareket gelişiminin genel yapısında 3 yaşın öncesindeki dönemde hareket paternlerine uyum sözkonusu iken, 3-

7 yaş aralığında da hareket paternlerinin tamamlanması ve koordinasyona uyum sağlama şeklinde bir sınıflama bulunmaktadır (Çelebi, 2010). 1995 yılında Gallahue, insanların hareket gelişimlerinin doğum öncesi dönemden başlayıp, sonraki yılların kapsandığı bir piramit modeli ortaya koymuştur. Gelişimsel bir nitelik taşıyan piramit modeli hareketi dönemlere ayırmış ve her döneminde kendi içerisinde bölümlerinin olduğunu ortaya koymuştur (Çelebi, 2010).

Refleksif Hareket Dönemi (0-1 Yaş)

Doğum öncesi anne karnında başlayan refleksif hareketler dönemi çocukların ilk motor tepkileri ve bilgiyi edinme kaynağı olarak açıklanmaktadır. Gelişim dönemleri açısından hareket gelişiminin en temel becerisi olan refleksif hareket, merkezi sinir sisteminin kısmen kontrolündeki ortaya çıkan istem dışı hareketler olarak açıklanmaktadır. Doğum ilk yılı ile birlikte bebekte hareketler omurilik ve orta beyin merkezi yoluyla ortaya çıkmakta ve idare edilmektedir. Bunun nedeni omurilik ve beynin beyin korteksi yapısından önce gelişmesinden kaynaklanmaktadır. Bu dönemdeki davranışlar yapı bakımından ilkel ve düzensiz görülebilmektedir. Anne karnında 4. Aydan itibaren ilk refleksif hareketler fetüste görülmektedir. Refleksif hareketler kendi içerisinde bilgi toplama ve bilgi çözme çeşitlerinde aşamalardan geçirilmektedir. Bu noktada refleksif hareketler daha çok korunma ve beslenme kaynaklı ortaya çıkmaktadır (Yıldırım, 2016).

İlkel Hareketler Dönemi (1-2 Yaş)

İstemli hareketlerin ilk biçimi olarak açıklanan ilkel hareketler dönemi 1 yaş ile 2 yaş aralığını kapsamaktadır. Yaş aralığı tüm dönemlerde olmasıyla birlikte çocukların gelişimindeki bireysel farklılıklardan dolayı bazı çocukların erken yaşlarda bazı çocuklarında geç yaşlarda bu dönemleri yaşadıkları bilinmelidir.

Temel Hareketler Dönemi (2-6 Yaş)

Temel hareketler dönemi önceki hareket dönemlerinde ortaya çıkan hareket yapılarının uzantısı olarak görülmektedir. Temel hareket dönemi çocuklarda 3. Yaşında başlayıp 6. Yaşın sonuna kadar geçen süreyi kapsamaktadır (Deniz, 2012).

Çocuklarda Fiziksel Aktivite ve Oyun Süreleri

Hem fiziksel aktivite hem de fiziksel zindelik fazla kilo ve obeziteyi, kardiyovasküler hastalık risk faktörlerini, iskelet sağlığını, zihinsel sağlık ve gençlerde bilişsel performans sağlığını etkileyen faktörler olarak tanımlanmaktadır (Janssen ve Leblanc, 2010). Bu nedenle, çocukların 5 yaşından itibaren değişen yoğunlukta en az 180 dakikalık günlük fiziksel aktivite seviyesine ve orta ile yüksek yoğunlukta en az 1 saat enerjik oyuna ulaşmaları önerilir. Bununla birlikte, 5-18 yaş arası çocuklar için mevcut öneriler, her gün en az 60 dakika orta ile şiddetli fiziksel aktivite yapılmasını ve oturarak geçirilen sürenin en aza indirilmesini içermektedir (CMO, 2019).

Sporla İlişkili Hareketler Dönemi (7-10 Yaş)

Gallahue sporla ilişkili hareket dönemini yaş olarak 7 yaş ve üzerindeki hareket yapıları olarak ortaya koymaktadır. Bu dönemde çocuklar kalıtımla gelen yetenek yapılarını beceriye dönüştürerek harekete ilişkin davranışlarını kolaylıkla ve ustalıkla yapabilmektedirler. Ayrıca bu dönemde temel hareketler gelişim aşamasındadır. Spora özgü temel beceri yapılarının gelişmesi ve öğrenilmesi bu dönemin en önemli içerik özelliğidir (Özer ve Özer, 2007)

KAVRAM TANIMLARI

Daha önceki bölümlerde detaylı bir şekilde değİnilen bazı kavramlara değİnmek ana konunun anlaşılabilirliğİna fayda sağlayacağından bu kavramları tekrar hatırlayalım.

Eğİtim

Eğİtim, yaşamı sürdürmek için gerekli olan yeterlilik düzeyine (tutum, donanım, birikim, bilgi, deneyim, davranış) erişme sürecidir. Yani eğİtim bireyde olması istenilen davranışların oluşma ve etkinliğe dönüşme sürecidir (Şimşek, 2007). Eğİtimin amaçlarını dört başlıkta incelenmektedir. Bunlar bireyi kültürlmeye çalışması, bireyin toplumsallaşmasına fırsat tanınması, bireyin üretime yöneltmesi ve bireyin bireyselleşmesini sağlamasıdır.

Beden Eğİtimi

İnsanın sosyalleşerek toplumda yer edinebilmesi için beden eğİtimi önemli bir konuma sahiptir. Yani beden eğİtimi, bireyin beden sağlığı, ruh sağlığı ve hareket becerilerini geliştiren ve katılımcıların çevresel koşullarına ve kişisel değİşkenlerine göre değİştirilebilen, jimnastik ve spora yönelik tüm egzersiz ve alıştırmaları bir bütün olarak oluşturan bir faaliyettir.

Spor

Mutlak bir şekilde kazanma ruhu barındıran, değİşken tekniklere sahip olan, değİşmeyen ve daha önceden belirlenmiş kuralları bulunan aynı zamanda bedensel gelişime faydalı olan hareketler bütünüdür.

Oyun

İnsanların bedensel ve ruhsal becerilerini geliştirebilmek amacıyla yapılan faaliyetlerdir. Genel olarak oyun; sosyal uyumu ve duygusal olgunluğu geliştiren yetenek, belirli bir amaca (eğİtim, sağlık, eğİnce vb.) yönelik fiziksel ve zihinsel yeteneklerle yapılır. Hareketli oyunların iki şekilde ifade edildiğı görülmektedir. Bunlardan birincisi çocuk oyunları yani geleneksel oyunlardır. Nesilden nesile aktarılan, kültürel yapıların oluşturduğu, tarihin derinliklerini barındırdığı, kültürel motiflere yer veren, çocukların eğlenmek amaçlı oynadığı oyunlardır. Bu oyunlarda kurallar değİştirilemediğı gibi kişiler tarafından yeni kurallar üretilemez. İkincisi eğİtsel oyunlardır. Sportif figürlerin veya mücadele esasına dayanan egzersizlerin eğİtim amaçlı oyunlaştırılmış halidir. Oyun kuralları istenildiğı anda değİştirilir, uyarlamalar yapılabilir.

Eğİtim Açısından Oyun Tanımları

Ünlü düşünür ve bilim adamları oyunun tanımı yaparken eğİtim açısında da ne kadar önemli olduğuna değİnmişlerdir.

Aristo (M.Ö. 384-322): oyunun bilinçli yapılan bir etkinlik olduğunu ve bireyi hayata adapte olabilmesi için hazırlık çalışması olduğunu ifade etmiştir. Ayrıca oyunun çocuklar açısından bir prova olduğu belirtmiştir. Bunun yanında oyunun çok yorucu olmaması gerektiğini ve düşünce içermesi gerektiğini ifade etmiştir.

Eflatun (Platon, M.Ö. 427-347): Çocuğun eğİtimi oyunla gerçekleşir, çocuk oyunla büyümelidir.

Gazali (1058-1111): Oyun için çocukların öğrenme gücünü arttırdığını ve bunun yanında çocukları dinlendirerek zihinleri taze tuttuğunu da belirtmiştir.

Jan Amos Comenius (1592-1671): Oyun, çocuğun kişilik gelişimi ve ahlaki değerler kazanmasında önemlidir. Oyunun öğrenme aracı olduğunu ve bireylere düzen ve disiplin kazanmalarına olanak tanımaktadır.

Jean-Jacques Rousseau (1712-1778): Oyunlar, çocukların yaparak ve yaşayarak, özgür ve kendilerine özgü ortamda öğrenmelerine olanak sağlar.

Atatürk (1881-1938): Ben sporcunun zeki, çevik aynı zamanda ahlaklısını severim.

Jean Piaget'e göre oyun bir uyum, Karl Gross'a göre bir pratiktir, Maria Montessori'e göre oyunu çocuğun işi, Sigmund Freud'a göre çocuğun davranışının ve kişiliğinin bir aynasıdır.

Eğİtsel Oyun

İnsanların motivasyonunu artırabilmek amacıyla ödül kavramıyla birlikte öğrenmeyi gerçekleştirmek amacıyla öğrenme sürecinde öğrenme içeriğı ve etkileşimi kurmak için geri bildirim yer veren sistemler bütününe eğİtsel oyunlar denilmektedir

Beden Eğİtimi ve Spor Dersi Öğretim Programı'nın Özel Amaçları

Bu programın amacı, öğrencilerin hayatı devam ettiği süre içinde kullanacakları sağlıklı ve aktif hayata dair becerilerini, harekete özgü becerilerini, öz yönetim becerilerini, sosyal becerilerini ve

düşünme becerilerini geliştirerek bir adım ileride olan öğrenim aşamasına hazırlamaktır.

Beden Eğitimi ve Spor Dersi Öğretim Programı'nın Alana Özgü Becerileri

Bu program ile öğrencilerin hareketlilik, ritim, dayanıklılık, koordinasyon, çabukluk, kuvvet ve esneklik becerilerini kazanabileceklerdir.

Beden Eğitimi Derslerinde Eğitsel Oyunların Kullanılması

Spor, beden eğitimi ve hareket eğitsel oyun eğitiminin temelini oluşturmaktadır. Sağlam bir temeli olmayan hareketler fiziksel ve zihinsel olarak zarar vermekten başka bir şey yapmaz. Aktif hareketler kişinin sağlığını olumlu yönde etkilerken bunun yanında bireyin aktif ve neşeli olmasını sağlar. Bireyin yapacağı hareketlere sadece beden ve ruh katılmaz. İnsan hareketi, ruh ve beden, zaman ve mekan, güç ve biçim, bilinç ve bilinçsizlik ile bireyin kendine has değer yargılarının birleşmesiyle anlam kazanmaktadır. Harekete gönüllü olarak katılmak ve mutlu olma önemlidir. Özellikle bu durum ilköğretim döneminde önemli bir yeri vardır (Kale ve Erşen, 2003). Beden eğitimi derslerinin işleniş üç ana başlığı oluşturacak şekilde yapılmaktadır.

- Birinci kısım Hazırlıktan yani ısınmadan oluşmaktadır.
- İkinci kısım ise ana bölüm yani orijinal çalışmadır.
- Üçüncü kısım ise bitişir.

Beden Eğitimi Öğretmenleri İçin Eğitsel Oyun

- Öğrencilerin hayal kurabilmesine yardımcı olur.
- Öğrencilerin kurallara uymasını öğretir.
- Öğrenciye başkalarının görüşlerine saygı duymayı ve haklarını kabul etmeyi öğretir.
- Öğrencinin öğrenmesini kolaylaştırır.
- Öğrencileri zihinsel, ruhsal ve fiziksel olarak çalışmaya hazırlamaktadır.
- Öğrenci için aktif bir öğrenme ortamı sağlar.
- Öğrenciler arasında var olan farkları ortadan kaldırır.

Antrenörler Açısında Eğitsel Oyunlar

- Sporcuların hızlı karar vermesini ve akıl yürütme yönelik yeteneklerini geliştirir.
- Sporcuların fizyolojik olarak gelişimini sağlamaktadır.
- Sporcuların antrenmanlardan keyif alabilmelerini sağlar.
- Rekabet ortamı oluşturarak sporcuların rekabete yönelik duygularını geliştirir.
- Sporcuların reflekslerini güçlendirir.
- Sporcunun gücünü, çabukluğunu, dayanıklılığını ve koordinasyonunu geliştirir.
- Sporcunun aktif olarak dinlenmesini sağlar.

Eğitsel Oyunların Planlanması, Öğretilmesi, Uygulanması

Bir oyunun planı yapılırken uygulanması istenilen faaliyetinde ne tip olduğu ve hangi değerde olduğunun mutlaka bilinmesi gerekmektedir. Doğru zamanlamada yapılacak eğitsel oyunların seçimi önemlidir. Bunun yanında oyuna katılanların bireysel özelliklerine (gelişim düzeyi, yaş ve ilgileri) göre en uygun oyun tipinin, gurubunun, oyunda kullanılması gereken araç-gereç ve mekanın seçilmesi de eğitsel oyunların planlanmasında önemli hususlardandır. Oyun öğretiminde kuralların uygun olması, oyun sırasında olası bir karışıklığın, problemlerin ve bilinmezliklerin önüne geçerek olabilecek aksaklıklar önlenmiş olacaktır. Oyun öğretiminde oyunların amaçlarına ve karakterlerine göre birtakım değişiklikler olabilmektedir. Oyunun tüm kurallarının ve amaçlarının öğrencilere öğretimi yapıldıktan sonra, sıra oyunun eksiksiz bir şekilde yönetilmesine gelmektedir. Bir oyundan arzu edilen verimin ve başarının sağlanabilmesi için o oyunun fevkalade bir şekilde uygulanması ve yönetilmesi de çok önemlidir.

Eğitsel Oyunda Disiplin, Ceza Ve Ödül

Disiplin

Oyunun oynanma esnasında oyuncuların birbirlerine karşı sergilemiş oldukları saygı ve sevgiye yönelik davranışlarının bütününe disiplin denilmektedir. Oyun prensipleri ilk olarak oyunda yer alan çocukların hepsinin eşit tutularak hepsinin oyundan aynı şekilde yararlanması ve oyunun kurallarına uyulmasına dayanmaktadır. Oyun kurallarını önemsememe ve oyunun düzenine uyulmaması disiplinsizliğe neden olmaktadır

Ceza

Cezanın oyunda iyi bir şekilde kullanılması ikinci oyunun oynanma ihtimalini doğurmaktadır. Bu yüzden ceza komik, eğlenceli ve neşeli olması gerekmektedir. Cezanın bir amaç olmadığı, oyunun disiplinini sağlamak ve devam ettirmek, öğrenciye galibiyet ve başarı zevkini tattırabilmek için bir araç olduğu unutulmamalıdır.

Ödül

Bir oyunda ceza kadar ödülde önemli bir işleve sahiptir. Oyunu kazanan ya da kazananların lider tarafından anons edilmesi gerekmektedir. Ödül genel olarak kazanan kişinin ya da takımın alkışlanması ile olmaktadır. Bazı zamanlarda da kaybeden takımın hepsinin aynı anda sözlü olarak tebrik edilmesiyle olmaktadır. Eğitsel oyunların oynandıktan sonra yenilen takımın galip takımı alkışlanması galip takımında yenilen takıma teşekkür etmesi oyunun eğitsel olarak değerini ortaya

ıkarmakta ve ğrenciler arasındaki iletimlerine katkı saėlamaktadır.

Fiziksel olarak yapılan hareketlerin büyük çoğunluğunu oluşturan asıl hareketler aslında hareket parçalarından ve oyunlardan oluşmaktadır. Bu öğrenilen temel hareketler çocuğun sonraki dönemlerinde kazanacağı spor becerilerinin öğrenilmesine avantaj sağlayacaktır. Çocukların motor becerilerini kazanabilmesi temel motorik hareketler döneminin desteklenmesinden geçmektedir. Oyun yoluyla yapılan aktivitelerle denenen motor tepkilerin akıcı, süratli ve doğru motor becerilerin edinilmesine imkan tanımaktadır. Oyun yoluyla çocuk kendi bedeninin farkına vararak onun kontrolünü öğrenebilmektedir. Bu nedenden dolayı oyunun çocuğun psiko-motor gelişimi üzerine olan etkisi tartışılmaz bir durumdur. Oyun etkinlikleri genellikle beden eğitimi faaliyetleri içerisinde yer almaktadır. Yapılan motor işlevleri üzerine yapılan çalışmalarda oyunun dayanıklılık, hareketlilik, kuvvet, esneklik, çabukluk ve beceriye yönelik olumlu etkisinin olduğunu ve aynı zamanda fiziksel gelişimi de olumlu yönde etkilediği yönündedir.

PSİKOMOTOR GİLİŞİMDE OYUN

Bireyin fiziksel olarak büyümesi ve aynı zamanda gelişme göstermesi sonucu hareket kazanmaktadır. Bu durum da psikomotor gelişme şeklinde ifade edilebilmektedir. Bir çocuğun oyun oynaması küçük ve büyük kas gelişimlerine destek olmaktadır. Sinir kas sistemleri çerçevesinde bir çocuğun motor gelişimi incelendiği zaman motor davranışlarının sistemli fakat karmaşık bir yapıda ilerleme gösterdiği ve aynı zamanda bunun olgunlaşmayla ilgili olduğu görülebilmektedir. Aslında psikomotor gelişim organizmanın isteğe bağlı hareketidir. Çünkü çocukların fiziksel olarak büyümesi ve aynı zamanda sinir sisteminin gelişmesiyle doğru orantılıdır. Oyun yoluyla çocuk bedenini çalıştırarak kaslarını ise farklı şekillerde kullanarak psiko-motor becerilerinde yetkinlik kazandırmakta ve kendini geliştirebilmektedir. Ayrıca oyun yoluyla çocuk kaba ve ince motor faaliyetlerinde gelişme göstermekte aynı zamanda vücudunun bölümlerini ise koordineli olarak kullanabilmektedir.

Motorik Özellikler Üzerine Eğİtsel Oyunların Etkileri

Bireylerin gelişimlerinde oyunun çeşitli etkileri bulunmaktadır. Bu etkiler arasında temel motorik özelliklerde yer almaktadır. Eğİtsel oyunlarda genel olarak motorik özelliklere dayanmaktadır. Çünkü her durumda nasıl bir çevre olursa olsun nasıl bir mevsimde yapılırsa yapılsın bireyde zihinsel, fiziksel ve sağlık yönünden gelişim sağlamaktadır. Aynı zamanda bireylerde fiziksel uygunluk seviyesini geliştirdiği için ve sağlıklı kalabilmeyi sağladığından yani fizyolojik etkilerinden dolayı önemlidir.

Kuvvet Gelişimi Üzerine Etkisi

İnsanın temel özelliği olan kuvvettir. İnsan kuvvet yardımıyla spor aracını veya kendi ağırlığını hareket ettirerek bir dirence karşı var gücüyle karşı koymakta veya o direnci aşmaktadır. Mücadele oyunlarında kuvvetler yarışır. Oyunun yapısından dolayı farkında olmadan kuvvetleri gelişir. Bu tür çalışmalar kuvvet gelişimini, küçük ve büyük kas gruplarının, eklemlerin, tendonların ve eklem bağlarının, iskeletin gelişmesine yardımcı olmaktadır.

Reaksiyon Zamanı, Çabukluk ve Sürat Gelişimi Üzerine Etkisi

Çabuk kuvvet, sinir kaslarının yüksek hızda kasılmasıyla direncin üstesinden gelme yeteneğidir. Hızın iyileştirilmesini hız gücünün artırılmasına bağlıdır. Çabukluk, zor geliştirilebilen, ancak gelişme gösterdikten sonra korunması zor olan bir özelliktir. Eğİtsel oyunlar çabukluğu en üst seviyede tutmaktadırlar. Çabukluk geliştirici oyunlarda temel nitelik, hareketi rakipten daha önce yapabilmektir.

Dayanıklılık Gelişimi Üzerine Etkisi

Eğİtsel oyunlar çocukların uzun süren sportif yüklenmelerde yorgunluğa karşı koyabilme ve çalışmanın kalitesini düşürmeden devam edebilmesini sağlar. Dayanıklılık, bir çalışmayı yorulmadan veya çalışmaya direnç göstererek yapma kabiliyetidir.

Esneklik-Hareketlilik Gelişimi Üzerine Etkisi

Eklemlerin hareketliliği esnekliği ifade etmektedir. Oyunlar sırasında eklemlerin hareketlerindeki çeşitliliğine etken olan itmeler, eğilmeler, çekmeler, germeler, bükülmeler esnekliği sağlamaktadır. Oyunlarda engellerin üstünden ve altından geçmeler, eşi yapılan çalışmalar, sürünmeler ve sürünmeler eklemlerin hareketlerinde çeşitlilik sağlayarak esnekliğin gelişmesine katkı sağlamaktadır

Koordinasyon-Beceri Gelişimi Üzerine Etkisi

Koordinasyon, istem dışı ve gönüllü olarak düzenli yapılan hareketlerin hareketler dizisinde uyumlu bir şekilde yapılmasıdır. Yani organizmanın sinirsel gücüdür. Koordinasyon özel ve genel olmak üzere ikiye ayrılmaktadır.

Koordinasyonun uyum, ritim, hareketlilik, dikkat gibi birçok bileşeni olup en önemli bileşeni dengedir. Motor becerileri arasında en karmaşık olanı beceridir. Koordinasyon için gerekli olan temel taktik ve tekniklerin öğrenilerek en üst seviyede gerçekleşmesinde önemlidir.

Yaş Gruplarına Göre Oyun Özellikleri

Yaş guruplarına göre oyunlar üç ana başlıkta incelenmektedir.

Okul Öncesi Dönem (0-6 Yaş) Oyunları; Bu dönem çocukları renklere, seslere ve şekillere duyarlıdır. Çıngıraklara, sallandığında ses çıkaran ve renkli objelere ilgi göstermektedirler.

Temel Eğitim Dönemi (6-14 Yaş) Oyunları; Bu dönem çocukları artık kurallı oyunlar oynamaya başlamaktadır. Bu oyunlardan bazıları şu şekildedir: saklambaç, Seksek, satranç, dama, ip atlama ve sportif kurallı oyunları severler. Erkek çocuklar genellikle takım oyunlarını severken, kız çocukları ise daha çok arkadaşları ile yakın ilişki kurarak ip atlama ve seksek gibi oyunları sevmektedirler.

Orta Öğretim Dönemi (14-18 Yaş) Oyunları; Oyunlar bu dönemde sözel ve daha akılcı şekilde oynanmaktadır. Bilgisayar oyunları ve karışık masa üstü oyunları ilk sırada gelir. Hatta akıl yürütecekleri ve soyut düşünmeye yönelik oyunları severler. Yürüyüş, kamp ve bisiklete binme gibi etkinliklere katılmak isterler. Hayal oyunları azalmıştır, kurallı, gerçekçi ve karmaşık oyunlara yönelim başlamıştır.

Eğitsel Oyun Örnekleri

Tilki kardeş kuyruğun kopuyor, penguen yarışı oyunları öğrencilerin becerilerini, top kimin olacak ve uçan top oyunları kuvvetlerini, tilki dışarı çık ve tazı gel-tazı dön çabukluğunu, tren kompozisyonu ve hareketli tavşancık ise dayanıklılığını geliştirmek için oynan oyunlar arasındadır.

Günümüzde çocukların gelişimi için oldukça önemli görülen oyun geçmişte pek de önemli bir etkinlik olarak görülmemiştir. Tarihte çocuğa verilen değer artmasıyla birlikte oyuna ve oyunun çocuğun gelişimi üzerindeki olumlu etkisine daha fazla önem verilmeye başlanmıştır. Özellikle oyunun insan gelişimi üzerindeki önemli rolleri fark edildikçe oyun, birçok disiplinin çalışma konusu haline gelmiştir. Oyun her ne kadar çocuklara özgü etkinlikler olarak algılansa da yetişkinler de sıklıkla oyun oynarlar. Bu açıdan oyun sadece çocuklar üzerinde değil, yetişkinler üzerinde de olumlu bir etkiye sahiptir.

Çocuğa verilen değer artması ile birlikte oyunun çocuğun farklı gelişim alanlarına etkisi başta eğitim felsefecilerin olmak üzere birçok alanda çalışma konusu olmuştur. Alanın önemli eğitim felsefecileri oyunun çocuk için ne anlama geldiği üzerinde birçok araştırma yapmışlar ve bu bağlamda oyunu tanımlamışlardır. Ünlü eğitim felsefeci Montessori “oyun çocuğun işidir” ifadesini kullanmıştır. Hem Freud’un hem de Montessori’nin öğrencisi olan Erik Ericson ise oyunun, çocuğun benlik gelişimine ve sosyal çevreye uyum sağlamasına birçok olumlu katkı sağladığını ifade etmiştir. Ayrıca oyunun, çocuğun kişisel ifadesi olduğunu vurgulamıştır. Yine önemli eğitimcilerden Piaget, oyunun çocuğun çevresine uyum sürecinde kullandığı etkinlikler olduğunu belirtmiştir (Elkind, 1999). Eğitim felsefecilerinin oyunun çocuk gelişimindeki önemini vurgulamaları ve bu doğrultuda yapmış oldukları çalışmalar sonrasında oyun, eğitim alanında sıklıkla kullanılan yöntemlerden biri olmuştur. Eğitim amacı ile derslerde kullanılan bu oyunlar eğitsel oyun olarak adlandırılmaktadır. Sınıfta oyunların eğitici gücünden yararlanmak aslında devrim niteliğinde bir fikir değildir. Çünkü geçmişten bu yana birçok öğretmen öğrencilerine hecelemeyi öğretmek için “çapraz bulmaca” gibi oyunları, sayı saymayı ve aritmetiği göstermek için madeni paralarla yapılan “alışveriş oyunları” derslerinde kullanmışlardır (Lee, Luchini, Michael, Norris ve Soloway, 2004). Oyunun sınıf içi öğretimde kullanılması öğrencilerin birçok yönden gelişimini olumlu etkilemektedir. Son yıllarda yapılan araştırmalarda sınıf içinde kullanılan eğitsel oyunların öğrencilerin bilişsel, fiziksel, duyuşsal, sosyal, psikolojik ve dilsel gelişimlerine katkı sağladığı ortaya çıkmıştır. Bunun yanı sıra sınıf içi eğitsel oyunların öğrencilerin tutum ve davranışlarını olumlu etkilediği, motivasyonlarını artırdığı da belirtilmektedir. Bu açıdan sınıf içinde kullanılan eğitsel oyunların önemi artmış ve bu konu ile ilgili birçok bilimsel araştırma da yapılmıştır.

EĞİTSEL OYUNUN TANIMI VE ÖNEMİ

Öğrencilerin çoğu oyun oynamayı severler. Bu yüzden birçok oyun, eğitim alanına uyarlanmış ve eğitsel amaçla kullanılmıştır. Bu durum öğrencilerin bazı konuları daha eğlenceli şekilde öğrenmelerine olanak tanımıştır. Oyun bazı kurullarla sınırlandırılmış, özel amaçları olan, şans gerektiren ve hayali olarak kurgulanmış, rekabete dayalı etkinliklerdir (Randel, Morris, Wetzel, ve Whitehill, 1992). Eğitsel oyun ise, öğrenilen bilgilerin pekiştirilmesini ve daha rahat bir ortamda tekrar edilmesini sağlayan bir öğretim yöntemidir. Eğitsel oyun, öğretmenin ve sınıfın yapacak daha iyi bir işinin olmadığı tuhaf anları dolduran marjinal bir etkinlik olarak görülmemelidir. Dersin amacına uygun ve özenle seçilmiş olması kaydıyla, dersin her aşamasında oyunlardan yararlanarak etkili bir öğretim sağlanabilir. Bu açıdan sınıf içi oynanan oyunları bu bakış açısıyla seçmek ve bu amaç doğrultusunda tasarlamak önemlidir. Eğitsel oyunlar ayrıca, öğrencilerin dersin içeriğini hoş ve eğlenceli bir şekilde hatırlamalarına yardımcı olan tekrarlama alıştırmaları için de uygundur (Mubaslat, 2012).

Oyunların eğitim işlevinin farkına varılması ve bir öğretim metodu olarak kullanılmasıyla birlikte eğitim kurumları dışında da eğitim amacı ile kullanılacak birçok oyun geliştirilmiştir. Son yıllarda ise eğitici oyunlar giderek daha popüler hale gelmiştir. Bu açıdan eğitsel oyun şeklinde özel olarak tasarlanmış pek çok oyun olduğu gibi, eğitim amaçlı olarak başarıyla kullanılmış bir dizi eğlence oyunu da bulunmaktadır. Eğitsel oyunlar, özellikle eğitim için kullanılan ciddi oyunlardır (Backlund ve Hendrix, 2013). Oyun, katılımcıyı eğlendirmek veya ödüllendirmek amacıyla belirli kurullara göre oynanan fiziksel veya zihinsel bir yarışmadır. Bu kapsamda yaygın olarak savunulan fikir, öğrenenin konuya olan ilgisinin, sınıf içi oynanan eğitsel oyun sırasında kazanılan zevk ve deneyim zenginliği ile artacağıdır. Genel olarak, eğitsel oyunlar da öğrencide kalıcı öğrenme sağlamak ve öğrenilen bilgi ve becerileri gerçek dünyaya aktarma becerilerini geliştirmek için tasarlanırlar (Noemi ve Máximo, 2014).

SINIF İÇİ EĞİTSEL OYUNLARIN KULLANIMI

Öğrenme üzerine yapılan son çalışmalar, insanların temel olarak genellemelerden ve soyutlamalardan öğrenmediğini öne sürmektedir (Gee, 2013). İnsanlar, yaşadıkları ve başkalarıyla paylaştıkları deneyimlerden daha fazla öğrenmektedirler. Öğrenciler, iyi öğretmenlerin yardımıyla bu deneyimleri yaşama fırsatı bulurlar. Öğrenciler yaşadıkları yeterli deneyimlerle, daha büyük genellemeler veya ilkeleri kendiler keşfedebilirler. Ancak, deneyimlerden öğrenmek bazen sorunlara yol açabilir. Gerçek deneyimler çok zaman alabilir ve öğrenciler deneyimlerinde nelere dikkat etmeleri gerektiğini bilemeyebilirler. En iyi öğrenmeye götüren deneyimler, iyi tasarlanmış ve iyi öğretim yoluyla iyi yönlendirilmiş deneyimlerdir (Gee, 2013). Sınıf içinde kullanılacak eğitsel oyunlar da öğrencilere gerçek dünyada karşılaşılabilecekleri durumlara benzer bir deneyim olanağı sunar (Cruickshank ve Telfer, 1980). Oyuna katılan her birey, benzersiz bir deneyim yaşar ve oyun her oyuncunun kendi kişisel öğrendiklerini ifade etmesine ve yansıtmasına yardımcı olur. Eğitsel bir oyunda ise temel amaç, ilgi çekici ve zorlayıcı bir deneyim aracılığıyla öğrencilerin sınıf bağlamında öğrenme hedeflerine ulaşmasını sağlamaktır (Echeverría vd., 2011). Öğrenciler bu süreçte yaparak ve deneyerek öğrenirler. Öğrenciler oyun esnasında kararlarının ve eylemlerinin sonuçlarını yaşar, farklı girişimlerde bulunur ve olanları gözlemler (Huizenga ten Dam, Voogt ve Admiraal, 2017). Bu kapsamda öğretmenler sınıf içinde kullanacakları eğitsel oyunlarla öğrencilerine birçok konuda gerçek veya hayali deneyimler yaşama fırsatı sunabilir.

Sınıf İçi Eğitsel Oyun Kullanmanın Avantajları

Öğrencilere gerçek dünyada yaşayamayacakları deneyimlere benzer bir deneyim sunar. Bu durum yaparak yaşayarak öğrenmeyi destekler.

Sıkıcı bir dersi keyifli bir hale dönüştürür. Çoğu öğrencinin sevmediği akademik konular bile oyun olarak yapıldığında eğlenceli hale gelir ve öğrencide öğrenme isteği uyandırır.

Öğrencilere aynı konuyla ilgili defalarca tekrar yapma olanağı sağlar.

Derse ilişkin motivasyonu, ilgiyi ve dikkati artırır.

Öğrenciler arasında takım çalışması ve iş birliğini geliştirir.

Öğrencileri etkileşime ve iletişim kurmaya teşvik eder.

Öğrencilerin zor konulara yönelik stresini azaltır.

Öğrencilerin öğrendiklerini fark etmeden öğrenmelerini sağlar.

Öğrencilerin yeterliliğini artırır.

Karar verme, problem çözme, yaratıcı düşünme ve eleştirel düşünme gibi üst düzey düşünme becerilerinin gelişimine katkıda bulunur.

Katılımcılara zor sorunları başka birinin çözme şeklini gözlemlemek yerine kendilerinin çözme fırsatı verirler.

Öğrencilerin sınıf ortamında edindikleri bilgileri gerçek yaşam durumuna potansiyel olarak daha fazla aktarmalarını sağlar.

Psikolojik olarak ilgi çekicidirler. Katılımcılar oyun sırasında aldıkları kararların sonuçlarına katlanırlar. Bu durum öğrencilerin gerçek yaşamda karşılaşılabilecekleri problemler ile baş etmelerine yardımcı olur.

Sınıf İçinde Eğitsel Oyun Kullanmanın Dezavantajları

•Öğretmenler oyunlara nispeten yabancıdır ve sonuç olarak bunları kullanmakta tereddüt edebilirler. Bu durumda eğitsel oyunun etkililiği en alt seviyeye düşer.

•Sınıfta eğitsel oyun kullanmak çok fazla zaman gerektirebilir.

•Oyun, öğrenilmesi gereken konuların ve amacın dışına çıkabilir.

•Eğitsel oyunlar ve bu oyunlar için gereken araç gereçler genellikle, geleneksel öğretim ve öğrenme materyallerinden daha az bulunurlar. Öğretmenler onlara ulaşmakta veya hangilerinin var olduğunu bilmekte zorlanabilir.

•Pahalı olabilirler. Bazı oyunlar için gerekli olan materyallerin maliyeti çok yüksek olabilir.

•Sınıfta gürültüye neden olabilir ve bu durum sınıf yönetimini zorlaştırır.

•Amaca uygun oyun seçimi yapılamazsa veya uygun oyun geliştirilemezse oyunların kullanımı başarısızlık ve hüsrana neden olur.

•Diğer öğretim yöntemlerinde olduğu gibi, tüm katılımcılar oyunlardan hoşlanmayabilir ve gönüllü katılım göstermeyebilirler.

Eğitsel Oyun Kullanımının Aşamaları

Sınıfta eğitsel oyun kullanmak isteyen bir öğretmenin öncelikle etkili bir plan hazırlaması gerekmektedir. Çünkü nasıl ki oynanan her oyunun belirli kuralları veya aşamaları varsa eğitsel oyunların da bazı aşamaları vardır. Bu aşamalara uygun yürütülecek bir eğitsel oyun amaca daha kolay ulaşılmasını sağlayacaktır. Araştırmalarda eğitsel oyunların farklı aşamalarından bahsedilmektedir.

Ancak genel olarak oyunlar genel olarak tanıtılma aşaması ile başlamakta, kurallarının belirlenmesi, uygulanması ve değerlendirilmesi aşamaları ile devam etmektedir (Yalçın, Demirdağ ve Kazak, t.y).

Sınıf İçi Eğitsel Oyunların Kullanımında Öğretmenin Rolü

Hanghøj ve Brund (2011), öğretmenlerin eğitici amaçlarla oyunları kullandıklarında dört temel rolü olduğunu vurgulamıştır. Roller eğitmen, oyun kurucu, rehber ve değerlendircidir. Kangas, Koskinen ve

Krokbors (2017), öđretmenin pedagojik açıdan oyun içerisindeki faaliyetlerini Őu süreçlere ayırmıŐtır: planlama, oryantasyon (yönlendirme), oyunu öđretme, detaylandırma ve yansıma.

Öđrenciler ve öđretmen oyun esnasında eşit statüye sahiptir (farklı rollere sahip olmalarına rağmen). Bu açıdan öđretmen oyun sırasında öđrencilere sadece rehberlik yapmalı ve öđrencilerin oyunlara katılımını teşvik etmelidir.

Öđretmen oyun sırasında bir otoriteden ziyade danışman, kolaylaştırıcı, dost, eleştirmen veya koç gibi rollere sahiptir. Buna uygun davranmalıdır.

Sınıfa rehberlik eder, böylece eğitim sürecine yardımcı olmalıdır.

Motivasyonun artmasını sağlayan etkinlikleri teşvik eder

Sınıf içi eğitsel oyunların kullanımında öđrencinin rolü

Öđrenciler kendi öğrenmelerinden sorumludurlar. Dolayısıyla oyun sırasında öğrenme gayreti içerisinde olmalıdırlar.

Öđrenciler sadece kendi öğrenmelerinden değil, diđer öđrencilerin öğrenmesine de yardımcı olmaktan sorumludurlar. Oyunda arkadaşlarının öğrenmelerini destekleyecek şekilde davranmalıdırlar.

Öđrenciler oyunun hem katılımcısı hem de gözlemcisidir. Aynı görev öđretmen için de geçerlidir.

Öđrenciler oyun esnasında öđretmeni de gözlemleyerek bu görevlerini öğrenmelidirler.

SPORTİF OYUNLAR

Sportif formların oyunlaştırılmış şeklidir. Oyun içinde spor dallarından herhangi birinin içinde parçalar bulunur. Kazanma isteği ön plandadır. 14-18 yaş grubu çocuklar tercih eder. Örnek şato topu, voleybolda servisle hedef vurma, hentbol da on pas oyunu, futbolda yengeç futbolu, vb.

Sportif Oyunların Amaçları

Spor eğitmenleri ve antrenörler sportif oyunları fiziksel yeterlilik, teknik ve taktik beceriler kazandırmak amacıyla kullanırlar.

Teknik beceri kazandırma: Sportif oyunlar, branşa özgü temel teknik becerilerin öğretilmesi için yapılan temel eğitim çalışmalarını eğlenceli hale getirmek için, profesyonel sporcularda ise yüksek performans sağlamak amacıyla oynatılır.

Taktik beceri kazandırma: Sporcuların, karşılaşmalarda görülebilecek sorunları çözebilmek, kendisinin ve rakibin performansı ile çevre koşullarına göre planlı davranışlar kazandırılması amacıyla oynatılır.

Fiziksel yeterlilik: Sportif oyunlar, branşa özel yüksek performans düzeyinde maruz kaldığı baskı ve yorgunluğa dengeli ve sürekli uyum gösterebilmesi amacıyla oynatılır. Özellikle dayanıklılık ve kuvvet kazandırma unsurlarını içerir.

Sportif Oyunların Sınıflandırılması

a. Oyun Araç-Gereçlerine Göre Sınıflandırılması

Bazı oyunlarda oyun araç gereci kullanılmazken, bazıları araç-gereçlerle oynanır. Öyle ki, oyundan alınan haz araç-gerecin kalitesine ve yeterliliğine bağlıdır. Bu oyunlar: Araçlı oyunlar ve araçsız oyunlardır.

b. Oyunun Amacına Göre Sınıflandırılması

Oynatılma ve oynanma amacına göre eğİtsel oyunlar üç guruba ayrılmaktadır.

Eğİtsel oyunların Eğİlence Amaçlı Oynanması: Bu oyunların amacı eğlenmek ve güzel vakit geçirmektir. Bu oyunlar çabukluk, zeka, koordinasyon, kuvvet, denge ve dikkat özellikleri taşımaktadır. Bu oyunlarda kazanmak veya kaybetmek önemli değildir. Ancak oyunun oynanması sağlayan unsurlardandır. Bu oyunlar genelde düğün, doğum günü, gibi kutlama günlerinde katılımcılar arasında iletişim kurulması, onların eğlenmesi ve birbirlerine bağlanmasını sağlamak amacıyla oynanmaktadır.

Eğİtsel oyunların Eğİtım Amaçlı Oynanması: Eğİtım amaçlı oynanan eğİtsel oyunlarda eğİtsel oyunlar araç olarak kullanılmaktadır. Çünkü hedef bazı yeteneklerin geliştirilmesidir. Bu oyunlar oynayanın çeşİtli fiziksel özelliklerini geliştirdiği gibi antrenmanların başında, sırasında ve sonunda ısınma, rahatlama, dinlenme, teknik ve taktiğin gelişmesine katkı sunar.

Eğİtsel oyunların Sağlık Amaçlı oynanması: Teknolojinin gelişmesiyle fiziksel hareketliliğin azalmasını, psikolojik ve stres gibi sebeplerden dolayı bazı sağlık sorunlarını da beraberinde getirmiştir. Sağlık amaçlı oyunlar duygusal ve fiziksel amaçlı kullanılır. Oyunlar, oyunu oynayanlarda fizyolojik ve psikolojik olarak rahatlatma imkanı tanıdığı gibi onların zayıf olan organlarının da güçlenmesine imkan tanımaktadır. Eğİtsel oyunlar, sağlık amaçlı kullanılacağı gibi fizyolojik olarak zayıf kişilerin kondisyonlarının geliştirilmesi amacıyla da kullanılabilir. Oyunlar fiziksel rahatsızlığın yanı sıra psikolojik olarak da rahatsız kişilerde oyun terapisi şeklinde kullanılmaktadır. Bu uygulamalar sonrasında da olumlu sonuçlar alınmaktadır.

Branşlara Özgü Eğİtsel Oyunlar

Mendili Bağlama

Oyun 10-12 yaş ve üzeri çocukların oynayacağı bir oyundur. Oyun spor salonu ve bahçede oynanmaktadır. Oyun için gerekli malzeme mendildir. Oyun süresi 2-3 tekrar olacak şekilde belirlenmelidir. Oyuna bir sınıf mevcudu kadar öğrenci katılabilir. Oyun atletizm branşına uygun oyundur. Oyunun amacı atletizm uygulamalarına ön hazırlık oluşturmaktır. Oyun katılımcılarının iki eş guruba ayrılmasıyla başlanır. Her gurubun ilk oyuncusunun eline birer tane mendil verilir. Verilecek komut ile elinde mendil bulunan oyuncular yaklaşık 20 m ileride yer alan direklere ellerindeki mendilleri bağlayarak geri koşarlar ve sıradaki oyuncunun eline dokunarak oyuncunun oyuna girmesini sağlar ve sıranın en arkasında yerini alır. Eline vurulan oyuncu koşarak ilk oyuncunun bağladığı mendili alarak sıradaki arkadaşına getirir ve sıranın en arkasına geçer. Oyun bütün oyuncuların seri şekilde oynanmasıyla tamamlanır. İlk bitiren gurup galip ilan edilir (Çoban ve Nacar, 2006).

İple Git Topla Gel

Oyun 10-12 yaş ve üzeri çocukların oynayacağı bir oyundur. Oyun spor salonu veya bahçede oynanabilir.

Oyun için gerekli olan malzemeler ip ve toptur. Oyuna bir sınıf mevcudu kadar öğrenci katılabilir. Oyun süresi 2-3 tekrar olacak şekilde belirlenmelidir. Oyun atletizm branşına özgü bir oyundur. Oyunun oynanma amacı atletizm uygulamalarına ön hazırlık oluşturmaktır. Oyunu oynayacak olan oyuncular iki eş guruba ayrılarak arka arkaya sıralanırlar. Gurupların ilk oyuncularının elinde birer tane atlama ipi bulunur. Elinde ip bulunan oyuncular iple atlayarak yaklaşık 10 metre uzaklarında bulunan topu alırlar ve ipi topun yerine bırakırlar. Aldıkları topu sıradaki arkadaşına verirler. Oyun bütün oyuncuların katılımıyla devam eder.

Kasadan takla

Oyun 12-14 yaş ve üzeri çocukların oynayacağı bir oyundur. Oyun spor salonu ve bahçede oynanmaktadır. Oyun için gerekli olan malzeme jimnastik kasasıdır. Oyun süresi 2-3 tekrar olacak şekilde belirlenmelidir. Oyun bir sınıf mevcudu kadar öğrencinin katılımıyla oynanabilmektedir. Oyun jimnastik branşına özgü bir oyundur. Oyunun oynanma amacı jimnastik uygulamalarına ön hazırlık oluşturmaktır. Oyun oyuna katılacak oyuncuların iki eş guruba ayrılmasıyla başlanır. Belirlenen bir sınır çizgisinin gerisinde oyuncular arka arkaya sıra olurlar. Her gurubun önünde birer jimnastik kasası yer alır. Verilecek komut ile birlikte gurupların ilk sırasında yer alan oyuncular kasanın üzerinden takla atarak koşarak sıradaki arkadaşının oyuna katılması için arkadaşının eline vurarak sıranın en arkasına geçer.

Kuleyi devir

Oyun 10-12 yaş ve üzeri çocukların oynayacağı bir oyundur. Oyunun spor salonu veya bahçede oynatılması önerilir. Oyun için gerekli olan malzemeler huni ve futbol topudur. Oyun süresi 2-3 tekrar kadar belirlenmelidir. Oyuna bir sınıf mevcudu kadar öğrenci katılarak oynanabilmektedir. Oyun futbol branşına özgü bir eğitsel oyundur. Oyunun oynanma amacı futbol uygulamalarına ön hazırlık oluşturmaktır. Oyununa başlamadan önce oyuna katılacak oyuncuları eş sayıda en az iki guruba ayırırlar. Her gurubun ilk sıradaki oyuncusunun önünde birer tane futbol topu bırakılır. Oyuncular yaklaşık olarak 20 metre ileride bulunan hunilere ayak içi vuruş ile topu vurmaya çalışırlar. Huniye topu vurmaya sağlayan oyuncu takımına bir puan kazandırır. Oyun 5 seri sonunda en fazla huniyi devirerek puan toplayan takım galip ilan edilir.

Anaç tavuk ve akbaba

Oyun 10-12 yaş ve üzeri çocukların oynayacağı bir oyundur. Oyunun spor salonu veya bahçede oynanması önerilir. Oyun için herhangi bir malzemeye gerek yoktur. Oyun 8-10 kişilik guruplarla oynanabilir. Oyun süresi 2-3 tekrar olacak şekilde belirlenmelidir. Oyun hentbol branşına özgü bir oyundur. Oyunun oynanma amacı hentbol uygulamalarına yönelik ön hazırlık oluşturmaktır. Oyunu oynayacak guruplar arka arkaya sıralanırlar. Her oyuncu bir önceki oyuncunun kalçasından tutar. En öndeki oyuncu anaç tavuk rolündedir. Gurubun karşısında bir oyuncu yer alır ve akbaba rolünü üstlenir. Akbaba anaç tavuğun etrafından arkasına yer alan bir oyuncuya ulaşmaya çalışır. Ancak anaç tavuk onun geçmesine izin vermez ve civcivlerini koruyarak akbabanın civcivlerine ulaşmasına engel olur.

Halkada üç toplu oynama

Oyun 10-12 yaş ve üzeri çocukların oynayacağı bir oyundur. Oyunun spor salonu veya bahçede oynanması önerilir. Oyuna bir sınıf mevcudu kadar öğrenci katılabilir. Oyun için gerekli olan malzeme voleybol topudur. Oyun süresi 2-3 tekrar olacak şekilde belirlenmelidir. Oyun voleybol branşına özgü bir oyundur. Oyunun oynanma amacı voleybol uygulamalarına ön hazırlık oluşturmaktır. Oyunu oynayacak olan öğrenciler çizilen halkaların içine dağılırlar. Oyunu oynayacak oyuncular arasından üç oyuncu seçilerek topları alarak halkaların dışına çıkıp beklemeleri istenir. Oyuna hakemin vereceği konut ile başlanır. Verilen hakem komutu ile toplu oyuncular halkanın içerisinde yer alan oyuncuların ayaklarına topu isabet ederek puan almaya çalışırlar. Halka içerisindeki oyuncularda topun diz kapağı ile ayakları arasına değıdirmemek için çaba sarf ederler. Bu durumu avuçlarıyla da yapabilirler. Oyunda topu atan oyuncular için zaman tutulur. İsabetli atış sonucunda oyuncu oyun dışına çıkartılır. Ona kadar puanlar sayılır. Oyunu oynayan oyuncular topu tutup alıkoyamazlar, dışardan atış yapan oyuncu halkanın çizgisine basamaz.

Zaman bireylerin sonsuzluk ölçüsüdür ve günümüze kadar zaman ile ilgili doğal olarak kabul edilen tüm olgular bireyin düşüncesinin ürünüdür ve bir bireyden başka bireye farklılık gösterebilen bir kavramdır (Akt: Kraküçük, 2005).

Boş yani serbest zaman ise, kişinin kendisi ve başkaları için bütün yükümlülüklerinden ya da bağıntılarında bağımsız olduğu ve kendi isteği doğrultusunda seçeceği herhangi bir etkinlik veya aktivite ile ilgilenebileceği zamanı içermektedir.

Günümüze gelindiğinde boş zaman kavramı, ekonomist ve sosyologlar tarafından basit bir dille iş dışında kalan zaman dilimi olarak tanımlanmıştır. Ayrıca, özgürlük ve bağımsız seçim duygusunun temel alındığı bir yaşam tarzı ve bireyin kendini gerçekleştirme fırsatı olarak kabul edilmektedir (Kraus, 1998).

Toplumlarda çağdaş mutluluğa erişmenin etkin olarak oyun faaliyetlerine katılıma bağlı olduğu ileri sürülmektedir. Yani iş ve sorumlulukların dışında kalan zamanın sadece yeme-içme ve uyuma için harcanması çağdaş insan için yeterli olmamaktadır. Bu süreçlerin dışında oyun faaliyetlerine katılım gösterilerek eğlenme ve dinlenme sürecinin gerekliliği vurgulanmaktadır (Çoban ve Nacar, 2008).

REKREATİF ETKİNLİKLERDE EĞİTSEL OYUNLAR

Zaman ve Boş Zaman Kavramları

Zaman Türk Dil Kurumu (TDK) sözlüğünde “Bir işin, bir oluşun içinde geçtiği, geçeceği veya geçmekte olduğu süre, vakit” şeklinde, Oxford Learner’s sözlüğünde ise “dakika, saat, gün vb. ile ölçülen şey” olarak tanımlanmıştır (sozluk.gov.tr, 2022; oxfordlearnersdictionaries.com, 2022). Sanayi devrimi, çalışma ve boş zaman arasındaki ayırım ve boş zamanın dağılımı üzerindeki muhtemelen en önemli etki olmuştur. Endüstriyel (çalışan) bir yaşam biçimi kurmuş; kilisenin 'desteği' ile çalışma ahlakını güçlendirmiş; ve bir başka iş günü için bireyin kendini yenilemesi adına çalışma dışı zamanlarda rekreasyon kavramını teşvik etmiştir."

Boş zaman kavramı ise genellikle olarak özgür olma ve özgür bir biçimde seçim hakkı gibi kavramlarla ilişkilendirilen zorunluluk gerektirmeyen eylemlerin gerçekleştirildiği, bireyin kendi istekleri doğrultusunda kullanabildiği zaman dilimi olarak tanımlanmaktadır (Karaküçük ve Gürbüz, 2007).

Benzer şekilde Torkildsen (2005) boş zamanın, kısıtlamalardan kurtulma, seçim yapma özgürlüğü, işten sonra kalan zaman veya zorunlu sosyal görevler yerine getirildikten sonra geriye kalan zaman olduğunu belirtmiştir.

Boş zaman çeşitleri kullanım amacına göre aşağıdaki şekilde sınıflandırılmıştır (Sağcan, 1986);

- Sportif boş zaman,
- Yaratıcı boş zaman,
- Sosyal boş zaman,
- Turistik boş zaman,
- Rekreasyon Kavramı

Bireylerin boş zamanlarını değerlendirme süreçleri rekreasyon ile benzer anlamda kullanılabilir. Ancak burada dikkate alınan asıl faktör “zaman” iken; rekreasyonda ise, “boş zamanın nasıl değerlendirilebileceği” faktördür.

Rekreasyon kelimesi Latince “recreatio”dan, yani sağlığın yeniden kazanılmasından gelmektedir. Bu nedenle, rekreasyonu tanımlamadaki tarihsel yaklaşım, rekreasyonu insanları iş için yenileyen bir aktivite olarak ele almak olmuştur; bu yaklaşım, bariz sınırlamaları olan bir yaklaşımdır.

Rekreasyon, boş zamanlarda gerçekleştirilen arayışlar olarak ifade edilmektedir. Bu rekreasyonel arayışlar ise, televizyon, okumak ve izlemek gibi ev temelli faaliyetleri ve spor, tiyatro, sinema ve turizm gibi ev dışı faaliyetleri içermektedir (Tribe, 2011).

En popüler eğlence arayışlarının çoğu, başlangıçta temel 'hayatta kalma' faaliyetleriydi, ancak artık hem aktif katılımcılar olarak hem de destekleyici hizmetler ve endüstrilerde birçok insan için oldukça rekabetçi ve profesyonelleştirilmiş 'çalışma' faaliyetleri haline geldiler.

Kişinin kendini gerçekleştirebilmesinde, etkili ve olumlu bir öz benlik geliştirebilmesinde, katıldığı veya katılacağı serbest zaman faaliyetlerinin türü, söz konusu faaliyet ve aktivitelere katılım biçimi ve ayıracağı zaman dilimi etkin bir faktördür.

Rekreasyonun Özellikleri ve Rekreasyon Çeşitleri

Günümüzde rekreasyon sıklıkla 'rekreasyon deneyimi', 'oyun', 'boş zaman deneyimi', 'rahatlama', 'spor'

veya 'turist deneyimi' gibi terimlerle birbirinin yerine kullanılmaktadır.

Rekreasyon temel olarak üç farklı grupta ele alınmıştır (Tribe, 2011):

- Ev içi rekreatif etkinlikler
- Ev dışı rekreatif etkinlikler
- Seyahat ve turizm etkinlikleri

Karaküçük (2005) ise rekreasyonu insanların rekreatif etkinliklere katılım amaç ve beklentilerine göre aşağıdaki şekilde sınıflandırmıştır;

- Amaçlarına göre
- Çeşitli kriterlere göre
- Özel işlevlerine göre

Eğitsel Oyunlar

Oyun belirli kurallar çerçevesinde özellikle çocuklarda zekâ ve yeteneklerinin gelişimini destekleyen, ayrıca eğlenceli zaman geçirmeye aracılık eden bir eğlence türüdür. Belirli bir amaç doğrultusunda veya amaçsız bir şekilde bireyin doğumundan itibaren başlayan ve yaşamı boyunca süregelen etkinlikler bütünüdür.

Genel olarak oyun, “garanti altına almak, savunmak, risk almak ve bir amaç için kendini tehlikeye atmak” anlamına gelen Anglo-Sakson “plega” kelimesinden türetilmiştir.

Hareket, insan yaşamının önemli ve baskın bir özelliğidir, bu nedenle oyun genellikle biyolojik açıdan incelenmiştir. Çoğu teori bu biyolojik duruma dayanmaktadır.

Boş zaman ve oyuna ilişkin geliştirilen kuramlar boş zaman değerlendirme etkinliği olarak oyun hakkındaki görüş veya düşüncelerle ilgili bilgi bütünüdür.

Çocukların zihinsel, ruhsal ve fiziksel gelişimlerini pozitif yönde destekleyen, çocukta zevk ve eğlenme duygularının açığa çıkmasında etkin olan, olumlu davranış biçimlerinin ve alışkanlıkların kazanılmasını sağlayan tüm etkinlikler eğitsel oyun şeklinde ifade edilmektedir (Varışoğlu vd., 2013). Psikologlar ve psikanalistler oyunun bir çocuk faaliyeti olduğunu belirterek çocukların keşfinde oyunlardan yararlanmışlardır. Pedagog ve doktorlar ise oyunun çocuğun gelişimindeki rolünü belirlemek üzere çeşitli incelemelerde bulunmuşlardır. Öte yandan eğitimciler ise oyunun potansiyel gücünden yararlanarak çocuklarda davranış değişiklikleri oluşturma çabasında olmuşlardır (Atlı ve Mutlu Bozkurt, 2022).

Eğitsel oyunların her zaman, her türlü çevre ve ortamda ve her yaş grubunda ilgi görmesi aşağıdaki özellikler ile ilişkilendirilmektedir (Hazar, 2017);

- Motivasyon,
- Özgür çevre ve ortamın söz konusu olması,
- Motor özelliklerin test edilmesine imkân sunması,
- Sonucun belirsiz olması,
- Birliktelik (grup halinde hareket etme) ilişkisi,
- Karmaşıklık yönü.

Rekreasyon ve Eğitsel Oyun İlişkisi

Oyun çocukların ve daha sınırlı bir katılım gösterecekleri yetişkinlerin günlük sorumluluklarından geriye kalan boş zamanlarında herhangi bir üretim çabasını veya farklı sorumlulukları içermeyen, yalnızca eğlence yolu ile dinlenme sürecini kapsayan etkinlikleri kapsamaktadır (Çoban ve Acar, 2008)

Oyunu, rekreasyonla aynı paydada birleştiren temel faktör oyuna boş zamanlarda ve gönüllü olarak katılım gösterilmesidir. Çocuklar özelinde içgüdüsel bir emirle gerçekleştirilen oyun göz ardı edilirse, aslında oyunun emirlere bağlı kalmaksızın gerçekleştirildiği söylenebilmektedir (Karaküçük, 2008). Oyunun organizmanın gelişimine paralel olarak basit ve bireysel oyunlardan daha hareketli, karmaşık ve sosyal faaliyetlere doğru dönüşüm gösterdiği vurgulanmıştır.

Zamanı etkili bir şekilde planlamamız ve kullanmamız gerekir; çünkü zamandan tasarruf etmek söz konusu olamaz, ödünç alınamaz, kiralanamaz, satın alınamaz, çoğaltılamaz bir süreci kapsar.

Özellikle harekete dayalı eğitsel oyunlar aracılığıyla gelişim çağındaki çocuklarda aşağıdaki özelliklerin geliştiği ifade edilmiştir (Hazar, 2017);

- Büyük ve küçük kas grupları,
- Solunum ve dolaşım sistemi,
- Kemikler, tendon ve eklem yapıları,
- Sinir ve bağışıklık sistemi,
- Bilişsel beceriler (algılama, yorumlama, karar verme ve dikkat vb.).

Rekreatif Eğitsel Oyun Örnekleri

Rekreatif eğitsel oyunlar çocukların birçok sosyal beceriyi kazanmasında, kişisel ve sosyal gelişiminde önemli bir yere sahiptir. Aynı zamanda çocukların toplumsal kültürel, norm ve değerlere uyum sağlaması açısından da önemlidir.

Eğitsel oyunlar rekreatif olarak oynandıkları alanlara göre beş farklı sınıfa ayrılmaktadır (Hazar, 2017);

- Sınıf oyunları,

- Salon oyunları,
- Bahe veya kırsal alan oyunları,
- Kış oyunları,
- Su oyunları.

İnsanlık tarihi kadar eski ve evrensel bir olgu olan oyun, çocukların temel ihtiyaçlarından biridir. Çocuklar, yaşam için gerekli olan tüm bilgi ve becerilerini oyunlarla birleştirip, kendilerini çok kolay bir şekilde anlatır ve potansiyel becerilerini sergileyebilirler (Özen, 2016). Tüm çocuklar oyun yoluyla büyür, yeteneklerini geliştirir. Oyun, çocuklar için hiçbir şeyle değiştirilemeyecek bir aktivitedir. Oyun, çocuğun kendi isteğiyle, zorlama olmaksızın gönüllü olarak girdiği, bilgi, yetenek, beceri, deneyim ve alışkanlıklar edindiği, keşfettiği veya değiştirdiği bir aktivitedir. Çocuklar, oyun içinde yaşadığı grubun dilini, kültürel ve sosyal özelliklerini öğrenir ve bu davranışları kabul eder (Popeska ve Jovanova-Mitkovska, 2017). Oyunlar, duygusal, sosyal ve zihinsel gelişimi desteklemeye yardımcı olan değerli deneyimler kazanmanın araçlarıdır. Çocuğun davranış kalıpları, oyun oynadığında şekillenir. Bu davranış kalıpları, çocuklara hayatlarının geri kalanında örnek olmalarını sağlar. Çocuk, oyun oynayarak insan yaşamının birbiriyle bağlantılı sayısız modelini tanır, deneyimler, uygulamalar ve bu modellerin birbiriyle ne kadar bağlantılı olduğunu deneyimleyerek öğrenir (Dehkordi, 2017). Çocuklar geçmişte daha çok sokak, park ve bahçe gibi dış mekanlarda ve akranları ile birlikte oyun oynarlardı. Bu oyunlar bugün geleneksel oyunlar olarak ifade edilmektedir. Bu oyunlar genellikle nesilden nesile aktarılan, içerisinde ait olduğu toplumu yansıtan bazı gelenek ve göreneklere barındıran ve kuralları da bu çerçevede oluşan köklü etkinliklerdir. Bu açıdan geleneksel oyunlar, kültürel ve ulusal miras olarak değerlendirilmektedir (Popeska ve Jovanova-Mitkovska, 2017). Ancak teknolojik gelişmeler, her alanda olduğu gibi çocukların oyun aktivitelerini de hızlı bir şekilde etkilemektedir. Geleneksel oyunlar günümüzde teknolojik gelişmelerin çocukları kontrol etmesinden dolayı giderek yerinden edilen bir varoluşu yaşamaktadır (Kancanadana, Saputri ve Tristiana, 2021). Günümüzde geleneksel oyunların çoğu çocuklar arasında neredeyse hiç bilinmemekte, bir kısmı ise unutulmaya yüz tutmuştur. Artık çocuklar daha çok video oyunları, playstation veya çevrimiçi oyunlar gibi dijital/sanal oyunları oynamaktadırlar (Aisyah, 2017). Çocukların oynamayı bıraktığı geleneksel oyunlar, toplumlarda oyun kültürünün erozyona uğramasına neden olabilir. Oysa geleneksel oyunlar bir toplumun en temel kültürel miraslarından biridir (Sulistyaningtyas ve Fauziah, 2019). UNESCO somut olmayan kültürel miras listesinde geleneksel oyunlara da yer vermiştir (URL, 1). Bu kapsamda geleneksel oyunlar kültür aktarımında oldukça önemli bir işleve sahiptir. Geleneksel oyunların kültür aktarımına destek olmasının yanı sıra çocukların farklı gelişim alanlarını destekleyen birçok eğitsel işlevi de bulunmaktadır. Geleneksel oyunlar, öncelikle çocukların fiziksel, zihinsel, duygusal ve sosyal sağlığını iyileştirmenin en önemli ve çekici yolu olarak ciddi bir şekilde incelenebilir.

GELENEKSEL OYUNUN TANIMI VE ÖZELLİKLERİ

Gelenek terimi Latince "traditio" kelimesinden gelmekte ve "geçen bir şey" anlamında kullanılmaktadır. TDK (2022), gelenek kavramını "Bir toplumda, bir toplulukta eskiden kalmış olmaları dolayısıyla saygın tutulup kuşaktan kuşağa iletilen, yaptırım gücü olan kültürel kalıntılar, alışkanlıklar, bilgi, töre ve davranışlar, anane, tradisyon" şeklinde açıklamıştır (URL, 2). Toplumlarda genellikle dil, kültür, gelenek, görenek, töre ve oyunlar nesilden nesile aktarılır. Gelenek teriminin etimolojik olarak kökeninden yola çıkarak, geleneksel oyunları; bir zamanlar oynanmış, bugün oynanan ve nesilden nesile aktarılabilecek olan belirli oyunlar şeklinde tanımlayabiliriz (Popeska ve Jovanova-Mitkovska, 2017).

Geleneksel oyunlar, nesilden nesile aktarılan deneyimi içeren halk kültürünün ayrılmaz bir parçasıdır ve çocuklar halk kültürünün aktif katılımcıları ve kurucularıdır. Bu bakımdan bu oyunlar çocuk folklorunun ayrılmaz bir parçasıdır. Geleneksel oyunlar, kalıtsal normlara ve geleneklere bağlı kalınarak oynanan ve oyunculara doyum ya da keyif sağlayabilen bir oyun türüdür (Iasha, Al Ghozali, Supena, Wahyudiana, Setiawan ve Auliaty, 2020). Geleneksel oyunlar atalardan miras alınır ve "iyi", "olumlu" ve "istenen" yerel ve kültürel değerleri içerdikleri için korunmaları gerekir (Sulistyaningtyas ve Fauziah, 2019). Geleneksel oyunlar, yerel, ulusal ve uluslararası düzeylerde kültürel çeşitliliğin desteklenmesi ve kültürel kimliğin korunması açısından çok önemlidir (Adnan, Shaharudin, Abd Rahim, ve Ismail, 2020).

Geleneksel Oyunların Özellikleri

Aisyah (2017), geleneksel oyunların üç temel özelliğinden bahsetmiştir. Bunlar; Birçok geleneksel çocuk oyunu ekipman gerektirmez. Bazı geleneksel oyunlar ise basit ve kolay erişilebilir ekipman gerektirir. Bitkilerden, topraktan, kiremitlerden, taşlardan veya kumdan yapılan

materyaller oyun araçları olarak kullanılır. Taşlar, ince dallar veya kurumuş yapraklar gibi geleneksel oyun araçları çocukların oynadığı yerlerde bulunur. Çocuklar oyun için herhangi bir ekipman satın almak zorunda kalmazlar.

Geleneksel çocuk oyunları modern oyunlara göre nispeten daha çok oyuncu içerir. Geleneksel oyun, arkadaşlar arası paylaşılan eğlence faktörüne öncelik verir ve daha çok kişilerarası becerilerin derinleştirilmesini amaçlar.

Geleneksel oyunlarda dürüstlük, sorumluluk, açık fikirlilik, başarı ve kurallara itaat gibi belirli ahlaki mesajların yanı sıra asil değerlere de bulunmaktadır. Oyuncu gerçekten oyundan zevk alırsa ve oyunun amacını anlarsa, bu değerleri kolayca kazanabilir.

GELENEKSEL OYUNLARIN EĞİTİMDE KULLANIMI

Geleneksel oyunlar, uygun, sistematik ve pratik olarak uygulanırsa yenilikçi öğrenme ortamı olarak kullanılabilir. Öğretim programlarında kullanılacak geleneksel oyunlar, çocukların fiziksel ihtiyaçlarını karşılama, kendine ve başkalarına karşı tutumlarla ilgili mevcut eğitim kaygılarını giderme ve çocukları kendi öğrenmelerinde bilişsel olarak zorlama potansiyeline sahiptir. Bu oyunların bilişsel, duygusal ve motor talepleri genellikle karmaşıktır ve takım arkadaşları, rakipler, ekipmanlar, sınırlar, kurallar ve benlik ile sürekli değişen ilişkilerin karmaşık bir ağında ifade edilir (Riley, 1977). Özellikle bedensel hareket gerektiren birçok derste geleneksel oyunların doğasında yer alan aktivitelerden yararlanılabilir. Bu manada bazı önemli kurum ve kuruluşlar geleneksel oyunların öğretim programlarına entegre edilmesi ile ilgili çağrılarda bulunmaktadır. UNICEF, UNESCO, UK Sport ve British Council geleneksel oyunların özellikle “beden eğitimi” gibi fiziksel aktivite gerektiren derslerin öğretim programlarına dahil edilmesine ilişkin tavsiyede bulunmuşlardır (Adnan, Shaharudin, Abd Rahim, ve Ismail, 2020). Geleneksel oyun tabanlı öğrenme modellerinin, çocukların temel motor becerilerini geliştirdiği kanıtlanmıştır ve geleneksel öğrenmeden daha etkili olan öğrenme sürecine bir alternatif olarak kullanılabilir (Festiawan, 2020). Geleneksel oyunların derslerde kullanılması sadece çocukların fiziksel gelişimine katkıda bulunmaz. Bunun yanı sıra çocukların ruhsal, sosyal ve dilsel gelişimlerine de destek olur ayrıca önemli bir kültür aktarım aracı olduğundan dolayı gelenek ve göreneklerin korunmasını da sağlar.

Geleneksel oyunlar, öğrencilere kültürel ve bireysel değerleri öğretmenin yanı sıra bu değerlere saygı duymayı da öğretir (Özen, 2016; Popeska ve Jovanova-Mitkovska, 2017; Fernández-Gavira, Espada-Goya, Alcaraz-Rodríguez ve Moscoso-Sánchez, 2021). Değer eğitiminde önemli bir etkisinin olmasının yanı sıra geleneksel oyunlar, çocukların karakter eğitimlerinde de olumlu şekilde kullanılabilir (Iasha, Al Ghozali, Supena, Wahyudiana, Setiawan ve Auliaty, 2020). Geleneksel oyunların kurallarında yer alan değerler öğrencilerin karakterlerini de şekillendirmektedir. Derslerde geleneksel oyunların kullanımı öğrencilerin zihinsel gelişimini olumlu desteklediğinden akademik başarıyı artırmakta ve kalıcı öğrenmeyi desteklemektedir.

Geleneksel Oyunların Eğitimde Kullanımının Yararları

- Geleneksel oyunların eğitimde kullanımı, öğrencilerin eğitim hayatına uyum sağlamasına, olumlu etkileşim kurmasına, kendilerini kontrol etmesine, arkadaşları ile empati kurmasına, kurallara uymasına ve başkalarına saygı duymasına yardımcı olabilir.
- Bu oyunlar öğrencilerin zihinsel gelişimlerine destek olur. Böylece akademik başarı ve kalıcı öğrenmeyi artırır.
- Geleneksel oyunlar, çocukların duygusal ve sosyal becerilerini geliştirmede iyi bir etkiye sahip olabilir.
- Geleneksel oyunlar, önceki nesillerden şimdiki nesile aktarılan ahlaki değerleri çocuğun yaşayabilmesini kolaylaştırır.
- Bu oyunlar öğrencilere yeteneklerini gerçek hayatta uygulayabilmek için hayal gücü, yaratıcılık, problem çözme, eleştirel düşünme, strateji, öngörü yeteneği, analiz ve bağlamsal anlayış geliştirerek becerileri kazandırır.

Günümüz toplumunda global iletişim olanaklarının artması ve teknolojinin gelişmesi ile beraber eğitim alanında da birçok yeni faktöre başvurulmaktadır. Eğitim öğretim faaliyetlerinin yürütülmesinde öğretmen merkezli yaklaşım benimsenirken günümüzde bunun yerini öğrenci odaklı yaklaşımlar almaktadır. Örgün eğitim öğretim faaliyetlerinin yürütüldüğü okullar çocukların araştırma yapması, merakı, ilgisi ve kişisel faktörleri bağlamında yeni uygulamalar ortaya koymaktadır. Bu uygulamaların başında çocukların aktif olarak katılım sağladıkları öğrenirken oyun şeklinde eğitsel oyun uygulamaları gelmektedir. Çocuklar oyunlar yoluyla bilgi edinimi yanında eğlendikleri, keşfettikleri ve deneyim kazandıkları özelliklere sahip olmaktadır (Aral vd., 2001).

Eğitsel oyunlar psikolojik ve sosyal açıdan yardımlaşma, iletişim, insan ilişkisi, deneyim kazanımı, hareket gelişimi, bilişsel ve dil gelişimi faktörlerini etkilemektedir (Toksoy 2010; Memiş 2006). Yetişkin bireyler açısından çocuk için oyun oyalanma ve başlarından savma etkinliği gibi görünebilir de çocuklar ve gelişim alanları açısından oyun oldukça önemli bir uğraş olarak karşımıza çıkmaktadır (Memiş 2006; Öztürk 1998). Çocuğun ciddi uğraşısı olması yanında oyunlar gelişim, öğrenme ve eğlence kaynağı olarak açıklanabilmektedir (Aral vd. 2001; Çoban ve Nacar 2006). Çocuklar ilgili gelişim dönemleri içerisinde oyun oynarken beceri düzeyini artırıp yeteneklerini geliştirmektedirler (Memiş 2006). Eğitim ortamlarındaki eğitsel oyunlar yardımıyla bireylerin karar verebilme, saygılı olma, kurallara uyma, davranışını denetleyebilme gibi nitelikleri geliştirilmektedir (Tamer 1987). Öğrenme aracı olarak kullanılan eğitsel oyun çocuklardaki gelişim alanlarını etkilemekle birlikte aktif öğrenme ortamının gerçekleştiği uygulamalar olarak açıklanabilmektedir. Çocuklar oyun yardımıyla çevre ile ilişki kurabilmekte ait olduğu toplumun niteliklerini kavrayabilmekte ve sosyalleşebilmektedir. Oyunlar başlı başına gelişim alanlarını etkilemekle kalmaz, ayrıca çocuğun çevresindekilere çocuğu tanıma niteliklerinin kazanmasında yardımcı olmaktadır. Çocukluk döneminde oyun yoluyla çocuk öfke, kaygı, sıkıntı gibi duygusal durumlarını oyun içerisinde davranışlara dönüştürebilmektedirler. Genellikle oyunlar vasıtasıyla çocuklar fiziksel ve zihinsel becerilerini davranışa dönüştürerek öğrenme ortamına aktarmaktadırlar (Koçyiğit vd., 2007). Bu bilgiler ışığında bu bölümde eğitsel oyunların bireyin gelişiminde oldukça etkili olan çeşitli gelişim alanlarıyla ilişkisi açıklayamaya çalışılacaktır.

EĞİTSEL OYUNLAR VE GELİŞİM ALANLARI

Eğitim öğretim ortamları içerisinde öğrenme yöntemi olarak kullanılan eğitsel oyun, bilginin pekiştirilmesi, kalıcılığının sağlanması ve tekrar edilmesinin kolaylaştırılması açısından kullanılmaktadır. Eğitsel oyun yardımıyla öğretimdeki konu öğrencinin aktif katılımının sağlanmasıyla öğrenilmesine yardımcı olmaktadır. Bu noktada öğretim çalışmaları içeriğinde öğrenci eğitsel oyun ile sürece aktif olarak katılabilmektedir. Ayrıca öğretim süreçleri bakımından belirlenen hedef davranışlara daha kolay ve daha kısa yoldan ulaşmaya ve davranış tekrarlarının kalıcı izli olmasına katkı sunmaktadır.

Gelişim psikolojisi üzerine çalışan Piaget çocukların oyun uygulamalarında yetişkinlerden daha sorumlu ve sıkı çalıştıklarını, oyun ile işleri arasında ayırım yapamadıklarını daha sonraları ise yaşı büyüdükçe bu ayrımların belirginleştiğini ortaya koymaktadır (Charles, 1992). Çocuk oyun vasıtasıyla tahminlerde bulunma, merak etme, eğlenme, beklentide bulunma gibi duyuşsal özelliklerini geliştirip yorumlayabilmektedir. Etkileşim içeren oyunlar esnasında, akranları ve ailesiyle çocuklar etkili iletişim kurabilmektedir. Bundan dolayı oyunlar yardımıyla çocukların çeşitli gelişim alanları desteklenip geliştirilebilmektedir (Wellhousen ve Kieff 2001).

Eğitsel Oyunun Psikolojik ve Sosyal Gelişim Alanına Etkisi

Oyun genel anlamda farklı oyun türleri ile birlikte psikolojik ve sosyal yönden bireylerin yaşamlarını kolaylaştıran etkinliklerdir. Özellikle en önemli katkı olarak sosyal gelişim alanına etki etmektedir. Oyun ile çocuk arasındaki ilişki psikolojik ve sosyalleşme faktörleriyle birlikte gelişebilmektedir (Özdoğan 1997).

Toplumu yapısını oluşturan yazılı ve yazılı olmayan kurallar bireyde davranışların şekillenmesine neden olmaktadır. Bu davranışların kazanılması eğitim uygulamalarıyla gerçekleşebildiği gibi erken yaşlarda planlı ve programlı eğitsel oyun uygulamalarıyla çocuklara öğretilmektedir. Bu sayede çocuk toplumsal yapıyı oyunların içeriğinden öğrenebilmektedir. Ayrıca çocukların aile ilişkileri, anne-babaya karşı tutumu, kardeşlerine karşı davranışları oyun sayesinde değişebilmekte ve belirginleşmektedir. Çocuklara yaşadığı toplumun kurallarını nasihat ya da baskıcı bir yöntem ile

kavratma çalışmaları çocukların bu kurallara karşı olumsuz reaksiyon oluşturmasını sağlamaktadır. Bu noktada çocukların yakın çevresi ve ait olduğu toplum içerisinde faydalı ve üretken bir kişilik kazanması için sosyal gelişime etki eden oyunları, özel gün kutlamalarını, doğum günleri gibi etkinlikler içerisinde aktif katılımları sağlanmalıdır (Tuncer, 2000).

Eğitsel Oyunun Bilişsel Gelişime Etkisi

Çocuklar eğitsel oyun uygulamaları yardımıyla nesnelere, canlıları ve kavramları tanıyıp zihinlerinde şemalara yerleştirmektedirler. Bu durumda bir öğrenme gerçekleşir ve bilginin işlenmesi bilişsel gelişim açısından bir gelişme olarak sayılmaktadır. Çocuklar oyunların uygulanması esnasında devamlı bir zihinsel etkinlik gerçekleştirmektedirler. Bu durum oyunların çocuklardaki zihinsel bir egzersiz süreci olarak da açıklanabilmektedir. Yeni durumları, kavramları ve birbirleriyle ilişkilerini zihninde sınıflayan çocuklar bu olguları zihninde karşılaştırıp sınıflandırmaktadır. Eğitsel içerikli oyunlar esnasında çocuklar devamlı bir algı, düşünme ve kavrama etkinliklerini gerçekleştirmektedir (Özer vd., 2006).

Eğitsel oyunların bilişsel gelişime etkisi alanında gerçekleştirilen bilimsel çalışmalarda oyun ile bilişsel gelişim alanı arasında doğru orantı olduğu ortaya konulmuştur. Bilişsel gelişim alanında çalışmaları bulunan Piaget, Bruner ve Vygotsky oyunların çocuklardaki zihinsel faaliyetleri büyük oranda etkiledikleri sonuçlarına varmışlardır. Bu noktada Piaget, taklitle, rol ve hayal gücünün baskın olduğu oyun türlerinin sembolik düşünme becerisini geliştirdiğini ifade etmiştir. Vygotsky ise çocuğun oyun sırasında özgür olmalarından kaynaklı olarak, yakınsal gelişim olarak bilinen standart beceri sınırının üzerine çıktıklarını ortaya koymuş ve oyununun bilişsel gelişim açısından önemini vurgulamıştır. Bruner, Piaget'in ifade ettiği şekilde çocuklarda çevresi ile ilgili nesne ve kavramları çok yönlü deneyim oluşturarak bilişsel gelişim desteklendiğini ifade etmiştir. İfade edilen bu kazanım ve tecrübe çıktıkları çocuk için keyif aldığı etkinlikler olup, çocuğun çevresini tanınması ve anlamlandırması için önemli materyaller olduğu ifade edilmiştir (Hendrick ve Weissman 2006; Henniger 1999).

Eğitsel Oyunun Motor Gelişime Etkisi

Psikomotor gelişim, ya da hareket gelişimi bireylerin hareket için bedeninin özelliklerini kullanmada kuvvetli, dayanıklı ve becerikli hale gelmesi kontrol ile koordinatif yetilerin geliştirilmesi aşamalarını içermektedir (Bilgin 2003). Oyunlar yardımıyla çocuklar temel hareket becerilerini doğru, planlı ve çabuk gerçekleştirme özelliklerini geliştirebilmektedirler. Çocuklar temel motorik özellikler olan kuvvet, dayanıklılık, sürat, hareketlilik ve koordinasyon becerilerini eğitsel oyunlar yardımıyla geliştirirler. Bu gelişim sayesinde çocuklarda özgüven gelişimi de sağlanmış olmaktadır. Çocuklar hareketli oyunlar sayesinde vücut organları arasında eş güdüm sağlar, kaba motor hareketler ve manipülatif beceriler gelişir, denge, esneklik ve çeviklik kazanır (Pehlivan 2016; Doğanay 1998). Yaş dönemi fark etmeksizin bireylere uygulanan fiziksel hareketlilik gerektiren eğitsel oyunlar solunum sistemi, dolaşım sistemi ve fizyolojik yapılarda genel dayanıklılık seviyesini arttırmaktadır. Cinsiyet sınıflaması açısından kız çocukların daha çok seksek, ip atlama gibi denge geliştiren oyunları tercih ettikleri ve buna bağlı olarak da kız çocukların erkek çocuklara oranla daha fazla denge gelişimi sağladıkları gözlenmiştir. Yetişkin döneme geçildiğinde cinsiyet farklılıkları motor özellikler açısından daha belirginleşmektedir (Muratlı, 2007)

Farklı yaş dönemlerinde çocukların motor gelişimi ile ilgili görev ve ödevleri tamamlaması gerekmektedir. Bu gelişim ödevleri tamamlandığında ilgili dönem ile ilgili motor gelişim seviyesi artmış olmaktadır (Yeşilyaprak, 2006). Eğitsel oyunlar yardımıyla çocuklar dikkat ve koordinasyon becerisini de geliştirmiş olmaktadır. Ayrıca reaksiyon hızı, denge bileşenleri ve vücut uzuvlarını kontrol özelliklerini geliştirmektedir (Arı, 2002). Fiziksel içerikli oyunların oynanması lokomotor becerilerin gelişmesiyle birlikte vücudumuzdaki sistemlerinde düzenli ve sağlıklı çalışmasına fayda sağlamaktadır. Vücudumuzdaki yağ yakımının gerçekleşmesi, kassal kuvvetin artırılması, salgı bezlerinin işlevlerini yerine getirmesi, sağlıklı büyümenin olması vücudumuzdaki hareket seviyesini arttırıcı oyunlar yardımıyla gelişebilmektedir (Baykoç ve Dönmez, 2000). Ayrıca oyunlar sırasında motor tepkinin sınanması doğru motor beceri oluşumuna katkı sunmaktadır. Fiziksel içerikli oyun ile çocuklar vücudunun kontrolü ve etki oranlarını öğrenebilmektedir (Pehlivan, 2005). Sonuç olarak yukarıda sayılan nitelikler sayesinde çocukların motor gelişim düzeyleri fiziksel içerikli oyunlar yardımıyla geliştirilebilmektedir (Çelik ve Şahin 2013).

Eğitsel Oyunun Duygusal Gelişime Etkisi

Erken yaşlarda çocuklar duygusal gelişim açısından zıtlıklar gösterebilmektedir (Sargın 2001). Örnek olarak çocuk ağlarken aniden gülebilir. Mutlu bir şekilde oyuncaklarıyla oynarken oyuncağı alındığında ağlamaya başlayabilir. Duygusal anlamdaki bu zıtlıklar oyunlar yardımıyla kontrol altına alınabilmektedir. Oyun oynarken çocuklar çevrenin ve ebeveynlerin baskısından uzaklaşıp duygularını özgürce yaşayabilmektedir. Özellikle çocukluk çağında çocuğun karşılaştığı olumsuz durumlar ileriki yaşantısına taşınabilmekte ve yetişkinlik döneminin duygusal niteliklerini etkileyebilmektedir. Bu gibi olumsuz duygu durumlarının yaşanmaması ve duygusal gelişimin sağlıklı yürütülebilmesi için oyun uygulamaları önemli etkinlikler olarak görülmektedir. Çocukluk döneminin içerisinde çocuk ben

merkezci kişilik yapısına sahiptir. Çocuk bu ben merkezci yapısını iş birliğine dayalı oyunlar yardımıyla paylaşma ve yardımlaşma duygularına dönüştürmektedir (Baykoç ve Dönmez, 2000). Çocuğun oyun yoluyla duygusal gelişimine etkisiyle gelecek toplumun sağlıklı yapısı da oluşturulmuş olacaktır. Çocuklar eğitsel içerikli oyunlar yardımıyla; sevinç, korku, mutluluk, nefret, acı, kaygı, bağımsızlık, sevgi gibi duyguları aktif olarak öğrenmektedir (Akandere, 2003). Ayrıca çocuklar oyun ile kendi iç dünyasını keşfeder ve kontrol mekanizmasını becerikli bir şekilde yönetir (Huizinga, 1999). Duygusal olarak oyunun kazanımları çocuğun çevresi ve ailesi ile iletişimini ve davranış şekillerini de etkilemektedir (Özdenk 2007).

Eğitsel Oyunun Dil Gelişime Etkisi

Bilişsel gelişim açısından duyu-motor dönem içerisinde çocuklar düşünmeye başlamaktadır (Senemoğlu, 2014). Dönem içerisinde çocuk gözlemledikleri nesnelere zihinlerinde sembolleştirip bilişsel ve dil gelişim alanlarında mesafe katetmeye başlarlar. Genellikle 2-4 yaş aralığını kapsayan bu dönemde dil gelişim özellikleri hızlanır ve çocuklar sesler çıkararak konuşma temellerini oluşturmaktadırlar. Bu yaş aralığındaki çocuklar genellikle sembolik türdeki oyunları oynarlar. Sembolik oyunlar bilişsel ve dil gelişim alanını destekleyen, çocukların olay ve olguları taklit ettikleri, rol yeteneklerinin baskın olduğu oyun türleri olarak açıklanmaktadır. Dönem içerisinde çocuklar çoğunlukla ebeveynlerini taklit ederek oyunlar oynamaktadırlar. Bu alanda gerçekleştirilen bilimsel çalışmalarda oyunların çocuğun dil gelişimi özelliklerini kolaylaştırdığını ve iletişim becerilerini de geliştirdiği yönündedir (Lyytinen vd., 1999; Rydland, 2009).

Küçük yaştaki bireylerin yaşamlarında büyük öneme sahip olan oyun, çocuğun kendisini anlayıp ifade etmesi ve yeniden enerji toplaması için oldukça değerli bir kavramdır (Şaşmaz vd., 2004). Çocuk oyun içerisindeki kurgunun farkında olmayarak çeşitli davranışları kendiliğinden öğrenip karakter ve eğitim gelişimine katkı sağlar. Oyun sayesinde çocuk davranışlarında kalıcılık ve farklı gelişimsel alanlarda özellikle zihinsel gelişimde süreklilik kazanır (Çoban, 2006). Çocukların üretme becerilerine katkı sağlayarak toplumsal ve ahlaki kuralları öğrenmelerine destek olur. Bilinç altına itilen duyguların, gereksinimlerin gün yüzüne çıkmasını ve roller sayesinde içsel beceri kazanarak karakter özelliklerinin gelişimini de katkı sağlar (Hazar, 2006). Belirtilen tüm bu nedenlerle oyun; çoklu gelişimsel alanlara hitap ederek çocuğa farklı yönlerden etki eder ve çocuğun her yönden sıhhatli gelişimine zemin hazırlar (Gülhan, 2012).

Oyun sadece eğlence aracı değildir. Eğitim-öğretim faaliyetleri ve oyun, ayrılmaz bir ikili olarak görülmektedir (Hanbaba, 2011). Oyun ortamını çocuk doğal bir ortam olarak düşünür ve bu ortamda oldukça özgür davranarak engellemeleri önemsemez. Böyle bir ortamda yaratıcılığını kullanarak geliştirme fırsatı yakalar (Sel, 2000). Oyunun çocuk üzerindeki etkisini bilen bir öğretmen, amaca ulaşmak için öğrenileni pekiştirerek çocuğun eğlenerek öğrenebilmesini kolaylıkla sağlar. Öğretmenler, öğrencilerin aktif olacağı, yaparak yaşayarak öğrenebileceği, ezberden uzak öğretimler gerçekleştirmelidir (Saracaloğlu & AldanKarademir, 2009). Eğİtsel oyunların eğitim sürecinde kullanımı, yapılandırmacı yaklaşıma uygun olmakta, öğrencilerin aktif katılımıyla oluşturulan bilgilerin unutulmasını azaltmakta ve böylece öğrencilerin duygularına hitap edilebilmektedir (Çangır, 2008).

Eğitimde oyunların kullanımı öğrencilerin aktif katılımını ve onlara algı, dikkat kazandırılmasını sağladığı için önemlidir. Oyunla yeni konular uygulama ile öğrenilirken edinilen bilgiler kalıcı olur (Yıldırım, 2012). Eğitim aktivitelerinde kazanımları oyunla verebilmek çocukların keyif aldıkları bir aktivite içerisinde farkına varmadan bilgileri edinmesini sağlar. Üstelik oyunlarla somut şekilde deneyimlenen başarı ve keyif duygusu eğİtsel oyunun olmadığı bir derse kıyasla daha kolay algılanabilir konumdadır. Oyun yönergelerini çözebilmek ve karar alma becerisini deneyimlemek, eğitimde oyun kullanılmasının çok yönlü katkılar sunabilmesini sağlar. Eğitimde oyunun kullanımı çocuklara ekip çalışması, sosyalleşme ve liderlik becerilerini kazandırabilmek için de oldukça önemlidir (Kirazoğlu, 2000).

MOTİVASYON

Bireylerin bir davranışı yerine getirmek adına sahip oldukları isteklilik ve yatkınlığı belirleyen önemli kavramlardan birisi motivasyondur. Motivasyon genel olarak hem içsel yani kişiye bağlı hem de dışsal yani çevresel faktörlerden etkilenmektedir. Çocuklarla belirli davranışların yordanması ve tekrarlanma olasılığının artırılmasını sağlayan motivasyon kavramı, çocukların kimi derslerde istekli bir şekilde katılım gösterirken kimi derslerde daha isteksiz ve çekingen olmaları ile de örneklenebilir. Bu isteklilik düzeyi açısından motivasyonun bir bireyin bir konu, ders veya alana yönelimi adına enerji bulmasını sağlayan bir kavram olduğu ve kişiyi güdülediği söylenebilir (Akbaba, 2006). Güdülenme ise genel olarak kişinin bir işi yapabilmek adına harekete geçmesini sağlayan faktörlerle karşı karşıya gelmesi anlamına gelir. Genel olarak kişilerin güdülenme şekilleri ve onları güdüleyen faktörler farklılaşmaktadır. Örneğin kimi öğrenciler ailenin ve öğretmenin ilgi, sevgi ve takdiri ile güdülenirken bir diğeri kendi ile veya bir arkadaşıyla rekabet etmekten güdülenir. Güdülenme motivasyonla ilişkili bir kavram olup öğrenmeye hazır bulunmuşluk için önemli kavramlardan biri olarak karşımıza çıkmaktadır.

Bireylerdeki motivasyon düzeyinin oluşmasını sağlayan ve arttıran nitelikler bulunmaktadır. Bunlar sırasıyla aşağıda açıklanmıştır (Ryan ve Deci, 2000):

Uğraştırıcı özellik; hedeflere ulaşmanın karmaşık ve zor olduğu ancak başarılması ile doyum sağlayan etkinliklerdir.

Kontrol veya özerklik; öğrencilerin tasarımı ve yapılmasında kısmen veya tamamen kontrol ve güç sahibi olduklarını hissettikleri etkinliklerdir.

Merak ve yenilik; öğrenciye bir yenilik veya yeni bir ufuk kazandıran etkinliklerdir.

Estetik değer; özellikle sanatsal aktivitelerle de ilişkili olarak duygusal ve estetik doyum sağlayan etkinliklerdir.

Bireylerin motivasyon düzeyine göre davranış şekilleri değişebilmektedir.

Eđitim ve Motivasyon

Eđitim kavramsal olarak insanların davranışında yaşantısı yoluyla istendik ve kasıtlı olarak deđişiklik oluşturma süreci olarak tanımlanmaktadır (Ertürk, 1972). İnsanların davranış deđişikliklerini ortaya koymasında ve oluşturmada motivasyon önemi bir olgudur. Bu bakımdan eğitim ile motivasyon kavramları işlevleri bakımından bir biriyle doğrudan ilişkili görülmektedir. Günümüzde farklı alan ve disiplinler de motivasyon kavramı sıkça kullanılmasına rağmen eğitim uygulamalarında motivasyon uygulamalarına sıkça rastlanmamaktadır (Cengiz, 2009). Ancak öğrencilerin eğitim uygulamalarında en yüksek verimi gerçekleştirebilmesi için motivasyon nitelikleri göz önünde bulundurulması gereken yapıyı oluşturmaktadır. Örneđin, okul ve sınıf ortamlarında meydana gelen disiplin olaylarının, öğrenme güçlüklerinin önemli bir kısmının kaynađı motivasyon eksikliğidir. Eđer öğrenci kimi derslere karşı veya okula karşı olumsuz tutum geliştirmişse ve öğrenme ortamından zevk almıyorsa ders dışı faaliyetlere yönelecektir. Bunun önüne geçmek ancak öğrencilerin ilgisini derse çekmekle mümkün olabilmektedir.

Öğrenci ancak öğrenme-öđretme sürecine istekle katılırsa, öğrenmenin gerektirdiđi ilkelere uyarsa, öğrenmesinin sorumluluđunu üstlenirse daha etkili öğrenmeler gerçekleşebilir. Bu nedenle, öğrenme için gerekli motivasyonu sağlamak, okulun ve öğretmenlerin öncelikli görevlerinin başında gelmektedir (Fidan, 2012).

Motivasyon Türleri

İnsanların davranışlarını ortaya çıkaran motivasyonun beş farklı türü bulunmaktadır. Bunlar şekil 12.2' de gösterilmiştir (bkz. Şekil 12.2). Tür sınıflaması açısından içsel motivasyon, dışsal motivasyon, fizyolojik motivasyon, toplumsal(sosyal) motivasyon ve psikolojik motivasyon şeklindedir (Ayhan 2009).

İçsel Motivasyon

İnsanın kendi kendini motive etmesi durumu olarak açıklanmaktadır. İçsel motivasyon kavramı içsel güdülenme olarak da açıklanabilmektedir. İçsel güdülenen birey başarılı olmak için kendi kendini yönetebilir (Nicholls ve Robert, 1992). İçsel motivasyon, insanın gereksinimlerini, ümitlerini, inanışlarını ve zevklerini ne derece gerçekleştirmek istediđi ile ilgili bir kavramdır.

Dışsal Motivasyon

İnsanlar ve diđer dış etkenler tarafından olumlu veya olumsuz olarak gelen ve bireyin davranışlarının azalıp artmasına sebep olan maddi, manevi deđerler taşıyan etkilere dışsal motivasyon denir. Dışsal motivasyon maddi materyaller olduđu gibi (para, madalya, kupa vb.) maddi olmayan (takdir edilme, övülme vb.) kaynaklardan da ortaya çıkabilir (Türkmen, 2005). Dışsal Motivasyon güdülenme gereken durumlarda içsel motivasyon olmadan ortaya çıkmaz (Woolfolk, 2015).

Fizyolojik Motivasyon

Motivasyon sınıflaması içerisinde yer alan fizyolojik motivasyon, bireydeki temel ihtiyaçları içerisinde barındıran yaşamın idama ettirilebilmesi için gerekli olan birincil ihtiyaçlara ait motivasyon türü olarak açıklanabilmektedir. Başka bir açıklamayla insanların yaşamlarını idame ettirebilmeleri için zorunlu olan ihtiyacın giderilmesine yönelik uygulamaları içerisinde barındıran motivasyon şeklidir (Tarakçıođlu vd., 2010).

Sosyal Motivasyon

Motivasyonun bir diđer türü olan sosyal motivasyon, bireyin toplum içerisinde sergilediđi davranışlara yönelik motivasyon durumunu ifade etmektedir. İnsanlar yaşadıkları toplum yapısına ve kurallarına göre davranış biçimini deđiştirmektedir. Bu davranışlar genel anlamda gruba dahil olabilmek, sevmek, sevilmek, tanınmak, kariyerini geliştirmek, arkadaşlık ilişkileri oluşturma, paylaşma ve yardımlaşma gibi davranışları içermektedir (Tarakçıođlu vd., 2010).

Psikolojik Motivasyon

Psikolojik motivasyon insanlarda ruhsal ihtiyaç ile birlikte düşünsel gereksinimlerin davranışlar üzerindeki etkisi olarak açıklanmaktadır (Tarakçıođlu vd., 2010). Psikolojik motivasyonu, insanların tutum ve davranışına etki eden ruhsal gereksinimlerden kaynaklı güdü özellikleri olarak da ifade edilebilmektedir. Psikolojik motivasyon açısından güdü sonradan kazanılan ya da doğuştan var olabilmektedir. Bununla birlikte ruhsal ve psikolojik güdü niteliklerini incelemek zor bir yaklaşımdır. Çünkü insanın ruhsal yapısında güdüler kompleks bir yapı oluşturmaktadır (Şanlı ve Taş 2021).

Eđitsel Oyunlar ve Motivasyon

Günümüz toplumlarında insanların çağın gereklerine uygun olarak yetişebilmesi öğrenme uygulamalarının farkında olan motivasyon düzeyi yüksek insanlar ile mümkün olabilmektedir. Bu bakımdan motivasyonun artırılması için günümüzde okul ortamlarında öğrencilerin öğrenme ortamlarında aktif katılımlarının sağlandığı sına ma yanılma yöntemleriyle birlikte aktif öğrenme ortamı oluşturulmalıdır (Cengiz, 2009). Bununla birlikte öğrenciler derslere aktif katılım sağladıklarında öğrenme ilgisi artış gösterecektir. Aktif katılımın sağlanmasında en önemli uygulama eğitsel oyun uygulamalarıdır. Eğitsel oyun yardımıyla öğrencinin aktif olması sağlanabilecek, öğrenmenin merkezinde olması sebebiyle de motivasyon düzeyi artış gösterecektir (Fidan, 2012).

Eđitsel Oyunlar İçerisinde Kullanılan Motivasyon Kuramları

Başarı Motivasyonu Kuramı

Başarı motivasyonu, Murray tarafından ortaya atılmış bir kavramdır. Bu kavram bir işi en iyi şekilde yerine getirme, oraya çıkan problemleri ustaca aşma ve herkesten iyi yapma olarak tanımlanmıştır. Gill ise başarı motivasyonunu başarısız olma durumuna direnme, yerine getirilmesi gereken görevi başarmak için emek harcama olarak tanımlamıştır (Tiryaki, 2000).

Başarı Gereksinim Kuramı

Başarı gereksinimi, problemleri çözmeye, gücünü iyi kullanma, mükemmel bir şekilde mücadele ederek rekabetin önemini farkına varma olarak tanımlanmıştır (Murray, 1955; McClelland, 1965). McClelland ve Atkinson'a göre başarı gereksinimi sonradan öğrenilmiş ve düzenli olarak devam eden bir özelliktir. Başarılı olma motivasyonu ve başarısız olma durumuna karşı edinilen motivasyon sporcuların başarı gereksinimini etkileyen faktörlerdir. Sporcularda başarı gereksinimi, başarı motivasyonundan başarısız olma motivasyonunun çıkarılmasıyla hesaplanır. Bu yöntemden elde edilen değer (+) ise yani başarılı olma motivasyonu başarısız olma motivasyonundan fazla ise sporcu müsabakalara katılacak, eğer yöntem (-) ise yani sporcunun başarısız olacağına dair inancı daha baskın ise sporcu müsabakalara katılmayacaktır (Tiryaki, 2000).

Hedefi Gerçekleştirme Kuramı

Hedefi gerçekleştirme kuramı, öğrencilerin başarılarını değerlendirmek için gerekli hedeflerin ortaya konmasının önemini vurgular (Doğan, 2005). Başarı için gerekli olan hedefler ego yönelimi ve görev yönelimi olarak ikiye ayrılır. Öğrencilerin oyun uygulamalarında bireysel becerileri ve rakiplerinin becerilerinin karşılaştırılması ego yönelimidir. Bu karşılaştırılma ile başarılı olduğunda öğrenci kendini yetenekli başarısız olduğunda ise kendini yeteneksiz olarak değerlendirebilir. Yine de başarılı olmanın öğrencinin becerisiyle doğrudan bağlantılı olduğu yoksa becerili olmasa da çalışma ile başarılı olabilir mi net bir şekilde açıklanamaz (Tiryaki, 2000).

Yüklenme Kuramı

Yüklenme kuramını ortaya çıkaran Heider'dir ve kuramı geliştiren Weiner olmuştur. Motivasyonun bilişsel kuramı olarak da bilinmektedir. Başarı ve başarısızlıkla ilgili yüklenmeler üç kategoride sınıflandırılmaktadır. Bu sınıflandırma; içsel-dışsal, tutarlı-tutarsız ve kontrol edilebilir-kontrol edilemez yüklenmelerdir. Yüklenme Kuramına göre, başarı ya da başarısızlıklarını öğrenciler çeşitli nedenlerle ifade ederler. Öğrencinin nedenlere sığınmasının önüne geçmek öğretmenlerin sorumluluğunda olmaktadır. Bu nedenler kazanan ya da kaybeden öğrenci grupları için farklı anlamlar taşıyıp farklı şekilde ifade edilebilmektedir (Doğan, 2005; Tiryaki, 2000; Turhan, 2009).

Çocukluk süreci günden güne değişime uğramakta ve bu değişime bağlı olarak da yeni bir takım kültürlerin oluşmasını sağlamaktadır. Çocukluk kültürüne yönelik araçların başında çocuğun kendi kurallarını kendisinin belirlediği, kendini özgür hissettiği oyun ve oyun alanlarıdır (Sormaz ve Yüksel, 2012).

Sürekli gelişim gösteren teknolojik yeniliklerin sadece bireylerin yaşamlarına pek çok kolaylık sağlamakla kalmayıp, sağlıktan eğitime, iletişimden ulaşım ve eğlenmeye kadar yaşamın temel döngülerinin çoğunu şekillendirdiği söylenebilir.

Oyunun gerçek hayatın bir parçası olduğu ve çocuk için belirli bir amacı olan ya da olmayan, düzenli ya da düzensiz yapılan, her koşulda çocuğun isteyerek ve isteyerek yer aldığı fiziksel, zihinsel, duygusal, dilsel ve sosyal gelişiminin temelini oluşturan bir öğrenme süreci olduğu belirtilmektedir (Dönmez, 1992).

Genel olarak eğitsel oyunların temel yapısı kişilerin sahip olduğu bilişsel ve psikomotor beceriler aracılığı ile belirli kurallar eşliğinde hedeflenen amaca erişme, üstün gelme gibi faktörleri kapsamaktadır. Tıpkı geleneksel oyunlarda olduğu gibi dijital eğitsel oyunlarda da olduğu rekabet durumu ön plandadır.

DİJİTAL EĞİTSEL OYUNLAR

Dijitalleşme ve Oyun Kavramı

Dijital kavramı “verilerin bir ekran üzerinde elektronik olarak gösterilmesi” şeklinde tanımlanırken (TDK, 2022), dijitalleşme ise “verilerin bir bilgisayar tarafından kolayca okunabilen ve işlenebilen dijital bir forma dönüştürülmesi işlemi” şeklinde tanımlanmaktadır (oxfordlearnersdictionaries.com, 2022).

Genel bir tanımla oyun, belirlenen alanda oyuncunun uyması gereken belirli kurallar çerçevesinde herhangi bir hedefe veya amaca ilişkin olarak gerçekleştirilen bedensel veya bilişsel olarak rekabet veya yarışma faaliyeti olarak tanımlanmaktadır (Çetin, 2013).

Genel olarak oyunların altı faktörü içerisinde barındırdığı ifade edilmiştir. Bu unsurlar ise; sürprizleri, beklentileri, keyif almayı, anlayışı, gücü ve duruşu barındırmaktadır (Eberle, 2014)

Oyunun zamandan, mekân ve kurallardan bağımsız, birbirinden farklı zaman ve mekânlarda çeşitli kural örgüsünü barından, bazen çocuklara ve yetişkin bireylere göre farklılık gösterirken, bazı durumlarda ise yaş farkının gözlemlenmediği bir yapıya sahiptir.

Oyun aracılığı ile çocuklar nesne ve kavramları, toplumsal norm ve değerleri, kişisel hak ve çıkarlarını, mücadele duygusu geliştirmeyi öğrenebilir ve geliştirebilir. Bu bağlamda eğitsel bir yöne sahip olan oyunların çocukları birçok yönden etkilediği ve gelişimlerine katkıda bulunduğu söylenebilir.

Geleneksel Oyunlar ve Özellikleri

Oyunun çocukların dünyası olduğu, onların zekâ ve kişiliklerini etkileyen önemli faaliyetler bütünü olduğu ifade edilmiştir. Oyun tek düze bir eylemi içermez, tam aksine her oyunun kendine özgü bir amacı ve özelliği vardır. Oyunda psikolojik yapı kadar biyolojik yapı da önemli rol oynamaktadır.

Oyun “istekle yapılan, hedefler, çatışma, kurallar, kazanma ve kaybetme, etkileşim, meydan okuma, değer yaratma gibi unsurlara sahip olan kapalı sistemler” olarak tanımlanmaktadır. Ona göre oyunun kapalı sistem olması oyunun bir başlangıç ve bitiş noktasına sahip bütünsel yapısından kaynaklanmaktadır.

Zorunlu iş ve davranışlarından geriye kalan zaman diliminde yer edinen oyun kavramının, aynı zaman aralığında kendine yer bulan eğlence kavramından farklılaştığı nokta rekabet dayalı etkileşim yönüne sahip olmasıdır. Bu bağlamda oyunların belirli ve önceden bilinen kuralları olan ciddi bir uğraş olduğunu ve bu özelliği ile eğlenceden ayrıldığını söylemek mümkündür (Georges, 2007).

Geleneksel oyunlar aracılığı ile çocukların yaşlarına göre çok yönlü olarak büyüme ve gelişme ihtiyaçlarına uygun olarak temel hareket becerileri ile fiziksel yeteneklerinin geliştirilmesi sportif hareket becerilerinin geliştirilmesine temel olabilir (Sutapa vd., 2020).

Dijital Oyunlar ve Özellikleri

Teknolojik gelişmelere bağlı olarak geleneksel oyunların yerini dijital oyunlar almaya başlamış, bu oyunların ise gün geçtikçe oynanış biçimi, içeriği ve hedef türü değişim göstermiştir.

Bilgisayar aracılığıyla çeşitli yazılımlar yolu ile programlanabilen ve farklı internet teknolojilerini kullanan dijital oyunlar, oynanılan platformlara göre konsol, bilgisayar oyunları ve online (çevrimiçi)

oyunlar olarak sınıflandırılmaktadırlar (Gökçearsan ve Durakoğlu, 2014).

Birbirinden farklı türlere sahip olsa da dijital oyunlarında kendine özgü bazı özellikleri söz konusudur. Dijital oyunların temelini de bazı kurallar oluşturur, bu kurallara ilişkin olarak yeniden düzenlenebilir, değiştirilebilir sonuçlara sahiptir.

Dijital oyunları geleneksel oyunlardan ayıran en temel fark bu oyunların oynanabildiği platformlardan kaynaklanmaktadır. Bu oyunların sahip olduğu sanal ortamlara oyun konsolu, kişisel bilgisayarlar ve internet aracılığı ile çevrimiçi erişim sağlanabilmektedir (Binark vd., 2009).

İnternet tabanlı birden fazla katılımcının bir araya gelerek oynadığı oyunların günümüzde bu kadar yaygın ve popüler olmasının sebebi bu oyunları oynayan bireylerin temel motivasyon gereksinimlerini karşılayabilmesidir. Bu temel motivasyon faktörleri ise aşağıdaki gibi sıralanmıştır (Yee, 2006);

- Başarı elde etme,
- Başka oyuncularla sohbet etme ve sosyalleşme
- Oyuna dalış (kendini kaptırma) (immersion)

Dijital Oyunların Olumsuz Etkileri

Hızla gelişim gösteren teknolojik yeniliklerin bireylerin hayatına kazandırdığı kolaylıkların yanı sıra, bazı olumsuz etkilere de neden olduğu söylenebilmektedir. Bu olumsuz etkilerin başında ise teknolojik araç ve gereçlere yönelik ortaya çıkan “bağımlılık” durumudur.

Davranışsal bir bağımlılık şeklinde değerlendirilen “dijital oyun bağımlılığı” özellikle çocuklarda bu oyunları oynama güdüsünü kontrol edememe durumu ile birlikte, duyguda, düşüncede, sosyal hayata ilişkin davranışlarda dijital oyunları aşırı oynamaktan kaynaklı çeşitli negatif fiziksel, ruhsal ve psikolojik problemlerin ortaya çıkmasına neden olabilmektedir.

Bu bağımlılık durumu ileri seviyeye ulaştığında akademik başarıda düşüşe, sosyal hayata dair sorumlulukların ihmeline, fiziksel ve ruhsal bozukluklara, psikolojik rahatsızlıklara ve hatta meslekten atılmaya kadar çoğu olumsuz süreçlere neden teşkil edebilmektedir (Doğan vd., 2021).

Dijital oyunların şiddet içeren türleri de olabilmektedir. Bu tür şiddet içerikli oyun içeriklerinin çocuklarda ve yetişkinlerde saldırganlığı teşvik etme noktasındaki etkisi bazı bilimsel araştırmalar tarafından ortaya konmuştur.

Dijital Oyunların Olumlu Etkileri

Teknolojik araç ve gereçlerin yaygınlaşması ile birlikte teknoloji artık hayatın doğal akışı içerisinde önemli bir yer tutmaktadır. Teknolojideki bu gelişmeler eğitim-öğretim süreçlerinde de kendine yer edinmiş (Wells, 2008), dijitalleşme sürecinin nüfuz ettiği önemli bir alan haline gelmiştir.

Dijital oyunlara yönelik eleştirilerin başında bu oyunların sadece eğlence odaklı olması ve vakit geçirmeye yönelik olması idi. Fakat günümüzde bu anlayışın tamamen geçerliliğini kaybettiği söylenebilmektedir. İnsanlara cazip gelen ve son dönemlerde işlevsellik kazanan bu süreç, dijital oyunların eğitim-öğretim süreçlerinde artık birincil bir eğitsel araç olarak kullanılmasıdır.

Dijital oyunlar aracılığı ile geleneksel eğitsel oyun kökenli öğrenme yaklaşımına alternatif bir yöntem geliştirilebilmektedir. Dijital ortamlarda öğrenme ortamının bir oyuna dayalı olması sağlanabilmekte, bu süreçte yer alan öğretim eylem ve etkinliklerini oyun haline getirmek mümkün olabilmektedir.

Eğitim-öğretim faaliyetlerinde de bilgisayar destekli eğitimin çok yönlü kullanım alanlarına odaklanılmaktadır. Özellikle çocukların dijital oyunlara olan yoğun ilgisi, çocuklara özgü çeşitli eğitici ve öğretici dijital oyunların geliştirilmesi odak noktası haline gelmiştir. Çünkü çocuklar bu dijital oyunlar sayesinde hem eğlenebilecek hem de öğrenebileceklerdir (Kukul, 2013).

Eğitim odaklı geliştirilen dijital oyunların çocuk ve yetişkinlerde akademik başarıya katkı sağladığı (Kim & Chang, 2010), öğrenmeye ilişkin motivasyonu artırdığı (Tüzün vd., 2009) yaratıcı düşünme ve problem çözme becerisini geliştirdiği, grup halinde hareket edebilme ve eleştirel bakış açısı kazanma gibi üst düzey düşünme becerilerine katkı sunduğu ifade edilmiştir (Hong vd., 2009; Romero, 2015).

Dijital Eğitsel Oyun Özellikleri ve Örnekleri

Dijital oyunlar, geleneksel oyun ve eğitsel oyun kavramları dikkate alındığında, dijital eğitsel oyunun teknolojik araç-gereçler aracılığıyla hazırlanmış, zihinsel, sosyal, davranışsal ya da duygusal yönleri barındıran, önceden hedeflenmiş konu ve içeriklerin öğrenilmesinde yardımcı oyunlar şeklinde ifade edilebilir (Çetin, 2013).

Genel olarak eğitsel oyunların sahip olduğu özellikler aşağıdaki gibi sıralanmıştır (Çangır, 2008);

- Belirli bir kurallar eşliğinde çocuğun özgürlüğüne imkân tanır,
- Öğrenmeye hizmet amacı taşır,
- Herhangi bir konunun öğretiminde bir teknik olarak faydalanılır,
- Öğrenilen konuların tekrarına ve pekiştirilmesine imkân tanır,
- Hedef davranışların gelişimine katkı sunar,

“Minecraft Education Edition” adlı dijital oyunun da çocuklarda eğitim amaçlı kullanıldığı bilinmektedir. Bu oyunun günümüzde yaygın bir şekilde yararlanılan eğitsel oyun örneği olduğu söylenebilir.

“Big Brain Academy” adlı oyun da farklı bir dijital eğitsel oyun örneğidir. Oyunda bir dizi sayıyı ezberlemek, görsel bilmece halinde belirli kısımlarının yavaş yavaş ekrana geldiği bir hayvanı

tanımlamak veya eğlenceli, hızlı etkinliklerde bir treni hedefine yönlendirmeye yardımcı olmak gibi bir çok zihinsel aktivitenin gerçekleştirilmesine imkân tanıyan bir oyundur. Akbay (2015) yürütmüş olduđu bir bilimsel arařtırmada “MineCraft” oyununun imkan tanıdıđı sanal çevrede çeřitli tasarımlar geliřtiren öđrencilerin matematiksel řekillerden özellikle üçgenler konusuna yönelik bilgi düzeylerinin ve öz yeterliliklerinin uzamsal görselleřtirme becerisini geliřtirdiđine dair bulgular etmiřtir.

Gelişim açısından normal süreçleri takip edebilen birey, toplumda bağımsız bir şekilde yaşamlarını sürdürebilmeleri için elzem beceri özelliklerini çevrelerindeki insanları gözlem yoluyla kazanmaktadırlar. Çocuk okul yaşamındaki eğitim öğretim becerisini yaşamın diğer alanlarında kullanarak sergilemektedirler (Özyürek 1983; Snell 1993). Ancak, özel gereksinime sahip engelli çocuklar, çoğunlukla normal gelişimdeki çocuklara göre sosyalleşme durumlarında eksiklikler yaşayabilmektedirler. Özel gereksinime sahip çocukların sosyalleşme özellikleri normal gelişim gösteren çocuklara oranla sınırlı seviyede kalabilmektedir (Huang ve Cuvo 1997). Bunun yanında sosyal alandaki beceri özelliklerin birçoğu özel olarak planlanmış bir eğitim faaliyeti ile kazandırılabilir (Gresham 1997).

Eğitim süreci ya da yaşamları içerisinde eğitsel oyunların kullanılması özel gereksinimli bireylerde gelişim sürecinin parçası sayılabilmektedir. Çünkü bağımsız bir hayat için gerekli olan becerileri çocuklar, oyun yardımıyla kazanabilmektedir. Çocukların dünyasında oyun her an varolduğundan, oyunla öğrenmek en etkin ve aktif öğrenme yollarından biridir. Çocuk için oyun oldukça ciddi bir uğraşı olmasıyla birlikte öğrenme, gelişim ve haz kaynağı olarak görülmektedir (Melendez ve ark. 2000; Aral ve ark. 2001; Çoban ve Nacar 2006).

Özel Gereksinimli Bireyler (Engel ve Engellilik)

Dünyada ve Türkiye’de engelli ve engellilik kavramlarının birçok farklı tanımı yapılmaktadır. Bununla birlikte en kapsayıcı tanımı ise şu şekilde açıklanabilmektedir; insanın doğum öncesi, doğum anı ve doğum sonrası bazı nedenlerden (hastalık, kaza vb.) kaynaklı olarak, zihinsel, bedensel, işitsel, görme, dil ve konuşma, sosyal hayatında, aile ve mesleki hayatında, duyuşsal-bilişsel yetenek ve özelliklerinin olumsuz etkilenmesi sonucu tipik gelişim gösteren bireylerden farklılık göstermesi durumuna engellik denilirken, bu duruma sahip bireyler ise engelli bireyler olarak isimlendirilmektedir (DSÖ, 2021). İnsanlarda engel durumu ve engelli olma tarihsel süreç içerisinde hep varolmuş bir kavram olarak karşımıza çıkmaktadır. İnsanlar çeşitli koşullarda ve zamanlarda ortaya çıkabilen bu engellik durumunu yaşamın parçası olarak görmüş ve günümüze gelinceye kadar engelli bireylere davranış ve bakış farklı değişimler içermiştir. Tarihi süreç içerisinde insanın yaşam biçimi, beslenme olanakları, yaptığı iş, doğum ve sonrası yaşadığı hastalıklar sonradan ortaya çıkabilen engellilik durumu için sıklıkla görülebilen problemleri içermektedir. Örnek olarak Roma ve Spartalı toplumlarda ebeveynin görüşü önemsenmeksizin devlet doğuştan engellilik özelliğine sahip çocukları öldürmekte, yaşam içerisinde de engellilerin horlanmasına ve dışlanmasına karşı herhangi bir önlem almamaktaydı. Bu dönemde batıl bir inanış olarak engelli bireyler ölümüne kadar aç bırakılma durumu ile karşı karşıya bırakılmışlardır. Engelli doğan çocukların ebeveynlerinin günahlarından dolayı Tanrı tarafından cezalandırıldıkları düşüncesi hakimdi. Ebeveyn engelli dünyaya gelen çocuğunu öldürebilir ya da satabilirdi. Köle pazarlarında satılan engelli çocuklar ayrıca eğlence amaçlı etkinliklerde de kullanılmaktaydı.

Eski çağlardaki Avrupa toplumlarda zihinsel engelli bireylerin kötü ruh taşıdıkları, görme engellilerin uğursuz oldukları ve cüzamlı hastalarında şeytani bedenlerinde sakladıkları benimsenmiş bir yaklaşımdı. Batıl olan bu inanış biçimleri sadece Avrupa kültürü ile de sınırlı kalmamaktaydı. Antik Yunan dönemlerinde önemli filozoflar engelli bireylerin toplumun yükü olduğu inancı hakim olup devletinde engelli bireylerden kurtulmaya yönelik yaklaşımlarını benimsemişlerdir (Albrecht ve Seelman, 2003; Demirci, 2000).

İslam dini insanın yapısal özellikleri ve yaratılışı ile ilgili Kur’an-ı Kerim’de; İnsan yaratılanlar içinde en önemlisidir. Çünkü insan, yaratılan diğer canlılardan daha üstün özelliklerle donatılmış, meleklerden de üstün tutulmuş ve yaratılanların en üst konumuna yükseltilmiştir(Kuran, Bakara, 2/34) lafzı yer almaktadır. İslam dinine göre insandaki üstünlük sadece fiziksel özellikleri ile olmayıp düşünce ve manevi özellikleri ile de doğrudan ilişkili tutulmaktadır. Bu açıklamalar ışığında insanın normal gelişim özelliklerine sahip olması ya da engelli olmasının hiçbir önemi bulunmamaktadır. Çünkü insan varoluşu itibarıyla özel ve saygın bir varlıktır (Karagöz, 2003:1).

Selçuklu ve Osmanlı İmparatorluğu’nda engellilik fiziksel bir farklılık olarak görülmüş, yoksullar ve yoksullar için hastane ve aşevleri; Zihinsel engelliler için müzik terapi yöntemleri kullanılmıştır. Vakıfların desteğiyle camiler eğitim ve sağlık hizmetlerinin verildiği, yoksulların beslendiği, zihinsel engellilerin barındığı bir yaşam merkezine dönüşmüştür. Osmanlı döneminde fiziksel ve zihinsel engellilik, insanları normal gelişime sahip insanlardan izole eden ve farklılaştıran bir özellik değil,

bireyi tanımlayan bir sıfat olarak kullanılmıştır. Osmanlı İmparatorluğu'nda kör, topal, sağır ve topal olarak adlandırılan birçok yönetici vardı. Bu takma adlar insanları küçük düşürmek için değildir. Engelliler hayata karıştı. Saraylarda sessizlerin padişahların en yakın çevresinde önemli görevleri vardı. Dilsizler Osmanlı İşaret Dili adı verilen bir iletişim yöntemi kullanmış ve geceleri karanlıkta kullandıkları işaret dilini dokunarak desteklediği uygulamalar geliştirdikleri bilinmektedir (Yerasimos ve Berthier,2002; Pektaş ve Yurga, 2016).

Özel Gereksinimli Bireylerde Sınıflandırma (Engel Sınıflamaları)

Özel gereksinimli bireylerde engelli sınıflandırması çoğunlukla bireyin zihinsel, görsel, işitme ve fiziksel alanlarda gösterdiği yetersizlik/ eksiklikler olarak değerlendirilir. Ancak her bireyin özellikleri ve ihtiyaçları birbirinden oldukça farklı olduğu, engelliliğin kendine özgü olduğu, birden fazla engelliliğe eşlik edildiği, teşhis konulduğu ve eğitimlerinde daha uygun düzenleme ve planlamaya ihtiyaç duyulduğu için farklı başlıklar altında ele alındığı görülmektedir.

Özel gereksinimli bireyler sahip oldukları özellik ve yetersizliklerinden dolayı diğer bireylerden ayrılırlar. Fakat bu durum özel gereksinimli bireylerin tipik gelişim gösteren bireylerle eşit olmadığı anlamına gelmemektedir. Toplum özel gereksinimli bireylerin sorunlarına çözüm bulmakla, önlemler almakla yükümlüdür. Böylelikle özel gereksinimli bireylerin farklı özellik ve yetersizliklerinden daha çok sosyal olarak toplumda varlıkları üzerinde durulmuş olunmaktadır (Aykara, 2010, s.5- 8).

Ülkemizde faaliyet gösteren Devlet İstatistik Enstitüsü Başkanlığı ve Özel Gereksinimli Bireyler İdaresi Başkanlığı işbirliğinde gerçekleştirilen Türkiye Engelliler Araştırması'nda özel gereksinim grupları; bedensel engelliler, zihinsel engelliler, görme engelliler, işitme engelliler, özel yetenekli bireyler, dil ve konuşma bozukluğu olanlar, dikkat eksikliği hiperaktivite bozukluğu olanlar, özel öğrenme güçlüğü çekenler ve otizm spektrumlu bireyler olarak sınıflandırılmıştır (Bkz.Şekil 14.2.).

Özel Gereksinimli Bireylerde Eğitsel Oyun Planlama ve Yönetim

Başarılı bir eğitsel oyun uygulamasının amaca hizmet edebilmesi ve özel gereksinimli bireylerde öğrenmelerin gerçekleşebilmesi için oyun öğretiminin iyi planlaması gerekmektedir. Eğitsel oyunun öğretimi kurallarına uygun iyi planlanırsa karışıklıklara, belirsizliklere, kavranılmasında doğacak problemler önlenmiş olmaktadır. Oyun öğretiminde oyunun amacına ve yapısına göre değişiklik ve uyarlamalar yapılabilmektedir. Eğitsel oyunun planlanmasındaki ana amaç; bireysel veya grup ihtiyaçlarına yanıt verebilmek veya hedefleri belirleme, öğrenilebilecek davranış, hareket ve bilginin özelliklerini öne çıkarma, çocukların başladığı oyunu genişletmek ve grup veya bireysel ilgisini geliştirmek olarak sıralanabilmektedir (Sevinç, 2004; Yamaner, 2001).

Eğitsel oyun zamanı belirlenme aşamasında katı kurallar konulmamalı, oyun süresi değiştirilebilir durumda olmalıdır. Oyun becerilerini öğretmeden önce; Öncelikle oyuna adım atılmalı ve çocukla birlikte öğretmen her adımı denemelidir. Çünkü özel gereksinimli kişinin yapamayacağı beceri belirlenir ve çocuğa uygun bir şekilde basitleştirilmelidir. Oyun oynarken çocuk yanında durmalı ve gerektiğinde bire bir iletişim kurarak ona yardım etmelidir. Özellikle, burada verilecek yardım öncelikle fiziksel yardım, modelleme, sözel- işaret ipuçları şeklinde olmalıdır. Ancak çocuğun keyif alacağı pekiştiriciler ve ödüller kullanılmalıdır. Gomez'de çocukların işbirliği, yardımlaşma, kendini ifade etme ve empati gibi becerilerini geliştirdikleri için akran desteğine veya grup oyunlarına atıfta bulunmuştur (Özen, 2014; Sevinç, 2004; Özen & Turan, 2001).