

Kuramdan Uygulamaya
**Geleneksel Çocuk
Oyunları ile Sosyal
Bilgiler Öğretimi**

Editör: Zekerya AKKUŞ

2. Baskı



Editör: Prof. Dr. Zekerya AKKUŞ

KURAMDAN UYGULAMAYA GELENEKSEL ÇOCUK OYUNLARI İLE SOSYAL BİLGİLER ÖĞRETİMİ

ISBN 978-625-6357-90-7

Kitap içeriğinin tüm sorumluluğu yazarlarına aittir.

© 2024, PEGEM AKADEMİ

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 yayinevi**dir. 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 2000'in üzerinde yayını bulunmaktadır. Pegem Akademi Yayınları ile ilgili detaylı bilgilere <http://pegem.net> adresinden ulaşılabilir.

1. Baskı: Mart 2023, Ankara

2. Baskı: Eylül 2024, Ankara

Yayın-Proje: Zeynep Güler

Dizgi-Grafik Tasarım: Tuğba Kaplan

Kapak Tasarımı: Pegem Akademi

Baskı: Sonçağ Yayıncılık Matbaacılık Reklam San Tic. Ltd. Şti.
İstanbul Cad. İstanbul Çarşısı 48/48 İskitler/Ankara

Yayıncı Sertifika No: 51818

Matbaa Sertifika No: 47865

İletişim

Pegem Akademi: Shira Ticaret Merkezi
Macun Mahallesi 204 Cad. No: 141/33, 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 denilen eylemin, insanoğlunun doğadaki olayları gözlemlemesinin sonucunda ya da dini ritüellerin bir parçası olarak meydana geldiği yönünde farklı görüşler ortaya atılmıştır. Her nerede, kimler tarafından, ne şekilde ve nasıl ortaya çıkmış/çıkarılmış olursa olsun oyunun; insanlık tarihi kadar eski, her kültürde ve her coğrafyada hayatın bir parçası olduğu; köylü-kentli, zengin-fakir, seçkin-sıradan her insanın hayatının bir noktasında oyunla ve oyuncakla yolunun kesiştiği ifade edilebilir.

İnsanoğlu, aklını ve hayal gücünü kullanarak bir taraftan eğlenme ve haz alma duygusunu tatmin etmenin; diğer taraftan da gerçek hayata hazırlanmanın yollarını bulmuştur. Bu yollardan bir tanesi de gerçek hayatın bir provasını niteliği taşıyan oyundur. Oyun, genelde tüm canlılar, özelde ise insanlar için temel yaşamsal bilgileri, becerileri ve davranışları keşfetmenin, öğrenmenin ve öğrendiklerini farklı alanlara transfer etmenin araçlarından bir tanesidir. İnsanlar; korunma, barınma, beslenme ve tapınma gibi temel ihtiyaçlarını karşılamada; karşılaştığı problemleri çözmede, kaygı ve çatışmalardan kurtulmada, birçok seçenek arasından birini tercih etmede oyunlardan ilham almıştır. Bütün bu alanlara ilişkin edindiği kültürel birikimini aileye, çevreye ve sonraki dönemlerde okula dayalı bir eğitim yoluyla gelecek kuşaklara aktarmasını bilmiştir. Bu bağlamda kültürel zenginliklerimizden birisi olan oyunlarımızın; unutulmasına, kaybolmasına, sadece bireysel ve toplumsal belleğimizde geçmişin küçük hatıraları olarak kalmasına izin vermemeliyiz. Bireysel ve kurumsal olarak yapacağımız çalışmalarla; oyunlarımızı korumalı, geliştirmeli ve yeni nesillere aktarmalıyız. Kültürel mirası korumanın ve geliştirmenin en iyi yolu, onu genç nesillere aktarmaktır. Kültürel mirası aktarmanın en etkili ve önemli aracı ise eğitimidir.

Oyunun tanımı, tarihçesi, türleri, sınıflandırılması, oyun dağarcığı geliştirme kaynak ve yöntemleri, gelişim alanlarına göre oyunun çocuk üzerindeki etkisi, oyunlarla ilgili kuramlar, sosyal bilgiler öğretiminde oyunun yeri ve önemi, oyun etkinliklerini planlama ve uygulama gibi konu başlıklarını içeren bu kitabın kültürel mirasın korunması ve geleceğe aktarılmasına katkı sağlayacağı düşünülmektedir. Ayrıca yerel çocuk oyunlarının sosyal bilgiler öğretiminde nasıl kullanılabileceğine yönelik uyarılama örnekleri ile öğretmenlere ve öğretmen adaylarına rehberlik edebileceği öngörülmektedir. Sosyal bilgiler eğitimi ve öğretimi alanına önemli katkılar sağlayacağını düşündüğümüz bu çalışmada, emeği geçen bölüm yazarlarına ve PEGEM Akademi Yayıncılık ailesine teşekkürlerimizi sunarız.

Prof. Dr. Zekerya AKKUŞ

ORCID No: 0000-0001-8990-8936

Ankara 2023

BÖLÜMLER VE YAZARLARI

Editörler: Prof. Dr. Zekerya AKKUŞ

1. Bölüm: Temel Kavramlar

Doç. Dr. Elif MERAL, Atatürk Üniversitesi

ORCID No: 0000-0002-2560-0120

2. Bölüm: Oyun Dağarcığı Geliştirme Kaynak ve Yöntemleri

Doç. Dr. Fatih KAYAAALP, Zonguldak Bülent Ecevit Üniversitesi

ORCID No: 0000-0001-7640-5045

Doç. Dr. Selçuk İLGAZ, Atatürk Üniversitesi

ORCID No: 0000-0003-0441-5230

3. Bölüm: Gelişim Alanlarına Göre Oyunun Çocuk Üzerindeki Etkisi

Dr. Öğr. Üyesi Birgül KÜÇÜK TURGUT, Atatürk Üniversitesi

ORCID No: 0000-0001-9273-501X

4. Bölüm: Oyunlarla İlgili Kuramlar

Arş. Gör. Şeyda MARANCI, Atatürk Üniversitesi

ORCID No: 0000-0002-1130-438X

Doç. Dr. Murat Bayram YILAR, Ondokuz Mayıs Üniversitesi

ORCID No: 0000-0001-5889-3372

5. Bölüm: Oyun Etkinliklerini Planlama ve Uygulama

Prof. Dr. Ufuk ŞİMŞEK, Atatürk Üniversitesi

ORCID No: 0000-0002-4699-0674

Dr. Öğr. Üyesi Sinan AKDAĞ, Atatürk Üniversitesi

ORCID No: 0000-0001-5106-7289

6. Bölüm: Sosyal Bilgiler Öğretiminde Geleneksel Oyunun Yeri ve Kullanımı

Doç. Dr. Esra MİNDİVANLI AKDOĞAN, Atatürk Üniversitesi

ORCID No: 0000-0002-6508-3412

Dr. Figen CEVGER

ORCID No: 0000-0002-6842-1085

7. Bölüm: Sosyal Bilgiler Öğretimi İçin Geleneksel Oyun Uyarlama Örnekleri

Doç. Dr. Esra MİNDİVANLI AKDOĞAN, Atatürk Üniversitesi

ORCID No: 0000-0002-6508-3412

İÇİNDEKİLER

Ön Söz.....	iii
Bölümler ve Yazarları.....	v

1. BÖLÜM

TEMEL KAVRAMLAR

Giriş.....	1
Oyun ve Oyuncak.....	2
Oyun ve Oyuncanın Tarihçesi	5
Oyunun Sınıflandırılması.....	9
Özet	14
Kaynakça.....	15

2. BÖLÜM

OYUN DAĞARCIĞI GELİŞTİRME KAYNAK VE YÖNTEMLERİ

Giriş.....	17
Basılı Kaynaklar Yoluyla Oyun Dağarcığı Geliştirme.....	18
Görüşme Yoluyla (Derleme) Oyun Dağarcığı Geliştirme.....	26
Gözlem Yoluyla Oyun Dağarcığı Geliştirme	28
Kitle İletişim Araçlarıyla Oyun Dağarcığı Geliştirme.....	30
Özet	33
Kaynakça.....	34

3. BÖLÜM

GELİŞİM ALANLARINA GÖRE OYUNUN ÇOCUK ÜZERİNDEKİ ETKİSİ

Giriş	37
Oyunun Fiziksel ve Motor Gelişim Üzerindeki Etkisi.....	38
Oyunun Bilişsel Gelişim Üzerindeki Etkisi	40
Oyunun Dil Gelişimi Üzerindeki Etkisi	44
Oyunun Sosyal Gelişim Üzerindeki Etkisi.....	46
Oyunun Duygusal Gelişim Üzerindeki Etkisi	49
Oyunun Yaratıcılık ve Problem Çözme Becerileri Üzerindeki Etkisi	52
Özet	53
Kaynakça.....	54

4. BÖLÜM

OYUNLARLA İLGİLİ KURAMLAR

Giriş.....	57
Klasik Oyun Kuramları	57
Fazla Enerji Kuramı	58
Dinlenme Kuramı	58
Gerginliği Giderme Kuramı.....	59
Yaşama Hazırlık Kuramı	59
Tekrarlama Kuramı	60
Haz Kuramı	61
Oyuncu İnsan Kuramı	61
Çağdaş Oyun Kuramları.....	62
Psikanalitik Kuram / Kişilik Gelişim Kuramı (Sigmund Freud)	63
Psikososyal Gelişim Kuramı (Erik Erikson)	64
Bilişsel Gelişim Kuramı / Yapı-İnşa Kuramı (Piaget)	66
Sosyokültürel Gelişim Kuramı (Lev Vygotsky)	68
Bruner'in Oyuna İlişkin Görüşleri.....	69
Sosyal Bilişsel Öğrenme Kuramı (Albert Bandura).....	70
Sara Smilansky'nin Oyun Kuramı.....	71
Brian Sutton Smith'in Oyun Kuramı	73
Peter Slade'in Oyun Kuramı	73
Diğer Kuramlar.....	74
Sistem Kuramı (Helanko'nun Sistem Kuramı)	74
İçten Uyarılma / Haz Arama Kuramı (Berlyne Modeli)	75
Özet	76
Kaynakça.....	76

5. BÖLÜM

OYUN ETKİNLİKLERİNİ PLANLAMA VE UYGULAMA

Giriş.....	83
Oyun Etkinliği Planlarken Dikkat Edilmesi Gereken Hususlar.....	84
Oyun Etkinliğinin Amacını Belirleme	84
Oyun Etkinliğinin Seviyesini Belirleme.....	84
Oyun Etkinliğinin Sıra ve Süresini Belirleme.....	85
Oyun Etkinliğinin Yerini Belirleme ve Hazırlama.....	85
Oyun Etkinliğinde Kullanılacak Araç Gereçleri Belirleme ve Hazırlama	85
Kazanımlara Uygun Oyun Seçme.....	86

Oyun İçin Gerekli Araç Gereç, Oyuncak ve Alanı Hazırlama	87
Oyunun Değerlendirilmesi	90
Eğiticinin Kendini Değerlendirmesi	90
Eğiticinin Oyun Grubundaki Çocukları Toplu ve Bireysel Olarak Değerlendirmesi	91
Eğiticinin Katılımcılarla Birlikte Değerlendirme Yapması	91
Oyunun Değerlendirilmesi	91
Özet	92
Kaynakça.....	93

6. BÖLÜM

SOSYAL BİLGİLER ÖĞRETİMİNDE GELENEKSEL OYUNUN YERİ VE KULLANIMI

Giriş.....	95
Geleneksel Oyun	97
Sosyal Bilgiler Öğretiminde Oyunun Kullanımı	103
Geleneksel Oyunların Sosyal Bilgiler Öğretimine Uyarlanması.....	105
Geleneksel Oyun ve Değer Eğitimi.....	108
Geleneksel Oyun ve Beceri Öğretimi	110
Özet	111
Kaynakça	112

7. BÖLÜM

SOSYAL BİLGİLER ÖĞRETİMİ İÇİN GELENEKSEL OYUN UYARLAMA ÖRNEKLERİ

Giriş.....	117
Özet	150
Kaynakça.....	151

Editör Hakkında	153
------------------------------	------------

Yazarlar Hakkında.....	154
-------------------------------	------------

1. BÖLÜM

TEMEL KAVRAMLAR

Doç. Dr. Elif MERAL, Atatürk Üniversitesi

ORCID No: 0000-0002-2560-0120

“Oyun, çocuğun ruhsal bir yaşantısı olup bütün kültürün kaynağını oluşturur.”

Hermann Nohl

Giriş

İnsan yaşamının önemli bir parçası olan oyun, özellikle çocukların gelişimleri üzerinde çok yönlü bir etkiye sahiptir (Arslan Çitçi ve Önder, 2020). Çocukların dünyaya gözlerini açtıkları andan itibaren başlayan ve giderek uzmanlaştıkları bir süreç olan oyun (Pehlivan, 1997), çocukların yaşadıkları çevreyi keşfetmelerine ve uygulama becerilerini geliştirmelerine imkân sağlayan önemli bir vasıta



(Stegelin, 2005). Oyun, içerisinde birçok unsuru barındırması sebebiyle bilişsel ve duyuşsal açıdan çocuk için önemli olan birçok kazanımın elde edilmesinde önemli bir araçtır (Kara-deniz ve Faiz, 2022; Koka, 2018). Oyun, çocuğun gelişiminin bire bir kendisidir (Mangır ve Aktaş, 1993). Oyun, bir yandan çocukların araştırma, gözlem yapma, keşfetme ve farklı becerilerini kullanmalarını sağlayarak günlük hayatta

karşılaştıkları olay ve sorunlara ilişkin deneyim kazanmalarına imkân tanırken; (Mangır ve Aktaş, 1993); diğer yandan çocukların kendi karakterlerini geliştirmelerine, başkalarıyla ilişkilerinde kendi fikirlerini oluşturmalarına ve oyun içerisinde fikirlerini savunarak aktif katılımcı olmalarına fırsat verir (Canning, 2007). Çocuğun fiziksel, bilişsel ve duyuşsal gelişim alanlarını destekleyici bir role sahip olan oyun, yetişkinler tarafından her ne kadar boşa harcanan bir zaman ve eğlence aracı olarak görülse de çocuğun duygu ve düşüncelerini rahat bir biçimde ifade edebildiği, kendisinde var olan yeteneklerini geliştirebildiği en etkin ve kalıcı öğrenme ortamıdır (Sığırtmaç, 2018). Bu bağlamda özellikle çocukların gelişimleri

üzerindeki etkileri düşünüldüğünde öğretim ortamlarında oyuna yer verilmesinin önemli olduğu söylenebilir.

Oyun ile ilgili temel kavramların ele alındığı bu bölümde; oyun ve oyuncanın ne olduğuna, oyun ve oyuncanın tarihsel sürecine ve oyunların sınıflandırılmasına yer verilmiştir.

Oyun ve Oyuncak

Toplumsal yaşamın her aşamasında varlığını sürdüren oyun, insanoğlunun en eski uğraşlarından birisidir. İnsanlık tarihi kadar eski olan ve günümüze kadar değişikliklere uğrayan oyunun farklı kişiler tarafından farklı şekillerde birden çok tanımının yapıldığı görülmektedir (Güneş, 2015). Dolayısıyla oyun kavramının kesin bir tanımını yapmak oldukça güçtür. Huizinga (2018, s. 40) oyunu, “içerisinde bulunulan hayattan farklı bir duygunun ön planda çıktığı, belirli bir mekân ve zaman içerisinde gerçekleştirilen, kabul etmekte özgür olunan fakat kendi içerisinde bağlayıcı kurallara ve bir amaca sahip olan bir aktivite ya da meşguliyet” olarak tanımlarken, Huizinga’dan etkilenen Caillois (2001) oyunu, özgürce benimsenmiş, ancak bağlayıcı birtakım kurallara uygun olarak belli bir alan ve zaman içerisinde gerçekleştirilen, farklı duyguların yaşandığı ve içinde bulunan hayattan farklı olduğu hissiyle yapılan herhangi bir zorlamanın olmadığı faaliyet olarak ifade etmiştir. Koçyiğit vd. (2007), oyunun evrenselliğine dikkat çekerek çocuğun yer aldığı her alanda oyununun da olduğunu belirtmişlerdir. Benzer şekilde Aslan (2016)’da oyun kavramını çocuğun isteyerek katıldığı, iletişim becerilerini etkili bir şekilde kullandığı ve kendisini rahat bir şekilde ifade edebildiği evrensel bir etkinlik olarak açıklamıştır. Çoban ve Nacar (2015) ise oyunun özellikle çocukların bilişsel, duyuşsal gelişimini destekleyen ve kendilerini ifade etmelerine yardımcı olan bir etkinlik olduğunu ifade etmişlerdir. Bununla birlikte Ellialtıoğlu (2005) oyunun öğrenme üzerindeki etkisine vurgu yaparak çocuğun yaşantısında çok önemli ve çocuk için en doğal öğrenme aracı olduğunu vurgulamıştır. Yetişkinler için boşa harcanan bir zaman olarak görülen oyun, çocuklar için kendilerini ifade etmelerini, yaşayarak öğrenmelerini, yaratıcı potansiyellerini kullanarak yeteneklerini geliştirebilmelerini sağlayan doğal ve aktif bir öğrenme ortamıdır (Mangır ve Aktaş, 1993). Oyun, özellikle yetişkinler tarafından her ne kadar boşa harcanan ve hoşça vakit geçirmek için kullanılan bir zaman olarak görülse de yapılan araştırmalar oyuna yüklenen anlamın bu kadar basit olmadığını ortaya koymaktadır. Dolayısıyla oyunun bir yönüyle bir eğlence aracı, diğer yönüyle de çocukların bilişsel ve duyuşsal gelişimlerine ve sosyalleşmelerine imkân sağlayan bir öğrenme aracı olduğu söylenebilir (Vatandaş, 2020).