



OYUNLA ÖĞRENME YAKLAŞIMI*

*Firdevs GÜNEŞ***

ÖZET

Oyun çocukların sevdiği ve zevkle yürüttüğü etkinliklerin başında gelmektedir. Çocuk oyunu ciddi bir görev olarak algılamakta, oyunla öğrenmekte ve dünyayı keşfetmektedir. Oyun çocuğun fiziksel, zihinsel, duygusal ve sosyal gelişiminin temeli olmaktadır. Bu durum günümüz araştırmalarında da vurgulanmakta, oyunun çocuğun gelişimine katkıları dile getirilmektedir. Bu anlayıştan hareketle son yıllarda öğrenme ve eğlenme etkinlikleri birleştirilmekte, etkili ve kalıcı öğrenme için oyunlardan yararlanılmaktadır. Böylece gündeme gelen "oyunla öğrenme" yaklaşımı eğitim alanında giderek yayılmaktadır. Oyunla öğrenme yaklaşımında öğrencilerin eğitim etkinliklerine aktif katılmaları ve zevk alarak öğrenmeleri amaçlanmaktadır. Bu yaklaşımda oyun amaç değil araç olmaktadır. Oyun içinde eğitim değil "*eğitim içinde oyun*" üzerinde durulmaktadır. Öğrencilere çeşitli bilgi ve beceriler kazandırmayı amaçlayan oyunlara ise eğitici oyunlar denilmektedir. Eğitici oyunlarla öğrencilerin dil, zihinsel, sosyal ve fiziksel becerileri geliştirilmeye çalışılmaktadır. Eğitici oyunlar öğretmen tarafından dersin amacına, öğrencilerin yaşına ve düzeyine uygun seçilmekte, uygulanmakta ve yönetilmektedir. Oyuna bütün öğrencilerin aktif olarak katılması öngörülmektedir. Bu yaklaşımın her düzeydeki öğrenciler üzerinde etkili olduğu görülmektedir. Oyunla öğrenme yaklaşımı ülkemizde de uygulanmaktadır. Bilindiği gibi 2005 yılından bu yana uygulanan yeni ilk öğretim programları yapılandırıcı yaklaşım merkeze alınarak hazırlanmıştır. Bu programlarda öğrencinin dil, zihinsel, sosyal, iletişim, öğrenme, anlama, zihinsel bağımsızlık gibi becerilerinin geliştirilmesi amaçlanmıştır. Bu amaçları gerçekleştirmek için derslerin öğrenme öğretme sürecinde çeşitli oyunlara yer verilmektedir. Günümüzde çoğu derste etkinlik ve oyunlardan yararlanılmaktadır.

Anahtar Kelimeler: oyun, öğrenme, oyunla öğrenme yaklaşımı

* Bu makale Crosscheck sistemi tarafından taranmış ve bu sistem sonuçlarına göre orijinal bir makale olduğu tespit edilmiştir.

** Prof. Dr. Bartın Üniversitesi Eğitim Fakültesi, El-mek: firdevsgunes@bartin.edu.tr firdevs.gunes@gmail.com

GAME-BASED LEARNING APPROACH

ABSTRACT

Games are at the heart of the activities loved and carried out by children. The children accept them as serious tasks, learn and discover the world by them. They form the basis of the children's physical, mental, emotional and social development. This situation is emphasized by the recent research and their benefits on the development of the children are stated. With this motivation, learning and entertainment activities are unified in recent years and they are used in order to learn effectively and permanently. With this motivation, game-based learning approach has become common in education area. It is aimed to have students participated in education activities effectively and had fun in the approach of game-based learning. In this approach, the games are not the purpose but the tool. The game in education is emphasized instead of the education in the game. The games aiming to provide students various knowledge and skills are identified as educational games. It is purposed to develop the students' language, mental, social and physical skills by them. They are chosen, applied and managed by the teachers based on the aims of the lessons, and the age and the level of the students. Active participation of all of the students in the games is expected. It is observed that this approach is effective on each level of the students. Game-based learning approach is also applied in our country. As it is known, new education program applied by 2005 has been prepared based on constructivist approach. In this program, it is aimed to improve students' skills such as language, mental, social, communication, learning, understanding, mental independence. In order to perform this aim, various games take places in the process of learning and teaching lessons. Nowadays, activities and games are benefited from in most lessons

STRUCTURED ABSTRACT

The purpose of the present study is to explain the games and game-based learning approach, identify basic principles, determine the usage of games based on education approaches, game types, benefits and give information about application of them in the schools. With this aim, literature review was made, the findings and applications were interpreted together. At the end of the study, it is emphasized that game-based approach is effective and beneficial in order to help students attain necessary skills in the future.

Games take place in the first order in the activities that children love and perform. These activities were accepted as extracurricular in education area so many years and so they did not take place in school programs. However, according to recent education approaches, it is emphasized that it is necessary to benefit from the games for effective and permanent learning. Scientists explain that games are effective on students' mental and physical improvement. The studies conducted about this have shown that games provided students' development effectively. In light of these views, game-based learning has come up. This

Turkish Studies

International Periodical for the Languages, Literature and History of Turkish or Turkic
Volume 10/11 Summer 2015



approach has spread out in recent years. In textbooks and education programs of most developed countries, the games take place. With this motivation, it is aimed that students' active performance and motivation can be provided. These developments are observed in our country and educational games take place in the schools.

Games encourage children's physical, mental, emotional and social development. Children perceive the games as business or task, learn by games, invent the world, and develop their interests and skills. The game-based approach developed by this perception aims to provide that students participate in education activities and learn effectively having fun. In this approach, the games are tools not aims. Playing while learning is emphasized instead of learning while playing. In other words, "*games in education*" is emphasized instead of "*education in games*". Games aiming to help students attain knowledge and skills are generally named as educational games. By these games, improvement of skills such as focusing on, thinking, exploring, choosing and applying tactic, inventing knowledge, reasoning, interactive communication, sharing roles, observance of rules, cooperative learning. It is observed that this approach is effective for all grade levels of students.

Nowadays, there is a range of games for children. Some studies were performed in order to classify them. Piaget examined these games by separating them into three progressive process; practice games, symbolic games and technic games. Chateau also separated games based on various criteria into four groups; operational (played by low ages), symbolic games, valour games and social games (Château, 1979). Another classification is made based on Piaget's cognitive development theory. They are sensorimotor, preoperational, concrete operational and formal operational stages (Güneş, 2014). However, there are different classifications for games. These are games with respect places in which they are played such as house, school, garden, classroom etc., the tools used for games such as computer, pen, ball, handkerchief etc., games with respect to ages childhood, young and adult games, and games with respect to aims such as sports, amusement, education and instructive games. In education area, two types which are educational and amusement games are benefited from.

What is educational game? Are all games educational? What are the differences between educational games and other games? How are they selected? The concept of educational games is used in the 17th century at the first time. The view that children should be supported with educational games instead of unbeneficial and unnecessary games was put on the agenda. Hence, the concept of educational game has started to be used. Educational games are games providing that the students learn entertainingly. They help students develop various skills such as focusing on, developing memory, observation, and cognitive dictionary development. All good games have educational aspects. However, all of the games are not educational. The common properties of educational games are encouraging students' cognitive and physical development. They are chosen based on education aims and applied in order to perform these aims. At the same time, they provide students' enrichment and development of knowledge, discovering the world, creativity, imagination and cognitive independence. Educational games are usually chosen,

Turkish Studies

International Periodical for the Languages, Literature and History of Turkish or Turkic
Volume 10/11 Summer 2015



applied and carried out by the teachers. These games are accepted appropriate in order to prevent failure and encourage the students. In the concepts that the students have difficulty, playing games by determining materials, environments and games appropriate for their levels is improving. In the schools, entertaining games in addition to the educational games are benefited from. Entertaining games aim improving students' daily life skills, socializing, mutual interaction, and communication, development of sense of belonging, entertaining and having funny time.

Nowadays, the importance and benefits of educational games are explained in most research. They are examined under the titles of contributions of learning, language, cognitive and social skills (Güneş,2007). The contributions of the games on learning skills are observed clearly in lessons. For example, it facilitates learning process in the first reading and writing lessons, motivates students and encourages learning independently and active. Games provide important contributions to students' development on emotional and social aspects. Games support improvement of students' self-confidence, their comparisons to the others, and identifying their strong properties. Hence, games encourage becoming integrated with the schools, social interaction and management of them in social conflicts. In this respect, the games used in the lessons must be selected according to lesson objectives and activities.

Game-based learning approach is applied in our country. As it is known, new education program applied by 2005 has been prepared based on constructivist approach. In this program, it is aimed to improve students' skills such as language, cognitive, social, communication, learning, understanding, cognitive independence. In order to perform this aim, various games take places in the process of learning and teaching lessons. Nowadays, activities and games are benefited from in most lessons. We hope that individuals thinking, understanding, questioning and directing the future by various games are educated.

Key Words: game, learning, game-based learning approach

I.GİRİŞ

Eğitim geçmişin öğreticisi geleceğin de kurucusudur. Geleceği yapılandırmak için düşünme, anlama, sorgulama, sorun çözme öğrenme gibi dil, zihinsel ve sosyal becerileri geliştirmeye öncelik verilmektedir. Bunlara geleceğin becerileri denilmektedir. Geleceğin becerilerini kazandırmak için sürekli yeni eğitim yaklaşım ve yöntemlerinden yararlanılmaktadır. Bunlardan biri de 'oyunla öğrenme' yaklaşımı olmaktadır. Son yıllarda gündeme gelen bu yaklaşımda öğrenme ve eğlenme etkinlikleri birleştirilmekte, öğrencilerin etkili ve kalıcı öğrenmelerini sağlamak için eğitici oyunlardan yararlanılmaktadır.

Oyun çocukların sevdiği ve zevkle yürüttüğü etkinliklerin başında gelmektedir. Bu etkinlikler eğitim alanında uzun yıllar ders dışı etkinlik olarak görülmüş ve okul programlarında oyuna yer verilmemiştir. Oysa günümüz eğitim yaklaşımlarında aktif öğrenme için oyundan yararlanılması gerektiğine dikkat çekilmektedir. Donald Winnicott, Jean Piaget, Lev Vygotsky, Jérôme Bruner gibi bilim adamları çocuğun zihinsel ve fiziksel gelişiminde oyunun etkili olduğunu vurgulamaktadır. Diğer taraftan araştırmalar oyunun çocuğun gelişimine büyük katkı sağladığını

Turkish Studies

International Periodical for the Languages, Literature and History of Turkish or Turkic
Volume 10/ 11 Summer 2015



ortaya koymaktadır. Bu amaçla eğitim programları ve ders kitaplarında oyunlara yer verilmektedir. Bu uygulamayla öğrencilerin eğitim sürecine aktif katılmaları ve zevk alarak öğrenmeleri amaçlanmaktadır.

a. Oyun Nedir?

‘Oyun’ insanlığın en eski etkinliklerinden biridir. Bir başka ifadeyle oyun insanlık tarihi kadar eskidir. Bu nedenle ‘oyun’ kavramı farklı anlamlarda karşımıza çıkmaktadır. Sözlüklerde ‘oyun’ kavramı fiziksel ve zihinsel bir etkinlik olarak ele alınmaktadır. Bazı kaynaklarda eğlenme amaçlı, ücretsiz, hayal ürünü, karşılıklı anlaşmaya dayalı, günlük yaşamın sorumluluklarından uzaklaştıran bir etkinlik olarak açıklanmaktadır. Bazı kaynaklarda ise hoş vakit geçirme, eğlenme, sorunları çözme olarak verilmektedir. TDK Güncel Türkçe Sözlükte “*Yetenek ve zekâ geliştirici, belli kuralları olan, iyi vakit geçirmeye yarayan eğlence.*” olarak açıklanmaktadır. Eğitim Terimleri Sözlüğünde ise “*Uzak bir amacı ya da ileriye dönük bir memnuniyet duygusu ile ilişkisi olmayan, amacı özünde bulunan zevk verici herhangi bir etkinlik.*” olarak verilmektedir (Eğitim Terimleri Sözlüğü, 1974).

Montaigne’e göre oyun çocuğun en ciddi etkinliğidir. Bu nedenle oyun yerine oyunun çocuk için anlamı üzerinde durulmalıdır. Roger Caillois’a göre oyun çocuğun bireysellikten sosyal ve kültürel bir yapıya geçmemesini sağlayan bir araçtır (Caillois, 1967). Oyun çocuğun ilgi ve merakını geliştirmekte, zihinsel becerilerini hareket geçirmekte, yaratıcılığını artırmakta ve öğrendiklerini uygulamasına katkı sağlamaktadır. Jean Chateau’ya göre “Çocuk sürekli oyun oynayan bir varlıktır. Çocuk oyunu belirli kurallar ve düzen içinde oynamakta, ekibin bir parçası olmakta, grup içinde yer edinmekte, bir sosyal grupta bütünleşmektedir. Okulda oyun oynayan çocuk dil, fiziksel, zihinsel, sosyal ve ahlakî becerilerini geliştirmektedir.” Chateau’ya göre sınıf oyunları bir çerçeve oluşturmakta, çocuğa ciddiyet ve dayanıklılık kazandırmaktadır. Bu nedenle oyun okul etkinliklerinin içine yerleştirilmelidir (Chateau, 1979). Oyunla hem çocukların becerileri geliştirilmeli hem de eğitimin niteliği artırılmalıdır.

Piaget’e göre oyun dünyayı tanıma aracıdır. Çocuk oyunla çevreye uyum sağlar ve zihnini geliştirir. Vygotsky’e göre “Oyun çocuğun sosyal yönden gelişmesini sağlar.” Winnicott’e göre oyun çocuğun duygusal gelişimini sağlar. Çocuk eğlenmek, saldırganlığını ifade etmek, sıkıntılarını gidermek, becerilerini geliştirmek ve sosyal ilişkiler kurmak için oynar. Winnicott ‘e göre çocuk kurallı ve kurlsız olmak üzere iki tür oyun oynamaktadır. Bahçe ve parklarda çocuğun özgürce oynadığı, özel çaba ve yeteneklerini ortaya koyduğu, sıkıntılarını giderdiği oyunlara kurlsız, belirli kural ve düzen çerçevesinde oynadığı oyunlara ise kurallı oyunlar denilmektedir (Winnicott, 1975).

Bu açıklamalardan da anlaşıldığı gibi oyun çocuğun fiziksel, zihinsel, duygusal ve sosyal gelişiminin temeli olmaktadır. Bazen amaçlı veya amaçsız bazen kurallı veya kurlsız gerçekleştirilse de oyun çocuk için ciddi bir iştir. Çocuk oyunu bir iş ya da görev gibi algılamakta, oyunla öğrenmekte, dünyayı keşfetmekte, ilgi ve yeteneklerini geliştirmektedir.

b. Oyunla Öğrenme Yaklaşımı

Son yıllarda eğitim alanındaki araştırmalar oyunun çocuğun gelişimine büyük katkı sağladığını ortaya koymakta, etkili ve kalıcı öğrenme için oyundan yararlanılması gerektiğine dikkat çekmektedir. Bu görüşler Donald Winnicott, Jean Piaget, Lev Vygotsky, Jérôme Bruner gibi bilim adamları tarafından da desteklenmektedir. Bu gelişmeler üzerine gündeme gelen “oyunla öğrenme” yaklaşımı eğitim alanında giderek yayılmaktadır. Oyunla öğrenme yaklaşımının ele alındığı eğitim programları ile ders kitaplarında ise çeşitli oyunlara yer verilmektedir.

Oyunla öğrenme yaklaşımı öğrencilerin eğitim etkinliklerine aktif katılmalarını ve zevk alarak etkili öğrenmelerini amaçlamaktadır. Bu yaklaşımda oyun amaç değil araç olmaktadır.

Turkish Studies

International Periodical for the Languages, Literature and History of Turkish or Turkic
Volume 10/11 Summer 2015

Oynarken öğrenmeye değil öğrenirken oynamaya ağırlık verilmektedir. Bir başka ifadeyle “*oyun içinde eğitim*” değil “*eğitim içinde oyun*” üzerinde durulmaktadır. Öğrencilere çeşitli bilgi ve becerileri kazandırmayı amaçlayan oyunlara ise genel olarak eğitici oyunlar denilmektedir. Eğitici oyunlarla dikkat yoğunlaştırma, düşünme, araştırma, taktik seçme ve uygulama, bilgileri keşfetme, sorgulama, etkili iletişim kurma, aktif katılma, rol paylaşma, kurallara uyma, işbirlikli öğrenme gibi becerileri geliştirme üzerinde durulmaktadır. Bu yaklaşımın her düzeydeki öğrenciler üzerinde etkili olduğu görülmektedir.

Oyunla öğrenme yaklaşımında temel alınan ilkeler ile oyunun çocuk için önemi ve anlamı şöyle sırlanmaktadır;

1.*Oyun bir ihtiyaçtır.* Çocuğun dil, zihinsel, psikolojik duygusal gelişimi için ihtiyaçtır. Çocuk oynayarak dikkatini yoğunlaştırır, daha çok düşünür, fikirlerini düzenler, kararlarını alır, tüme varım ve tümden gelim düşüncelerini uygular. Çocuk oyunla duygusal becerilerini geliştirir, bedeni ve koordinasyonu hakkında bilgi edinir. En önemlisi de oyunla gücünü keşfeder.

2.*Oyun sosyal bir araçtır.* Oyun genellikle birden fazla kişiyle oynandığından çocuğu yalnızlıktan kurtarmakta ve sosyalleştirmektedir. Ortak oyun oynamak ve oyunun kuralları uygulamak, gerçekleri ve başkalarını kabul etmeyi ve saygı duymayı öğretir. Oyunun kurallarını birlikte seçmek işbirliği duygusunu yaratır ve somut uygulamaları geliştirir.

3.*Oyun bir kültür objesidir.* Oyun bütün toplumlarda insanlığın ortak bir görünümünü oluşturur. Toplumda, televizyonda, salonlarda ve parklarda oyun vardır. Her toplumun kendine özgü çeşitli ve ilginç oyunları vardır. Bunları keşfetmek o toplumun kültürünü ve düşünme biçimlerini tanımayı getirir.

4.*Oyun bir öğrenme aracıdır.* Öğrenci oyunla öğrenmenin aktörü olur. Enerjisini iyi kullanmayı ve harekete geçirmeyi öğrenir. Hatalarını ve başarısızlıklarını aşmayı öğrenir. Başarısızlığa karşı hoşgörü geliştirmeyi, öğrenme sürecinde başarının nasıl geliştirileceğini, başarılı olmanın yollarını, hataları ve başarısızlık nedenlerini görmeyi öğrenir. Oyunla kazanmayı ve kaybetmeyi öğrenir. Başarı için güdülenmeyi ve çalışmanın gerekliliğini öğrenir.

5.*Oyun eğitimi güçlendirir.* Oyun öğrencileri güdüler ve eğitim sürecine katılımı artırır. Dersin ritmini değiştirir ve öğrencilerin derse ilgisini artırır. Derslerde zihinsel becerileri hareket geçirir ve aktif öğrenmeyi sağlar. Böylece dikkat, dil ve zihinsel becerileri geliştirir. Derslerde öğrencilerin arkadaşlarıyla iletişim ve etkileşimini artırır. Endişeli ve utangaç öğrencilerin derse katılımını sağlar. Öğrenciler ve öğretmen arasında paylaşımı artırır (Sautot, 2006).

Görüldüğü gibi oyunla öğrenme yaklaşımında 5 temel ilke üzerinde durulmakta ve eğitim uygulamaları çeşitli oyunlarla zenginleştirilmektedir.

2. OYUNLA İLGİLİ GELİŞMELER

Oyun kavramı ve etkinlikleri insanlık tarihi kadar eskidir. Ancak oyunun eğitim alanına girmesi, oyunla ilgili görüşlerin değişmesi, ders programlarında oyunlara yer verilmesi yakın zamanlarda olmuştur. Bu konudaki gelişmeler aşağıda iki başlık altında ele alınmaktadır.

a. Tarihsel Süreç

Oyun, dünyamızda uzun yıllar boş zaman geçirme veya eğlenme aracı olarak görülmüştür. Bu nedenle okullarda ve eğitim programlarında oyuna yer verilmemiştir. Oyunun okul etkinlikleri içinde yer alması yeni eğitim yaklaşımlarıyla gündeme gelmiştir. Eski eğitimcilerin çoğunluğu oyunu ders dışı etkinlik olarak görmüştür. Örneğin Aristo'ya göre “Oyun sonu olmayan yararsız bir etkinliktir. Bu etkinlik bireyin bütün çaba ve enerjisini almakta ve onu çalışmadan

uzaklaştırmaktadır. Oysa gerçek hayatta oyundan daha önemli işler de vardır” (UFAPEC,2009). Bu görüşler eğitim alanında etkili olmuş ve oyun eğitim programlarına alınmamıştır.

Oyun hakkındaki bu düşüncelere rağmen bazı okullarda ilkokuma yazma öğretmek için oyunlara yer verildiği görülmektedir. Örneğin harfleri ve sayıları öğretmek için çeşitli oyun, bisküvi, pasta, çörek ve boncukların kullanıldığı bilinmektedir. Oyunlarla öğrencilerin okuma yazma ve sayıları daha kolay öğrendikleri dile getirilmektedir. Ancak orta çağda oyun yararsız bir etkinlik olarak görülmüş ve okullarda yasaklanmıştır. Ardından 17.yüzyılda “eğitici oyun” kavramı ortaya atılmış, okullarda öğrencilere yararsız ve gereksiz oyunlar yerine eğitici oyunların verilmesi önerilmiştir. Bunun üzerine eğitici oyunların neler olduğu ve sınıfta nasıl kullanılacağı üzerinde durulmaya başlanmıştır. Böylece oyun etkinlikleri benimsenmiş ve eğitim uygulamaları arasına girmiştir.

b. Eğitim Yaklaşımlarında Oyun

Eğitim alanında oyunlardan yaralanma süreci dönemlere ve eğitim yaklaşımlarına göre değişmektedir. Eğitici oyunların davranışçı, bilişsel ve yapılandırıcı yaklaşımda ele alınması ve uygulanması aşağıda kısaca özetlenmektedir.

a. Davranışçı Yaklaşım: Bu yaklaşımın amacı öğrencinin davranışlarını değiştirmek ve istenilen davranışları öğretmektir. Bu amaçla eğitim sürecinde iyi uyarıcılar kullanma, sürekli tekrar yapma, öğrencinin olumlu davranışlarını pekiştirme, alışkanlık oluşturma üzerinde durulmaktadır. Öğrencilere bir davranış veya bilgiyi öğretmek için defalarca tekrar edilmektedir. Olumlu davranışlar pekiştirilmekte ve alışkanlık oluşturulmaktadır. Öğrencilerin davranışlarında gözle görülebilir değişiklikler meydana getirmek için eğitim ortamına da dikkat edilmektedir. Bu durum oyun anlayışında da görülmekte, oyunlar davranış değiştirmek için kullanılmaktadır. Eğitim sürecinde öğrencilerin davranışlarını değiştirmeye yönelik oyunlara daha fazla yer verilmektedir. Özellikle tekrar ve taklit oyunları öncelikli olarak ele alınmaktadır (Güneş, 2014).

b. Bilişsel Yaklaşım: Bu yaklaşımda eğitim bilginin zihinde işlenmesi anlamında ele alınmakta, öğrenci bilgiyi alan ve işleyen bir bilgisayara benzetilmektedir. Dışarıdan alınan bilgiler kısa süreli bellekte işlenmekte, kodlanmakta ve uzun süreli bellekte depolanmaktadır. Bilgiyi depolama işlemi rastgele ve dağınık değil tam tersine hiyerarşik ve düzenli yapılmaktadır. Bunun için zihinsel şemalar kullanılmaktadır. Zihinsel şemalar bilgileri düzenleme, yerleştirme ve kullanma için gerekli işlemlerin yapıldığı yerlerdir. Öğrencinin zihnindeki şemaların zengin ve gelişmiş olması alınan bilgilerin daha kolay özümlemesini sağlamaktadır. Bu anlayış oyunlara da yansımakta ve eğitim sürecinde zihinsel şema geliştiren oyunlara ağırlık verilmektedir. Bu amaçla zihin oyunlarına daha fazla yönelmeler görülmektedir.

c. Yapılandırıcı Yaklaşım: Bu yaklaşımda eğitim, bireyin ön bilgileriyle yeni bilgileri birleştirdiği, anlamlandırdığı ve zihinde yapılandırdığı bir süreçtir. Bu yaklaşımda öğrencilerin çeşitli etkinliklerle keşfederek öğrenmeleri, zihinsel süreç ve becerileri geliştirmeleri üzerinde durulmaktadır. Uygulamada gözlem ve inceleme yapma, sorular sorma, merak uyandırma, etkinliklere aktif katılma, işbirlikli öğrenme gibi çeşitli çalışmalara önem verilmektedir. Böylece öğrencilere “öğrenmeyi öğretme” amaçlanmaktadır (Güneş, 2014). Bir başka ifadeyle bireyin zihinsel işlem ve süreçlerini geliştirerek öğrenme kapasitesini artırmaya çalışılmaktadır. Bu süreçte belirli disiplinlere ait içeriği öğretmeye değil düşünme, anlama, sorgulama, sorun çözme gibi çeşitli zihinsel becerileri geliştirmeye ağırlık verilmektedir. Böylece öğrencilere öğrenme, girişimci olma, sorumluluk üstlenme, kendi kararlarını verme, kendini yönetme gibi görevler yüklenmektedir.

Bu durum oyun anlayışında da görülmektedir. Öğrencilere verilen oyunların zihin becerilerini geliştirici olmasına dikkat edilmektedir. Bu yaklaşımda oyun ciddi bir etkinlik olarak ele

alınmaktadır. Tıpkı bir serçenin ötmesi gibi oyun oynama çocuk için temel bir ihtiyaç olarak görülmektedir. Oyun çocuğun zihin ve beden gelişimi için gereklidir. Çocuk kendini hayata oyunla hazırlar. Ancak çocuklara verilecek oyun onların ilgi ve düzeylerine uygun olmalıdır.” görüşleri savunulmaktadır (UFAPEC, 2009).

Yapılandırıcı yaklaşımın bu görüşleri günümüzde çoğu eğitimci ve psikolog tarafından da benimsenmekte oyunun çocuğun bedensel, zihinsel ve duygusal gelişimi için gerekli olduğu açıklanmaktadır. Her yaş düzeyi için verilmesi gereken oyunlar sınıflandırılmaktadır. Oyunun öğrenmeyi anlamlı hale getirdiği, çocukların eğlenerek oynayarak sorunlarını çözdüğü, çeşitli kuralları öğrendiği, kültürü tanıdığı vurgulanmaktadır. Oyunun bilimsel süreç becerilerini geliştirdiği de belirtilmektedir. Albert Einstein ise oyunun bir çeşit araştırma etkinliği olduğunu, oyunla öğrencinin yeni yöntem ve teknikleri denediğini dile getirmektedir (UFAPEC,2009).

Görüldüğü gibi tarihsel süreç içerisinde oyun çeşitli yönlerden ele alınmış, bazı dönemler yasaklanmış, bazı dönemler ise çocukların bedensel, zihinsel, duygusal ve bilimsel yönden gelişmesi için gerekli görülmüştür. Bazı yaklaşımlar davranış değiştirme bazıları da zihin geliştirme için oyunlardan yararlanmıştır. Günümüzde eğitici oyunlar artık eğitimciler arasında kabul görmekte ve okul programlarına çeşitli oyun etkinlikleri yerleştirilmektedir.

3. OYUN TÜRLERİ

Günümüzde çocuklara yönelik bir dizi oyun geliştirilmiştir. Bu oyunları sınıflamak için çeşitli çalışmalar yapılmıştır. Bunlar incelendiğinde ortak bir noktada buluşmak güç olmaktadır. Bazı araştırmacılar oyunları psikoloji, bazıları sosyoloji, antropoloji, görsel sanatlar gibi yönlerden ele almış ve farklı sınıflamalar yapmıştır. Piaget çocuk oyunlarını üç aşamalı gelişimsel bir süreç içinde ele almakta ve bunları;

- Alıştırma oyunları,
- Sembolik oyunlar ve
- Kurallı oyunlar başlıkları altında toplamaktadır.

Chateau ise oyunları çeşitli ölçütlere göre dört grupta ele almaktadır. Bunlar;

- İşlevsel oyunlar (Küçük yaşlardan itibaren oynanan),
- Sembolik oyunlar,
- Kahramanlık oyunları ve
- Sosyal oyunlar olarak sıralanmaktadır (Château, 1979).

Bir başka sınıflama ise Piaget'in zihinsel gelişim modeline dayanmaktadır. Bilindiği gibi Piaget, bu modelle çocuk gelişim aşamalarını hiyerarşik ve gözlenebilir biçimde sıralamaktadır. Buna göre çocuklarda öğrenme ve zihinsel gelişim dört aşamada gerçekleşmektedir. Farklı kültür ve farklı yaşantılarda bile olsa her çocuk bu dört zihinsel gelişim aşamalarından geçmektedir. Bunlar duyuşal motor, işlem öncesi, somut işlemler ile soyut işlemler dönemi şeklinde sıralanmaktadır. Bu dönemlerden hareketle bazı yazarlar çocuk oyun ve oyuncaklarını sınıflandırmaktadır. Bu dönemler ve bu dönemlerde kullanılan oyun türleri özet olarak şöyledir:

1.Duyusal Motor Dönemi: Bu dönem 0-2 yaş arası çocukları kapsamaktadır. Bu yaş çocukları beş duyusu ve hareketleriyle çevreyi tanımaya çalışmaktadır. Piaget'e göre çocuk öğrendiklerini zihnindeki “duyuşal motor şemalara” yerleştirmektedir. Bu dönemde çocuk sadece nesnelerin varlığı ile oynamaktadır.

2.İşlem Öncesi Dönem: Bu dönem 2-7 yaş arasını içermektedir. Çocuk daha çok somut işlemleri yapabilmekte ve somut işlemlerde belirli düşünce kurallarını uygulamaya çalışmaktadır.

Turkish Studies

International Periodical for the Languages, Literature and History of Turkish or Turkic
Volume 10/ 11 Summer 2015

Hatta zaman zaman soyut öğelerle de işlemlere girişmektedir. Bu dönemde çocuk hem sembolik oyunlar hem de nesnelerin varlığı ile oynamaktadır.

3.Somut İşlemler Dönemi: Bu dönem 7 - 11 yaş arası sürmektedir. Bu dönemdeki çocukların düşünme sistemleri önceki dönemlere göre daha gelişmiştir. Somut işlemler dönemine giren çocuk büyüklük, uzay, ağırlık, hacim, sayı ve zaman konularında akıl yürütmeye ve ilkel bir mantık kullanmaya da başlamaktadır. Nesneleri belirli niteliklerine göre (örneğin, renk, biçim, vb.) düzenleyebilmektedir. Bu dönemde çocuk daha çok kurallı oyunlar ile gerçeklere uymaya yönelik oyunlar oynamaktadır.

4.Soyut İşlemler Dönemi: Bu dönem 12 yaş ve sonrasını kapsamaktadır. Bu dönemde çocuk nesnelerin mantığını soyut olarak kavramakta, tümevarım ve tümdengelim soyut olarak yapabilmektedir. Bunun yanında düşünceyi yorumlama, düzeltme, geliştirme, bunlar üzerinde düşünme, gibi çeşitli zihinsel becerileri giderek geliştirmektedir. Oyunlar da buna göre şekillenmektedir (Güneş, 2014).

Görüldüğü gibi bazı oyunlar alanlara bazıları da çocukların gelişim düzeylerine göre sınıflandırılmaktadır. Ancak alanda daha farklı sınıflamalar da vardır. Bunlar oyunların oynandığı yere göre ev, okul, bahçe, sınıf vb. oyunları, oyunda kullanılan araca göre bilgisayar, mendil, kalem, top vb. oyunları, yaşa göre çocuk, genç ve yetişkin oyunları, amaçlarına göre spor, eğlence, eğitici ve öğretici oyunlar gibi sıralanmaktadır. Eğitim alanında genellikle eğitici ve eğlendirici oyunlar olmak üzere iki türe yer verilmektedir. Bunlar aşağıda açıklanmaktadır.

a. Eğitici Oyunlar

Eğitici oyun nedir? Her oyun eğitici midir? Eğitici oyunların diğer oyunlardan farkı nedir? Nasıl seçilmelidir? Günümüzde bazı aile ve eğitimciler bu soruların cevabını aramaktadır. Eğitici oyun kavramı ilk kez 17.yüzyılda gündeme gelmiştir. Öğrencilere okullarda yararsız oyunlar yerine eğitici oyunlar verilmeli görüşleri yayılmıştır. Böylece eğitici oyun kavramı kullanılmaya başlamıştır.

Eğitici oyun çocuğun eğlenerek öğrenmesini sağlayan oyunlardır. Bu oyunlar çocuğun dikkat toplama, bellek geliştirme, gözlem yapma, zihinsel sözlüğü zenginleştirme gibi çeşitli becerileri geliştirmesine yardım etmektedir. Bütün iyi oyunların eğitici yönü vardır. Ancak her oyun eğitici değildir. Son yıllarda eğlendirici oyunlarla eğitici oyunlar arasındaki fark açıkça ortaya konulmaktadır. Eğitici oyunların temel özellikleri çocuğun zihinsel ve fiziksel gelişimine katkı sağlamasıdır. Bir başka ifadeyle eğitici oyun demek öncelikli olarak çocukların dil, zihinsel, sosyal ve fiziksel becerilerini geliştiren oyun demektir. Eğitim amaçlarına uygun seçilen ve bu amaçları gerçekleştirmek için kullanılan oyunlar olmaktadır. Bunlar aynı zamanda öğrencilerin bilgilerini zenginleştirme, dünyayı keşfetme, yaratıcılık, hayal gücü ve zihinsel bağımsızlığı geliştirmeye katkı sağlamaktadır. Bilindiği gibi yeni eğitim yaklaşımında bireyin dil, zihinsel, sosyal, duygusal ve fiziksel becerilerini geliştirme üzerinde durulmaktadır. Eğitici oyunlar bu amaçlara hizmet eden araçlar olmaktadır.

Eğitici oyunlar sınıfta genellikle öğretmen tarafından seçilmekte, uygulanmakta ve yönetilmektedir. Bu oyunlar özellikle bazı öğrencilere cesaret vermek ve başarısızlığı önlemek için uygun görülmektedir. Öğrencinin güçlük çektiği konularda onun düzeyine uygun materyal, ortamlar ve oyunlar belirlenerek oynamak geliştirici olmaktadır. Ancak eğitici oyunların öğretmen tarafından seçilmesi ve uygulanması konusunda bazı tartışmaları da beraberinde getirmektedir. Bazı yazarlara göre eğitici oyun ile oyun kavramı arasında bir zıtlık söz konusudur. Öğretmen tarafından uygulanan çok kurallı ve yönlendirici bir oyun etkinliği oyun olmaktan çıkmaktadır. Öğretmenin sürece müdahale etmesi oyunun temel özelliklerine ters düşmektedir. Caillois'a göre oyun sınıf

uygulamalarından uzak, özgür, bağımsız, kesin olmayan, kurallı, kurmaca ve sonu olmayan bir etkinliktir. Oysa eğitici oyun kavramı ve uygulamaları bu anlayışla örtüşmemektedir (Cailliois, 1967). Bu görüşlere rağmen okullarda eğitici oyunlara ağırlık verilmektedir. Eğitici oyunlarla dünyayı henüz keşfetmeye çalışan öğrencilere bazı kurallar, kavramlar ve tanımlar kazandırılmaya çalışılmaktadır. Bunlar öğrencinin düzeyine ve ilerleme durumuna göre aşamalı olarak verilmektedir.

b. Eğlendirici Oyunlar

Okullarda eğitici oyunların yanında ders dışı etkinlikler kapsamında “eğlendirici oyunlara” da yer verilmektedir. Eğitici oyunlar öğrencilere çeşitli bilgi, beceri ve tutumları kazandırma, öğrenilenlerin kalıcılığını artırma amaçlı oyunlar olmaktadır. Eğlendirici oyunlar ise öğrencilerin günlük yaşam becerilerini geliştirme, sosyalleşme, karşılıklı etkileşim, iletişim, aidiyet duygusu kazandırma, eğlenme ve hoş vakit geçirme amaçlı oyunlar olmaktadır. Bilindiği gibi öğrencilerin çoğu oyun sırasında öğrenmekten çok eğlenmeyi tercih etmektedir. Bu nedenle okullarda zaman zaman eğlendirici oyunlara da yer verilmektedir. Bazen seçilen eğitici oyunların içinde eğlendirici öğelerin de bulunmasına dikkat edilmektedir. Eğlendirici oyunlar daha çok ders ve sınıf dışı etkinliklerde kullanılmaktadır.

İster eğitici isterse eğlendirici olsun oyun seçiminde önce öğrencinin yaşı ardından öğrenme düzeyi dikkate alınmalıdır. Örneğin 8 yaşındaki çocuk ile 3 yaşındaki çocuğa aynı oyun verilmemelidir. Bebeklere 18 aya kadar dil ve fiziksel hareketlerin gelişimi için çeşitli sesler, beden hareketlerini geliştirici küp oyunları vb. verilmelidir. 2-3 yaş arası çocuklara sayı ve harflerle ilgili oyunlar verilmelidir. Bunlar temel becerileri öğrenmeyle ilgili oyunlar olmaktadır. Daha sonraki yaşlarda ise dil ve zihinsel becerileri geliştirici oyunlara geçilmelidir. Bu süreçte eğitici ve eğlendirici oyunların dengesine dikkat edilmelidir. Kısaca oyun seçiminde öncelik çocuğun fiziksel ve dil becerilerini geliştirme olmalıdır. Ardından hayal oyunları, eğlendirici oyunlar ve öğrencinin karşılaştığı güçlükleri aşmasına yardım edecek oyunlar gelmektedir. Bunlar çocuğun gelişmesini ve eğlenerek öğrenmesini sağlayacaktır. Öğretmenler ve aileler bu süreçte dikkat etmeli, hem eğitici hem de eğlendirici oyunlardan yararlanmalıdırlar.

4. EĞİTİCİ OYUNLARIN YARARLARI

Günümüzde eğitici oyunların önemi ve yararları çeşitli araştırmalarda dile getirilmektedir. Bunlar öğrenme, dil, zihinsel ve sosyal becerilere katkıları olmak üzere dört başlık altında ele toplanmaktadır. Bunlar aşağıda sırasıyla verilmektedir (Güneş, 2007).

a. Öğrenme Becerilerine Katkıları: Oyun ilkokuma yazma öğrenme sürecini kolaylaştırmakta, öğrencileri güdülemekte, bağımsız ve aktif öğrenmeye katkı sağlamaktadır. Bunlar aşağıda açıklanmaktadır.

İlk okuma yazma öğrenmeyi kolaylaştırır. Oyun okula yeni başlayan öğrenciler için çok önemlidir. Okula uyum, kalem tutma, boyama gibi ilk okumaya yazmaya hazırlık ve başlama sürecinde çeşitli yararlar sağlamaktadır. Öğrenciler çeşitli oyunlarla sesleri birleştirme, hece ve kelime yapma, kelimeleri tanıma, okuma, yazma, vurgu ve tonlama yapmayı öğrenirler. Bu durum giderek akıcı okuma ve anlama becerilerini geliştirmektedir. Böylece çeşitli oyunlarla okuma ve yazma becerilerinin geliştirilmesi daha kolay olmaktadır.

Öğrenmeye güdüler. Oyun öğrencilerde çeşitli konulara ilgi uyandırmakta ve zevk alarak öğrenmelerini sağlamaktadır. Ayrıca konuşma isteğini artırmakta, düzgün ve akıcı konuşma becerilerini geliştirmektedir. Bu durum öğrencilerin kendilerini daha kolay ifade etmelerini getirmekte ve öğrenmeye güdülemektedir. Böylece sınıf içi iletişim ve etkileşimi artırmakta, öğrencilerin girişimcilik ve yaratıcılık becerilerini geliştirmektedir.

Bağımsız ve aktif öğrenmeyi sağlar. Oyun öğrencinin dikkatini geliştirmesine, okuduklarına yoğunlaşmasına, kendine güvenmesine katkı getirmektedir. Sesli okuma oyunları öğretmene öğrencilerin okuma becerilerinin gelişimi hakkında fikir vermektedir. Öğrencinin derslere aktif katılmasına ve aktif öğrenmesine yardım etmektedir. Kısaca oyunlar öğrencinin çeşitli bilgileri öğrenmesi, çok yönlü düşünmesi, kültürünü zenginleştirmesi ve bakış açısını genişletmesine katkı sağlamaktadır.

b. Dil Gelişimine Katkıları: Oyun oynama sürecinde dil ve zihinsel beceriler birlikte kullanılmaktadır. Bu durum dil becerilerinin gelişimine önemli katkılar sağlamaktadır.

Okuma becerilerini geliştirir. Oyun ilkokuma yazma sürecinde öğrencilerin sesleri birleştirme, hece ve kelime yapma, kelimeleri tanıma, vurgu ve tonlama gibi becerilerini geliştirmektedir. Bu durum giderek akıcı okuma ve yazma becerilerini etkilemektedir. Özellikle sesli okuma oyunları öğrencilerin hem okuma hem de anlama becerilerine önemli katkılar sağlamaktadır.

Dinleme ve konuşma becerilerini geliştirir. Sesli okuma oyunları öğrencinin kendi sesi ve sesinin özellikleri hakkında bilgi edinmesine, sesini ve ses tonunu tanımasına, keşfetmesine, ses yüksekliğini ayarlamasına, ses ritmini oluşturmaya, vurgu ve tonlama yapma becerilerini geliştirmektedir. Öğrenci sesli okuma etkinlikleriyle geliştirdiği bu becerilerini giderek konuşma etkinliklerinde uygulamaya başlamaktadır. Böylece okuma yanında dinleme ve konuşma becerilerini de geliştirmektedir.

Öğrencinin kendini ifade etmesini kolaylaştırır. Öğrencilere sesli oyunlarla birlikte çeşitli teknikler de öğretilmektedir. Bunlar noktalama kurallarına uyma, hafif müzikal bir sesle okuma, önemli yerleri vurgulama, soru sorar gibi okuma vb. olmaktadır. Bu teknikler öğrencinin kendini ifade etmesini, projelerini uygulamaya koymasını, seyirci karşısında okuma ve sunu yapmasını, drama, piyes ve tiyatroyu sahneye koymasını, ses montajı yapması gibi etkinlikleri kolaylaştırmaktadır.

c. Zihinsel Gelişime Katkıları: Oyunların en önemli yararlarından biri de öğrencilerin zihinsel becerilerinin gelişimine katkıları olmaktadır. Bunlar aşağıda verilmektedir.

Dikkati geliştirir. Sesli oyunlar öğrencinin okuma sırasında harflere, harf ayrıntılarına hecelere, kelimelere dikkat etmesini ve bunları tanımasını zorunlu kılmaktadır. Bunları seslendirirken vurgu ve tonlama kurallarına uymasını gerektirmektedir. Uyguladığı kuralları ve okumasını kontrol için dinlemeyi gerektirmektedir. Ayrıca metindeki anlam zincirini izlemeyi ve anladıklarını zihninde yapılandırmayı gerektirmektedir. Sesli okuma oyunları öğrencinin bütün sürece dikkat etmesini ve dikkat becerilerini geliştirmesini sağlamaktadır. Bu durum sadece okuma sürecinde değil yazma sürecinde de etkili olmakta ve öğrencinin dikkatli olmasını getirmektedir.

Anlama becerilerini geliştirir. İlköğretimin temel amaçlarından biri de öğrencilerin anlama becerilerini geliştirmektir. Anlama becerilerini geliştirmede sesli okuma oyunlarının önemli bir rolü vardır. Bu oyunlar sadece anlama becerilerini değil aynı zamanda anlama düzeyini değerlendirmek için de etkili bir araçtır. Öğrencinin okuma sırasında aktif olmasına, metindeki heyecanı hissetmesine, ipuçlarını yakalamasına, soruların cevabını bulmasına ve ayrıntılı anlamasına yardım eder. Sesli okuma oyunları öğrencilerin anlama durumları ve becerileri daha kolay kontrol edilir. Kısaca sesli okuma oyunları öğrencilerde anlama becerilerini geliştirmeye ve anlamı yapılandırmaya önemli katkılar sağlar.

Sesli düşünmeyi geliştirir. Sesli düşünme bir düşünme tekniğidir. Öğrencilerin kendilerini dinleyerek düşünmelerine denilmektedir. Bu teknik daha çok işbirlikli çalışmalarda, sorun çözme, sorgulama, sınıflama gibi işlemlerde kullanılmaktadır. Bu tekniğe göre bireyler herhangi bir problemi çözerken düşüncelerini, uygulayacakları aşamaları ve kullanacakları teknikleri yüksek sesle dile getirirler. Bunları dinleyerek düşünen bireyler hatalarını daha kolay fark ederler.

Araştırmalar sesli düşünen öğrencilerin problem çözmede daha başarılı olduklarını göstermektedir. Ayrıca sesli düşünme bir konuya odaklanmada da önemli rol oynamaktadır. Kısaca sesli oyunlar öğrencilerde sesli düşünmenin alt yapısını hazırlamaktadır.

d. Sosyal Gelişime Katkıları: Oyun, öğrencilerin duygusal ve sosyal yönden gelişimlerine de önemli katkılar sağlamaktadır. Bunlar aşağıda sıralanmaktadır.

Öğrencinin kendine güvenini artırır. Oyun sırasında öğrenciler bazı kaygılar yaşarlar. Oynayan öğrenciye dikkatlerin yönelmesi, herkesin bakması, kurallara uyma gibi durumlar utangaç öğrencilerin aşması gereken sorunların başında gelmektedir. Bu tür durumlar kendine güven sorunu yaratır. Yani oyun öğrencinin kişiliğini geliştirmesine ve kendine güvenmesine yardım eder. Oyunla kazanılan kendine güven duygusu giderek başka alanlara taşınır. Oyun bir gruba ait olma duygusuna katkı sağlamaktadır. Karşılıklı yardımlaşmayı geliştirmektedir. Karşılıklı konuşmayı, oyunun aşamalarındaki güçlükleri nasıl aştığını anlatmayı, paylaşmayı ve birinin önerisini öbürünün kontrol etmesine yardım etmektedir.

İletişim ve etkileşimi kolaylaştırır. Oyun öğrencinin çevresindeki çocuklarla ve toplulukla iletişim kurmasına yardım eder. Oyun oynamak oyundaki heyecanları hissetmek, kendi duygularıyla karşılaştırmak, çeşitli hayaller geliştirmek, arkadaşları ile kendini karşılaştırmak gibi etkinlikler öğrenciler arasında iletişim ve etkileşimi getirmektedir. Oyunla öğrenci bilgilerini düzenler, geliştirir, sorgular ve arkadaşlarıyla paylaşır. Kısaca iyi düzenlenen oyun etkinlikleri öğrenciler arasında iletişim ve etkileşmeyi geliştirir.

Sosyal etkileşimi artırır. Oyun öğrencinin kendine güvenini artırır, arkadaşlarıyla kendini karşılaştırmasını, kendi güçlü yanlarını görmesini ve kendine güvenmesini sağlar. Sınıfta okunan metinleri ve öyküleri dinlemek, tartışmak, sorgulamak, öğrencinin arkadaşlarıyla zihinsel etkileşime girmesini sağlar ve grup içi etkileşimi artırır. Bu durum öğrencinin bir taraftan kendini yeni bilgilerle beslemesini, bir taraftan da başkalarının görüş ve tutumlarını öğrenerek kendisiyle uyumlu hale getirmesini sağlar. Böylece oyunlar öğrencinin okulla bütünleşmesini, sosyal etkileşim ve sosyal çatışmaları iyi yönetmesini getirmektedir. Sonuç olarak oyunlar öğrencilerde dil, zihinsel, duygusal ve sosyal gelişime önemli katkılar sağlamaktadır.

5. OYUNUN OKULDA UYGULANMASI

Okulda öğrenciler sadece yeni bilgiler öğrenmekle kalmamakta aynı zamanda çeşitli becerileri de geliştirmektedir. Bunlar arkadaşlarıyla birlikte çalışma, yaşama, ortak kurallara uyma, kendini kontrol etme, sorumluluk üstlenme, paylaşma, dil ve zihinsel becerilerini geliştirme gibi sırlanabilir. Bu becerileri geliştirme sürecinde oyun eğitim yöntem ve tekniklerini tamamlayan bir araç olmaktadır. Oyunla öğrenme yaklaşımını okulda etkili uygulamak için bazı kurallara dikkat edilmelidir. Bunlar öğretmen ve öğrenci boyutu olmak üzere aşağıda verilmektedir.

a. Öğretmen Boyutu

Oyunla öğrenme konusunda en önemli görev öğretmenlere düşmektedir. Öğretmen sınıfta eğitici oyunlardan etkili bir şekilde yararlanmak için ciddi bir ön hazırlık yapmalıdır. Dersin amacına, öğrencilerin yaşına ve düzeyine uygun oyunlar seçmelidir. Bir ders saatinin beş ya da on dakikasını oyuna ayırmalı, oyunu kendisi başlatmalı, süreci kontrol etmeli ve oyuna bütün öğrencilerin aktif olarak katılmasını sağlamalıdır. Bu konuda dikkat edilecek bazı kurallar şöyledir:

1. Oyun eğitimin amacına uygun seçilmelidir. Oyun eğitime uygun ve yararlı olmalı, dersin amacı, kazanımlar ve etkinliklere göre seçilmelidir. Bir başka ifadeyle oyun ulaşılabilecek eğitimin amacına yönelik ve onu kolaylaştırmak için araç olarak ele alınmalıdır. Uygulamada öğrenme durumları ile oyun arasında ilişki kurulmalı, öğrencinin oyunla kalıcı öğrenmesi sağlanmalıdır.

2. *Oyun zamanı ve kurallarına dikkat edilmelidir.* Oyuna başlamadan önce gerekli açıklamalar yapılmalı, nasıl oynanacağı ve uyulacak kurallar belirlenmelidir. Ardından oyun sonunda bir sorunu çözme, hayal etme, özgün çözümler bulma gibi beklenenler söylenmelidir. Oyun kesin bir amaç için kullanılmalıdır.

3. *Hata yapma şansı verilmelidir.* Öğrenciler oyun sırasında çeşitli hatalar yapabilirler. Oyun sırasında sürekli hata yapan öğrenciye yardım edilmeli, kuralları iyi anlaması ve aklında tutması istenmelidir. Ardından oyuna yeniden başlamaya ve denemeye cesaretlendirilmelidir. Öğrenciler küçük gruplara ayrılmalı, başarısız olanlara yeniden şans verilmelidir. Öğrencinin oyundaki başarısı öğrenmede de başarılı olması için kullanılmalıdır.

4. *Öğrenme zevki verilmelidir.* Öğrencilere oyunla sınıfta hoş bir ortam yaratılmalı, birlikte öğrenme ve eğlenmeye yönlendirilmelidir. Oyun sonrası kazanan- kaybeden değil kazanan-kazanan yöntemi uygulanmalıdır. Öğrenci kendini aktör olarak hissetmeli, güçlük ve başarısızlıkları yenmek için mücadele etmelidir. Öğretmen öğrencilerin bu çabalarına yardım etmeli ve oyunla öğrenme zevki vermelidir.

b. Öğrenci Boyutu

Okulda bir dizi kural, ödev ve görev arasında oyun oynama öğrenciler için hoş bir etkinlik olmaktadır. Okul etkinliklerinin oyunlarla desteklenmesi öğrencilerin etkinliklere katılımını artırmakta ve okulu sevmelerini getirmektedir. Bazı zor derslerin oyunlarla sunulması öğrencileri öğrenmeye ve çalışmaya daha fazla güdülenmektedir. Ayrıca iyi seçilen oyunlar başarısızlığı yenme, kurallara uyma, kalıcı öğrenmeye önemli katkılar sağlamaktadır. Bu konuda dikkat edilecek bazı kurallar şöyle sıralanmaktadır:

1. *Oyun öğrencilere uygun seçilmelidir.* Oyunlar öğrencilerin yaş, gelişim düzeyi, sayı, ilgi ve beceri düzeylerine uygun seçilmelidir. Öğrencilerin dil, zihinsel, sosyal ve fiziksel becerilerini geliştirici özellikte olmalıdır.

2. *Oyun sosyalleşmeye katkı sağlamalıdır.* Oyunlar öğrencilerin iletişim kurma, konuşma, karşılıklı yardımlaşma, paylaşma, oyundaki güçlükleri nasıl aştığını paylaşma, birbirini kontrol etme gibi becerilerine katkı sağlamalıdır.

3. *Başarısızlığı önlemeye yardım etmelidir.* Oyun öğrencilerin başarısızlığa karşı duyarlı olma, başarılı olmanın yol ve yöntemlerini öğrenme, hata ve başarısızlık nedenlerini fark etmelerine katkı sağlamalıdır. Öğrenci oyunla kazanma ve kaybetmeyi, başarı için çalışma ve güdülenmenin gerekli olduğunu öğrenmelidir.

4. *Öğrenci öğrenmenin aktörü olmalıdır.* Oyunlar öğrencinin gelecek için amaç belirlemesine, enerjisini ve zamanını iyi kullanmasına, aktif öğrenme ve kendine güvenmesine katkı sağlamalıdır.

5. *Oyun öğrencileri özgürleştirmelidir.* Oyun öğrencileri özgürleştirme, pozitif davranma, başkalarına şans verme, saygı duyma, birlikte yaşama, yaratıcı olma, hayal gücünü geliştirmeye katkı sağlamalıdır. Ayrıca düşünme süreç ve tekniklerini geliştirme, daha iyi teknikleri seçme, uygulama gibi becerileri geliştirici olmalıdır.

SONUÇ

Ülkemiz eğitim sisteminde uzun yıllar davranışçı eğitim yaklaşımı uygulanmıştır. Bu yaklaşım gereği ders programlarında çeşitli hedef ve hedef davranışlar sıralanmıştır. Uygulamada ise öğrencilerin davranışlarını değiştirme ve yeni davranışları öğretme üzerinde durulmuştur. Bu anlayış oyun seçiminde de sürdürülmüş, okullarda davranış geliştirmeye yönelik fiziksel oyunlara daha fazla

ağırlık verilmiştir. Bu uygulama uzun yıllar devam etmiş ve Milli Eğitim Bakanlığı 2004 yılında hazırlanan yeni öğretim programlarında yapılandırıcı yaklaşımı temele almıştır. Yeni programlarda öğrencinin dil, zihinsel, sosyal, iletişim, öğrenme, anlama, zihinsel bağımsızlık gibi becerilerinin geliştirilmesi amaçlanmıştır. Bu amaçları gerçekleştirmek için çeşitli kazanımlar belirlenmiştir. Bu kazanımlarda ve derslerin öğrenme öğretme sürecinde çeşitli oyunlara yer verilmiştir. Bunlar ağırlıklı olarak eğitici oyunlardan seçilmiştir. Böylece oyunla öğrenme yaklaşımı hem ders programlarına hem de ders kitaplarına alınmıştır. Günümüzde çoğu derste eğitici oyun ve etkinliklerden yararlanılmaktadır. Sonuç olarak oyunla öğrenme yaklaşımı ile düşünme, anlama, sorgulama, araştırma, sorun çözme gibi 21.yüzyılın becerilerine sahip ve geleceğine yön veren bireylerin yetiştirilmesidir.

KAYNAKÇA

- BANDET Jeanne, Sarazanas, Réjane. (1972) *L'enfant et les jouets*. Belgique : Casterman
- CAILLOIS, Roger. (1967). *Les jeux et les hommes*, Gallimard, Paris, ISBN 2-07-032672-1
- CARRIÈRE, J.(2006).La pédagogie du jeu, une méthode active de la plongée à part entière, FFESSM
- CHATEAU, Jean (1979). *Le jeu de l'enfant après trois ans, sa nature, sa discipline: Introduction à la pédagogie*. Paris : Librairie philosophique J.VRIN
- DECROLY, O., et MONCHAMP, Mlle. (1978). *Initiation à l'activité intellectuelle et motrice par les jeux éducatifs*. Paris : éditions Delachaux et Niestle
- FARAH, M.J., Editor (2010). *Neuroethics: An Introduction with Readings*. Cambridge: MIT Press.
- GÜNEŞ, Firdevs (2015).*Etkinliklerle Hızlı Okuma ve Anlama*, Pegem A Yayınları.
- GÜNEŞ, Firdevs (2015). *Sınıf Yönetimi Yaklaşım ve Modeller*, Pegem A Yayınları.
- GÜNEŞ, Firdevs.(2007).*Ses Temelli Cümle Yöntemi ve Zihinsel Yapılandırma*, Nobel Yay.
- UFAPEC(2009), Les jeux a l'école:Chimere culturelle ou realite? Analyse UFAPEC, 2009 No:5
- SAUTOT, Jean-Pierre.(2006). *Jouer à l'école, socialisation, culture, apprentissage*, Canopé, IUFM de Lyon et M.D.J. de Grenoble
- WINNICOTT, Donald W.(1975). *Jeu et réalité : l'espace potentiel*, Gallimard, 1975.
- http://www.acnice.fr/ienash/ash/file/Centre_Ressources/Jeux_serieux/Le_jeu_en_pedagogie.http://www.maxisciences.com/cerveau/lecture-et-jeux-optimiseraient-le-developpement-cerebral-des-tout-petits_art27194.html

Citation Information/Kaynakça Bilgisi

- GÜNEŞ, F., (2015). "Oyunla Öğrenme Yaklaşımı / Game-Based Learning Approach", TURKISH STUDIES -International Periodical for the Languages, Literature and History of Turkish or Turkic-, ISSN: 1308-2140, (Prof. Dr. Şefik Yaşar Armağanı), Volume 10/11 Summer 2015, ANKARA/TURKEY, www.turkishstudies.net, DOI Number: <http://dx.doi.org/10.7827/TurkishStudies.8499>, p. 773-786.

Turkish Studies

International Periodical for the Languages, Literature and History of Turkish or Turkic
Volume 10/ 11 Summer 2015

