

Erken Çocukluk Döneminde Oyun

Ayşe Belgin AKSOY
Hale DERE ÇİFTÇİ

7. Baskı





Prof. Dr. Ayşe Belgin AKSOY - Prof. Dr. Hale DERE ÇİFTÇİ

ERKEN ÇOCUKLUK DÖNEMİNDE OYUN

ISBN 978-605-364-857-4

Kitap içeriğinin tüm sorumluluğu yazarlarına aittir.

© 2022, PEGEM AKADEMI

Bu kitabın basım, yayım ve satış hakları Pegem Akademi Yay. Eğt. Dan. Hizm. Tic. AŞ'ye aittir. Anılan kuruluşun izni alınmadan kitabın tümü ya da bölümleri, kapak tasarımı; mekanik, elektronik, fotokopi, manyetik kayıt ya da başka yöntemlerle çoğaltılamaz, basılamaz ve dağıtılamaz. Bu kitap, T.C. Kültür ve Turizm Bakanlığı bandrolü ile satılmaktadır. Okuyucularımızın bandrolü olmayan kitaplar hakkında yayınevimize bilgi vermesini ve bandrolsüz yayınları satın almamasını diliyoruz.

Pegem Akademi Yayıncılık, 1998 yılından bugüne uluslararası düzeyde düzenli faaliyet yürüten **uluslararası akademik bir yayınev**idir. Yayımladığı kitaplar; Yükseköğretim Kurulunca tanınan yükseköğretim kurumlarının kataloglarında yer almaktadır. Dünyadaki en büyük çevrimiçi kamu erişim kataloğu olan **WorldCat** ve ayrıca Türkiye'de kurulan **Turcademy.com** tarafından yayınları taranmaktadır, indekslenmektedir. Aynı alanda farklı yazarlara ait 1000'in üzerinde yayını bulunmaktadır. Pegem Akademi Yayınları ile ilgili detaylı bilgilere <http://pegem.net> adresinden ulaşılabilir.

1. Baskı: Eylül 2014, Ankara

7. Baskı: Kasım 2022, Ankara

Yayın-Proje: Ferdi Akkaya

Dizgi-Grafik Tasarım: Tuğba Kaplan

Kapak Tasarımı: Pegem Akademi

Baskı: Vadi Grafik Tasarım ve Reklamcılık Ltd. Şti.

İvedik Org. San. 1420. Cad. No: 58/1

Yenimahalle/ANKARA • Tel: 0 312 395 85 71

Yayıncı Sertifika No: 51818

Matbaa Sertifika No: 47479

İletişim

Macun Mah. 204. Cad. No: 141/A-33 Yenimahalle/ANKARA

Yayınevi: 0312 430 67 50

Dağıtım: 0312 434 54 24

Hazırlık Kursları: 0312 419 05 60

İnternet: www.pegem.net

E-ileti: pegem@pegem.net

WhatsApp Hattı: 0538 594 92 40

ÖN SÖZ

‘Oyun denilince aklına ne geliyor?’ diye üç buçuk yaşındaki bir çocuğa sorulduğunda ‘eğlenmek’, ‘eğlenmek denilince aklına ne geliyor?’ sorulduğunda ise ‘arkadaşım ile oynamak’ yanıtını vermiştir. Bu yanıtlardan çocuğun oyun oynama amacının eğlenme, eğlenmenin de arkadaşı ile oyun oynamak olduğu belirgin bir şekilde anlaşılmaktadır. Filozof J. J. Rousseau ‘çocuk eğitiminde, çalışmalarınıza onları tanımakla başlayın’ sözüyle çocukları tanımanın önemini anlatmıştır. Çocuğu tanımanın en iyi yolu da onu oyun oynarken izlemektir. Çocuk için oyun, yapmak zorunda olmadığı, kendiliğinden, içten gelen, eğlenme amacı ile yaptığı eylemlerden oluşur. Çocuk oyun oynarken, oyunun sonucundan çok oyunun süreci ile ilgilidir. Çocuk nasıl, nerede ve ne ile oynayacağına kendisi karar vermek, her an her yerde oyun oynamak ister. Çocuk seçimini kendisinin yaptığı oyunun her dakikasından zevk alır, gelişir ve öğrenir. Oyun, gelişimin ve öğrenmenin tüm alanlarıyla ilişkilidir. Okul öncesi eğitim programlarında eğitimciler, evde ebeveynler çocuğa serbest oyun oynama fırsatı sağlamalı, çocuğu oyun oynamaya teşvik etmeli, çocuğun gereksinimi olduğu oyunlarda kolaylaştırıcı rolü üstlenmelidirler.

Erken çocukluk döneminde oyun kitabı: erken çocukluk döneminde oyun ve oyunun gelişimsel katkıları, oyunun tarihçesi ve oyun kuramları, çocuğun gelişimine bağlı oyun aşamaları ve oyun türleri, oyun alanları, oyuncaklar ve oyun materyalleri, okul öncesi eğitim programlarında oyun etkinliklerin planlanması, farklı kültürlerde oyun, özel gereksinimli çocuklar ve oyun ve oyun temelli değerlendirme olmak üzere dokuz bölümden oluşturulmuştur.

Ayrıca kitapta yazar ve konu dizinleri oluşturulmuştur. Hazırlık aşamasının başlangıcında dizinleme kurallarını, konu uzmanlarının alan yazını bilgilerinden elde etmiş ve bu bilgiler doğrultusunda dizin oluşturmuş olsak da, gözden kaçırdığımız eksiklerimiz ve hatalarımızın ilk çalışmamız olmasından kaynaklandığını belirtmek isteriz.

Bu kitap, erken çocukluk gelişimi alanında çalışacak olan öğretmen adayları ve eğitimciler için oyun konusunda gerekli bilgileri sağlamak amacı ile hazırlanmıştır. Tüm ilgililere katkıda bulunmasını ve yaşamınızda oyunun var olmasını dileriz.

Prof. Dr. Ayşe Belgin Aksoy

ORCID No: 0000-0003-2675-855X

aksoya@gazi.edu.tr

Prof. Dr. Hale Dere Çiftçi

ORCID No: 0000-0003-4524-4685

haledereciftci@arel.edu.tr

İÇİNDEKİLER

Ön Söz.....v

1. BÖLÜM

ERKEN ÇOCUKLUK DÖNEMİNDE OYUN VE OYUNUN GELİŞİMSEL KATKILARI

Prof. Dr. Ayşe Belgin AKSOY

ERKEN ÇOCUKLUK DÖNEMİNDE OYUN.....	2
Oyunun Tanımı.....	2
Oyunun Özellikleri.....	3
Oyunun Önemi.....	4
Oyunun Gelişimi.....	6
OYUNUN GELİŞİMSEL KATKILARI.....	7
Bilişsel ve Dil Gelişimine Katkıları.....	8
Fiziksel/Hareket Gelişimine Katkıları.....	11
Sosyal Gelişime Katkıları.....	12
Duygusal Gelişime Katkıları.....	15
KAYNAKLAR.....	17

2. BÖLÜM

OYUNUN TARİHÇESİ VE OYUN KURAMLARI

Prof. Dr. Ayşe Belgin AKSOY

OYUNUN TARİHÇESİ.....	20
OYUNA İLİŞKİN GÖRÜŞLER.....	22
OYUN KURAMLARI.....	24
Klasik Kuramlar.....	25
Fazla Enerji Kuramı.....	25
Yeniden Yaratma/Rahatlama Kuramı.....	25
Aalıştırma Kuramı.....	26
Tekrarlama Kuramı.....	26
Modern Kuramlar.....	27
Psikoanalitik Kuramlar.....	27
Kişilik Gelişimi Kuramı – S. Freud.....	27
Psikososyal Gelişim Kuramı – E. Erikson.....	28
Bilişsel-Gelişim Kuramları.....	29
Bilişsel Gelişim Kuramı – J. Piaget.....	29
Bilişsel ve Dil Gelişimi Kuramı – L. Vygotsky.....	30
Bilişsel Gelişim Kuramı – J. Bruner.....	31
Uyarılma Kuramı – D. Berlyne.....	32
KAYNAKLAR.....	33

3. BÖLÜM

ÇOCUĞUN GELİŞİMİNE BAĞLI OYUN AŞAMALARI VE OYUN TÜRLERİ

Prof. Dr. Ayşe Belgin AKSOY

ÇOCUĞUN GELİŞİMİNE BAĞLI OYUN AŞAMALARI.....	36
Bilişsel Oyun Aşamaları	36
Piaget'in Oyun Aşamaları.....	36
Smilansky'in Oyun Aşamaları.....	37
Sosyal Oyun Aşamaları.....	39
OYUN TÜRLERİ	42
Fiziksel/Hareketli Oyunu	43
Nesne Oyunu	45
Hayali/-miş Gibi Yapma Oyunu.....	48
Dil Oyunları.....	50
Kurallı Oyun	53
KAYNAKLAR.....	55

4. BÖLÜM

OYUN ALANLARI

Prof. Dr. Hale DERE ÇİFTÇİ

OYUN ALANLARI.....	58
Oyun Alanlarının Düzenlenmesi.....	59
İç Mekân	59
Dış Mekân	77
Açık Hava Oyun Alanlarının Çocuklara Katkıları.....	78
Açık Hava Oyun Alanının Türleri	83
Açık Hava Oyun Alanındaki Donanımın Özellikleri	89
Açık Hava Oyun Alanının Dizayn Özellikleri	93
Oyun Alanlarını Planlama Ölçütleri.....	94
Açık Hava Oyun Alanlarının Güvenliği	100
KAYNAKLAR.....	104

5. BÖLÜM

OYUNCAKLAR VE OYUN MATERYALLERİ

Prof. Dr. Hale DERE ÇİFTÇİ

OYUNCAKLAR VE OYUN MATERYALLERİ.....	108
OYUNCAKLARIN TARİHÇESİ.....	109
Oyuncakların Katkıları.....	110

Oyuncakların Özellikleri.....	110
Oyuncak Türleri	113
Yaşlara Göre Oyuncak Türleri	116
Oyuncak Seçimi.....	125
OYUNCAK, CİNSİYET VE KÜLTÜR.....	129
KAYNAKLAR.....	131

6. BÖLÜM

OKUL ÖNCESİ EĞİTİM PROGRAMLARINDA OYUN ETKİNLİKLERİNİN PLANLANMASI

Prof. Dr. Hale DERE ÇİFTÇİ

OYUN VE BİLİM.....	136
Bilim Çalışmalarının Katkıları	137
Bilim ve Oyun	139
OYUN VE MATEMATİK.....	142
Matematik Becerilerinin Gelişimi	143
Matematik Becerileri ve Oyun	144
OYUN VE OKUMA-YAZMAYA HAZIRLIK ÇALIŞMALARI	148
Okuma Yazma Becerilerinin Gelişimi.....	149
Okuma Yazma Becerileri ve Oyun.....	150
KAYNAKLAR.....	158

7. BÖLÜM

FARKLI KÜLTÜRLERDE OYUN

Prof. Dr. Ayşe Belgin AKSOY

FARKLI KÜLTÜRLERDE OYUN	166
KÜLTÜREL OYUN ARAŞTIRMALARININ KAYNAĞI	166
ÇOCUK GELİŞİMİ VE KÜLTÜR	167
OYUN ÜZERİNDEKİ KÜLTÜREL VE TOPLUMSAL ETKİLER.....	170
Ebeveynlerin Oyun Üzerindeki Etkileri.....	170
Grup Oyunlarında Farklılıklar	175
OYUN, CİNSİYET VE KÜLTÜR.....	178
KAYNAKLAR.....	182

8. BÖLÜM

ÖZEL GEREKSİNİMLİ ÇOCUKLAR VE OYUN

Prof. Dr. Hale DERE ÇİFTÇİ

ÖZEL GEREKSİNİMLİ ÇOCUKLAR VE OYUN	186
Görme Yetersizliği Olan Çocuklar ve Oyun	188
İşitme Yetersizliği Olan Çocuklar ve Oyun.....	190
Konuşma, Dil ve İletişim Bozukluğu Olan Çocuklar ve Oyun	191
Zihinsel Yetersizliği Olan Çocuklar ve Oyun	193
Otistik Çocuklar ve Oyun	195
Bedensel Yetersizliği Olan Çocuklar ve Oyun.....	198
Sosyo-Duygusal ve Davranış Bozukluğu Olan Çocuklar ve Oyun.....	200
Özel Gereksinimli Çocuklar İçin Oyun Etkinliklerinin Düzenlenmesi	201
KAYNAKLAR.....	204

9. BÖLÜM

OYUN TEMELLİ DEĞERLENDİRME

Prof. Dr. Hale DERE ÇİFTÇİ

Oyun Temelli Değerlendirme	208
Oyun Temelli Değerlendirmenin Katkıları	209
Oyun Temelli Değerlendirmenin Türleri.....	210
Oyun Temelli Değerlendirmenin Kullanılması	211
Özel Gereksinimli Çocuklarda Oyun Temelli Değerlendirme	214
KAYNAKLAR.....	216
YAZARLAR HAKKINDA	218
DİZİN.....	219

1. BÖLÜM

ERKEN ÇOCUKLUK DÖNEMİNDE OYUN VE OYUNUN GELİŞİMSEL KATKILARI

ERKEN ÇOCUKLUK DÖNEMİNDE OYUN VE OYUNUN GELİŞİMSEL KATKILARI

ERKEN ÇOCUKLUK DÖNEMİNDE OYUN

Oyunun Tanımı

Oyunun Özellikleri

Oyunun Önemi

Oyunun Gelişimi

OYUNUN GELİŞİMSEL KATKILARI

Bilişsel ve Dil Gelişimine Katkıları

Fiziksel/Hareket Gelişimine Katkıları

Sosyal Gelişime Katkıları

Duygusal Gelişime Katkıları

KAYNAKLAR

ERKEN ÇOCUKLUK DÖNEMİNDE OYUN

Oyun yaşamın hemen her döneminde, özellikle erken çocukluk döneminde farklı bir öneme sahiptir. Her yaş grubundaki bireylerin, oynamaktan ya da izleyicisi olmaktan keyif aldığı oyun türleri vardır. Erken çocukluk döneminde çocukların daha çok oyunda etkin rol almaktan hoşlandığı ve her deneyimlerini oyuna dönüştürmek istedikleri bilinmektedir. Ancak bu dönemde oyunu diğer dönemlerden farklı kılan, çocukların oyunu yaşamı anlama ve anlamlandırma açısından bir araç olarak kullanmalarıdır.

Oyunun Tanımı

Bu çocuklar oynuyor mu? Uğraşılıyor mu? Oyun ve uğraş arasında ne fark vardır? Çocuklar oyun oynamalı mı? Oyuncak olmalı mı? Oyun doğal mı? Çocuklar oyun oynamayı öğrenebilir mi? Bu soruların cevapları önemlidir. Bu sorular oyun kelimesinin anlamını bulmaya yardım eder.

Yetişkinler için oyun, pratik uğraşları bittiği zaman yaptıkları bir şeydir. Oyun bir rahatlama biçimidir. Çocuklar için oyun, tüm gün yaptıkları bir şeydir. Oyun yaşamdır ve yaşam oyundur. Çocuklar için oyun, öğrenme ve uğraş arasında farklılık yoktur. Çocuklar doğuştan oyuncudur. Oyun oynamaktan zevk alır ve her zaman oyun oynayabilirler. Onlar için oyun; doğal, kendiliğinden olan, zevk alınan, sonunda ne olduğuna değil anlamına odaklanmadır (Leland ve Fisher 2006; Mayesky 2006).



Çocuklar oyun oynamaktan keyif alırlar

“Oyun” kelimesi bazen yanıltıcıdır, ciddi olmayan, boş zaman etkinlikleri “zaman öldürme” olarak da düşünülür. Oyun ebeveynlerin çocuklarına gösterebilecekleri somut bir ürün olmadığı gibi, öğretmenin güdümlü de değildir. Oyun bir etkinlik, bir harekettir. Bir ürünle sonuçlanması da gerekli değildir.

Oyuna tek bir çocuk veya bir grup çocuk da katılabilir. Oyuncaklarla inşa edilebilir veya çocuğun hayal gücünden başka hiçbir şey yoktur. Bir oyun birkaç dakikada sonlanabilir veya günlerce devam edebilir. Oyun, çocuğun bireyselliğini ifade eder. Oyun bilişsel, dil, fiziksel/hareket, sosyal ve duygusal gelişimin merkezinde yer alır (Eliason ve Jenkins 2003; Leland ve Fisher 2006; Mayesky 2006).

Genel bir tanımla oyun; rahatlama, fazla enerjinin atılması, uygulama yapma, isteklerin yerine getirilmesi, zevk alma ve bir öğrenme şeklidir. İnsan davranışlarının bütünü dikkate alındığında çocukların oynadıkları oyunların çoğunlukla

yaşam deneyimlerinden oluştuğu görülmektedir. Belki oyun, insanın tüm işlevlerinin bir denge ve bileşimi olarak tanımlanmalıdır (Cook ve Cook 2005; Rogers ve Sawyer 1992). Belki de oyunu içinde bulunduğumuz şu andaki koşul ve gelecekte bizi bekleyen koşulları öngörebilme deneyimleri olarak tanımlamalıyız. Tanımı ne olursa olsun oyun her zaman çocuğun vazgeçilmezleri arasında yer alır.

Oyunun Özellikleri

Bütünü ile oyun tanımı aşağıda sıralanan özellikleri içerir:

Oyun zoraki değildir ve çocuğun yaratılışına göre harekete geçer. Oyun oynarken, çocuklar davranışlarının içeriğini ve yönünü seçmekte özgürdür. Oyun dışarıdan gelen beklentilere ve isteklere cevap vermek için oynanmadığından, çoğunlukla oynayanları memnun etmeye yöneliktir. Örneğin; Anaokulunda birlikte oyun oynamaya karar veren üç çocuk, oyun içindeki rollerinin ne olacağına kendileri karar verir.

Oyun sembolik, anlamlı ve değişime açıktır. Oyun çocukların geçmiş deneyimlerini şu ana bağlamalarına yardımcı olur. Oyun çocuklara farklı durumlara girip çıktıkça, başkalarının rollerine girebilme kapasitesi verir. Diğerleri gibi davranırken, "...olsam ben ne yapardım" ve "farz edeyim ki ... yim" tavrı geliştirirler. Örneğin; Bir çocuk kendini makarna pişiren bir aşçı olarak hayal ettiğinde, bir aşçının gerçekte ne yaptığını ve ne söylediğini "aşçı olsam ne yapardım" sorusu ile hayalinde canlandırır. Aşçı - imiş gibi davranırken, tıpkı bir aşçı gibi yemek pişirdiğini, yemeği karıştırdığını, makarna servisi yaptığını hayal ederek kendisini bir aşçıya dönüştürür. İşte bu "farz edeyim ki ben biryim" tavrı hayal ve düşünce gücünü geliştiren bir davranıştır.

Oyuncular oyunda aktif rol alırlar. Oyun esnasında çocuklar insanları, nesnelere, olayları keşfeder, dener, araştırır ve sorgularlar. Örneğin; Yoğurt çorbası yapan anaokulu çocukları, çorbaya ne miktarda su, un ve yoğurt konulduğunda, bunların kullanımlarına göre hangisinin çorbanın kıvamını değiştirdiğini ve lapa-laştırdığını keşfederler. Aktif oyun deneyimleri, çocukların gözlem ve tanımlama becerilerini geliştirirken aynı zamanda ne tür materyallerin işe yarayabileceği konusunda farkındalıklarını da artırır.

Oyunun kuralları vardır. Çocuklar oyun esnasında gizli ya da belirlenmiş kurallarla yönlendirilirler. Oyunda başarısız olma riski yoktur, oyunda neyi nasıl yapacağına çocuk karar verir. Küçük çocuklar rollerine veya nesne kullanımına uygun kuralları yaratabilir veya kuralları değiştirebilir, farklı bir şekilde oyuna devam edebilirler. Daha büyük çocuklar ise oyuna yön veren önceden belirlenmiş kuralları kabul ederler. Örneğin; Anaokulunda çocuklar bloklardan alışveriş merkezi inşa ederken, alanın ve blokların seçimini yapabilir, isterlerse bu seçimlerini değiştirebilirler.

Oyun zevklidir. Çocuklar oyunu, dışarıdan verilecek bir ödül için değil, beraberinde getirdiği zevk için oynarlar. Yani, çocuklar kendilerine bir şey ifade ettiği için oyun oynamaya devam etmektedirler. Örneğin; Bir çocuk oyun içinde sessizce merdivenlerden aşağı inerken başlangıçta bir parça korku ve endişe duyabilir. Zamanla oyun içinde tekrar tekrar aşağıya inecek ve korkunun yerini zevk alacaktır (Brewer 2001; Isenberg ve Jalongo 2006; Johnson, Christie ve Yawkey 1987; Smidt 2006).

Yukarıda verilen beş özellik, oyunun ne olduğunu açıklamaktadır. Oyunun ne olduğunu anlamak kadar, oyunun ne olmadığını kavramakta önemlidir (Isenberg ve Jalongo 2006). Bu doğrultuda çocuğun olduğu kadar, yetişkinlerinde oyuna yönelik görüş ve tutumları önem kazanır. Yetişkinler, çocuğun seçimini yaptığı, kurallarını belirlediği, aktif rol aldığı, istediği değişiklikleri yaptığı en önemlisi de zevk aldığı oyun oynama fırsatları yaratmalıdır.

Oyunun Önemi

Çocuğun oyun oynama hakkı ilk kez 1959' da Birleşmiş Milletler Çocuk Hakları Bildirgesi'nde 4. İlke olarak yer almıştır. Tüm çocukların oyun gereksinimi resmi olarak kabul edilmiştir (Curtis 1994). Ancak, Amerika Birleşik Devletlerinde Çocukluk Dönemi Anlaşmasına ilişkin son raporda, birçok anaokulu uygulamalarında köklü değişiklikler olduğu, çocukların zamanlarının çoğunu hayali, fiziksel oyun ve keşif ile öğrenmeden çok matematik ve okuma becerilerini geliştiren etkinliklerle geçirdikleri belirtilmiştir (Nicolopoulou 2010). Oyun, akademik etkinliklerin içerisine sıkıştırılmıştır. Günümüz toplumları genellikle oyunu eğitim içerikli bir etkinlik olarak tanımlar. Oyun, öğrenmenin bir habercisi olarak, çocuğun zamanını üretici bir şekilde geçirmesini sağlayan ya da çocuğa yaşamın diğer alanlarından farklı bir yön sunan etkinlik olarak görülmektedir. Gürültülü ve etrafı dağıtıcı olmayan, yetişkinlere fazla işin düşmediği, yapıcı ve üretici olması tercih edilir ve oyunun gözle görülür sonuçları olmalıdır. Fiziksel ve bilişsel gelişime yardımcı olduğu ve yaratıcı öğeler içerdiği genel kabul görse de, bu sonuçların en iyi şekilde bir yetişkin kontrolündeki oyunlarda gerçekleştiği düşünülür. Çocuklara, oyunun neler içermesi gerektiği, nasıl şekilleneceği, oyuna ne kadar zaman harcamaları gerektiği, oyun alanlarını kendileri seçmeleri konularında söz söyleme hakkı verilmez (Chilton 2002).

Oyun yerel veya evrensel düzeydeki sosyal değişimlerden etkilenir. Çalışma alanlarındaki değişiklikler, araba sahibi olma, iletişimdeki kolaylıklar vb. yetişkinlere hiç olmadığı kadar özgürlük olanağı sağlamıştır. Yetişkinler farklı eğlence şekilleri, spor ve sosyal etkinlikleri keşfetme özgürlüğünü elde etmiştir. Özellikle batılı toplumlarda hızlı ve yarışmalı yaşam tarzı, çocuklarında organize olmuş ve önceden belirlenmiş etkinliklerle zaman geçirmelerini beklemlerine neden olmaktadır. Bu sonuç ev ve okul etkinliklerine de yansımış, çocukların kendiliğ-

den oyunlarının yerini yapılandırılmış etkinlikler almıştır. Bu duruma boş zaman süresinin azalması ve oyun alanının yetersiz olması da etki etmektedir. Özellikle büyük şehirlerde gittikçe artan sosyal kontrol ebeveynlerin güvenliğe daha çok yatırım yapmasını gerektirmektedir. Şehirlerde açık alanların yapılaşması nedeni ile oyun alanları yok olmuştur. Çocuklara ayrılan az sayıda park, oyun alanı, spor alanları yıkıma uğramıştır. Artık çocukların ağaçlık alanları keşfetme ve kendilerine özel yerler bulabilme özgürlükleri kalmamıştır. Büyük şehirlerde trafik yoğunluğundan, çocukların evlerinin önünde arkadaşlarıyla oynadıkları –mı gibi ve top oyunları geçmişte kalmıştır. Ayrıca birçok günlük görevler nedeniyle çocukların serbest zamanları da en aza inmiştir (Chilton 2002; Doliopoulou ve Rizou 2012).

Oyunu davranışsal bir süreç değil de performansa dayalı bir etkinlik olarak görme eğilimi oldukça yaygındır. Bunun sonucunda kişisel gelişim ve kişilik gelişimi engellenmektedir. Sağlıklı gelişimde çok önemli yer tutan kendilerini anlatma, keşfetme, deneyimleme, yenilenme ve yaratma olanakları ret edilmekte ve engellenmektedir (Chilton 2002). Oyundan yoksun olmanın gelişim üzerine etkileri araştırmalarla desteklenmektedir (Brown; aktaran, Frost, Wortham ve Reifel 2008). S. Brown, oyun ve oyundan yoksun olma üzerine önemli çalışmalar yapmıştır. Brown, kötü muameleye maruz kalan ve şiddete eğilimli yetişkinlerin, çocukluk dönemindeki gelişimlerini incelemek üzere bir çalışma yapmıştır. Çalışma sonunda bu bireylerin babalarından şiddet gördüğü, normal bir çocuk gibi oyunlar oynamadığı, oyun parklarına gitmediği, evde oyun oynamasına izin verilmediği bulunmuştur.

Diğer taraftan televizyon ve video oyunları çocukların yaşamlarını ele geçirmiştir. Görsel medya son yıllarda etkisini artırmış ve çocukların serbest oyunlarının azalmasına neden olmuştur (Doliopoulou ve Rizou 2012). Johnson ve Christie (2009), bilgisayar oyunları ve elektronik oyuncakların çocuk oyunları üzerindeki etkisini incelemişler, bilgisayar programının çocukların problem çözümüne yönelik açık uçlu oyunları içerdiğinde, çocukların yaratıcı oyun oynama ve akranları ile etkileşime girmeye eğilimli oldukları sonucuna ulaşmışlardır. Elektronik oyuncakların ise oyuna olumlu ve olumsuz etkileri olduğu, ebeveyn ve eğitimcilerin çocukların oyunlarını teknoloji ile zenginleştirme ve olumsuz etkilerden koruma sorumlulukları olduğunu belirtmişlerdir.

Oyun çocukların kendi deneyimlerinden yararlanarak dünyayı anlamalarını sağlar ve gelişimlerinin, büyümelerinin ve öğrenmelerinin her evresini önemli şekilde etkiler. Oyun oynarken çocuklar kendileri için bir şeyler yapma, kontrol sağlayabilme, becerilerini test edip kullanabilme ve kendilerine güvenebilme gücünü kazanırlar. Oyunun oynandığı çevre ve koşullarda çocukların yeterlilik hissi geliştirebilmeleri açısından önemlidir (Wassermann; aktaran, Isenberg ve Jalongo 2006). Oyunun önemini anlamak için, çocukların oyun oynarken neler yapabil-

diklerini izlemek yeterlidir. Bu nedenle eğitimciler olarak ebeveynlere ve çocukla ilgilenen diğer bireylere, bebeklerin ve çocukların gelişimini tüm alanlarda desteklemek için mümkün olduğunca oyun oynama fırsatları yaratmanın önemini vurgulamak gereklidir. Ancak daha da önemlisi toplum olarak ülkemizin her bir bölgesinde yaşayan çocukların sağlıklı büyüme ve gelişimini oyun yoluyla desteklemek için neler yapıldığı, nelerin yapılabileceğini gözden geçirmek gereklidir.

Oyunun Gelişimi

Çocukların öğrenme süreçleri, büyüme ve öğrenmeye karşı kendi içlerindeki itici güç ile yetişkinleri taklit etmelerinin birleşimidir. Bu iki etken çocukluk dönemi boyunca gelişerek devam eder. Oyunlarının temelini bu iki etken oluşturur fakat bunların dışı vurulması çocuklar geliştikçe değişir. Oyunda önemli bir dönüm noktası-hayali/-miş gibi oyun-iki buçuk ile üç yaşlarında oluşur. Bu yaşlardan önce, çocuklar oyunlarında gerçek dünyaya daha bağımlıdır: kendi bedenleri; kâseler, tavalar, tahta kaşıklar gibi basit ev aletleri; bebekler, küçük kamyonlar ve toplar gibi basit oyuncaklarla oynarlar. Yeni yürüyen çocuklar çevrelerinde gördüklerini taklit ederler; oyunlar genellikle yemek yapma, evcilik, araba-kamyon sürme ve diğer günlük olaylar üzerine kuruludur. Bu oyun temaları üç yaşından sonra da gelişerek devam eder, fakat çocuklar gerçek nesnelere daha az bağımlıdır ve herhangi bir şeyden oyun yaratırlar. Hayali/-miş gibi oyun yetenekleri en basit nesneyi bile bir oyun aracına dönüştürmelerine fırsat sağlar. Örneğin; bir kâse gemiye, bir taş bebeğe, bir çubuk oltaya dönüşebilir. Oyunun hiçbir bölümü sona ermez, oyun nesnesi her an başka bir nesneye dönüşebilir. Bunun aksine, dört yaşındaki çocuklar oyunlarında daha durgun ve tek temaya bağlıdırlar. İçinde oynayabilecekleri bir 'evleri' olmalarını isterler. Bu bir gemi veya mağaza da olabilir. Üç yaşındaki çocuklar gibi önlerinde bulunan nesnelere anlık ilhamlar alırlar.

Beş yaşındaki çocukların hayali oyunu bir konu belirleyip onu devam ettirme şeklindedir. Beş yaşındaki çocuklar anaokuluna geldiklerinde ne oynamak istediklerini belirtirler. Anneleri bu çocukların hangi oyunu oynayacaklarını belirlemiş şekilde uyandıklarını söylerler. Aynı oyunu günler, haftalar boyunca oynasalar da, kendi fikirlerine odaklandıkça, başarılı ve zekice değişiklikler yapıp, bunları detaylı ve eğlenceli bir şekilde uygulamak isterler. Hayali oyunun genellikle altı yaşta önce gerçekleşmeyen fakat gelişim açısından önemli bir özelliği vardır. Bu yaşta, oyunlarını artık bir nesneyi kullanmadan oynarlar. Bir ev veya kale inşa ederler fakat içine oyuncak koymazlar. Hayalleri, artık zihinlerinde rahatça canlanıp görebildiklerinden, içine oturup, oyun boyunca konuşabilirler. Bu yaş yaratıcı oyun evresi olarak da tanımlanır. Çocukların, 'büyükannemi istediğim zaman görebiliyorum, gözlerimi kapatmam yeterli' dedikleri dönem bu evrede gerçekleşir. Dramatik oyun dönemleri boyunca çocuklar tek başlarına veya başkalarıyla oynar. Ancak başkalarıyla sosyal oyun oynama şekilleri yıllar geçtikçe değişir. İki yaşındaki çocuklar birbirleri ile tam etkileşim kurmadan, yan yana oyun oynarlar.

Üç ve dört yaşındaki çocuklar ise birbirleriyle oynamaktan hoşlanırlar fakat tamamen birbirlerine bağlı değillerdir. Anaokulundayken birbirleriyle oynamaktan zevk alırlar, ayrı olduklarında birbirlerini tamamen unuturlar. Beş-altı yaşındaki çocukların oyunları farklıdır. Arkadaşlıklar kurar ve evde de onlardan bahsedeler, ayrı olduklarında arkadaşlarını düşünürler. Altı yaşındakiler okul dışında da arkadaşları ile vakit geçirmek istemelerine anneleri şaşırırlar. Bu yaş grubunun oyunları çeşitlidir fakat anaokulunda veya birinci sınıfta zamanlarının çoğunu serbest oyundan çok yapılandırılmış etkinliklerle geçirirler. Çocukluk döneminde oyunun yeterince olmaması çocuğun sosyal gelişiminde hayat boyu sürececek geri tepmelere yol açabilmektedir (Almon 2003).

Çocuğun yaşamında oyunun önemi konusu yıllardır araştırmacıların ilgi alanında olup, halen bu konuda çalışmaların yapılması, önemin artarak devam ettiğinin kanıtı olarak düşünülebilir. Ülkemizde konunun önemine duyarlı olan Milli Eğitim Bakanlığı, Avrupa Birliği ve UNICEF desteği ile Okul öncesi Eğitimin Güçlendirilmesi Projesi kapsamında Okul öncesi Eğitim Programının güncelleme çalışmasını tamamlamıştır. Bu programda oyun, temel ilkeler arasında yer almakta ve tüm etkinliklerin oyun temelli olarak düzenlenmesi vurgulanmaktadır. Ülkemizin her yerinde görev yapan tüm öğretmenlerin, çocukların serbest oyun oynama gereksinimini karşılama amacı ile günlük eğitim akışında her bir çocuk için oyun zamanını adil planlamaları gereklidir. Öğretmenlerin bu duyarlı uygulamaları sonucunda, çocuklara serbest oyun oynamaya yönelik fırsat eşitliği sağlanacağı düşünülmektedir. Unutulmamalıdır ki, çocuklar istek ve gereksinimleri doğrultusunda özgürce oyun oynadıkları sürece, oyun gerçek anlamına ulaşır.

OYUNUN GELİŞİMSEL KATKILARI

Oyun, öğrenmenin bilişsel, fiziksel, sosyal ve duygusal yönlerini zengin, kültüre uygun, çocuk merkezli ve destekleyici çevre içinde birleştiren ve harmanlayan açık uçlu, birey tarafından seçilen eğlenceli etkinlikler olarak tanımlanabilir (Kieff ve Casbergue; aktaran, Wellhousen ve Kieff 2001). Çocuklar oyun yoluyla eğlence, tatmin, sürpriz, merak, beklenti gibi duyguları deneyimler ve yorumlar. Etkileşimli oyun sırasında, çocuklar aile bireyleri, yaşlıları ve bakıcılarıyla sıcak ve karşılıklı ilişkiler kurma şansına sahiptir. Oyun birey tarafından seçildiği için, çocuklar oyuna daha önceki bilgi ve deneyimlerini de katarlar. Böylece çocuklar oyunu kendilerine göre değiştirebilir ve bilgisini genişletebilir. Çocuklar zamanlarının çoğunu yeni materyalleri, olayları ve ilişkileri keşfetme, çevrelerindeki insanları ve nesnelere anlamlandırmaya çalışarak geçirirler. Bu nedenle oyun yoluyla çocukların bilişsel, fiziksel/hareket, sosyal ve duygusal gelişimleri desteklenir (Wellhousen ve Kieff 2001).