

OYUNUN TANIMI ve OYUNUN ÖZELLİKLERİ

Rubin Fein & Vandenberg, (1983) bir etkinliğin oyun olarak tanımlanabilmesi için beş özelliğin bulunması gerektiğini belirtmektedir. Bunlar; objelerin her zamanki anlamlarının inkar edilip yeni anlamlar yüklendiği, mecazi ve taklit edici olan “gerçek dışılık”, dış etkilerle ortaya çıkmayıp bireyin kendisinden gelip ve kendisi için yapıldığı “iç motivasyon”, dikkatin amaçtan çok aktivitenin kendisine yoğunlaştığı “sürecin üründen üstünlüğü”, çocuğun yönlendirilmediği kendi seçimiyle gerçekleştirdiği “özgür seçim”, eğlenmenin ve zevk almanın ön planda tutulduğu “olumlu duygu” ve Çocuğun öğretim süreciyle doğrudan etkileşime girerek deneyim kazandığı “aktif katılım” özellikleri olduğu ifade edilmektedir. Yetişkin Liderliğinde Oyun Yetişkinlerin en büyük role sahip olduğu oyun oynama şeklidir. Bu faaliyetler genellikle çocuğun nasıl, ne zaman ve neyle meşgul olacağını yönlendirebilecek bir yetişkin tarafından planlanır.

Yetişkin Tarafından Başlatılan Oyun

Bu tür oyunlarda yetişkin oyuna rehberlik eder ama lider değildir. Yetişkin yönetimli oyundan farkı, yetişkinin oyuna katılımı, kuralları açıklamanın ve aktiviteyi uzaktan izlemenin ötesine geçmez.

Çocuk Tarafından Başlatılan Oyun

Bu oyunlar, yetişkinlerden tamamen bağımsız olarak gerçekleşir. Çocuğun başlattığı oyunda çocuklar oyunu veya etkinliği, kuralların nasıl işleyeceğini ve kimle oynayacaklarını kendileri seçerler.

ÇOCUKLAR NİÇİN OYUN OYNAMALI?

Oyun, çocuğun özel dünyasını açığa çıkarmanın bir yoludur. Oyun ve rol dünyası çocuğun her zaman güçlü, yetenekli ve başarılı olmasına izin verebilir çünkü kuralların hepsi çocuğun zihnindedir. Oyun, sonuçların çok ağır olmadığı veya sınırların çok katı olmadığı güvenli bir dünyadır. Çocuk oyunda otorite olabilir ve süreci kendisi yönetme imkânı bulur böylelikle memnuniyet ve başarı hissini deneyimler. Oyun, sadece bir zaman geçirme değil, yaşamayı öğrenmenin bir yoludur. Çocuk oyun aracılığıyla yetişkinlikte üstleneceği rol ile ilgili deneyimler edinme imkânı bulur ve korku, kaygı ve çatışmalarıyla baş etmeyi öğrenir. Oyun, çocuğun kendini ifade etme aracı olduğu için, çocuğa birikmiş gerilim, hüsrân, güvensizlik, saldırganlık, korku, şaşkınlık ve kafa karışıklığını oynama fırsatı verir (Axline, 1947) . Bunlara ek olarak, oyun yoluyla kendilerini özgürce ifade etmeye teşvik edilen çocukların, okula uyum sağlamada, yeni beceriler edinmede ve okulda daha iyi performans göstermede daha başarılı oldukları görülmektedir (Hughes, 2009).

OYUN VE ÖĞRENME

Erken çocukluk eğitiminde oyun, öğrenmenin merkezinde yer alır. Çocuklarda öğrenmenin gerçekleşmesinde oyunun büyük öneme sahip olduğu bilinmektedir (Hirsh-Pasek vd. 2009). Bu dönemde oyun, öğrenme için zengin ve çeşitli bir ortam sunarken (Gonzales-Mena, 2008) bilişsel, sosyal, duygusal ve fiziksel alanları geliştirmek için de tek araçtır (Justus Suss, 2005). Pratt'e (2014) göre, çocukluğun işi öğrenmektir ve bu da ancak oyunla mümkündür. Bugün oyun hala erken çocukluk eğitiminin ayrılmaz bir parçası olarak görülmekte ve hemen hemen her tür erken çocukluk programına dahil edilmektedir (Pramling Samuelsson, Sheridan ve Williams, 2006). Günümüzde pek çok program müfredatın alanını, materyallerini ve zamanını çocukların oyununa odaklanarak düzenlemektedir (Frost, Wortham ve Reifel, 2008). Oyun ve çocuk merkezli yaklaşımlar kullanan anaokulları ile daha az oyun merkezli, daha çok öğretmen odaklı yaklaşımlar arasındaki karşılaştırmalar, oyun merkezli yaklaşımlardaki çocukların okuma, dil, yazma ve matematik testlerinde daha başarılı olduklarını ortaya koymaktadır (Lillard ve Else-Quest, 2006). Nörobilim de oyunun beyni şekillendirebileceğine ve oyunun beynimiz için iyi olduğuna dair kanıtlar sunmaktadır (Brown, 2009).

OYUN VE İŞ AYRIMI

Erken çocukluk eğitimi alanında, oyun ve işin birbirinden farklı kavramlar olup olmadığına dair devam eden bir tartışma vardır (Sutton-Smith, 2009). Sutton-Smith (2009)'e göre temel ayrım, şu şekildedir: “Oyun, bedenini yapmak istediğidir, iş bedenini yapmaya mecbur olduğudur.” (s. 34).Çocukların, bir yetişkin varsa, bir aktiviteyi oyun olarak tanımlaması ve ona yaklaşması daha az olası görünmektedir. (McInnes, Howard, Miles ve Crowley, 2013). En büyük fark, iş zevkli olsa bile, yine de dışsal olarak motive edilmektedir. İşin, fayda sağlamak veya başarıya ulaşmak gibi amaçları vardır. Yani, işte belirli bir sonuç söz konusuken, oyun sonuç odaklı olmayıp sadece eğlenmek için yapılan bir aktivitedir. Oyunu simgeleyen öğelerden biri olan “gerçek dışılık” genellikle iş etkinliklerinde bulunmaz. Oyunu işten ayıran bir diğer özellik ise özgür seçimdir. Çocuklar oyun esnasında ne

oynayacaklarına, kiminle, nerede ve nasıl oynayacaklarına karar verebilme özgürlüğüne sahiptirler (Canning, 2007). Eğer etkinliğe bir yetişkin karar veriyorsa, çocuk bunun artık bir oyun değil, iş olduğunu düşünür (Parsons, 2013).

OYUN VE SANAT

Sanat ile oyun arasında birtakım benzerlikler bulunmaktadır. Andre Breton'a göre çocuk oyun esnasında hayalindeki dünyayı kurmakta ve o dünya içerisinde yaşamaktadır. Aynı şekilde sanatçı da bastırılmış olduğu arzu, istek ve hayallerini sanat aracılığıyla yaşamaktadır. Schiller'e (1999) göre oyun ve sanat birçok ortak özelliğe sahiptir. Hem sanat hem de oyun gönüllü olarak gerçekleştirilmektedir. Her ikisi de çıkar gözetmeksizin gerçekleştirilir, hayal gücüne dayanır, bireyi günlük kaygılardan ve yaşam zorluklarından uzaklaştırır, içerisinde özgürlüğü barındırır, zamansızdır ve kendi içerisinde kurallar barındırmaktadır.

OYUN YOKSUNLUĞUNUN ZARARLARI

Çocukların bilişsel gelişimlerinin ve duygusal iyi oluşlarının oyunlarının kalitesiyle ilişkili olduğuna dair çok açık kanıtlar vardır (Aras, 2016; Ashiabi, 2007; Woolf, 2013) ve bu alanlarda gelişmemiş bireylerin oyun oynama fırsatlarının kısıtlı olduğunu gösteren çok sayıda çalışma vardır (Brown, 2014; Comfort, 2005; Gray, 2011; Whitebread vd., 2012). Valentino ve diğerleri (2011), bir ila iki yaşındaki çocuklar üzerinde yapılan bir çalışmada, ihmalkâr ailelerdeki çocukların, ihmalkâr olmayan ailelerdeki aynı yaşta çocuklara kıyasla daha az oyun başlatma girişiminde buldukları ve daha az sosyal olarak yetkin davranış sergilediklerini bulmuştur.

OYUN OYNAMA HAKKI

Çocukların oynama hakkı vardır. Bu, onların gelişimi için çok önemlidir. Oyun, beslenme, sağlık, barınma ve eğitim gibi temel ihtiyaçların yanı sıra tüm çocukların potansiyelini geliştirmek için hayati önem taşımaktadır. Birleşmiş Milletler Çocuk Hakları Sözleşmesinin 31. Maddesine göre çocuk oyun oynama hakkına sahiptir.

Oyun oynamanın önündeki engeller:

- Toplumun oyunun önemine kayıtsızlığı
- Okullarda teorik ve akademik çalışmalara aşırı önem verilmesi.
- Uygun olmayan konutlaşmalar ve kötü trafik yönetimi ile sonuçlanan yetersiz çevre planlaması.

EYLEM ÖNERİLERİ

Oyun, hastaneler ve diğer kurumsal ortamlar dahil olmak üzere tüm çocuk ortamlarının ayrılmaz bir parçası olarak dahil edilmelidir. Çocuklarla ve çocuklar için çalışan tüm profesyonellerin ve gönüllülerin eğitimine oyunun önemine ve oyun sağlama araçlarına ilişkin çalışmalar dahil edilmelidir. Çocukların örgün eğitim sistemi dışında oyun ve öğrenme fırsatlarına erişimlerinin olması sağlanmalıdır.

TARİH ÖNCESİ ZAMANLAR

Araştırmacılar, yakın zamana kadar arkeolojik kayıtlarda çocuklara çok az önem veriyorlardı. Çocukların tarih öncesi zamana ait bıraktığı izlerde oyuna ait izlerin yer almadığı belirtilmektedir. Ayrıca yaşamlarını avcı toplayıcı olarak sürdüren insanların bütün yaşamları kendilerini korumakla geçiyordu ve yaşamın vahşiliği nedeniyle kendini güven için hissetmeyen insanlar bilinçli oyun ve boş zaman değerlendirme imkânı bulamıyorlardı. Günlük yaşam aletlerinin küçük kopyalarını oluşturan çocuklar, kilden figürler ve oyuncak bebekler yaparak yetişkin hayatının günlük rutinlerini taklit etmişlerdir.

ANTİK ÇAĞLAR

Bu çağlarda özellikle Yunan ve Roma uygarlıklarında pişmiş kilden yapılan eklemli parçalardan oluşan oyuncak bebekler görülmektedir. Platon Yunan filozof Platon oyunun çocuk için değerli olduğuna inanmıştır. Çocukların oyunlarının desteklenmesini, evde annelerin çocuklarıyla oyunlar oynamasını teşvik etmiştir. Yetişkinlerin bir işte iyi olabilmeleri için çocuklukta o beceri ile ilgili oynamaları gerektiğine inanmıştır. Platon çocukların doğal malzemelerle kendi oyuncaklarını kendilerinin yapmaları gerektiğini ya da yetişkin rolü yapabilmeleri için “araç-gereçlere” ihtiyacı olduğunu vurgulamıştır. Aristo Aristo, “Politika” adlı eserinde çocuğun gelişimi için oyun ve fiziksel aktivitenin öneminden bahsetmiştir ve çocukların 5 yaşına gelene kadar gerilmeden, büyümelerine engelleyecek şiddetle yorgunluklar yaşamadan büyümeleri gerektiğine inanır. Aristo, oyunu iş ve çalışmayla bağlantılı görür ve çalışmanın sonrasında dinlenmek gerektiğinden oyunun bu noktada sağaltıcı bir rol üstlendiğini kabul eder. Bir yandan da oyunun özgür insan için yaşamın amacı olamayacağını savunur. Boş ve özgür olmak evrenin ilkesi ve çalışmanın amacı olarak saymış ancak bunun serbest zamanları amaçsız ve anlamsız kullanmak anlamına gelmediğini de vurgulamıştır.

ORTA ÇAĞ

Antik çağa göre bu çağda çocuğa bakış açısı “küçük yetişkinler” olduğu yönünde değişmiştir. Roma döneminden sonra gelen bu dönemde yaşam yeniden çalışmak ve savaşmaya odaklı hale gelmiş bu nedenle de savaş alıştırmaları önemli oyun etkinlikleri haline gelmiştir. Zengin aristokrasinin çocukları satranç, okçuluk, avcılık ve dört beş yaşlarından itibaren okul işleri ile meşgullerdi. Fakir ailelerin çocukları ise mümkün olan en erken yaşta çalışmaya başlıyorlardı. Bu çocukların oyuncakları da genellikle anne babanın mesleği ile bağlantılı oyuncaklar oluyordu.

REFORM VE RÖNESANS

Rönesans döneminde bebek evleri çok popülerdi ve düğünlerde hediye olarak verilmekteydi. Günümüzde de hala varlığını sürdüren bu bebek evleri kullanıldıkları dönemin iç döşeme özelliklerini yansımasıyla da dikkat çekicidir. Martin Luther Çocukları dikkatle gözlemleyen Luther, onların doğasına uygun eğitim verilmesi gerektiğini; koşmalarına, zıplamalarına, aktif olmalarına ve oyun oynamalarına izin verilmesi gerektiğini vurgulamıştır. John Amos Comenius Comenius oyunun çocukların kişiliklerini geliştirdiğine, ahlak ve değer eğitimine de katkısı olduğunu “Informatorium” adlı eserinde bahsetmiştir. Çocukların yaşam deneyimlerinin başlarda duyuşsal algılarıyla şekillendiğini ve bunun oyun yoluyla gerçekleştiğini belirtir. Oyunun çocukluk çağı için en az yemek ve uyku kadar önemli olduğunu, gelecek iş aktivitelerinin bir taklidi şeklinde uygulanması gerektiğini vurgular. John Locke Çocukların oyun materyallerine sahip olması gerektiğini ancak her seferinde bir tanesiyle oynamasına izin verilmesine inanmıştır. Bu yolla çocuğun elindeki dikkatli ve yaratıcı şekilde kullanacağını israf yapmayan bir birey olacağını belirtmiştir.

18. ve 19. Yüzyıllar

Bu yıllarda otomatik oyuncaklar el yapımı oyuncaklara göre popülerliklerini giderek arttırmışlardır. Çocukların artık “küçük yetişkin” olarak kabul edilmedikleri olumlu bir bakış açısının geliştiği bu dönemde Sanayi Devrimi'nin de gerçekleşmesiyle birlikte anne-babalar daha çok dışarıda iş hayatında olmaya başladılar ve çocuklar anaokullarına verilmek durumunda kaldılar. Jean Jacques Rousseau Rousseau, oyunu sağlıklı bir beden ve zihin için olmazsa olmaz bir etkinlik olarak tanımlamıştır. Oyunun çocukların “iş” olduğuna inanan Rousseau, onların zihinlerinin yetişkinler tarafından “çöp yığını” gibi doldurulmaması gerektiğini savunmuştur. Johann Pestalozzi Pestalozzi “hazırlık” kavramını ortaya koymuş ve çocukların bilişsel olarak öğrenmeye “hazır” olmadan onlara zorla bir şey öğretilmeyeceğini savunmuştur. Çocukların nesnelere ve olaylarla birebir etkileşimde olmaları gerektiğini yani yaparak yaşayarak öğrenmeleri gerektiğini belirtmiştir. Serbest oyunun bir eğitsel

metot olarak kullanılmasına ilk savunuculardan. Friedrich von Schiller Schiller'e göre gerçekler oyun içinde ciddiyetini kaybetmektedir. Temel ihtiyaçlar karşılandığında oyun güzelliklerle ilişkili olarak insanın bütünselliğini geliştirip yaşamını değiştirebilir. Frederich Froebel Froebel, "çocuk bahçesi" anlamını taşıyan "kindergarten" kavramını ortaya koyan ilk kişidir. Çocukları, hassas bakım ve beslenme gerektiren birer fidan olarak görmüştür. Oyunun çocuk eğitiminde önemli bir yeri olduğunu savunan ilk eğitimcilerdir. Froebel'e göre oyun, birleştirici bir mekanizma olması nedeniyle çocuk için en uygun ruhsal etkinlik olarak kabul edilmelidir. Oyun kesinlikle boş bir motor faaliyet değil, bilgi edinmek için bir zorunluluk ve mutluluk veren iştir. Maria Montessori Emici zihne sahip çocuklar bir şeyin doğrudan kendilerine öğretilmesine ihtiyaç duymaz yaparak yaşayarak öğrenmeyi tercih eder. Montessori çocuğun hareketlerini, alıştırmalarını, deneyimlerini oyun değil iş olarak tanımlar. Çocuk daha iyi bir uğraş bulamadığında oyun oynar. Çocukların arkadaş ve oyun seçimlerini kendilerinin yapmasına imkân tanınması gerektiğini, yetişkinlerin çocuklarla birlikte oyun oynamalarının önemi üzerine durmuştur. Hayali oyunlar yerine amaca yönelik oyunların çocuklara daha faydalı olduğunu savunmuştur.

20. ve 21. YÜZYILLAR

Johannes Huizinga Oyunu, hayatın her alanını içine alan bir eylem olarak tanımlamıştır ve acil ihtiyaçları aşan ve hayata anlam katan bir "oyun" olarak tanımlamıştır. Oyunu çocuklar ve hayvanlar oynar, yetişkinlik için oyun artık bir boş zaman etkinliğidir. David Elkind Çocuklar oyun yoluyla öğrenir ancak onların kapasitesinin limitleri sosyal ve duygusal durumlarıyla, fiziksel ve entelektüel gelişimleriyle sınırlıdır. Yetişkinler oyunu basitçe eğlenmek ve zaman kaybı olarak tanımlamakta ve olumsuz bir gözle bakmaktadırlar. Anthony D. Pellegrini Oyun, çocuk için; kendince bir anlam içermeyen, sadece oyun için yapılan hareket; yetişkinler için ise bu hareketlerin oluşturduğu bütün bir görüntüdür. Pellegrini, oyunu nesnelere tek başına oyun, itiş kakış oyunu, lokomotor oyun, yapı-inşa oyunu, sembolik oyun, dil oyunu ve kurallar oyunları içeren bir kavram olarak ele alır.

TÜRK TARİHİNDE OYUN

Kaşgarlı Mahmut tarafından yazılan "Divanü Lügati't Türk" eserinde oyunu, yarışma, hoşça vakit geçirme, spor gibi değişik anlamlarda kullanılmıştır. Farabi (780-950), "Abdal düğünden, çocuk oyundan usanmaz" sözüyle çocukların oyunla olan ilişkisine vurgu yapmıştır. Oyun oynamayan çocuğun ruhunun ölü olduğunu ifade eder. İbn-i Sina (980-1037) ise çocukların özellikle 0-2 yaş arasında bakımına önem verilmesi gerektiğini, aşırı olmayan ölçüde ilgilenilerek oyun oynatılmasının gerekliliğine vurgu yapmıştır. Selçuklular zamanında çevgan, satranç ve tavla gibi oyunların sıklıkla oynandığı görülmektedir. Oyunların insanların boş vakitlerini eğlenceli şekilde değerlendirmelerinin yanı sıra zekalarını geliştirmek için de oynanması gerektiğine yönelik görüşler mevcuttur. Osmanlı döneminde çocukların oyun davranışı, oyun arkadaşlarına, mekanına, kullanılan araçlara ve zamana göre çeşitlilik göstermekte ve cinsiyet ayrımı gözetilmektedir.

OYUN KURAMLARI

Oyun, evrensel, ulusal ve kültürel sınırları olmayan, yaş gruplarına ve ırklara ayrıcalık tanımayan, zihin ve dil gelişimi için gerekli ayrıca kültür aktarımının temel bir ögesi olarak tanımlanmıştır (Frost ve Sunderlin, 1985). Erken çocukluk döneminde, oyunun çocuğun hayatında doldurduğu yer oldukça fazladır. Çocuğun temel ihtiyaçları olan sevgi, ilgi ve beslenme kadar önemli ve gereklidir. Oyun oynamasına müsaade edilmeyen bir çocuk sosyal, duygusal ve fiziksel açıdan sağlıklı bir gelişim gösteremez. Sağlıklı bir gelişim için bu kadar önemli olan oyunun tarih boyunca araştırılması tesadüf değildir.

Bu bölümde, oyun kuramları açıklanacaktır. Literatürde farklı sınıflandırmalar yapılmış olsa da aşağıda

- Klasik kuramlar
- Çağdaş kuramlar
- Erken çocukluk eğitimcilerinin kuramları
- Diğer kuramlar sınıflandırılması ile oyun kuramları incelenmeye çalışılacaktır.

Klasik Kuramlar Fazla Enerji Kuramı, Rahatlama ve Eğlenme Kuramı, Yetişkinlik Yaşamına Hazırlık Kuramı ve Tekrarlama Kuramı bu başlık altında incelenmiştir.

Fazla Enerji Kuramı

İnsanlarda ve hayvanlarda gereksinimlerini karşılayabilmek için enerji ihtiyaçları bulunmaktadır. Biriken bu enerji canlılarda baskıya neden olmakta ve canlılar bu baskıdan kurtulmak için çeşitli etkinlikler yapmak zorundadır. Çocuk bu enerjiyi oyun yolu ile boşaltır.

Rahatlama ve Eğlenme Kuramı

Bu kurama göre oyunun amacı, fazla enerji kuramının aksine fazla enerjiyi boşaltmak değil, çalışırken tükenen enerjiyi geri kazanmaktır. Modern toplumlarda iş yaşamında bireyin beyin bölgesi ve ince kasları enerjiyi tekrar toplamada zorlanır. Yoğun ve yorucu iş yaşamı fiziksel zorlanmaya neden olur. Rahatlama ve eğlenme kuramı büyük motor aktivitelerin enerjiyi açığa çıkaran etkenler olduğunu, bu aktiviteler ile bedenin rahatladığını öne sürer (Isenberg ve Jalongo, 2006).

Yetişkinlik Yaşamına Hazırlık Kuramı

Bazı kaynaklarda alıştırma kuramı olarak da geçer. Alıştırma kuramında çocukları, yetişkin yaşamında kendisi için gerekli olan bilgi ve becerileri oyun yolu ile kazandığını ileri sürmüştür (Pehlivan, 2005).

Tekrarlama Kuramı

Tekrarlama Kuramını ortaya koyan araştırmacı G.S. Hall (1906)'dur. Bu kuram doğuştan gelen içgüdülere odaklanır. Oyunun amacı yaşamda uzun süre ihtiyaç duyulmayan ilkel içgüdülerden kurtulmadır.

Modern Kuramlar

Psikoanalitik kuramlar ve Bilişsel Kuramlar olarak iki grupta açıklanmıştır.

Psikoanalitik Kuramlar

Çocuk oyun oynadığında içgüdüleri doğrultusunda tamamen kendi kişiliğini sergiler. Çocuğun hayal dünyasının, düşlerinin, fantezilerinin oyun ile ortaya çıktığı da söylenebilir. Oyun, çocuğu anlamamızda bize yardımcı olur, ihtiyaçlarını oyun içinde ifade eden çocuğa gerektiğinde psikolojik destek sağlanabilir ayrıca oyun çocuk için bir terapidir (Cohen, 2006; Elkonin, 2005). Erikson, oyunun çocuğun psikososyal gelişiminin aynası olduğunu, gelişim dönemleri boyunca farklılık gösterdiğini vurgulamıştır. Erikson, oyunun benlik gelişimine etkileri üzerinde durmuştur (Sevinç,2005). İnsan sağlığı için kişilik kazanması için, bu gelişim dönemlerinde yaşayacağı çatışmaları başarılı bir şekilde çözmesi gereklidir (Erikson, 1985). Bir evredeki krizin başarılı bir şekilde atlatılması, kendisinden sonraki evre için sağlıklı temeller oluşturur. Eğer bir dönemdeki kriz tam olarak çözümlenemezse, yaşamın daha sonraki dönemlerinde de devam eder. Oyun ve öğrenmenin yakından ilişkili olduğuna ve çocukların sosyal ve duygusal gelişimleri için gerekli olduğuna inanan bir diğer kuramcı da Winicott'dur. Winicott için oyun, tehdit oluşturabilecek deneyimleri, güvenli hayal dünyalarında keşfetme imkanının çocuklara sunulmasıdır (Curtis ve O'Hagan, 2003). Psikanalitik oyun kuramına Lili Peller da farklı bir yaklaşım getirmiştir. Peller'e göre çocuk oyun içerisinde olmasını istediğini de yansıtabilir, davranışları sadece gerçeklik olmayabilir (Peller, 1939).

Bilişsel Kuramlar

Jean Piaget, oyunu çocuğun deneyimlerini, bilgilerini birleştirdiği bir olgu olarak kabul eder. Oyunun

gözlenebilen davranışlardan farklı olmadığını söyler. Çocuk, zihinsel olayları oyun yolu ile kontrol eder. Çocuk, oyun oynarken zihninde şemalar oluşturabilir, var olan şemalar arasında ilişki kurabilir, şemalarını geliştirebilir. Bu süreçte yeni zihinsel aktiviteleri özümleyerek dengeleme sürecine geçer. Bu denge her zaman değişime açıktır ve oyunda önemli olan süreçtir. Vygotsky'e göre kuralsız oyun yoktur. Aslında her oyun gerçek yaşam kurallarına dayanır görüşünü öne sürer. Oyunda yemek yapan bir çocuk anneliğe ilişkin davranıl kurallarına uyuyordur (Frost, Wortham ve Reifel, 2008). Vygorsky'e göre bütün kurallı oyunlar hayali ürünler içerir ve bütün hayali oyunların kuralları vardır (Vygotsky, 1966). Oyunun bilişsel gelişim açısından ne kadar önemli ise sosyal, duygusal ve sosyal gelişim için de önemli olduğunu söyler. Bruner ise oyunu, çocuğun korku ve başarısızlık duymadan risk alabilecek bir fırsat olarak tanımlarken, esnek düşünce ve yaratıcı problem çözme gelişimine de katkılarının önemli olduğunu ifade etmiştir. Smilansky aşamalı bir oyun sıralaması öneren bir araştırmacıdır ve oyunun bilişsel gelişime paralel bir seyir izlediğini söylemiştir. Smilansky'nin sıralaması da Piaçet'nin oyun gelişim dönemlerine benzerlik göstermektedir. Sutton-Smith çocukların kurallı oyunlarında kültürün etkisini inceleyen kuramcılar arasındadır. Oyunun kendi başına anlamı ve işlevi olduğunu düşünür. Oyunun Belirsizliği isimli kitabında, diğer kuramcıları oyunun anlamı ve işlevini bir kenara bırakıp, hep bir araç olarak görmelerinden ve bu şekilde açıklamaya çalışmalarından dolayı eleştirmiştir.

Erken Çocukluk Eğitimi Kuramcıları

Erken çocukluk eğitime yön veren önemli isimler, eğitimin ayrılmaz bir parçası olduğunu düşündükleri oyunu, eğitimin bir aracı olarak açıklamaya çalışmışlardır. Froebel ve Montessori bu araştırmacıların başında gelen isimlerdir. Oyunun, çocuğun ve erken çocukluk eğitimindeki öneminin açık bir şekilde tanımlanması ilk olarak Froebel tarafından gerçekleştirilmiştir. Froebel, çocuğun oyununu ciddi bir iş olarak tanımlamıştır. Çocuk, diğer kişiler ve doğa ile uyumlu bir şekilde oyun oynarken enerjisini öğrenmeye odaklayabilir. Yapılandırılmamış ve açık uçlu oyunlar ile çocukların gelişim alanları desteklenebileceği görüşündedir. Maria Montessori bir tıp doktorudur. Zihinsel engelli çocuklar için uyguladığı yöntemin normal gelişim gösteren çocuklar üzerinde de etkili olabildiğini gördükten sonra çalışmalarını normal gelişim gösteren çocuklara yönlendirmiştir. Montessori'ye göre, çocukluk dönemi kritik bir dönemdir ve bu dönemde çocuklar için kullanılan materyallerin önemine dikkat çekmiştir. Çocuğu yaşama hazırlamak amacıyla hazırladığı eğitim materyalleri ve etkinlikleri içinde günlük yaşama ait pek çok materyal bulunmaktadır.

Diğer Oyun Kuramları

Huizinga Oyun Kuramı Huizinga (1949), oyun oynamanın özgür olma niteliğine dikkat çekmiştir. Oyun, oyunu oynayan çocuğu tümüyle içine çeken bir etkinliktir, zaman ve mekân sınırlaması vardır. Belirli kurallar ile oynandığında ise nitelik kazanır. Helanko Sistem Kuramı Bireyin çevre ile ilişkisini oyun olarak tanımlayan Helanko (1958), oyunda materyali birey özgürce seçer rahatsız edilmeden, istediği sürede istediği şekilde tamamlanan davranışı oyun davranışı olarak değerlendirmektedir. Berlyne Uyarılma Kuramı: Berlyne (1960), oyunu çocuktaki keşif dürtüsünü tatmin eden heyecanlı ve zevkli bir olgu olarak tanımlamıştır. Hareketsiz durma organizmaya göre bir şey değildir. Organizma çevresiyle aktif olarak etkileşim içindedir. Çocuk bir iç gerginlik yaşadığında, korkularından kurtulmak istediğinde oyunu seçer ve bu yolla rahatlamak ister.

OYUNUN GELİŞİMİ

Oyunlar sadece fiziksel olarak güçlenmeye yarayan yalın bir davranış olarak düşünülmemeli bununla birlikte ebeveyn ve çocuğun iyi olma halini şekillendirmeye yarayan bir etkinlik olarak görülmelidir (Ergler, Kearns ve Witten, 2013). Oyunun Evreleri Oyunun yapısı kavrandığında, çocukların oyun oynama yaklaşımları ve oyuncaklar ile ilişkisinin nasıl olduğunu öğrenmek kolaylaşır. Konu ile ilgili yapılan araştırmalar, oyun çocukların sosyal ve bilişsel gelişimlerini etkilediği sonucu çıkmaktadır. Oyunun gelişimi için birçok aşama sıralanır. Geçmişten günümüze kabul edilen iki sınıflandırma vardır. Bunlar bilişsel oyun ve sosyal oyundur (Hendrick ve Weissman, 2006). Çocukların oyunları gelişim aşamasına göre farklılaşabilmektedir.

Bilişsel Oyun Evreleri Piaget'nin Bilişsel Oyun Evreleri

Piaquet, bilişsel gelişim kuramında çocukların oyunlarında materyalleri değerlendirmelerine göre oyunun üç aşamada geliştiğinden söz eder. Bu aşamaları sırası ile şu şekildedir (Read ve Patterson, 1980; Cowie ve Blades, 2003).

Alıştırma Oyunu (0-2 Yaş Duyu-Motor Dönemi); Alıştırma oyun döneminde bebek kendisine bakım gösteren kişileri taklit eder ve gördüğü davranışları tekrarlar. Piaquet'e göre, alıştırma oyunları çocuğun elde ettiği duyu-motor şemalarından doğar ve çocuğun nesnelere kullanması üzerine odaklanır. Çocuk eline geçirdiği her nesneyi alır, yakalar, sallar, atar ve yeniden eline alarak bu hareket döngüsüne devam eder.

Sembolik Oyun (2-7 Yaş İşlem Öncesi Dönem); Sembolik oyun erken çocukluk döneminde etkili olmaya başlamaktadır. Alıştırma oyun evresinden sonra artık rahatça emekleyen hatta yürümeye başlayan çocuk çevresini araştırmaya tanımaya yönelik oyunlar oynamaya başlar. Çocukların oyunlarında sembol 2 türde görülür.

Bunlar; Bir aktivitenin bir objeden diğerine aktarılması ve çocuğun başka bir rol üstlenmesi şeklindedir. Annesi gibi yemek yapmaya çalışması, yastığı at olarak kullanması bu dönem oyunlarına örnektir.

Kurallı Oyun (7-11 Yaş Somut İşlem Dönemi); Somut işlemler dönemi ile görülmeye başlanan kurallı oyunlar daha ileri biliş düzeyi gerektiren oyunlardır. Çocuklar bu dönemde oyunlara katıldıkça sosyalleşerek daha akılcı düşünmeye başlarlar ve bilişsel performanslarını da geliştirmiş olurlar. Çocuğun yaşının ilerlemesi ile arkadaşları ile iş birliği yapma eğilimi artarak, kurallı oyunların oynanmasına aracı olmaktadır (Frost, Wortham ve Reifel, 2005).

Smilansky'nin Oyun Aşamaları; Smilansky, Piaquet'nin oyun evrelerini genişleterek oyunu sınıflandırmaktadır. Bu sınıflandırma bilişsel gelişim temel alınarak yapılmış olup özellikle sembolik oyunun önemi vurgulanmaktadır. Smilansky oyun gelişimini dört evrede ele almaktadır. Her evrede giderek karmaşıklaşan farklı davranışlar yer alır.

Bu evreler; İşlevsel oyun; bu tür oyunlar, çocukların fiziksel becerilerini ve dil becerilerini geliştirici alıştırıcılar içeren çocuğun, daha çok bedenlerini kullandıkları basit hareketlerden oluşur.

Yapı-inşa Oyunları; Yaratıcılıklarını, merak duygularını, keşfetme arzularını, üretkenliklerini artırıcı etkinlikler içeren yapı- inşaa oyunlarında çocuklar, farklı nesnelere farklı görevlerle kullanmaktan büyük haz duyarlar (Ömeroğlu vd.,2010).

Dramatik oyunlar; Çocukların bu evrede yaratıcılıkları öne çıkar, fiziksel yetenekleri sosyal farkındalıkları ortaya çıkar. Smilansky, dramatik oyunlara diğer oyun türlerine nazaran daha çok ağırlık vermiş ve çalışmaları sonunda sembolik oyunda görülen gelişimsel süreçleri oluşturmuştur.

Kurallı Oyunlar; Belirlenmiş kuralları olan ve planlı bir şekilde çocuk için hazırlanan oyun çeşididir. Sınırları belirlenmiş kurallı oyunlarda çocuk nerede ne yapacağını bilir, sorumluluklarını yerine getirmeyi öğrenir (Sevinç, 2009).

Sosyal Oyun Aşamaları Parten Oyun Evreleri

Parten, çocuklarda, sosyal ilişkilerinin gelişimi konusunda çalışmalar yapmıştır. Sosyal ilişkilerin doğuştan geldiğini ve genetik olduğunu düşünen Parten, sosyal ilişkilerin şekillenmesinde çevrenin etkisinin daha az olduğunu düşünmektedir. Çocuklar üzerine yaptığı araştırmaları gözlem yolu ile yapmıştır (Hendrick ve Weissman, 2006). 2-5 yaş arası çocukları okul ortamında gözlemiştir. Gözlemleri sonucu 6 farklı sosyal oyun türü olduğunu ileri sürmüştür (Parten, 1932). Bunlar katılımsız oyun, seyirci oyun, yalnız oyun, paralel oyun, birlikte oyun ve işbirlikçi oyun şeklindedir.

Yaşlara Göre Oyun Gelişimi Bebeklik Döneminde Oyun Gelişimi

Bebek 4-7 ay arasında sadece bir nesneyi tutup sallayabilir. Bu nesne ikiye çıktığında önce birini düşürür. Daha sonra ikisini birlikte tutma davranışı göstermeye başlar. Bu nesnelere sallar, fırlatır, birbirine vurarak sesler çıkarmaya başlar. Bu süreçte nesneyi dikkatlice yerine yerleştirme çabası yanında her şeyi atma isteği de vardır (Uluğ, 1997). 9 aylık bir bebek ise emekleme ya da bir nesneye tutunarak ayağa kalkma gayreti içerisinde. Yoğun bir merak ve keşfetme istekleri vardır. 12 ay civarında, kendi kendine beslenme, bardağı iki eli ile tutma gibi davranışları gösterir.

2-3 Yaş Döneminde Oyun Gelişimi

Çocuklar bu dönemde sembolik oyun evresindedir. Çocuklar çeşitli sorular sorar, cevaplar alır ve bu şekilde çevreyi tanımaya çalışır (Ormanlıoğlu Uluğ, 1999). 2,5 yaş itibarıyla artık hayal güçleri gelişmiş, konuşma yetileri artmıştır (Güven, 2003). Cinsiyetlerine göre oyun tercihleri bu dönemde farklılaşmaya başlar. Hayali oyunların yanında hoşlarına giden hareketleri de taklit ederler.

Erken Çocukluk Döneminde Oyun Gelişimi

Erken çocukluk döneminde çocuklar artık diğer çocuklar ile iş birliği yapabilecek evreye gelmiştir, başka çocuklar ile aynı etkinlikte oynarlar. Yaşlıları ile etkileşim içerisinde oldukları oyunlardan zevk alırlar. 3 ila 5 kişinin oluşturduğu gruplar ile oyuna katılır. Oyunda rolü var ise ona uygun davranış sergiler, oyunun kurallarına uyar. Yarışma içeren oyunları tercih ederler. Zekâ Oyunları da bu dönem çocukları tarafından tercih edilen oyunlardandır (Çoban ve Nacar, 2006).

Oyunun tanımının çok çeşitli biçimlerde yapılmasının ve tek bir tanımının olmamasının yanında, yurt içi ve yurt dışı literatürde, oyunun türleri ile ilgili de çok sayıda sınıflama yapıldığı görülebilir. Yurt içinde yapılan bazı sınıflandırmalar incelendiğinde oyun türleri; fiziksel oyun, yapı-inşa oyunu, dramatik oyun, doğal materyaller ile oyun/nesnelere ile oyun ve kurallı oyunlar, sembolik oyun, sosyal ya da sosyo-dramatik oyun olarak düzenlenmiştir (Durualp ve Aral, 2015a, Durualp ve Aral, 2015b; Tuğrul, 2018). Bir başka sınıflamada, oyun ile ilgili kuramlar ve araştırmalardan yola çıkılarak, oyun türleri bireysel oyunlar ve sosyal oyunlar şeklinde düzenlenmiştir (Özdoğan, 2004). Ayrıca oyunlar gelişim alanlarına (bilişsel, fiziksel, dil, sosyal ve özbakım), gelişim aşamalarına (bebeklik çağı, ilk çocukluk, çocuk, gençlik ve yetişkin), oynanan yerlere (kapalı ve açık alan) ve araç/oyuncak vb. kullanımına (araç ile, araçta, araçsız ve araç üretilen) göre sınıflandırılmıştır (Bardak ve Topaç, 2019). Bu türlere ek olarak yurt dışı literatürde, yurt içinde yer alan sınıflandırmalara benzer olarak, oyun türlerine ilişkin sınıflamalar karışıktır. Örneğin, hayali oyun ve yapı-inşa oyunu olarak bir sınıflandırmanın yanında (Kostelnik vd., 2019), sıklıkla benimsenen oyun türlerinin keşfedici, ilişkisel, işlevsel ve sembolik olmak üzere dört köklü oyun kategorisi şeklinde kavramsallaştırıldığı anlaşılmaktadır (Fanning vd., 2021).

OYUN TÜRLERİ

Çocuklar büyüdükçe ve geliştikçe, oyunları da gelişir ve değişir. Belirli oyun türleri, belirli yaş gruplarıyla ilişkilendirilir, ancak bunlarla sınırlı değildir (Anderson-McNamee ve Bailey, 2010). Farklı oyun türlerinin gelişimi hakkında bilgi edinmek, eğitimciler ve ebeveynlere uygun öğretim stratejileri için bir temel sağlaması bakımından önemlidir (Gordon Biddle vd., 2013). Ayrıca farklı oyun türlerini anlamak, oyunların genellikle duyu-motor, bilişsel ve dilsel becerilerle bağlantılı olduğunu görmemize, oyun ile diğer bilişsel beceriler arasındaki bağlantıları daha iyi anlamamıza neden olur (Fanning vd., 2021).

Uğraşsız/Boş Oyun (Unoccupied Play)

Çocuğun doğumundan 3. ayına kadar bir sürede gerçekleşen uğraşsız davranış oyunu ya da bir diğer adıyla boş/amaçsız oyunun net bir amacı bulunmamaktadır. Çocuklar rastgele hareketler yaparlar. Ancak bu, oyunun ilk şekli olarak ifade edilir. Çocuklar ilgilerini çeken nesne ya da kişileri izler, heyecan verici bir şey olmadığında vücutları ile oynarlar. Seyirci/İzleyici Olarak Oyun (Onlooker Play) Bu oyun türünde, çocuk zamanının çoğunu diğer çocukların oynamasını izleyerek geçirir. Gözlemlediği çocuklarla konuşur, sorular sorar veya önerilerde bulunur, ancak açıkça oyunlarına katılmaz. Bu tür, uğraşsız oyun türünden farklıdır, çünkü izleyici, heyecan verici olan herhangi bir şeyden ziyade, belirli çocuk gruplarını gözlemler. Çocuk, olup biten her şeyi görebilmesi ve duyabilmesi için grubun konuşma mesafesinde durur veya yakınlarına oturur (Parten, 1932).

Tek Kişilik/Yalnız Oyun (Solitary Play)

Bu oyun davranışı, genellikle tek başına oynama olarak adlandırılır. Çocuk kendinden konuşma mesafesinde bir uzaklıkta olan diğer çocuklarınkinden farklı oyuncaklarla oynar, ilgisini kendi oyununa odaklar, diğer çocuklara yaklaşmak ve konuşmak için çaba sarf etmez. Başkalarının ne yaptığına bakmadan kendi faaliyetini sürdürür (Parten, 1932).

Paralel Oyun (Parallel Play)

Paralel oyunda, çocuk bağımsız oynar, ancak seçtiği etkinlik doğal olarak onu diğer çocukların arasına sokar. Çevresindeki çocukların kullandığı oyuncaklara benzer oyuncaklarla oynar, ancak oyuncakla uygun gördüğü şekilde oynar ve çevresindeki çocukların etkinliklerini etkilemeye veya değiştirmeye çalışmaz. Bu tür oyunun yaygın bir örneği, kum havuzu etrafında toplanan grupta gözlemlenebilir.

İlişkisel Oyun (Associative Play)

Çocuklar, 3-4 yaşlarında oyuncağından çok diğer çocuklarla ilgilenmeye başlar ve sosyalleşme konusunda istekli davranırlar. Dolayısı ile bu eğilim sonucunda, "gevşek bir şekilde organize edilmiş oyun" olarak tanımlanan ilişkisel oyun ortaya çıkar. Okul öncesi dönemde bulunan çocuk başkalarıyla iyi geçinmek için yapılması ve yapılmaması gerekenleri öğrenebilir. İlişkisel oyun, paylaşma sanatını öğretir, dil gelişimini, problem çözme becerilerini ve işbirliğini teşvik eder. Bu oyun türünde, çocuk gruplarının benzer amaçları vardır. Hepsini aynı tür oyuncaklarla oynamak istemelerine ve hatta oyuncak takas etmelerine rağmen kural koymazlar. Doğrudan bir organizasyon, rol paylaşımı yapmazlar.

Sosyal Oyun (Social Play)

Sosyal oyun, yeni doğan bebeğin bakımının varlığına tepki olarak sosyal bir gülümseme

kullanabildiğinde başlar. Bebekler ve küçük çocuklar için ilk ve en önemli oyun partneri, ebeveyn, kardeş veya başka bir yetişkin olsun, çocuğun bakımını sağlayan kişidir. Bebek sırayla sosyalleşmeye katılmak için fiziksel hareket, yüz ifadeleri ve seslendirmeleri kullanır. Sosyal oyun beklenmedik olanı içerir. Bebek, ebeveynin oyunculuğuna neşeli seslendirmeler içeren olumlu ifadelerle yanıt verir. “Cee” oyununu değiştiren ebeveyn, gülme tepkilerini ortaya çıkarır (Sheridan vd., 2011). Üç yaş civarındaki çocuklar diğer çocuklarla sosyalleşmeye başlarlar. Oyun ortamlarında diğer çocuklarla etkileşim kurarak, verme-alma ve iş birliği gibi sosyal kuralları öğrenirler. Çocuklar oyuncakları ve fikirleri paylaşabilirler. Bir değerler duygusu geliştirmek için ahlaki akıl yürütmeyi kullanmayı öğrenmeye başlarlar (Anderson-McNamee ve Bailey, 2010).

Motor-Fiziksel Oyun (Motor-Physical Play)

Fiziksel oyun iki alt kategoriye ayrılmıştır. Birincisi, esas olarak ilk yılda ortaya çıkan ve yaklaşık 6 aylıkken zirveye ulaşan ritmik stereotiplerdir: uzuvların, başın ve gövdenin hızlı ve tekrarlanan hareketleri. Örneğin, ritmik el ve kol hareketleri, karmaşık manuel aktiviteden hemen önce ortaya çıkar ve dört ayak üzerinde sallanma, emeklemenin başlangıcından hemen önce meydana gelir. Bu tür davranışlar, tipik olarak, çocuk tarafından anne-baba görüldüğünde ortaya çıkaran koşullara yanıt olarak üretilir. İkinci tür fiziksel oyun, 1 yaş civarında başlayan ve 4-5 yaşlarında doruğa ulaşan egzersiz oyunudur (Pellegrini, 2011; akt., Lillard, 2015). Bu, sallanma, atlama, koşma ve tırmanma gibi davranışları içerir.

Yapı-İnşa Oyunu (Constructive Play)

Bu tür oyunlarda çocuklar bir şeyler yaratır. Yapı-İNŞA türü oyun bebeklik döneminde başlar ve çocuklar büyüdükçe daha karmaşık hale gelir. Bu oyun türü, bebeklerin nesnelere tanımak (tat, koku, doku vb.) için ağzına bir şeyler koymasıyla başlar. Yeni yürümeye başlayan çocuklar, bloklarla bir ev, köprü inşa etmeye, kumda oynamaya ve çizmeye başlarlar (Anderson-McNamee ve Bailey, 2010).

İtiş ve Kakiş Oyunu (Rough-and-Tumble Play)

İtiş ve kakiş oyunu, sert ve kaba oyun olarak tanımlanıp, isimlendirilir. Bu tür oyun, çocukların oyunla mücadele etkileşimlerini ifade eder. Çocuklarda yaygın olarak gözlenebilir. Şiddetli fiziksel temas, güreş ve onu saldırganlıktan ayıran eğlenceli işaretlerle birlikte kovalama-kaçma etkinliklerini içeren hareketlerden oluşur (Gosso vd., 2005).

Fantezi/Hayali Oyun (Fantasy Play)

Çocuklar fantezi oyunuyla yeni roller ve durumlar denemeyi, dillerini kullanmayı ve duygularını ifade etmeyi öğrenirler. Ayrıca çocuklar kendi dünyalarının ötesinde düşünmeyi ve yaratmayı öğrenirler. Yetişkin rolleri üstlenirler ve soyut yöntemlerle düşünmeyi geliştirmeye başlarlar. Çocuklar hayal güçlerini geliştirir ve kavramları, hayalleri ve tarihi ifade etmek için yeni kelimeler ve sayılar kullanırlar (Anderson-McNamee ve Bailey, 2010). Fantezi oyununun, sosyal doğası nedeniyle, oyunların diğer oyuncuların bakış açısını almalarına yardımcı olma işlevine sahip olduğu düşünülmektedir (Pellegrini ve Bjorklund, 2004).

İşbirlikli Oyun (Cooperative Play)

Parten (1932, 1933), sosyal oyun düzeyinin en yüksek olarak belirttiği İşbirlikli oyun, öncesi dönemin sonlarına doğru (4, 5 yaş) başlar. Çocukların bilişsel gelişimi ilerledikçe, başkalarının fikir ve düşüncelerini anlamaları da gelişir. İşbirlikli oyun, iki veya daha fazla çocuk arasında müzakere sürecini gerektirdiği için daha karmaşık bir oyun türüdür. Bu müzakere sürecine bir örnek, üç çocuğun bir hastane ortamında çalışıyormuş gibi yapmasıdır. Bir çocuk doktor, ikincisi hemşire ve üçüncüsü hasta gibi davranır. Önce oyundaki rollerini değiştirerek müzakere ederler, sonra olay örgüsü hakkında önerilerde bulunurlar ve biri hastanın yarası var, kanaması var, dikiş ve bandaj ihtiyacı varmış gibi davranmalarını önerir (Gordon Biddle vd., 2013).

Kurallı Oyun (Games with Rules)

Kurallı oyunlar, genellikle kazananlar ve kaybedenler olmak üzere işbirlikli oyunu kapsar. Bu oyunlar çocukların kontrolündeki kurallarla ayırt edilir ve bu nedenle genellikle “spor” olarak adlandırılan rekabetçi oyunlardan farklıdır (Gosso vd., 2005; Gordon Biddle vd., 2013).

Keşfedici/İşlevsel Oyun (Exploratory/ Functional Play)

Keşfedici oyun, neyin yeni olup neyin iyi anlaşılmadığına dair merakla karakterize edilen, nesnelere araştırma amaçlı oyun anlamına gelir.

Sembolik Oyun (Symbolic Play)

Genel olarak, sembolik oyun ile ilgili kullanılan terminoloji üzerinde karmaşıklık mevcuttur. İnsan oyununun en yaygın olarak incelenen biçimi, bir nesnenin veya durumun bir eğlence ruhu içinde bir diğerinin yerini aldığı sembolik oyundur (Lillard, 2015). Bu tür oyuna sembolik denilmesi, çocuğun oyuncakları diğer nesnelere veya etkinliklere temsil etmek için semboller olarak kullanmasından kaynaklanır. Sembolik oyun kategorisi, taklit oyunu veya “mış gibi davranma”nın tüm örneklerinden oluşur. “Oyuncak arabayı itmek” gibi nesnelere geleneksel veya işlevsel kullanımlarını içerir. Bu kategoriye ayrıca nesne ikamesi (bir yatak için bir blok kullanma) ve bağımsız bir ajanın kullanımı (oyuncak insanları yürütme veya konuşurma) örnekleri dahildir.

OYUNUN GELİŞİM ALANLARINA ETKİSİ

Oyun ile ilgili önemli sorular sormak, oyunun değerini anlamak için gereklidir. Örneğin, “Çocuklar neden oyun oynar? Oyuna ve oyun oynamaya atfedilen değer anlamı nedir?” şeklinde sorabileceğimiz sorular bizi çocuk ve oyun arasındaki ilişkileri keşfetmeye yönelir. Bu soruların altında yatan önemli vurgu, oyunun sadece eğlence ile ilgili olmamasından ve oyunun arkasında daha derin anlamlar yatmasından kaynaklanır (Burriss ve Tsao, 2002). Bu anlam Tuğrul (2018) ve Yogman ve diğerleri (2018) gibi araştırmacılar tarafından “Oyunun Gücü” olarak, etkili biçimde ifade edilmiştir. Tuğrul (2018) oyunun gücünü, çocukların gelişimine bütüncül bir şekilde katkısından ortaya çıkan eşsiz etkiye atfederek açıklamıştır. Ayrıca oyun güvenlidir, çocukların gelişimine uygun, basit-sade, ekonomik, kolay ulaşılabilir, katılımı destekler, çok yönlüdür, sürekli, işlevseldir, zengindir, kapsayıcı ve keyif vericidir. Dolayısı ile oyunun gücü bu özelliklerden kaynaklanır. Bir başka açıdan bakıldığında, Montessori tarafından “çocuğun işi” olarak aktarılan oyun (Sevinç, 2004), çocuklar tarafından birçok faydası nedeni ile sevilmekte ve ayrıca okul öncesi dönemden itibaren ilerleyen kademelerde eğitim-öğretimin en önemli yöntemi olarak karşımıza çıkmaktadır.

OYUNUN SOSYAL-DUYGUSAL GELİŞİME ETKİSİ

Oyunu çocukların sosyal gelişimi ile ilişkili olarak açıklayan Parten (1932), bu sürecin tek başına bağımsız, yalnız, izleyici, paralel, ilişkisel ve işbirlikli oyun şeklinde ilerlediğini göstermiştir (Gordon Biddle vd., 2013; Rubin vd., 1978). Bu bağlamda, oyunun çocukların sosyal gelişimi ile yakından ilişkili olduğu açıktır. Çünkü bu süreç, toplumsallaşmanın oyun ile nasıl geliştiğini anlamamıza katkı sağlamaktadır. Çocuğun tek başına oyundan akranları ile etkileşim kuracağı, bu sayede de bir gruba ait olma, grubun diğer üyeleri ile etkileşime girme, kendinin ve karşındakinin hak ve sorumluluklarını fark etme, ortak kurallara riayet etme, gerektiğinde liderlik etme, grubun ortak başarısından payına düşeni alma gibi çok sayıda beceriyi tecrübe edeceği bir süreci görebiliriz. Genel anlamda sosyal-duygusal gelişimi destekleyen (Gagnon ve Nagle, 2004; San vd., 2021; Singer vd., 2006) oyun, özel olarak bakıldığında, benlik saygısı geliştirir, olumlu ebeveyn-çocuk bağı destekler, yaratıcı problem çözme teşvik eder ve çocukların stresle başa çıkmasına yardımcı olur (Ginsburg ve American Academy of Pediatrics, 2007). Öz farkındalık, öz düzenleme, sosyal etkileşim, empati kurma becerileri gelişir (Chinekes, 2014). Oyun, çocukların çevresi ile etkileşime girdiğinde sahip olduğu becerileri etkili bir biçimde kullanması olarak ifade edilen (Lillvist vd., 2009) sosyal yetkinliği destekler (Creasey vd., 1998; Koçyiğit vd., 2015). Oyun, çocukların problem çözme becerilerini geliştirir (Chinekes vd., 2014). Oyuna katılarak çocuklar, kendi kültürlerinin sosyal normlarını ve beklentilerini öğrenirler ve bu da sosyal olarak arzu edilen şekillerde hareket etmek için dış baskılara karşı duyarlılıklarını artırır (Singer vd., 2006).

OYUNUN DİL GELİŞİMİNE ETKİSİ

Bebekler ve küçük çocuklar çok erken yaşta dil ile oynarlar. Bebek konuşmaya başlamadan önce çıkardığı tekrar eden seslerle oynar (Frost vd., 2008). Bruner (1983), dilin en hızlı şekilde oyunla ilgili etkinliklerde öğrenildiğini belirtmiştir. Genellikle en karmaşık gramer ve pragmatik konuşma biçimleri, çocuklar tarafından ilk olarak oyun ortamlarında kullanılır (akt. Levy, 1984). Bebeklik döneminde anne ve bebek birlikte oyuncakla oynadığında, bu oyun bebeklerin dil gelişimi ile üç şekilde ilişkilendirilmiştir. Birincisi, yaşamın birinci ve ikinci yılında, anne-bebek oyunu daha karmaşık, karşılıklı ve kapsamlı hale gelirken, aynı zamanda iletişim daha etkili, karşılıklı ve sözlü hale gelir. İkincisi bu oyun, aynı nesnelere ilgilenmek için bir bağlam sağlar, bu da dil öğrenmek için önemli bir bağlamdır. Üçüncüsü, oyunda çocuğun dikkati desteklenir ve anneler bebekleri kelimeleri ve jestleri kullanmaya teşvik eder. Yapılan araştırma sonucunda, anne-bebek oyununun dil gelişimini etkilediği ortaya çıkmıştır (Newland vd., 2001). Smilansky'ye (1968) göre, kelimeler oyunda gerçekliğin yerini almak için dört şekilde kullanılır: (1) kişisel kimliği değiştirmek (sürücü benim), (2) nesnelere doğasını değiştirmek (işte biletim), (3) eylem yerine (sür, sür, sür) ve (4) durumları tanımlamak için (yoldan aşağı gidiyoruz). Ek olarak, dil, oyunun planlanması, geliştirilmesi ve sürdürülmesiyle ilgilidir (ben duracağım ve sen devam edebilirsin). Vygotsky'ye (1987) göre, küçük çocuklar yaklaşık 3 yaşında rol oynama olarak gerçekleşen yeni bir fenomen sergilemeye başlarlar. Çocuklar oynarken onunla etkileşime giren yetişkin sayesinde yakınsak gelişim bölgesinde (ZPD) destek öne çıkar. Bu, özellikle dil kullanımı, her şeyden önce dil ve durumsal bağlamı arasındaki değişen ilişkiler için geçerlidir. Weisberg ve diğerleri (2013), oyunun dört özelliğinin, potansiyel olarak oyun ve dil becerilerini birbiri

ile ilişkilendirdiğini ileri sürmüştür. İlk olarak, birçok oyun biçimi sembolik düşünmeyi içerir. Örneğin, nesne ikamesi iddiasında, aksesuarlar, telefon olarak muz senaryosunda olduğu gibi, gerçek nesnelere için semboller kullanılır. İkinci olarak, birçok oyun türünün doğasında var olan sosyal etkileşim de dil gelişimini besler. Sosyodramatik oyunda, çocuklar bir oyun çerçevesi kurarlar (örneğin mağazaya gitmek) ve bunu oluşturmak için iş birliği yaparlar. Bu tür çerçeveler genellikle zihinsel durum fiillerinin kullanımını devreye sokan rolleri müzakere etme ve eylemleri koordine etme ihtiyacını içerir (örneğin, istemek, açıklamak vb.). Üçüncüsü ise oyunda mevcut olan çok miktarda dil girişi de dil gelişimine katkıda bulunur. Çocuklar ilgilerini çeken şeyler hakkında konuşur ve dinlerler. Bu da dil gelişimi için önemli bir bağlam oluşturur. Sembolik oyun açısından bakıldığında, sembolik oyun performansının erken dil gelişimi ve özellikle kombinasyonel dilin (yani erken sözdizimi) başlangıcı ile ilgili olduğu belirlenmiştir. Çocukların temsil becerilerindeki gelişim dil gelişiminin (a) dil öncesi amaçlı iletişim, (b) ilk sözcükler ve (c) erken sözdizimi yönleri ile ilişkilidir (Casby vd., 1987).

OYUNUN FİZİKSEL GELİŞİME ETKİSİ

Nesnelerle oynamak bir çocuğun fiziksel gelişimi için çok önemlidir. Örneğin, üç ila altı ay arasında bir bebek, el-göz koordinasyonu ve ince motor kontrolü için hayati önem taşıyan nesnelere ulaşmaya, nesnelere kavramaya ve keşfetmeye ve uygun oyuncakları tutmaya başlayacaktır. Altı ila on iki aydan itibaren, küçük çocuklar giderek daha hareketli hale gelirler ve hızla “el becerisi” geliştirirler. İkinci yıl boyunca, itilebilen veya çekilebilen oyuncaklarla oynamak, yürümeye ve dengeye yardımcı olur. Çocuklar manipülatif becerileri öğrenmek ve bükme, vidalama, döndürme ve açma gibi hareketlere izin vermek için oyuncaklarla oynamalıdır (Thompson, 2000; akt., Gleave ve Cole-Hamilton, 2012). Egzersiz oyunlarına bakıldığında, büyük/kaba lokomotor hareketlerin gelişiminin desteklendiğini görmekteyiz. Bu oyunun ayırt edici özelliği fiziksel gücüdür; sosyal olabilir veya olmayabilir. Bu anlamda egzersiz oyunu ilk yaşın sonunda başlayabilir. Çocuklar yalnız, ebeveynleri veya akranları ile olabilir. Hareketin başlamasıyla birlikte, egzersiz oyunu ile kas farklılaşması, güç ve dayanıklılık arasındaki ilişki belirgindir. Egzersiz oyunu, daha sonraki fiziksel olarak kuvvetli aktivitelerde kullanılan kas liflerinin şekillendirilmesine yardımcı olabilir (Pellegrini ve Smith, 1998). Fiziksel oyunda çocuklar koşar, zıplar, atlar, sıçrar, tırmanır (örneğin saklambaç ve yakalama gibi oyunlar). Bu oyun ayrıca çocuklara egzersiz yapma ve kas gücünü geliştirme şansı sunar (Anderson-McNamee ve Bailey, 2010). Ek olarak kaba motor hareketlerin yanında ince motor (küçük kaslar) hareketlerin de kullanıldığı, desteklendiği, el göz koordinasyonu içeren etkinlikler fiziksel oyun (yap-poz yapma, boncuk dizme, bloklarla çalışma vb.) olarak kabul edilir (Aral, 2014; akt., Durualp ve Aral, 2015).

OYUNUN BİLİŞSEL GELİŞİME ETKİSİ

Piaget'in bilişsel gelişimi hiyerarşik bir yapıda açıklaması gibi oyun ve bilişsel gelişim arasındaki ilişkiyi de bu yapıya uygun olarak açıklamıştır. Ayrıca Piaget'in yanında Vygotsky ve Smilansky'nin çalışmaları, bilişsel gelişimde oyunun rolünü anlamak için etkili bir çerçeve sağlamıştır. Bu teorisyenlerin görüşleri birleştirildiğinde daha kapsamlı bir tablo ortaya çıkmaktadır. Kategoriler hala bilişsel gelişim ve oyun anlayışımıza rehberlik etmektedir.

Bu üç kuramcıya göre, bilişsel gelişim ile eş zamanlı gelişen oyunlar aşağıdaki gibi sıralanabilir (Frost vd., 2008; Gordon Biddle vd., 2013; Rubin vd., 1978):

- Fonksiyonel/işlevsel oyun (Piaget, Smilansky)
- Yapı-inşa oyunu (Smilansky, Vygotsky)
- Sembolik/temsili/dramatik oyun (Piaget, Smilansky, Vygotsky)
- Kurallı oyunlar (Piaget, Smilansky, Vygotsky) (Frost vd., 2008).

Kuramsal olarak Vygotsky (1976), oyunun çocuğun diğer tür etkinliklerde sergilenenden daha yüksek bilişsel düzeyde işlev görmesine izin verdiğini ileri sürmüştür. Piaget'in (1962) iki oyun düzeyi, işlevsel oyun ve sembolik oyun, işlem öncesi dönemde daha yoğun görülmekteyken kurallı oyunlar (çocuğun bir oyunda kuralları anladığı ve bunlara uyduğu zaman) somut işlem dönemini karakterize eder. 4 yaştan 7 yaşa kadar olan yıllar boyunca, dramatik veya sembolik oyun, gerçekliğin bir taklidi olarak karakterize edilir. Piaget, okul öncesi dönemde dramatik oyunu, düzenlilik, gerçekliğin tam bir taklidi ve oyun rollerinin kolektif sembolizminin özelliklerini içeren bir oyun olarak tanımlamıştır. Piaget kolektif/sosyal ya da işbirlikli dramatik oyunu sosyodramatik oyun açısından tanımlamasa da Smilansky (1968) bu kategoriye oyunun gelişim aşamalarına dahil etmiştir. Ayrıca bir kategori olarak inşaa oyununu da eklemiştir. Smilansky, işlevsel oyunu ilk ortaya çıkan biçim olarak tanımlar ve erken çocukluk yıllarına kadar devam ettiğine dikkat çeker. Çocuğun fiziksel aktivite ihtiyacına dayanan bu oyun, fiziksel eylemlerde, dilde ve oyuncakların manipülasyonunda tekrarları destekler. Bu, çocuğun çeşitli oyun etkinliklerini defalarca tekrarlaması anlamına gelir (akt. Frost vd., 2008). Örneğin fiziksel oyun, atlamak, zıplamak, ağaçlara tırmanmak veya jimnastik aletleriyle oynamak gibi el-göz koordinasyonu gerektiren aktiviteleri içerir. Bu oyun türü uzamsal becerilerin (yer ve yön kavramları) gelişimini destekler (Bjorklund ve Brown, 1998). Bir başka oyun olan yaratıcı oyunda (rol oynama/sosyo-dramatik oyun/mış gibi oyun/sembolik oyun gibi), yansıtma, rol entegrasyonu, dil, rol çatışması ve sembolik temsil gibi psikolojik süreçlerin gelişimini ve etkin kullanımını destekleyerek

bilişsel gelişime katkıda bulunduğunu ortaya koymuştur (Fink, 1976). Çocuk bir nesneyi diğerinin yerine koyduğunda, temsil çocuğun bir nesnenin gerçek anlamını hayali anlamdan ayırmasına yardımcı olur. O halde, anlamı nesnelere ayırmada temsil edilen rol yapma oyunu, daha sonraki soyut düşünme ve okuma ve yazma için harfler gibi sembollerin kullanımı için hazırlık görevi görür (Vygotsky, 1976; akt., Frost vd., 2008). Rol yapma ya da temsil, çocuğun sembolleri kullanmasını ve anlama yeteneğinin gelişmesinin erken bir ifadesi gibi görünmektedir (Piaget, 1962; akt., Lillard vd., 2011). Çocuklar oyun esnasında kendi kendilerine yüksek sesle konuşabilir, kendi planlamasını gerçekleştirebilir ve olasılıkları keşfeder. Ayrıca dil, ile çocukların kontrollü dikkat, kasıtlı ezber, hatırlama, sınıflama, planlama, problem çözme ve kendini yansıtmaya dahil birçok üst düzey bilişsel süreçlerin temelindedir (Berk ve Meyers, 2016). Tüm bu kazanımların yanında oyunun bilgi kazanımını (örneğin sayılar) ve okuma yazmayı da desteklediği bulunmuştur (Lai vd., 2018; Wager ve Parks, 2016). Sonuç olarak çocukların oyunlardan elde edecekleri kazanımları en üst düzeye çıkarmalarını desteklemek için çevresinde bulunan yetişkinlerin (anne-baba-bakıcı-öğretmen gibi) üzerlerine düşen sorumluluklar bulunmaktadır. Çocuklar için zengin uyarıcı çevre koşullarının sağlanması, oyun fırsatlarının oluşturmaları, akranları ile bir araya gelebilecekleri düzenlemelerin yapılması, oyunda çocuğa rehberlik edilmesi bu sorumluluklar arasındadır. Çocukların oyun deneyiminden yoksun bırakılmaması yetişkinlerin dikkat etmesi gereken en önemli ifade olarak vurgulanabilir.

GELİŞİMSEL FARKLILIKLARDA OYUN

Günümüzde sevindirici bir şekilde, eğitim imkânlarının da artması ile özel gereksinimli çocukların sosyal hayata ve eğitim ortamlarına daha fazla katıldıkları görülmektedir. Çocukların yoğun olarak buldukları okullar ve oyun alanlarında farklı gelişim özellikleri olan çocukların bir arada bulunabilmesi, iletişim kurabilmesi açısından oyun büyük önem taşımaktadır. Özel gereksinimli çocuklar, düzeyine uygun yapılan uyarlamalarla oyunlara katılabildiklerinde akranlarına benzer kazanımlar elde edeceklerdir. Gelişimsel farklılıkları olan çocuklar için oyunun birincil etkisinin bilişsel ve sosyal alanda olması beklenir. Ancak bunun yanında hareketli oyunlar sayesinde motor becerilerde, oyuna dâhil olabilmenin getirdiği tatmin ve başarının sağladığı özgüvenle duygusal alanda, koku-tat-dokunma duyularının ön plana çıktığı oyunlarla tüm duyularında gelişim olması hedefler arasındadır. Özel gereksinimli çocukların, gelişimlerine bu denli katkı sağlayacak olan oyuna yaşadıkları çeşitli güçlükler nedeniyle katılımı sınırlı olmaktadır. Bu sınırlılığın ortadan kaldırılması için çocukların özelliklerine uygun düzenlemeler yapılmalıdır.

Zihinsel Engelli Çocuklar Ve Oyun

Zihinsel engelli çocuklar, etkilenme durumlarına bağlı olarak, özellikle bilişsel becerilerde yaşlılarından daha düşük bir performans sergilerler. Dikkat, bellek, algı, tekrar gibi bilişsel süreçlerdeki güçlükler ve bunlara bağlı olarak gelişen problem çözme, yaratıcılık gibi becerilerdeki gerilikler çocuğun dil gelişimini etkilediği gibi sosyal becerilerini ve iletişimini de etkilemektedir. Hem bilişsel süreçlerdeki bu güçlükler hem de diğer bireylerle iletişim kurmadaki zorluklar zihinsel engelli çocukların oyun davranışlarına olumsuz etki eder. Zihinsel engelli çocukların yaşadıkları güçlüğü derecesine göre oyun aşamalarında yaşlılarına göre daha geç ilerledikleri, daha çok yalnız oynamayı tercih ettikleri, oyunu kurma ve sürdürmede güçlük yaşadıkları bilinmektedir.

Öneriler

- Karmaşık yönergelere temel olacak basit yönergeleri anlayıp uygulamaları için, çocuğun düzeyine uygun eğlenceli etkinlikler sunmak
- Çocuğun düzeyine uygun oyuncak seçmek
- Çocuğun oyuncuğu tanıması için ortam yaratmak
- Günlük yaşamda kullanılan gerçek nesnelere çocuğun oyun malzemesi olarak kullanmasına olanak vermek
- Oyuncakların farklı şekillerde kullanımı için fırsat sağlamak
- Akranları ile bir araya geleceği ortamlar sağlamak
- Aileyi çocukları ile oynaması konusunda, oyun ve materyal önerileri sunarak desteklemek
- Çocukların düşünme becerilerini geliştirecek etkinlikler planlamak
- Dil gelişiminde sorun yaşıyorsa kendini farklı yollarla ifade etmeyi öğretmek

Üstün Yetenekli Çocuk Ve Oyun

Üstün yetenek birçok farklı uzman tarafından farklı şekillerde tanımlansa da özünde bu çocukların farklı ölçme araçları ile değerlendirildiklerinde gelişimlerinin bir veya daha çok alanında (Zekâ, dil, hareket, sanatsal beceriler, vb.) akranlarından daha ileride oldukları görülmektedir.

Öneriler

- Üstün yetenekli çocukların daha fazla sembolik oyun oynamaları için ortam yaratma
- Çocuklara oyun oynamaları için yeterli zaman sağlama
- Aynı oyun becerilerine sahip bireylerle bir arada oynamalarına fırsat verme
- Çocukların oyunlarını gözlemleyerek uyumsuz davranışlar veya oyunlarını iyileştirme konusunda zorluk çektiklerinde onları destekleyecek şekilde yanlarında bulunma
- Diğer çocukların üstün yetenekli akranlarını gruplarından dışlayabileceği göz önüne alındığında bu çocukları arkadaşları ile olumlu ilişkiler ve oyun ortamları oluşturmaları konusunda destekleme
- Çocukların oyunlarını geliştirebilmeleri için zengin materyal desteği sağlama

Ortopedik Engelli Çocuk Ve Oyun

Ortopedik engelli çocuklar doğum öncesi, sırası ya da sonrasında farklı nedenlerle meydana gelen akut ve kronik kas, iskelet sistemine ait bozukluklara sahiptirler. Bu çocuklarda eksik ya da felçli olması nedeniyle kısıtlı uzuv kullanımı, kas kontrolündeki sorunlar nedeniyle kasılmalar ve titremeler görülebilir.

Öneriler

- Kısıtlılığın olmadığı uzvun kullanılacağı oyunlar planlama
- Çocuğun durumuna uygun yardımcı araçlar kullanma
- Çocuğun kavrayabileceği farklı büyüklük, şekil ve dokuda oyuncak sağlama
- Çocuğun iletişimini destekleyecek alternatif teknolojik aletler ve iletişim yöntemlerini kullanma
- Oyun ortamını çocuğun rahatça hareket edebileceği şekilde düzenleme
- Dokunma duygusunu uyuracak oyunlar ve oyuncaklar planlama

Görme Engelli Çocuk Ve Oyun

Görme engelli çocuklar kısaca görme yetisinin kısmen ya da tamamen kaybı nedeniyle özel eğitim ve destek eğitim hizmetine ihtiyaç duyarlar. Görme engelli çocuklar özellikle genel motor beceriler ve el göz koordinasyonu ile ilgili güçlük yaşamaktadırlar. Herhangi bir ek yetersizlik yaşamadıklarında bilişsel fonksiyonlarında yaşlarına göre farklılık görülmesi de özellikle kavram öğrenimi, soyut becerilerin gelişimi konusunda güçlük çektikleri bilinmektedir.

Öneriler

- Görme engelli çocukla iletişime geçerken ismi ile seslenerek dikkatini çekmek,
- Oyun ortamında iletişimin sağlıklı olması için ses tonu ve vurgulara dikkat etmek,
- Oyun ortamını dokunarak tanıması için oyun öncesinde oryantasyon çalışmaları düzenlemek,
- Çocuğun düzeyine uygun teknolojik araçları kullanmak,
- Oyun materyallerine ses ve doku ekleyerek uyarlamalar yapmak,
- Oyunlar aktif olarak katılamayacağı oranda karmaşık olduğunda; öğretmen/yetişkine destek verme, hakem olma, oyunu yönetme vb. rollerle oyuna dâhil olmasını sağlamak.

İşitme Engelli Çocuk Ve Oyun

İşitme engelli bireyler İşitme duyarlılığının kısmen veya tamamen kaybindan dolayı özel eğitim ve destek eğitim hizmetine ihtiyacı olan bireylerdir. İşitme engelli bireyler duyma kaybının düzeyine göre akademik ve sosyal hayatta çeşitli güçlüklerle karşılaşmaktadırlar. Bu güçlüklerden bazıları şu şekilde sıralanabilir;

- Kelimeleri anlama ve karmaşık cümleleri takip etmede zorluk,
- Sosyal ortamdaki çeldiricilerin anlamayı zorlaştırması,
- Görsel algıları iyi olsa dahi odaklanmakta ve görsel uyaranlar arasında geçiş yapmakta zorluk
- Dikkatin kolay dağılması

Öneriler

- Yönergelerin kısa ifadelerden oluşması ve kademeli olarak verilmesi
- Yönergeleri görsellerle desteklemek
- Etkinlikleri video ve görsellerle desteklemek
- Tekrarlara yer vermek
- Dudak okumaya materyalde yer vermek
- Okuma yazma bilen çocuklar için kullanılan kelimelerin görsellerine yer vermek
- Çocuğa geri dönüt sağlamak

Otizimli Çocuk Ve Oyun

Otizim günümüzde 56 çocukta 1 görülen nörolojik bir durumdur. 0-3 yaş arasında belirtileri görülmeye başlanan otizimli çocuklarda;

- Sallanma, ellerini amaçsızca sallama, bir nesne sallama gibi tekrarlayıcı hareketler
- Ekolali denilen ses/kelime/cümle tekrarları
- Göz kontağı kuramama
- Sosyal ilişkilerde bozukluk
- Nesnelere takıntılı bağlılık • Hayali oyun oynayamama gibi davranışlar görülmektedir. Otizimli çocukların oyun gelişimi diğer çocuklarınkı ile aynı sırayı takip etse bile oyunlarının içeriği ve çeşitlerinin hem normal gelişim gösteren akranlarından hem de gelişimsel gecikmesi olan akranlarına göre farklı göstermektedir. Otizimli çocuklara özelliklerinden dolayı eğitimleri sırasında farklı müdahaleler gerekmektedir. Müdahale uygulamaları otizimli çocuğun hem sosyal hem akademik becerilerini geliştirirken oyun becerilerini de desteklemeye yardımcı olacaktır.

Öneriler

- Çocukla sık sık göz temasına olanak verecek şekilde iletişim kurmak
- Sözlü iletişimi anlayamadıkları düşünüldüğünde mimik ve jestleri kullanmak
- İletişim aracı olarak görsel kartlar ve teknolojik araçlardan faydalanmak
- Otizimli çocuğun akranları ile olan iletişim becerilerini desteklemek
- Çocuğun bir materyalin/oyuncağın farklı kullanımları ile ilgili deneyimler kazanmasını sağlamak
- Kukla, bebek vb. materyaller ile iletişim oyunları planlamak
- Çocuğun tanıdığı diğer çocuklarla oyun ortamında bulunması için ortam hazırlamak

Dikkat Eksikliği Hiperaktivite / Öğrenme Güçlüğü Olan Çocuklar Ve Oyun

Özel öğrenme güçlüğü olan çocukların görsel ve işitsel verileri ayırt etmede, hafızada tutmakta, dikkat yöneltmekte ve verileri işlemekte güçlük yaşadıkları ifade edilmektedir. Bununla birlikte bazılarının zayıf motor koordinasyona, dili kullanma ile ilgili güçlüklerle davranışsal ve duygusal problemlerle

birlikte sosyal becerilerde zorluklar yaşayabilmektedirler.

Dikkat eksikliği hiperaktivite bozukluğu (DEHB) olan çocuklarda ise

- Dikkatsizlik (odaklanamama)
- Hiperaktivite (ortama uygun olmayan aşırı hareketlilik)
- Dürtüsellik (anlıkt ortaya çıkan ve düşünülmeden gerçekleştirilen kontrolsüz hareketler) Görülmektedir ve bu durum çocuğun akademik başarısını düşürebildiği gibi sosyal hayata uyum ve oyun davranışlarını da olumsuz etkileyebilmektedir.

Öneriler

- Abartılı desenli duvar ve yer kaplamaları, çok renkli mobilyalar, dikkat dağıtıcı nesnelere arındırılmış sade bir ortam düzenlemek
- Yetişkinin oyuna dâhil olarak çocuklar için kaynaştırıcı rol üstlenmesi,
- Gerekli durumlarda basit yönergelerle çocuğun oyunu sürdürmesinin desteklenmesi,
- Çocuğa verilen bu yönergelerin basamaklandırılması,
- İlk aşamada çocuğun özelliğine uygun basit adımlara sahip oyunların oynanması,
- Oynanacak oyun ya da kullanılacak materyalin özelliklerinin çocuğa önceden açıklanması,
- Öncelikli olarak dikkat, bellek geliştirici oyunlara ağırlık verilmesi,
- Omzuna dokunmak, çocuğun yanına oturmak gibi düzenlemelerle dikkati dağıldığında çocukları desteklemek,
- Çocukların çevresindeki dikkat dağıtıcı unsurları (ses, ışık, sıcaklık, ilgi çekici yeni oyuncaklar, vb.) kontrol etmek

GELİŞİMSEL FARKLILIKLAR VE OYUN MATERYALLERİ

Çocukların oyunlarını çeşitlendirmesi ve geliştirmesine yarayan oyuncakların yanında çocukların özellikle motor becerilerini geliştirecekleri oyun alanları da gelişimsel açıdan önem taşımaktadır. Bu alanlarda çocuklar sıra bekleme, birbirleri ile iletişime geçme, vb benzeri becerileri de geliştirme imkânı bulurlar. Hem oyuncakların hem de oyun alanlarında yapılan düzenlemeler gelişimsel farklılığı olan çocukların oyuna daha aktif katılımına yardımcı olacaktır. Oyuncak Gelişimsel farklılıkları olan çocuklar oyuncaklarla oynama konusunda farklı güçlükler yaşarlar ve oyuncak seçiminde çocukların yaşadıkları bu güçlükler göre hareket etmek çocuğun oynayabilmesi ve oyun becerilerini çeşitlendirmesi açısından yararlı olacaktır. Oyuncakları seçerken gelişimsel farklılıkları dikkate almak, çocukların ilgilendikleri ve sevdikleri oyuncakları yeni oyunlar ve öğrenmelerde kullanmak gelişimlerini ve oyun becerilerini destekleyecektir. Çocukların oyuncaklara her zaman ilgi duyması beklenemez, zaman zaman günlük hayattaki nesnelere, ev gereçlerinin oyuncaktan daha çok ilgi çektiği bilinen bir gerçektir. Çocukların bu tür nesnelere ilgilendiği görüldüğünde buruma fırsat eğitimi için kullanmak, bu nesnelere birer oyuncakla dönüştürmeleri için fırsat vermek çocukların oyun becerileri geliştirmelerine yardımcı olacaktır. Ev gereçlerinin yanında parkta oynarken bulunan yapraklar, dallar ve kozalaklar, deniz kıyısından toplanan kabuklar ve yosunlar gibi doğal maddeler de çocukların ilgisini canlı tutacak birer oyuncak görevi üstlenebilirler. Bu maddeler aynı zamanda farklı dokularıyla da dokunma duyusuna da katkı sağlayabilirler.

Teknolojik Araçlar

Teknolojik araçların kullanımı çoğu zaman özel gereksinimli çocukların hayata katılımında önemli rol oynamaktadır. Sesi yazıya döken programlar görme ve/veya fiziksel engeli olan bireylere destek olabilirken, teknolojik aletlerdeki erişilebilirlik özellikleri de görme ve işitme engelli bireyler için kolaylaştırıcı rol üstlenmektedir. Oyun Alanları Gelişimsel farklılığı olan çocuklar da akranları gibi oyun alanlarındaki materyallere ilgi duyarlar. Ancak farklı gelişimsel güçlükler yaşayan çocukların kendi güçlük alanlarına yönelik düzenlenmiş oyun alanlarına ihtiyaçları vardır. Özellikle fiziksel güçlükleri olan çocuklar ile görme engeli olan çocuklar için çocukların rahat hareket edebileceği, özgürce oynayabileceği ortam düzenlemeleri gerekir.

OYUN MATERYALLERİ

Oyun materyalleri çocuklar için sadece eğlendirici ürünler değil aynı zamanda gelişimlerini destekleyen ürünlerden oluşmaktadır. Oyun materyalleri çocukların gözlem yeteneklerini artırmakta ve yaratıcılıklarını geliştirmelerine fırsat sunmaktadır (Aydın, 2017, s. 109). Çocuklar oyun esnasında oyunda aldıkları rollere göre gerçek bir nesne veya bu nesnenin yerine kullanabilecekleri bir eşyaya ihtiyaç duyarlar. Bu nesneyi bulamadıklarında ise çevrelerinde bulunan bir eşyayı oyun materyali olarak kullanmayı seçerler. Bu nedenle çocuklar çevrelerindeki her türden nesneyi oyun materyali olarak kullanabilirler.

Oyun Materyallerinin Özellikleri

Oyun materyallerinin renk, boyut, biçim, yapı ve kullanım alanı olarak çocukların gelişimlerine ve yaşlarına uygun olmaları gerekmektedir. Oyuncakların sağlam, güvenli, çocukların gelişim alanlarını destekleyen ve yaratıcılığı teşvik eden niteliklere sahip olması gerekmektedir. Oyuncaklar hijyen şartlarına uygun olmalı, ebeveynler ve çocuklar tarafından temizlenebilir özellikleri bulunmalıdır.

Oyun Materyallerinin Sınıflandırılması

Teknolojik gelişmeler eğitim alanında da kendini göstermiş ve eğitim araç ve gereçlerinin tasarımlarında değişikliklere neden olmuştur. Bu durum “materyal” kavramının kapsamının da genişlemesini sağlamıştır. Teknolojik ürünlerin, çeşitli malzemelerden oluşturulmuş araç ve gereçlerin, gündelik yaşamda kullanılan her türden nesnenin eğitim ortamlarında kullanılması oyun materyallerinin sınıflandırılmasında da zorluklara neden olmuştur. Ancak genel olarak oyun materyallerini şu şekilde sınıflandırmak uygun olacaktır: Oyuncaklar, dijital ürünler, işitsel (sözel içerikli ve sese dayalı) ürünler ve gerçek nesnelere (Bardak ve Topaç, 2019, s. 107).

Oyuncaklar

Oyuncak, gelişim basamakları boyunca, çocuğun hareketlerine düzen getiren, zihinsel, bedensel ve psiko-sosyal gelişimlerinde yardımcı olan, hayal gücünü ve yaratıcı yeteneklerini geliştiren tüm oyun malzemeleridir (Yavuzer, 2019, s. 181). En basit oyuncaklardan günümüz bilgisayarlarına kadar uzanan oyuncak sanayi çocukların hatta büyüklerin dünyasında bambaşka bir fırsat oluşturmuştur (Yalçınkaya, 2017, s. 462). Oyuncaklar çocukların hayal güçlerinin gelişimlerine; renk, miktar, sayı, şekil, ağırlık ve boyut gibi çeşitli kavramları öğrenmelerine, işitsel ve duyuşsal becerilerini geliştirmelerine destek olmalıdır. Çocuklar oyuncakları aracılığıyla yaşam süresince kendi kendilerine aktivite içerisinde yer almaktan büyük bir mutluluk duymaktadırlar. Böylece çocuklar günlük yaşamda karşılaşabilecekleri durumları oyuncakları aracılığıyla oyunlarda deneyimleyerek gerçek yaşama hazırlanmaktadır (Yalçınkaya, 2017, s. 463).

Dijital Ürünler

Oyuncaklar, teknolojik gelişmelere paralel olarak günümüz gelişmelerine uygun şekilde değişmektedir bu nedenle günümüzde yeni oyuncaklar dijital ürünlerden oluşmaktadır (Highfield, 2016, s. 793). Bu dijital ürünler tekno oyuncaklar olarak da adlandırılmaktadır. Plowman (2004, s. 224), oyuncak üreticilerinin teknolojik gelişmelerden yararlandıklarını ileri sürmekte ve bunu konuşan bebeklerin gelişim tarihi ve “ses teknolojilerindeki gelişmelere paralel olarak artan yetenekleri” ile örneklendirmektedir. Teknoloji, 'tekno oyuncaklar' olarak bilinen yeni nesil oyuncakları mümkün kılmıştır. Bu oyuncaklar, tasarımlarına teknolojiyi dahil etmeleri ve genellikle pille çalıştırılmaları bakımından geleneksel oyuncaklardan farklıdır. Tekno oyuncaklar, çocuklara otomatik yollarla tepki vermelerini sağlayan ve tepki veren mikroçipli elektronik yanıt sistemlerine sahiptir. Daha gelişmiş tekno oyuncaklar ayrıca internete bağlı, harici teknolojilerle bağlantılı veya diğer tekno oyuncaklara bağlı olabilmektedir (Highfield, 2016, s. 794). Highfield (2016, s. 801) tekno oyuncakların sınıflandırılmasını şu şekilde yapmaktadır: Ekran tabanlı oyuncaklar ve araçlar, Hareketli oyuncaklar, Duyarlı (tepki veren) oyuncaklar.

İşitsel Ürünler

İşitsel ürünler, çocukların oyunlarına başlamadan önce ya da oyun esnasında kullandıkları sese dayalı ritim aletleri, çocuk edebiyatı eserleri, çeşitli nesnelere ve kelimelerden oluşan oyun materyalleridir. İşitsel ürünleri diğer oyun materyallerinden ayıran unsur işitsel içerikte olmalarıdır. Bu ürünler oyuna hareket ve ritim katmaktadır.

Gerçek Nesnelere

Çocukların sosyal çevrelerinde kolaylıkla bulunabilen her türden araç, gereç ve malzemeler gerçek

nesnel olarak nitelendirilebilecek oyun materyalleri kapsamındadır. Ayrıca gerçek nesne olarak nitelendirilebilecek bir diğer materyal grubu ise atık materyaller olarak nitelendirilen geri dönüştürülebilir materyallerdir. Geri dönüştürülebilir materyallerin de oyun materyalleri olarak değerlendirilmeleri uygundur. Bunlara kâğıt havlu ve tuvalet kâğıdı ruloları, şişelerin kapakları ve çeşitli ambalaj kağıtları örnek olarak verilebilir (Bardak ve Topaç, 2019, s. 110).

Doğal Maddeler

Çocukların sosyal çevrelerinde bulunan doğal malzemeler, onların doğayı tanımalarına ve bu yönde tecrübeler elde etmelerine katkı sağlamaktadır. Doğal maddelerin başında ilk olarak su ve topraktan bahsedilebilir (Bardak ve Topaç, 2019, s. 111).

ÇOCUKLAR İÇİN OYUNCAK ALIRKEN DİKKAT EDİLMESİ GEREKENLER

Oyuncak seçimi oldukça önemlidir. Çocuğa en uygun oyuncuğı seçebilmek zannedildiğı kadar kolay değildir. Bu işi doğru yapabilmek için yetişkinin çocuğı çok iyi tanınması, gelişim aşamaları ile bu aşamaların özelliklerini çok iyi bilmesi gerekmektedir (Poyraz, 2003, s.60).

Bununla birlikte ebeveynler çocuklarına oyuncak ve oyun materyalleri seçerken şu soruları sormalıdır:

- Bu oyun materyali ve oyuncak güvenli mi?
- Bu ürün eğlenceli mi? Bu oyuncak ve oyun materyali çocuk için uygun mu?
- Bu ürün iyi dizayn edilmiş mi?
- Ürün çok yönlü mü?
- Ürün dayanıklı mı?
- Ürün çocuk için ilgi çekici mi ve merak uyandırıyor mu?
- Ürün çocuğun yaratıcılığını geliştirmesine yardımcı olacak mı?
- Bu ürün çocuğun kullanımı için zor mu yoksa onu geliştirecek nitelikte mi?
- Ürün, paketin üzerinde gösterilen ürünle eşleşiyor mu?
- Oyuncak çocukluğun doğasını beslemeye yardımcı olacak mı?
- Oyuncak ne öğretecek?
- Olumlu benlik saygısı, değerler, anlayış ve kültürel farkındalığın artmasına yardımcı oluyor mu?
- Ürün temizlenip tekrar kullanılabilir mi?
- Oyuncak uygun fiyatlı mı?

Oyuncakların kazaya sebep verebileceğı dört durum olduğı belirtilmektedir. Doğal olarak tehlike ortaya çıkaran oyuncaklar, oyuncakların uygun olmayan şekillerde kullanımı, gelişimsel olarak çocuğa uygun olmayan oyuncaklar, oyuncakların güvenli bir şekilde kullanıma ilişkin kurallara uyulmadan oyuncaklarla oynanması.

GELİŞİM ALANLARINA GÖRE OYUNCAKLARIN SINIFLANDIRILMASI

Gelişim alanlarına göre oyuncakların gruplandırılması (Poyraz, 2003, s. 143): Büyük kas gelişimi için oyun araçları, küçük kas gelişimi için oyun araçları, kurgu oyuncakları, yaratıcı/düş gücünü geliştiren oyun araçları, evcilik oyuncakları, yaratıcı sanat ve el işleri, çocuğun kavrayışını geliştirecek oyun araçları, müzik ve dans araçları.

FARKLI YAŞLARA GÖRE OYUN MATERYALLERİ VE OYUNCAKLAR

Oyun; bebekler, küçük çocuklar, okul öncesi ve okul çağındaki çocuklar için çok önemlidir. Çocuklar, çeşitli iyi oyuncaklar ve materyallerle oynamak ve hayal güçlerini kullanmak için birçok fırsata ihtiyaç duymaktadırlar. Bütün bebekler, çocuklar ve hatta yetişkinler için oyuncakların ve oyun materyallerinin oyun dünyasındaki değeri bilinmeli, oyuncak ve oyun materyallerine daha fazla saygı duyulmalı ve anlayış geliştirilmelidir (Kalapriya, 2011, s. 26). Bu bölümde yer alan farklı yaş gruplarına göre oyun materyalleri ve oyuncaklar listeleri okunurken çocukların gelişimlerinin birbirinden farklı olabileceği, çocukların bireysel gelişim hızlarının değişebileceği dikkate alınmalıdır. Bu bölümde yer verilen oyun materyalleri ve oyuncakların bir önceki bölümde bahsedilen güvenlik şartlarını sağladığından emin olunmalıdır. Listelerde yer verilen çivi, çekiç ve plastik benzeri nesne ve maddelerin çocuklara uygun olup olmadığı önceden kontrol edilmiş olmalıdır. Bu güvenlik koşulları sağlandığı sürece önerilen yaş aralıklarından daha küçük ve büyük çocuklar için uygun seçimler yapılabilir. Oyuncak ve oyun materyallerinin seçiminde öncelikle güvenlik koşulları sağlanmalı ardından çocukların gelişim özellikleri, kişisel tercihleri, ilgi ve ihtiyaçları dikkate alınarak oyuncak ve oyun materyalleri seçimlerine gereken özen gösterilmelidir.

Doğumdan 6 Aya Kadar Olan Çocuklar İçin Oyuncaklar

Yeni doğan bebekler insanlara bakmaktan, onları gözlemlemekten keyif almaktadırlar. Çevrelerinde olan bitenleri gözleriyle takip ederler. Tipik olarak, yüzleri ve parlak renkleri tercih etmektedirler. Bebekler uzanabilir, ellerini ve ayaklarını kullanarak çevrelerini deneyimlerler, başlarını kaldıracaklar, seslere doğru başlarını çevirebilir, bir şeyleri ağızlarına götürebilir ve çok daha fazlasını yapabilirler (NAEYC, 2021). Bu yaş aralığı çocuklar için uygun olan bazı oyuncak türleri şunlardır:

Ulaşabilecekleri, tutabilecekleri, emebilecekleri, sallayabilecekleri, ses çıkarabilecekleri materyaller, dinlenecek materyaller, görsel materyaller (Hughes, 2010, s. 51), müzik kutuları (kürmal ve elektronik), ses çıkartan tahta ve plastik oyuncaklar, bez oyuncaklar, büyük renkli küreler ve küpler, hareketli oyuncaklar, kucaklanacak oyuncaklar (bebek, hayvan, yünden, kumaştan, kürkten ve doğal materyallerden pelüş oyuncaklar) (Poyraz, 2003, s. 139).

7-12 Aylık Çocuklar İçin Oyuncaklar

7-12 aylık bebekler hareket edebilirler. Tipik olarak yuvarlanıp oturmaktan, kaymaya, zıplamaya, sürünmeye, kendilerini yukarı çekmeye ve ayakta durmaya geçerler. Kendi adlarını ve diğer yaygın kelimeleri anlarlar, vücut kısımlarını tanımlayabilir, gizli nesnelere bulabilir ve kapların içine ve dışına bir şeyler koyabilirler (NAEYC, 2021). Bu yaş aralığı çocuklar için uygun olan bazı oyuncak türleri şunlardır (Hughes, 2010, s. 51): Rol yapma/sembolik oyunlar için materyaller, takip çıkarılabilen hareketli materyaller, yapı inşa materyalleri, büyük kaslarını kullanmalarını gerektiren materyaller, müzik kutuları (kürmal ve elektronik), ses çıkartan tahta ve plastik oyuncaklar, bez oyuncaklar, büyük renkli küreler ve küpler, hareketli oyuncaklar, kucaklanacak oyuncaklar.

12-18 Aylık Çocuklar İçin Oyuncaklar

12. aydan başlamak üzere bu yaş aralığı çocukları hareket halindedirler. Dengeli bir şekilde yürüyebilirler ve ilerleyen aylarda merdivenleri tırmanabilirler. Öyküler dinlemekten hoşlanırlar. İlk sözcüklerini söylerler ve diğer çocuklarla bir arada kalabilirler. Deney yapmayı severler ancak bu aşamada yetişkin desteğine ihtiyaç duymaktadırlar (Wellhousen ve Kieff, 2001, s. 72). Bu yaş aralığı çocuklar için uygun olan bazı oyuncak türleri şunlardır (Hughes, 2010, s. 51): Basit çizimleri veya gerçek nesnelere fotoğraflarını içeren tahta kitaplar, şarkılar, tekerlemeler, basit hikayeler ve resimler içeren kayıtlar, yaratıcılıklarını geliştirecek materyaller, rol yapma/sembolik oyunlar için materyaller, yapı inşa materyalleri, büyük ve küçük kaslarını kullanmalarını gerektiren materyaller.

18-24 Aylık Çocuklar İçin Oyuncaklar

18-24 aylık çocuklar bu dönemde dil becerilerinde hızlı bir gelişme göstermektedirler. Hareket becerileri artan bu yaş grubu çocuklar çevrelerinde bir takım olası tehlikeli durumları da beraberlerinde getirmektedirler (NAEYC, 2021). 18-24 ay aralığındaki çocuklar yüksekten atlama, tırmanma, kollarından kendini sarkıtma, takla atma ve yuvarlanma gibi çeşitli motor becerilerini de gösterebilirler. Özellikle ellerini ve parmaklarını kullanarak küçük nesnelere çeşitli etkinlikler yapmaktan keyif alırlar (Tepeli, 2017, s. 106). Problem çözme becerilerine yönelik materyaller, rol yapma/sembolik oyunlar için materyaller, yapı inşa materyalleri, yaratıcılıklarını geliştirecek materyaller, küçük çocuklar için daha fazla ayrıntı içeren resimli kitaplar, çocuklara uygun olacak

büçimde çeşitli müziklere sahip CD ve DVD oynatıcılar, büyük ve küçük kaslarını kullanmalarını gerektiren materyaller.

24-36 Aylık Çocuklar İçin Oyuncaklar

İki yaşından itibaren bir çocuk hem kaba hem de ince motor hareketlerde artan bir beceri göstermektedir. Kaldırır, taşır, tırmanır, sıçrar ve koşar. Küçük bir üç tekerlekli bisiklete oturabilir ve ayaklarıyla manevra yapabilir, pedal çevirebilir ve köşeleri dönebilir. Bir topa tekme atmaya çalışabilir, ancak genellikle içine girer. Topu düşmeden atabilir, ancak yakalama girişimleri henüz başarılı değildir (Sheridan, 2002, s. 26). Boncuklar ve gerekli ipler, sabunlu suyla balonlar yapma oyuncakları, 6-8 parçalık basit yapbozlar, oyuncak mutfak donanımı, trenler, büyük bloklar, tekerlekli el arabası ve küçük araba, büyük fırçalar ve suluboya için büyük boylarda resim kâğıdı, oyuncak araba ve üç tekerlekli bisiklet, oluklu mukavvalar, oyun masası ve sandalyeler (Poyraz, 2003, s. 140).

36-48 Aylık Çocuklar İçin Oyuncaklar

3 yaş civarında, çocuklar diğer çocuklarla daha kolay etkileşime girmeye başlarlar. Üç yaşın sonlarına doğru arkadaş çevrelerinde epeyce bir genişleme yaşanmaktadır. Bu aşamada çocuklar açık hava oyunlarından, yapı inşa oyunlarından, masa ve yerde oynanan oyunlardan ve sembolik oyunlardan hoşlanırlar. Bu genellikle günden güne sürdürülür ve tartışma, planlama, paylaşma, sırayla oynama ve üzerinde anlaşmaya varılan kurallara göre oynama ihtiyacı giderek artar (Sheridan, 2002, s. 28). Üç yaşın ortalarına doğru çocuklar uzuvlar ve hareketler üzerinde olan kontrollerini geliştirirler. Bu yaştaki bir çocuk daha özgüvenli koşar, geriye ve yanlara doğru yürüyebilir ve tek ayak üzerinde dengede kalabilir. Sık sık merdivenleri tırmanma ve inme pratikleri yapar. Düşmeden kısa mesafe atlamayı sever ve üç tekerlekli bisikleti güvenle pedalları kullanarak ve virajlarda güvenle dönerek sürmekten hoşlanır. Uzamsal farkındalığı iyi gelişmiştir ve kendisini ve oyuncaklarını nesnelere etrafında hareket ettirebilir (Sheridan, 2002, s. 28). Bu yaş aralığındaki çocuklar müzik yapmak için ritmi, perdeyi ve farklı sesleri ayırt etme yeteneğini teşvik etmeye yarayan basit veya ev yapımı enstrümanlarla sesi kullanarak ucuz ve eğlenceli aktivitelerden keyif alırlar. Bazı çocuklar erken yaşta olağanüstü yetenekler sergileyebilirler (Sheridan, 2002, s. 29). Parmak boyası, kil, plastilin ve tuz seramiği, küt uçlu makas ve kağıtlar, basit video çalar (CD/DVD), itmeli çekmeli araçlar (ahşap ya da kaliteli plastik), düğmeli ve fermuarlı giysileri olan giydirilecek bebekler, resim kartları, basit bilmece ve tahmin oyunları, kızak, öykü kitapları ve masallar (çocuğa okunmak üzere), renkli çıkartmalar, basit sayı ve harf oyuncakları (Poyraz, 2003, s. 140).

48-72 Aylık Çocuklar İçin Oyuncaklar

Bu yaş grubundaki çocuklar daha önceki yaş grubundaki çocuklara göre daha uzun dikkat sürelerine sahiptirler. Konuşma ve dil becerileri artık gelişmiştir. Çevrelerine yönelik meraklıdırlar ve çok fazla soru sorarlar. Bir şeylerle ve hala gelişmekte olan fiziksel becerileriyle deney yapmayı severler. Arkadaşlarıyla oynamayı severler ve kaybetmeyi sevmezler. Sıra alabilirler ve bir oyuncuğa iki veya daha fazla çocukla paylaşmak genellikle daha büyük okul öncesi ve anaokulu öğrencileri için mümkündür (NAEYC, 2021). Bu aşamadan itibaren çocuk, günlük yeterliliğini ve iletişim güçlerini istikrarlı bir şekilde geliştirmeye devam eder. Oyununda, yalnızca ayrıntılı yaratıcı etkinliklerden değil, aynı zamanda karmaşık iç ve dış mekân oyunlarından da keyif almaya başlar (Sheridan, 2002, s. 32). Bu yaş civarında çocuklar takım oyunlarına ve kurallı oyunlara katılmaya başlarlar. Spor ve yaratıcı faaliyetler için belirli bir yetenek veya tercih göstermeye başlayabilirler. Önümüzdeki birkaç yıl boyunca, kız ve erkek çocukların spontane oyunları arasında ayrımlar ortaya çıkabilir (Sheridan, 2002, s. 32). Bu nedenle, eğitimcilerin ve ebeveynlerin bu dönemde tüm çocuklara tüm faaliyetlere katılmaları için eşit fırsatlar sağlamaları önemlidir. Problem çözme becerilerine yönelik materyaller, rol yapma/sembolik oyunlar için materyaller, yapı inşa materyalleri, yaratıcılıklarını geliştirecek materyaller, daha fazla kelime ve daha ayrıntılı resimler içeren resimli kitaplar, çeşitli müziklere sahip CD ve DVD oynatıcılar, büyük ve küçük kaslarını kullanmalarını gerektiren materyaller.

6-9 Yaş Arası Çocuklar İçin Oyuncaklar

Bu yaştaki çocuklar, açık hava sporlarının yanı sıra scooter, bisiklet ve patenlerden hoşlanmaktadır. Yetişkinlere benzer ilgi alanları, yetenekler ve hobiler edinirler ve koleksiyon yapmayı, çeşitli nesnelere biriktirmekten keyif alırlar. Kızlar çoğunlukla el becerileri gerektiren aktiviteleri yapmayı ve günlük yazmayı severler. Erkekler ise bilgisayar ve video oyunlarını daha çok tercih ederler. Bu yıllar çocukların ustalık ve yeterlilik duygusunu hissettikleri aktivitelerle yönedikleri yıllar olarak tanımlanmaktadır. Bilgisayar ve video oyunları ile birbirlere ile yarış halindedirler. Arkadaşlarıyla rekabet içerisinde olmaktan keyif alırlar ve konuşmalar genellikle "Ben şu puanı aldım, sen kaç puan aldın?" şeklinde olmaktadır. Bu dönemde çocuklar ayrıca tamamlanması günler sürebilen daha uzun projeler üzerinde çalışmaktan da oldukça keyif almaktadırlar (Parents, 2021). Bilgisayar ve video oyunları, el sanatları setleri, ayrıntılı deney/bilimsel etkinlik setleri, açık hava spor araç ve gereçleri, yapı inşa setleri, Scrabble ve Monopoly gibi kutu oyunları, satranç ve dama dahil strateji içeren kutu oyunları, model setleri (uçak/araba/tekne vb.), uzaktan kumandalı araçlar, miknatıslar, büyüteçler ve teleskoplar, Barbie bebekler (Bronson, 1995, s. 82).

9-11 Yaş Arası Çocuklar İçin Oyuncaklar

Bu yaştaki çocuklar, hobiler ve yaşam boyu ilgi alanları geliştirmeye başlamakta ve el sanatları, model setleri, sihir setleri, gelişmiş inşaat setleri, bilim setleri ve karmaşık yapbozlarla vakit geçirmekten keyif almaktadırlar. Bu yaş aralığındaki çocuklar sürekli olarak kendilerini ifade etme, iletişim, yaratıcılık ve sosyal becerilerini geliştirirler. Fiziksel oyun, çocukların zihinlerini ve bedenlerini çalıştırır ve her türlü gerginliklerinden kurtulmalarına yardımcı olur (The Genius of Play, 2021). Spor/dış mekân araç ve gereçleri ve koruyucu donanımlar, bilgisayar ve video oyunları, sanat ve el sanatları setleri, bisiklet, scooter ve paten, gelişmiş yapı inşa setleri, yapboz ve 3D bulmacalar, uzaktan kumandalı araçlar, model setleri (uçak/araba/tekne vb.), ayrıntılı deney/bilimsel etkinlik setleri, sihir setleri, strateji tabanlı kutu oyunları (satranç, dama vb.).

12 Yaş ve Üzeri Çocuklar İçin Oyuncaklar

Bu yaş aralığındaki çocuklar fiziksel ve bilişsel gelişimlerinin en hızlı olduğu dönemdedirler. Yaşamlarının başka hiçbir döneminde benlikle, duygularla (benlik saygısı) ve görünümüleriyle (beden imajı) hiç bu kadar yakından ilgili değillerdir. Bu dönemde en belirgin sosyal değişikliklerden biri, karşı cinsten akranlarına yönelik ciddi ilgi ve etkileşimlerin başlamasıdır. En önemli bilişsel değişim soyut düşünme kapasitelerindeki artıştır. Aynı zamanda eğitim, kariyer ve uzun süreli arkadaşlıklar için seçim yapılması gerektiğinin farkına vardıkları bir dönemdir (Child Life Resources, 2021). Spor/dış mekân araç ve gereçleri ve koruyucu donanımlar, bisiklet ve kask, sanat materyalleri, oyun kağıtları, kutu oyunları, strateji tabanlı kutu oyunları (satranç, dama vb.), kart oyunları, video oyunları, elektrikli oyuncaklar, elektronik oyunlar, filmler, DVD'ler ve CD'ler, müzik ve müzik aletleri, kitaplar (Child Life Resources, 2021).

Oyun ve Oyuncak

Oyun çocuğun neşe ve eğlence kaynağı olarak zevk aldığı, isteyerek içinde bulunduğu, belirli bir amacı olan veya olmayan, kurallı ya da kuralsız olabilen, gelişim alanlarını destekleyen etkin öğrenme süreci olarak tanımlanabilir (Arslan, 2000). Çocukları oyun oynama davranışına yönlendiren her türlü malzemeye oyuncak demek mümkündür. Bu sebeple basit bir taş ya da tahta parçası da bir oyuncak olarak çocukların oyunlarında kullanılabilir. Bu basit yapılardan fabrikalarda üretilen mekanik oyuncaklara kadar farklı türlerde oyuncaklardan bahsetmek mümkündür. Oyun ve oyuncaklar çocukların öğrenme deneyimleri için son derece önemli iki unsurdur. Çocuklar oyunlarında hayatı deneyimleme fırsatı bulurken kendi yeteneklerini keşfeder ve oynarken öğrenip, öğrenirken oyun oynayabilirler (Oktay, 2004). Günümüzde kabul edilen bu düşünme tarzında oyuncaklar birer eğitim aracı olarak kabul edilirken tarihte bu durumun aksine de rastlanmaktadır. Eski çağlardan itibaren kullanılan oyuncaklar uzun süre boyunca yalnızca birer eğlence aracı olarak görülmüş, 18. Yüzyıldan itibaren eğitim alanında kullanılabilir yararlı araçlar olarak kabul görmeye başlamıştır. Bu konuda yapılan araştırmalar sayesinde eğitimde oyuncak kullanımı ile çocukların gelişim alanlarının desteklenebileceği sonucuna ulaşılmış ve çocukların oyuncaklar aracılığı ile kurdukları oyunların öğrenmelerinin temeli oluşturduğu sonucu alanyazında kabul görmüştür (Öztürk Aynal, 2020).

Gelişimi destekleyici oyuncakların ortak özellikleri

Gelişimi destekleyici oyuncakların sahip olması gereken özelliklere bakıldığında karşımıza çıkan ilk ve en önemli özellik oyuncakın çocukların gelişim düzeylerine uygun olmasıdır. Gelişim özellikleri belirlenen çocuğun desteklenmesi belirlenen en az bir gelişim alanına yönelik tasarlanmış olması bir diğer ortak özelliktir. Diğer özelliklere bakıldığında gelişimi destekleyici oyuncakların sade, anlaşılır, dayanıklı, renkli, ilgi çekici ve güvenli olmaları bu oyuncakların ortak özellikleridir. Bu özelliklerin denge içerisinde olması aşırıya kaçılmaması son derece önemlidir. Örneğin bir oyuncakın ilgi çekici olması ve renkli olması çocukların gelişimi desteklerken fazla renkli ve dikkat dağıtıcı oyuncaklar çocukların hedef gelişim alanlarında istenen gelişmeyi göstermelerinde bir engel olabilir. Bu sebeple oyuncak yapımı sırasında ilgi çekicilik ile dikkat dağıtıcılık arasında bir denge gözetmek son derece önemlidir (Öztürk Aynal, 2020). Gelişimi destekleyici oyuncak yapımı ekonomiktir, artık materyaller ile oluşturulabilmesi sebebiyle çevrecidir. Çocuklarda tüketim ve sürdürülebilirlik kavramlarının pekiştirilmesi için uygun ortamı sağlayabilir. Oyuncak yapım aşaması çocuklar için öğreticidir, ebeveyn çocuk arasındaki ilişkiyi olumlu yönde destekler niteliktedir (Efe, 2014).

Bilişsel Gelişimi Destekleyici Oyuncaklar

Bilişsel gelişim genel anlamıyla dünyayı daha iyi anlama ve çevreye uyum sağlamayı kapsayan bir süreç olarak kabul edilir. Bu süreç içerisinde çocukların neden sonuç ilişkisi kurmasını, mantıklı düşünebilmesini ve edindiği bilgileri örgütleyebilmesi de bilişsel beceri olarak ifade edilmektedir (Durmuşoğlu, 2013; Ülke Kürkçüoğlu, 2012). Çocuklar bilişsel gelişimi destekleyici olarak kabul gören blok oyuncakları kullanarak kendi hayali dünyalarını inşa ederken, bazı temel fizik kurallarını da deneyimleme imkânı bulurlar (Pellegrini ve Jones, 1994). Örüntü, eşleştirme, sıralama, grupta, ilişki kurma oyuncakları bu grupta yer almaktadır. Bunların dışında neden sonuç ilişkisi oluşturma, mantıksal düşünme ve problem çözme becerilerine yönelik oyuncaklar da bu gelişim alanını destekleyen oyuncaklar arasında ele alınabilir.

Duyu Gelişimini Destekleyici Oyuncaklar

Birden fazla duyunun harekete geçirildiği materyaller aracılığıyla gerçekleşen öğrenmeler daha etkili ve kalıcıdır. Bu sebeple farklı duyuların gelişimini destekleyici oyuncaklar kullanılarak çocukların beceri düzeyleri artırılarak, öğrenmeleri desteklenebilir. Küçük yaşlardan itibaren ses çıkaran çingiraklar, farklı dokulardan oluşturulmuş dolgu oyuncaklar çocukların işitme, dokunma becerilerini destekleyici ilk oyuncaklar olarak kullanılabilir. İlerleyen yaşlarla birlikte daha birden fazla duya hitap eden oyuncaklar kullanılabilir. Duyu tabanları, koku şişeleri, fenerler, doku panoları bu tür oyuncaklar arasında yer almaktadır (Frost, Wortham ve Reifel, 2012).

Sosyal Duygusal Gelişimi Destekleyici Oyuncaklar

Bebekler dünyaya geldikleri andan itibaren çevreleriyle iletişim kurmaya başlarlar. Bu süreçte kendi ve diğer insanların duygularını fark edip, toplumsal kurallarla ilk tanıştığı dönem okul öncesi dönemdir. Çocuğun çevresindeki gözlemleri ve kendi iç dünyasını yansıtmaya sırasında oyun ve oyuncaklardan sıklıkla faydalanır. Drama çalışmaları içerisinde kullanılan kukla, maske ve gerçek

yaşam nesnelarını sosyal duygusal gelişimi destekleyici oyuncaklar arasında sıralayabiliriz. Ayrıca çocukların akranlarıyla iletişim ve iş birliđi içerisinde olmalarını sağlayan oyuncaklar da sosyal becerileri destekleyicidir (Erişti, 2008). Bir oyuncađın yapımı aşamasında aktif katılım olanađı da çocukların sosyal becerileri üzerinde olumlu etkiler bırakır (Efe, 2014).

Fiziksel Gelişimi Destekleyici Oyuncaklar

Çocukların fiziksel gelişimlerinde büyük deđişimlerin yaşandıđı okul öncesi dönemde oyuncaklar aracılıđı ile kas gelişimleri desteklenebilir. Bu sebeple çocukların büyük ve küçük kas grubunu geliştirmeye yönelik oyuncakların kullanılması son derece önemlidir. Çocukların büyük kas gruplarını geliştirmeye yönelik olarak tırmanma oyuncakları, denge tahtaları, büyük toplar kullanılabilir. Küçük kas grubunun geliştirilmesi için el göz koordinasyonunu geliştirmeye yönelik oyuncaklar, ipler, küçük top veya boncuklar bu oyuncaklardan bazılarıdır (Atalay, 2011).

Dil Gelişimini Destekleyici Oyuncaklar

Dil becerisi bilişsel beceriler ile yakın bir ilişki içerisinde. Bu ilişki kalıtımsal etmenlerin yanında çevresel etmenlerden de etkilenmektedir. Çevresel faktörlerin çocuklardaki dil gelişimi destekleyici şekilde tasarlanması, uygun materyallerin kullanılması oldukça önemlidir (Aral vd., 2000). Sosyal duygusal gelişimde olduđu gibi dil gelişiminde de kukla, maske vb. çeşitli oyuncaklar aracılıđıyla çocukların iletişim becerileri desteklenerek kendilerini dođru şekilde ifade edebilme becerilerini geliştirmeye yönelik oyuncaklar bu grupta yer almaktadır (Kaçar, 2016).

OYUN

Geçmişten günümüze pek çok bilim insanının, düşünürün üzerinde durduğu bir kavramdır oyun. Bu kavramın değeri yıllar içerisinde yapılan çalışmalar ve oyunun doğasının anlaşılmasıyla birlikte ortaya çıkmış ve yeni boyutlarda halen değerini anlamamıza yönelik araştırmalar ve çalışmalar da devam etmektedir. Çocuğun hayatında doğal olarak ortaya çıkan ve çocuklar için vazgeçilmez olan oyun, aynı zamanda öğretmenlerin hem teorik hem de uygulama açısından donanımla olmasını gerektiren bir etkinlik türü ve öğretim yöntemidir. Bu nedenle bu kitap bölümünde oyun etkinliği planlanırken nelere dikkat edilmesi gerektiği örneklerle anlatılmıştır.

Okul Öncesi Eğitim Programlarında Oyun

0-36 aylık ve 36-72 aylık çocuklara yönelik okul öncesi eğitim programlarında oyunun önemi ve öğretmenler tarafından yoğun bir şekilde kullanılması gerektiği net bir şekilde vurgulanmaktadır. Bu programlardan 0-36 aylık çocuklara yönelik program kitabında etkinlik türleri yer almazken çocukların gelişimini desteklemek için yapılacak çalışmalarda oyun temelli ilerlemenin önemi vurgulanmaktadır. 36-72 aylık çocuklara yönelik hazırlanan program kitabında ise oyun hem bir etkinlik hem de bir öğretim yöntemi olarak vurgulanmaktadır ve farklı türlerinin tanımları da bu kitapta yer almaktadır. Öğretmen adaylarının her iki program kitabında da ilgili kısımları çok iyi bilmesi gerekmektedir. Etkinliklerin nasıl yazılması gerektiğine ilişkin olarak ise yine her iki program kitabı için ayrı ayrı hazırlanmış olan etkinlik örneklerinin yer aldığı kitabın da incelenmesi öğretmenlerimizin konuya daha hâkim olmasını sağlayacaktır.

Oyunda Öğretmenin Rolü

Öğretmenin oyun içinde birbirinden farklı ve özel rolleri bulunmaktadır. Oyun etkinliği ile ilgili süreçlere bakıldığında öğretmen her şeyden önce etkinlik olarak tasarlanan oyunların planlayıcısıdır. Yapılandırılmamış oyunların ortaya çıkabilmesi için de sınıfın fiziksel ortamında yaptığı düzenlemeler, öğrenme merkezlerinde yaptığı materyal güncellemeleri ya da okul bahçesinde öğrenme merkezleri kurmak ya da oyun zeminleri hazırlamak noktasında yine öğretmenin planlayıcı rolünde olduğu görülmektedir. Ancak öğretmenin tek rolü etkinliği planlamakla sınırlı değildir. Öğretmenler çocukların oyunlarına oyuncu rolleriyle dahil olurlar, bu durum çocukların oyun esnasında desteğe ihtiyaç duydukları noktada öğretmenin rehber rolünü üstlenerek çocukları destekleyebilmesini sağlamakta, gerekli yerlerde rol model olmasını sağlamaktadır. Öğretmenin oyuna dahil olmasının sağladığı farklı avantajlar da vardır; örneğin çocuklar etkinliği gerçekleştirirken gözlemci rolleri ile süreci ve çocukları izlerler, planladıkları oyun etkinliğinin etkililiği, çocukları gelişimsel olarak desteklemekte yeterli olup olmadığı, oyunun türüne göre çocukların gelişim alanlarına dair notlar alıp gelişim gözlem formlarını ve gelişim raporunu doldurma noktasında bilgi sahibi olmasını da sağlamaktadır. Oyun türlerine göre daha detaylı düşünüldüğünde oyunda öğretmen rollerinin hem öğretmene hem de çocuklara sağladığı faydalar daha detaylı bir şekilde belirlenebilir.

Oyun Etkinliği Hazırlanırken Dikkat Edilmesi Gerekenler

Oyun etkinliği hazırlamak kulağa her ne kadar kolay gelse de diğer tüm etkinlik türleri gibi oyun etkinliğinin planlanmasında da öğretmenlerin dikkat etmesi gereken pek çok ayrıntı bulunmaktadır. Bir öğretmenin tüm bu ayrıntılara dikkat ederek oyun etkinliğini planlayabilmesi için ise hem Okul Öncesi Eğitim Programlarında yer alan bilgilere hâkim olması, hem oyun türleri ve uygulanış şekillerine hâkim olması, hem gelişim özelliklerini çok iyi biliyor ve oyun içeriğinde çocukların hangi gelişim alanlarını hangi seviyede desteklediğini çok iyi biliyor ve analiz edebiliyor olması gerekmektedir. Tüm bunların yanında ise planladığı oyunun nasıl bir ortamda oynanacağı, oyunda kullanılacak materyallerin nasıl olması gerektiği ve planladığı oyun için ideal sürenin ne olması gerektiğine dair de iyi bir hazırlık yapması gerekmektedir.

Gelişim Özellikleri: Bir oyun etkinliği tasarlanırken ilk olarak oyun etkinliğinin hangi gelişim alanına yönelik planlandığı belirlenmelidir ve ardından çocukların gelişim seviyelerine uygun olarak potansiyel gelişim alanlarına hangi kazanım göstergelerle yönlendirilebileceklerine karar verilmelidir. Bu değerlendirmenin ardından ise çalışılmak istenen gelişim alanından uygun kazanım ve göstergeleri seçilerek oyun etkinliği tasarlanmaya başlanmalıdır. Çocukların yapılandırılmamış oyunlarda potansiyel gelişim alanları içerisinde aktiviteler gerçekleştirdiği öğretmenler tarafından göz önünde bulundurulmalı ve öğretmenler de planladıkları tüm oyunların ve diğer etkinlik türlerinin çocukların potansiyel gelişim alanına uygun içerikte olduğuna dikkat etmesi gerekmektedir.

Oyun Ortamı: Oyunun planlanması sadece bir plan yazım sürecini değil oyunun oynanacağı ortamın da düzenlenmesini gerektirmektedir. Bu noktada önemli olan oyunun türünün ne olduğu, oyunun en verimli nasıl bir ortamda oynanabileceğine karar verilmesi ve o ortam şartlarının sağlanmasıdır. Ortam şartları sağlanırken çocukların odaklanması üzerinde etkisi olan ısı, ortamın oksijen seviyesi özellikle kontrol edilmelidir. Ayrıca yine oyunun türüne bağlı olmakla birlikte çocukların oyun esnasında ihtiyaç duyacakları aydınlık seviyesi farklılık gösterebileceğinden ortamın yeterince aydınlık olup olmadığının da kontrol edilmesine özen gösterilmelidir.

Oyun Materyalleri: Çocukların yaş ve gelişim özelliklerini de dikkate alarak planlanan oyunda kullanılacak olan materyallere yönelik bir ön hazırlık yapılması gerekmektedir. Oyunda kullanılacak olan materyallerin oyunun amacına uygun olarak tasarlanmış olması gerekmektedir. Bununla birlikte oyun etkinliği için tasarlanan materyallerle çocukların tekrar oynayabilmesinin sağlanması açısından materyallerin dayanıklı malzemelerden yapılmasına dikkat edilmesi gerekmektedir.

Zaman Yönetimi: Oyun oynanırken çocukların yeterince odaklanabilmesi için öğretmenin planladığı oyun için ideal bir oynama süresi belirlemesi ve bu süreyi belirlerken de esnek sınırları olduğunu unutmaması gerekmektedir. Böylelikle çocuklar acele etmeden, yoğun bir odaklanmayla oyun oynayabileceklerdir. Çocukların oyunlarını bitirmeleri gereken sürenin ise oyun etkinliğinin sonlarına doğru çocuklara hatırlatılması çocukların hem oyunu yönlendirmeleri hem de zaman yönetimini öğrenmeleri açısından faydalı olacaktır.

OYUN ETKİNLİKLERİNİ UYGULAMA VE DEĞERLENDİRME

Oyun etkinliklerinde uygulama süreci ve değerlendirme sürecine ilişkin öğretmenlerin donanımlı olması ve yeterli teknik bilgiye sahip olması hem planladıkları oyun etkinliklerini başarılı bir şekilde çocuklarla buluşturmalarını hem de planladıkları oyun etkinliğinin çocuklar için çok daha verimli olmasını sağlayacaktır. Bu nedenle oyun etkinliğinin planlanması kadar etkinliğin uygulanması ve değerlendirilmesinin de iyi bilinmesi gerekmektedir.

OYUN ETKİNLİKLERİNİN UYGULANMA SÜRECİ VE DİKKAT EDİLMESİ

GEREKENLER

Oyun etkinliği için iyi bir planlama kadar iyi bir uygulama ve değerlendirme süreci de önemlidir. Öğretmenlerin oyun etkinliğinin uygulanmasında dikkat etmeleri gereken belli başlı durumlar aşağıda özetlenmiştir;

Okul Öncesi Eğitim Programlarına Göre Dengeli Olma Özelliği

Oyun etkinliklerinde sadece hareketli oyunlar yer almamaktadır. Pek çok farklı oyun türü bulunduğu için uygulama aşamasında çocukların oyun etkinliğinden en üst düzeyde verim sağlayabilmesi için oyunun özelliğinin belirlenmesi ve uygulama aşamasında etkinlikler arasındaki aktif pasif geçişlere uyulması gerekmektedir. Bununla birlikte yine her oyun türü farklı olduğundan ve her oyun türüne uygun fiziksel ortam ihtiyaçları farklı olacağından öğretmenler oyun oynanacak ortamı sadece sınıf içi mekanla sınırlı tutmamalı ve açık hava ortamlarında da oyun oynatmalıdır.

Oyunun Türüne Göre Fiziksel Ortamın Özellikleri

Oyunun türüne göre oyun ortamının nasıl olması gerektiğine karar verilmelidir. Hareketli oyunlarda, geniş ve çocukların birbirine zarar vermeden koşup oynayabileceği oyun ortamları gerekirken daha pasif özellikte ve bilişsel becerilerin geliştirilmesine yönelik oyunlarda oyunun oynandığı materyalin koyulduğu zemin, ortamın ısısı, renkleri ya da aydınlatması gibi farklı özelliklere dikkat edilmesi gerekmektedir. Bu nedenle fiziksel ortam özelliklerine dikkat edilmeden önce oyunun ne tür bir oyun olduğu ve oyunun en iyi şekilde oynanabilmesi için gereken koşulların neler olduğunun öğretmen tarafından belirlenmesi gerekmektedir. Bu belirlemelerin ardından ise öğretmenin oyunun en etkili şekilde oynanabilmesi için fiziksel ortama karar vermesi ve etkinliğin uygulanma aşamasında bu ortamı çocuklara sağlaması gerekmektedir.

Öğretmenin Oyun Sürecindeki Rolü

Öğretmenin oyunu planlamanın dışında oyunun oynanacağı ortamı ve materyalleri organize etmek, oyunun nasıl oynanacağına ilişkin kuralları anlatmak, oyunun oynanışını göstererek çocuklara model olmak, uygun oyunlarda oyuncu olarak sürece katılmak, oyun etkinliğinin amacına ulaşmış olduğunu belirleyebilmek için gözlemler yapmak gibi birbirinden farklı sorumlulukları bulunmaktadır. Bu sorumlulukların her biri ise öğretmenin oyun sürecindeki farklı rollerini yansıtmaktadır.

Etkinlik Süresi ve Uygulama Süreci

Çocukların oyun etkinliği kapsamında verimli zaman geçirebilmeleri için oyuna ayrılmış optimum bir sürenin olması ve bu sürenin de katı bir şekilde değil esnek olarak ayarlanmış olması gerekmektedir. Etkinliğin uygulanma sürecinde ise çocukların yönergeleri unutulabileceği göz önünde bulundurularak ve çocuklar gözlenirken ihtiyaç duydukları anlarda yönergeler hatırlatılarak çocuklara destek sağlanması gerekmektedir.

OYUN ETKİNLİĞİNİN DEĞERLENDİRİLMESİ

Oyun etkinliğinin değerlendirilmesinde yaş gruplarına uygun değerlendirmelerin planlanması ve etkinlik sonunda bu değerlendirmelerin çocuklarla birlikte gerçekleştirilmesi gerekmektedir. Oyun etkinliği kapsamında yapılan değerlendirmeler, öğretmenlerin daha sonra yazacakları oyun etkinlikleri ya da başka etkinlikler için yol gösterici olacağından hiçbir oyun etkinliği değerlendirme yapılmadan bitirilmemelidir. Oyun etkinliği değerlendirme sürecinde sadece sorular sormak değil oyunun planlanma amacına uygun olacak şekilde farklı yöntemler kullanarak da değerlendirme boyutlarına yönelik sağlıklı içeriklerin oyun planı yazılırken hazırlanması gerekmektedir. Bu nedenle değerlendirme oyun etkinliği gerçekleştirilirken son aşama olsa da değerlendirmenin nasıl yapılacağı aslında etkinlik planlanırken belirlenmeli ve uygun değerlendirme içeriği oluşturulmalıdır.

0-36 Aylık Çocuklar İçin Hazırlanan Oyun Etkinliklerinde Değerlendirme

0-36 aylık çocukların değerlendirilmesinde bu yaş grubuna özel olarak hazırlanan okul öncesi eğitim programında belirtilen değerlendirme kriterlerinin dikkate alınması gerekmektedir. Bu yaş grubunda

gelişim çok hızlı seyrettiğinden program kitabındaki gelişim göstergelerinin öğretmen tarafından çok iyi takip edilmesi, bu göstergelerin etkinlik esnasında gözlenip gözlenemediğine dikkat edilmesi gerekmektedir.

36-72 Aylık Çocuklar İçin Hazırlanan Oyun Etkinliklerinde Değerlendirme

Bu yaş grubu için yapılacak olan oyun değerlendirmelerinde yaş grubuna özel olarak hazırlanan Okul Öncesi Eğitim Programının dikkate alınması gerekmektedir. Okul Öncesi Eğitim Programı'nda etkinlik değerlendirmeleri yapılırken dikkat edilmesi gereken dört temel boyut olduğu ifade edilmekte ve bu boyutlara değerlendirme aşamasında yer verilmesi beklenmektedir. Bu boyutlar tüm etkinlik türlerinde olduğu gibi oyun etkinliğinde de yer almalıdır. Bu etkinlik değerlendirme boyutları, betimleyici boyut, duyuşsal boyut, kazanımlara yönelik boyut ve yaşamla ilişkilendirme boyutudur.

Betimleyici Boyut: Öğretmen tarafından oyun etkinliğinin uygulanma sürecine ilişkin genel hatırlatmalar yapıldıktan sonra çocuklara oyun hakkında sorulan soruların yer aldığı, oyuna dair ayrıntıların hatırlanmasını ve tanımlanmasını sağlayan boyuttur.

Duyuşsal Boyut: Oyun etkinliği kapsamında çocukların oyunun hangi aşamasında neler hissettiklerini ifade ettikleri, çocukların kendi sınırlarıyla ilgili düşüncelerini öğretmenin fark edebilmesini, çocuğun hangi aşamada nasıl desteklenmesi gerektiğiyle ilgili bilgi sahibi olmasını sağlayan değerlendirme boyutudur. Kazanımlara

Yönelik Boyut: Oyun etkinliği yazılırken ele alınan kazanım ve göstergelerin etkinlik süresince ne kadar etkili olduğunu, çocukların bu kazanımlara ne kadar ulaşabildiğini öğretmenin anlamasını sağlayan değerlendirme boyutudur. Daha sonra hazırlanacak olan etkinliklerde aynı kazanım göstergelere yer verilip verilmeyeceği noktasında da öğretmenin aylık ve günlük planlarına ışık tutmaktadır.

Yaşamla İlişkilendirme Boyutu: Çocuğun oyun etkinliği içerisinde öğrendiği bilgileri edindiği kazanımları kendi yaşamıyla bağdaştırmasını, bilgi transferi yaparak öğrenmenin kalıcılığının sağlanmasını amaçlayan değerlendirme boyutudur.

FARKLI YAŞ GRUPLARINA GÖRE OYUNLAR VE ÖRNEKLERİ

Erken çocukluk dönemi gelişimi ile ilgili tüm teoriler oyunun çocuk gelişiminde önemli bir rol oynadığına dikkat çekmektedir. Oyun, çocuklara çevrelerini keşfetmeleri ve uygulamalı deneyimler yaşamaları için fırsatlar sağlamaktadır. Oyun aynı zamanda çocuklara problem çözme, hayal güçlerini ve yaratıcılıklarını kullanma ve çevrelerindeki dünyadan zevk almaları için fırsatlar sunmaktadır. Oyunun tek bir tanımı olmadığı gibi oyunun sınıflandırılması da farklılık göstermektedir. Çocuk oyunlarının sınıflandırmalarının temelini oluşturan görüşler; Jean Piaget, Mildred Parten ve Sara Smilansky'nin görüşleridir. Oyunu farklı şekillerde tanımlamış ve oyunun sınıflandırılmasında farklı bakış açıları sunmuşlardır. Piaget, uygulamalı oyun, sembolik oyun ve kurallarla oynanan oyunlar olarak isimlendirilmiştir. Mildred Parten oyunu, meşgalesiz oyun, pasif oyun, tek başına oyun, paralel oyun, ilişkili oyun ve grup oyunu şeklinde altı kategoride incelemiştir. Smilansky dört farklı oyun türünden bahsetmiştir bunlar; fonksiyonel oyun, yapıcı oyun, dramatik ve kurallı oyunlardır.

BEBEKLİK DÖNEMİ OYUNLAR (0-2 YAŞ)

Bebeklik dönemi, duyarların baskın olduğu dönem olarak ifade edilmektedir. Çocuklar kendi fiziksel performansları aracılığıyla çevreleri hakkında bilgi edindikleri ve bu fiziksel hareketler sonucunda duyuusal deneyimlerini koordine ettikleri dönemdir. Çocuklar doğdukları andan itibaren etraflarında olup bitenleri keşfetme ve gözlemlene hissine sahiptirler. Başlangıçta duyu organlarını ve çevresini inceler, nesnelere görsel ve işitsel olarak algılar ve zamanla dokunma duyası devreye girerek nesnelere çok boyutlu olarak algılar ve büyüdükçe bu alandaki becerileri gelişir. 1-2 yaş aralığındaki hareketler ilkel hareketler olarak ifade edilir. İlkel hareketler, olgunlaşmaya bağlı olarak ortaya çıkar. Bebekler bu dönemde, lokomotor (sürünme, emekleme, yürüme), manipülatif (uzanma, bırakma) ve denge kontrolü (baş, boyun, gövde) gibi hareketleri yapmaktadırlar. Bu dönem dil gelişimi oyun davranışları üzerinde etkilidir. Bebeklerin sesleri kullanması, yaklaşık 1 aylıkken agulayarak başlar ve ilk sözü, genellikle 10 ile 15 aylık arasında ortaya çıkmaktadır. 18-24 aylık bebekler iki kelimededen oluşan cümlecikler kullanabilirler. Bir yaşında bebekler, çevrelerindeki insanları taklit ederek birlikte oynamak isterler. 15-18 aylıkken kendine ait olan ile olmayana ayırt etmeye başlar. Bebeklerin doğumdan üç aya kadar amaçsızca göstermiş oldukları hareketler, gelecekteki oyun davranışlarının zeminini oluşturacak hareketlerdir. Bebekler herhangi bir amacı olmayan rastgele hareketler yapıyor gibi görünürler ancak çevreleri hakkında bilgi edinme sürecine girdiğini göstermektedirler. 3 ile 18 ay arasındaki dönemde sergilenen bağımsız hareketler tek başına oyun dönemi olarak ifade edilir. Piaget, 0-2 yaş için bebeklerin Alıştırıcı/işlevsel oyun davranışı gösterdiklerini ifade etmiştir. Çocukların katıldığı ilk oyun etkinliği türü olarak ifade ettiği bu dönemde tekrarlanan, fiziksel eylemler, dil ve nesnelere hareketini içerir. Bebeklerin, çingırağı sallaması, banyoya su sıçratması veya mama sandalyesinden defalarca oyuncak düşürmek gibi tekrarlayan eylemlerle oyun davranışını sergilediği belirtilmektedir.

ERKEN ÇOCUKLUK DÖNEMİ OYUNLAR (2-7 YAŞ)

2-7 yaş arası çocuklara sunulacak duyuusal uyaranların zengin olduğu ortamın önemli olduğu okul öncesi yaş grubunu kapsadığı dönemdir. Bu dönemde çocuklar çevrelerini anlamak için zihinsel temsilleri kullanmaya başlarlar. Çocuklar bu dönemde hareket becerilerini keşfedip geliştirirler. Hızlı yürüme, koşma, top tutma, atma gibi büyük kas becerilerinin yanında hedefe yönelme, topu kontrol edebilme gibi küçük kas becerileri de bu dönemde gelişir. 2 ile 4 yaş arası Sembolik dönem olarak ifade edilmektedir bu dönem, çocukların aktif olarak keşif yaptıkları, dil gelişimlerinin çok hızlı olduğu ve taklit davranışlar sergilenen dönemdir. Bu dönem çocukların benmerkezci düşünceye sahip olduğu, düşüncelerini sembollerle ifade ettikleri ve oyunlarına bu durum yansıtıkları görülmektedir. 4- 7 yaş arası ise sezgisel dönem olarak ifade edilmektedir. Çocuklarının çevreleri ile aktif ilişkiler içinde oldukları, cinsel kimlik, kazanımı, sosyalleşme becerisi gibi birçok beceriyi edindikleri dönemi kapsamaktadır. Çocuklar 18 ay ile 2 yaş arasında paralel oyun davranışını göstermeye başlar, paralel oyun, iki veya daha fazla küçük çocuğun birbirine yakın veya yan yana, ancak doğrudan etkileşime girmeden oynaması olarak tanımlanmaktadır. 3 yaşına doğru paralel oyun davranışı kendini ilişkisel oyun davranışına dönüştürür. İlişkisel oyun 3 yaş civarı başlayan, ilginin oyuncaklardan uzaklaşıp diğer çocuklara kaydığı ve okul öncesi dönem boyunca süren oyun türüdür. 4 yaşından itibaren çocuklar ortak bir amaç veya hedef doğrultusunda başkalarıyla oynamaya ve çalışmaya başlar. Çocukların diğer çocuklarla ortak bir amaç için çalıştığı, nasıl oynayacakları ve kendilerine verilen rollerle ilgili

kuralları olan işbirlikçi oyunlar oynamaya başlar.

ÇOCUKLUK DÖNEMİ OYUNLAR (7-12 YAŞ)

7 yaştan itibaren başlayan bu dönem, temel hareketlerin sonucu olarak ortaya çıkar. Bu dönemde spor hareketler öne çıkmaktadır. 7-12 yaş dönemi, çocukların akranlarıyla grup oluşturdukları ve samimi ilişkiler kurmaya başladıkları dönemdir. Bu dönemde rekabet duygusu da oldukça yüksektir. Bu yaşta çocuklar her zaman başarılı olmayı ve takdir edilmeyi sever. Bu dönemde çocuğun empati duygusu arttıkça, duygularını düzenleme yeteneği önemli ölçüde artar. Çocuklar büyüdükçe taklit oyunlar yerini kurallı oyunlara bırakır. Çocuklar 6 yaş öncesi kurallı oyunlara benzer oyunlar oynar ancak kuralların neden konulduğunu anlamazlar. Bu dönem ise kuralların neden olması gerektiğini anladıkları kurallı oyunların oynanmaya başladığı dönemdir. Bu dönemde sembolik boyunda azalma görülür dramatik oyunlar devam eder birçok Kural oyunlara dahil edilir. 7-12 yaş kurallı oyunların ortaya çıktığı dönem olarak kabul edilir.

Oyun, çocuğun zeka, yetenek, sosyalleşme ve öğrenme gibi gelişimsel süreçlerini kapsamaktadır. Oyunla ilgili yapılan tüm tanımların ortak noktası oyunun çocuğun kişisel keşif alanı, çocukluğun gücü ve öğrenme dili olmasıdır. Oyun denildiğinde, akla mutlaka oyuncaklar gelir. Çocukların dünyayı ve kendilerini algılama sırasında yaşadıkları deneyimler oyun olarak tanımlanırken bu deneyimler sırasında kullandıkları araçlar oyun materyalleri yani oyuncaklar olarak görülmektedir. Oyunun bir başka tanımında rahatlatma, fazla enerjinin atılması, uygulama yapma, isteklerin yerine getirilmesi ve zevk alma süreci olarak ifade edilirken oyuncaklar, bu süreçte yaratıcı ve zengin bir uyarıcı sunan materyaller olarak görülmektedir. Oyun çocuğun kendini anlatırken kullandığı bir dil ise oyuncaklarda bu dili konuşurken kullandığı sözcükler olarak ifade edilmiştir. Geleneksel oyun ve oyuncaklar yerini teknoloji ile gelişen oyun ve oyuncaklara bırakmaktadır. Dijital teknolojiler ve aletlere ulaşımın kolaylığı, çocukların sanal ortamlarda daha fazla zaman geçirmesi, yeni nesil oyun ve oyuncakların doğmasını sağlamıştır. Çocukların küçük yaşlarda daha çok tercih ettikleri geleneksel oyunlar, yaşlarının büyümesiyle birlikte yerini elektronik aletlerle oynanan online oyunlara bırakmaktadır. Dijital teknolojilerin kullanımı çocukların gelişimine katkı sunduğu kadar olumsuz riskler de içermektedir. Uygun şartlar ve sürelerde kullanılan teknolojik araç ve içerikler çocukların sözcük dağarcığına, düşünme becerilerine, el göz koordinasyonuna ve zaman yönetimini geliştirmelerine yardımcı olurken, buna karşın uygun şartlarda kullanılmayan teknolojinin tüm gelişim alanlarını olumsuz etkilediği, sağlık problemlerine neden olduğu ve akademik başarının düşmesine sebep olduğu görülmüştür. Anne babalar ve eğitimciler çocukların ne tür oyunlar oynadığı, hangi oyuncakları kullandıklarına dikkat etmelidirler. Özellikle dijital platformlar ve sanal ortamlarda, çevrim içi oyunlar çocukların tüm gelişim alanları üzerinde büyük rahatsızlıklara neden olabilir ve bunlar için mutlaka bir kontrol mekanizması geliştirilmeli oyun ve oyuncak seçiminde dikkatli olunmalıdır. Oyun ve Oyuncak seçilirken genel olarak dikkat edilecek hususlar şunlardır. Çocukların yaşı, gelişim özellikleri ve ilgileri dikkate alınarak oyun ve oyuncaklar seçilmelidir. Çocukların çok yönlü gelişimlerini destekleyecek oyun oyuncaklar tercih edilmelidir, oyuncaklar değişik alanlarda, uygulamalarda ve farklı amaçlar için tekrar tekrar kullanılabilir olmalıdır. Çocukların yaratıcılıklarını, problem çözme becerilerini geliştirecek, farklı bakış açısı kazandıracak oyun ve oyuncaklar seçilmelidir. Çocukların kendi oyunlarını kurabilecekleri ortamlar sunulmalı, kendi oyuncaklarını yapabilmelerine fırsat tanıyan, takip çıkarılabilen materyallerden oluşan oyuncaklar seçilmelidir. Çocukların keşfetme becerilerini geliştirecek, onları araştırmaya yönlendirecek oyunlar tasarlanırken bu becerileri kazandıracak materyaller içeren oyuncaklar seçilmelidir. Tüm yaş grupları için öncelik çocukların güvenli sağlanmış oyun ve oyuncaklar tercih edilmelidir. Çocukların bir birlerine şiddet uygulamayacağı, yaralamayacağı oyunlar seçilirken aynı zamanda küçük çocukların yutmayacağı, kesici veya delici bir yapısı olmayan, keskin kenarlar barındırmayan oyuncaklar seçilmelidir. Çocukların fiziksel gelişimlerini ilerletmeye fırsat veren oyunlar seçilmeli ama küçük çocukların sert hareketlerine dayanıklı oyuncaklar seçilmesine dikkat edilmelidir. Her türlü ayrımcılığı veya olumsuzluğu hatırlatacak oyun ve oyuncaklardan uzak kalınmalı daha evrensel değerler kazandıran oyun ve oyuncaklar tercih edilmelidir.

Yaşlara Göre Oyun ve Oyun Materyali Önerileri

0-3 Ay İçin Öneriler Bu dönem, bebek ile bakımını üstlenen arasında yoğun ilişkinin olduğu dönemdir. Bu dönemde anneler ile çocukları arasında olumlu bir bağlanma sağlanacağı, temel motor becerilerini kazanacağı süreçtir. Bu aylarda, özellikle bebekle yapılacak konuşmalar, bebeğe kitap okumalar, mimiklerin kullanımı oyun davranışları geliştirmelerine zemin hazırlayacaktır. Bu dönemde özellikle, sesli oyuncaklar, parlak renkli bir çingirak, farklı düzeyde ses veren bileklikler, renkli toplar, sesli hayvan küpleri yumuşak yapıya sahip oyuncaklar, dolgu oyuncaklar, yumuşak duyu blokları veya pelüş oyuncaklar tercih edilmelidir. Ayrıca oyun matı, oyun halıları ve oyun battaniyesi gibi oyun materyalleri ile oyun oynamasına fırsat verilmelidir.

3-6 Ay İçin Öneriler

Bebekler 3 aydan itibaren çevre ile etkileşime başlamakta özellikle seslere karşı duyarlı bir dönem yaşamaktadır. Ce eee, yerde oyun, müzikli oyunlar, ses oyunları oynanabilir. Bu dönemde, sesli oyuncaklar, marakas, sesli çoraplar, sesli yastıklar, sesli kutular ve sesli toplar vb oyuncaklar da tercih edilebilir. 5-6 aylık bebekler kavradıkları, tuttukları nesnelere kendilerine çekmeye çalışır. Bebeğin önüne çekmesi, yırtması için eski dergi veya gazete sayfası verilebilir.

6-12 Ay İçin Öneriler Bebekler

6 aydan itibaren ikinci döngüsel tepki dönemi davranışları gösterirler. Bu dönemde tekrarlayan oyunlar, dokun hisset çalışmaları, topla oynanan oyunlar daha fazla tercih edilmektedir. Bu dönemde, yaptığı bir eylem karşısında müzik çalan, ışık yanan veya hareket eden etkileşimli oyuncaklar, toplar, kavram kartları, çocukların el-göz koordinasyonları geliştirecek bloklar, ve resimli hikâye kitapları oyun materyalleri olarak kullanılabilir.

12-24 Ay İçin Öneriler

1 yaşını dolduran çocuklar hem bilişsel hem fiziksel olarak farklı oyun ve oyuncaklar ile oyun davranışı göstermeye başlamaktadırlar. Resim oyunları, İtme-çekme oyunları, mış gibi oyunlar, kuklalarla oyunlar oynarken, bloklar, taklit oyuncakları, yapbozlar, denge materyalleri oyun materyalleridir.

2-4 Yaş Arası Öneriler

Erken çocukluk dönemi birçok gelişim alanının en belirgin olarak ilerlediği dönemdir. Bu dönemde duyarları keskinleştirmek için oynanan oyunlar, hissetmeye yönelik oyunlar, kum havuzlarında oynana oyunlar, ince kaslarını geliştirecek, oyun hamurları veya kil ile oynanan oyunlar tercih edilmelidir. Müzikli oyunlar, iletişim becerilerini geliştirecek rol yapma oyunları, bilişsel gelişimlerine katkı sunacak, labirent oyunları, hafıza oyunları, masa oyunları bu dönemde seçilebilecek oyunlardır. Yapbozlar, ipler, resimli kartlar ile dikkat ve hafıza geliştirme materyalleri, legolar, takmalı-geçirmeli oyuncaklar, küpler, iç içe geçen kutular, renkli oyuncaklar, gruplanabilen halkalar ve yapı-inşa oyuncakları en fazla tercih edilen oyun materyalleridir.

4-7 Yaş Arası Öneriler

4 -7 yaş arası çocukların okul öncesi dönemi kapsayan dönemdir. Bu dönemde hem oyun hem oyuncak olgusu okul ve değişen çevre ile farklı uygulamalara dönüşmektedir. Bireysel oyunlar artık grup oyunlarına bırakılmaktadır. Sayılarla ilgili oyunlar, akılda tutma oyunları, güç oyunları, denge oyunları, topla oynanan oyunlar, Konuşma ve ses oyunları, 5N1K oyunları tercih edilebilir. Bu dönem çocukları için, bahçe oyuncakları, gerçek nesnelere, yaşlarına uygun yapbozlar, legolar ve sesli oyuncaklar tercih edilmelidir.

7-12 Yaş Arası Öneriler

İlkokul döneminin başladığı bu yaş grubunda oyunlar kurallı oyunlara dönüşmektedir. Cinsiyetçi oyunlar, akıl oyunları, takım oyunları, bireysel beceri oyunları, sosyal oyunlar, açık hava oyunları, yapı-inşa oyunu, bilişsel oyunlar, teknolojik/dijital oyunlar tercih edilmektedir. Bu dönemde çocuklar oynadıkları oyunlara göre oyuncak tercihlerinde bulunmaktadırlar.