

**T.C.
MİLLÎ EĞİTİM BAKANLIĞI**

ÇOCUK GELİŞİMİ VE EĞİTİMİ

OYUN ETKİNLİĞİ-1

Ankara, 2014

- Bu modül, mesleki ve teknik eğitim okul/kurumlarında uygulanan Çerçeve Öğretim Programlarında yer alan yeterlikleri kazandırmaya yönelik olarak öğrencilere rehberlik etmek amacıyla hazırlanmış bireysel öğrenme materyalidir.
- Millî Eğitim Bakanlığınca ücretsiz olarak verilmiştir.
- **PARA İLE SATILMAZ.**

İÇİNDEKİLER

AÇIKLAMALAR	iii
GİRİŞ	2
ÖĞRENME FAALİYETİ-1	4
1. OYUN	4
1.1. Oyunun Tanımı	4
1.2. Oyunun Tarihçesi	5
1.3. Oyunun Özellikleri	7
1.4. Eğitimde Oyunun Yeri ve Önemi	8
1.5. Oyunun Çocuğun Gelişimine Olan Etkileri	8
1.5.1. Oyunun Çocuğun Fiziksel ve Motor Gelişimine Olan Etkileri	8
1.5.2. Oyunun Çocuğun Duygusal ve Sosyal Gelişimine Olan Etkileri	9
1.5.3. Oyunun Çocuğun Zihinsel Gelişimine Olan Etkileri	11
1.5.4. Oyunun Çocuğun Dil Gelişimine Olan Etkileri	11
1.6. Oyunla İlgili Kuramlar	12
1.6.1. Klasik Oyun Kuramları	12
1.6.2. Dinamik Oyun Kuramları	13
1.6.3. Diğer Oyun Kuramları	15
1.7. Oyun Evreleri	17
1.7.1. Tek Başına Oyun	17
1.7.2. Paralel Oyun	18
1.7.3. Birlikte Oyun	18
1.7.4. Kooperatif Oyun	19
1.8. Oyun Çeşitleri	19
1.8.1. Karakterlerine Göre Oyun Çeşitleri	20
1.8.2. Oynandığı Yerlere Göre Oyun Çeşitleri	22
1.8.3. Kullanılan Araca Göre Oyun Çeşitleri	26
UYGULAMA FAALİYETİ	28
ÖLÇME VE DEĞERLENDİRME	29
ÖĞRENME FAALİYETİ-2	30
2. OYUN ETKİNLİĞİ PLANLAMA	30
2.1. Oyun Etkinliği Planlarken Dikkat Edilecek Noktalar	30
2.2. Oyun Etkinliği Planlama	32
2.3. Oyun Etkinliğinin Uygulanması	33
2.3.1. Oyun Oynanacak Yeri Hazırlama	34
2.3.2. Oyun Araç Gereçlerini Hazırlama	34
2.3.3. Grubu Hazırlama	35
2.3.4. Isınma Hareketleri Yapma	35
2.3.5. Bilinen Oyunları Tekrarlama	35
2.3.6. Yeni Oyun Öğretimi	35
2.3.7. Oyunun Değerlendirilmesi	37
2.4. Örnek Oyun Etkinliği Planı Hazırlama	37
2.4.1. Oyun Saatinde Uygulanabilecek Oyun Örnekleri	39
UYGULAMA FAALİYET	43
ÖLÇME VE DEĞERLENDİRME	44
ÖĞRENME FAALİYETİ-3	45

3. ÖZEL EĞİTİM GEREKTİREN ÇOCUKLAR VE OYUN ETKİNLİĞİ	45
3.1. Özel Gereksinimli Çocuklara Oyun Yoluyla Eğitim	45
3.2. Özel Gereksinimli Çocuklarla Normal Gelişim Gösteren Çocuklara Birlikte Oyun Yoluyla Eğitim.....	47
3.2.1. Grupla Görüşme	48
3.2.2. Grubu Özel Gereksinimli Çocukla Birlikte Oyuna Hazırlama	49
UYGULAMA FAALİYETİ	52
ÖLÇME VE DEĞERLENDİRME	53
MODÜL DEĞERLENDİRME	54
CEVAP ANAHTARLARI	56
KAYNAKÇA	58

AÇIKLAMALAR

ALAN	Çocuk Gelişimi ve Eğitimi
DAL / MESLEK	Erken Çocuklukta Öğretmen Yardımcısı - Özel Eğitimde Öğretmen Yardımcısı
MODÜLÜN ADI	Oyun Etkinliği- 1
MODÜLÜN TANIMI	Oyun çeşitlerini ve özelliklerini tanıma, gelişimsel hedeflere uygun oyun etkinliği planlama ve uygulama bilgi ve becerilerinin kazandırıldığı bir öğrenme materyalidir.
SÜRE	40/16
ÖN KOŞUL	Bu modülün ön koşulu yoktur.
YETERLİK	Oyun etkinliklerini tanımak
MODÜLÜN AMACI	Genel Amaç Bu modül ile uygun ortam sağlandığında oyun etkinliklerini tanıyabileceksiniz. Amaçlar <ol style="list-style-type: none">1. Oyun çeşitlerini ve özelliklerini tespit edebileceksiniz.2. Gelişimsel hedeflere uygun oyun etkinliği planlayabileceksiniz.3. Özel eğitim gerektiren çocuklara, uygun oyun etkinliği ve özelliklerini tespit edebileceksiniz.
EĞİTİM ÖĞRETİM ORTAMLARI VE DONANIMLARI	Oyun kitapları ve katalogları, slaytlar (oyun evreleri, oyun çeşitleri, oyun öğretimi vb.), oyunlarda kullanılan yardımcı araç gereçler, televizyon, VCD, projeksiyon
ÖLÇME VE DEĞERLENDİRME	Modül içinde yer alan her öğrenme faaliyetinden sonra verilen ölçme araçları ile kendinizi değerlendireceksiniz. Öğretmen modül sonunda ölçme aracı (çoktan seçmeli test, doğru-yanlış testi, boşluk doldurma, eşleştirme vb.) kullanarak modül uygulamaları ile kazandığınız bilgi ve becerileri ölçerek sizi değerlendirecektir.



GİRİŞ

Sevgili Öğrenci,

Oyun, çocuğun tüm hayatında geniş yer tutan bir etkinliktir. Doğayı, kendini, diğer insanları ve nesnelere oyun yoluyla tanır. Çocuk oyun oynarken öğrenmeyi öğrenir. Erken çocukluk eğitimi veren kurumlarda, çocuklara eğitim vermenin en etkili yolu da oyundur. Çocukla iletişim kurmada, ona ulaşmada, bilgi ve beceriler kazandırmada oyundan faydalanılır.

Çocukların gelecekte motivasyonu yüksek, girişken, bağımsız düşünüp bağımsız hareket edebilen bireyler olabilmelerini, onlara uygun oyun ve oyun ortamı hazırlayarak sağlayabilirsiniz. Planlayıp uygulayacağınız oyunlarla sosyal, insanlara değer veren, doğayı önemseyen, algılama ve yorumlama gücü yüksek ve araştırmacı bireyler yetişmesinde rol alacaksınız.

Bu modülde edineceğiniz bilgi ve beceriler sayesinde, erken çocukluk eğitiminde oyunu kullanabileceksiniz. Çocuklarla iletişim kurma ve onlara eğitim vermenizi sağlayacak oyun etkinliği planlayabileceksiniz.



ÖĞRENME FAALİYETİ-1

AMAÇ

Bu faaliyet sonunda gerekli ortam sağlandığında, oyun çeşitlerini ve özelliklerini tespit edebilecek ve bu konulara ilişkin etkinlik hazırlayabileceksiniz.

ARAŞTIRMA

- Oyun çeşitleri ve özellikleri hakkında konuyla ilgili kaynaklardan, kütüphanelerden, *İnternette*n ve erken çocukluk eğitimi veren kurumlardan bilgi ediniz.
- Topladığınız bu bilgileri, konuyla ilgili resimleri de ekleyerek raporlaştırınız.
- Hazırladığınız raporu arkadaşlarınızla paylaşınız.

1. OYUN

1.1. Oyunun Tanımı

Oyunun ne olduğu konusunda eski zamanlardan beri çok değişik görüşleri sürülmüştür. Bu görüşlerin tamamındaki ortak nokta ise oyunun çocuk için çok önemli bir uğraş olduğudur.

Oyun için yapılan birçok tanım vardır. Bunlardan bazıları şunlardır:

Oyun, çocuğa hiç kimsenin öğretemeyeceği konuları, kendi deneyimleriyle öğrenmesi yoludur.

Oyun, sonucu düşünülmeden eğlenmek amacıyla yapılan hareketlerdir. Oyun 'iş' in karşıtı olarak düşünölmektedir. Çünkü 'iş'te belli bir sonuç söz konusudur."

Oyun, içsel olarak güdülenen belirli bir amacı olmayan, yetişkinler tarafından değil, çocuğun koyduğu kurallara bağlı olarak kendiliğinden gelişen ve zevk unsuru taşıyan davranışlarda oluşan bir etkinliktir.

Oyun, çocukların kendi seçtikleri ya da gruptaki diğer çocukların seçtikleri ve kendilerine göre sağlam kuralları olan eylemlerdir.

Piaget'e göre oyun, bir uyumdur.

Gross'a göre (1896), oyun bir pratiktir. İleride karşılaşılabilecek davranış biçimleri oyunla elde edilir.

Caillois' e göre (1958) oyun, serbestçe kabul edilmiş, fakat bağlayıcı olan kurallara göre belli bir alan ve zaman süreci içinde sürdürülen gerilim ve eğlence duygularını içeren, gerçek hayattan farklı olduğu bilinci ile yapılan gönüllü bir hareket ya da faaliyettir.

Montaigne (1533–1592) oyunu çocukların en gerçek uğraşları olarak tanımlamıştır.

Montessori (1870–1952) de oyunu çocuğun işi olarak nitelendirmiştir.

Lazarus ise oyunu, kendiliğinden ortaya çıkan, hedefi olmayan, mutluluk getiren bir aktivite olarak tanımlamıştır.

Genel tanımıyla oyun, belli bir amaca yönelik olan ya da olmayan, kurallı ya da kuralsız gerçekleştirilebilen; fakat her durumda çocuğun isteyerek ve hoşlanarak yer aldığı fiziksel, bilişsel, dil, duygusal ve sosyal gelişiminin temeli olan gerçek hayatın bir parçası ve çocuk için en etkin öğrenme sürecidir.



Resim 1.1: Geçmişten günümüze oyun

1.2. Oyunun Tarihçesi

Oyun, canlıların var olmasıyla başlamıştır. Hayvanlarda oyun oynar. Etrafımızdaki hayvanları izlediğimizde onların oynadıkları oyunları görebiliriz. İki köpeğin birbirini kovalaması, birinin diğerini yakalayınca yere yatırması ve bütün bunları yaparken de değişik sesler çıkarmaları, yaptıkları eylemin oyun olduğunu ve bu işten zevk aldıklarını gösterir.

İnsanoğlunun ataları, çevrelerinde gördüklerini taklit ederek, yaptıklarını hareketlerle birbirlerine anlatarak farkında olmadan oyunu yaratmıştır. Avını avlayan insan, avını nasıl avladığını taklitlerle diğer insanlara anlatmıştır. Bu hareketler, zamanla bilinçli yapılan büyüsel, dinsel törenlere dönüşmüş ve oyun bu aşamada kültürel bir özellik kazanmıştır.

Büyüklerin avlarını nasıl avladıklarını anlatırken onları izleyen çocuklar, büyüklerin yaptıklarını günlük yaşamlarında taklit etmişler ve büyüklerine özenerek benzer hareketleri yapmaya başlamışlardır. Bu tür oyunlar, çocuklar tarafından nesilden nesile geliştirilerek aktarılmış ve bugünkü oyunları oluşturmuştur. Sopalarla ve taşlarla yere konan bir hedefi vurmak, çeliğe vurup uzağa götürmek, saklambaç oyunlarında saklanan oyuncuyu arayan ebenin, sakladığı yerden ebeden önce kaleye gelmeye çalışan oyuncunun hal ve hareketleri ilkel insanların avcılık sırasında yaptığı hareketlerin benzeri gibidir.

Çocuk oyunları içerisinde taşla ve aşıkla (koyun ve keçi gibi hayvanların arka ayak diz bölgesinden çıkan kemiklerle) oynanan oyunları genelde en eski oyunlar olarak kabul edilmektedir.



Resim 1.2: Aşık oyununda kullanılan kemikler

Arkeologlar, yaptıkları kazı ve araştırmalarda bu oyunları anlatan kabartmalar ve mağara resimleri bulmuşlardır. British Museum'da bulunan ve İÖ 800'lü yıllarda topraktan yapılmış bir heykel, iki kız aşıkların oynarken göstermektedir. Eski Mısır'da bulunan Orta Krallık Dönemi duvar resimlerinde ise oyun tahtası üzerinde oynanan oyunlar, sıçrama oyunları, yine İÖ 2600 yılında Mısır'da Ak-hor mezarında bulunan duvar resminde bir kız, el vuruşma oyunu oynarken gösterilmektedir. Yunan çömlek resimlerinde tavlaya benzer bir oyuna rastlanmıştır. Ayrıca aşık, sopayla çember sürme, topaç ve top oyunları oynandığına dair resimler bulunmuştur. Girit Uygarlığı'nın kalıntılarında da bebeklere, minyatür ev eşyalarına rastlanmıştır. Komşu uygarlıklardaki bu örnekleri çoğaltmak mümkündür.

Anadolu'da yaşayan uygarlıklara ait birçok mezar taşında da çocuk yaşantısıyla ilgili bilgiler bulunmaktadır. Maraş'ta Genç Hitit Dönemi'ne ait aşık kemiği ve kırbaçla oynayan çocuk resimlerine rastlanmaktadır.

Türklerdeki oyunlarla ilgili yazılı bilgileri Dede Korkut Hikâyeleri'nde bulmak mümkündür. Diğer önemli bir kaynak ise Evliya Çelebi'nin Seyahatname adlı eseridir.



Resim 1.3: Eski Türklerde çevgen oyununu gösteren minyatür

Daha sonraki yıllarda çocuk oyunları nesilden nesile aktararak ve zenginleşerek günümüze kadar gelmiştir. Doğal olarak çocukların ilk dönemlerinden sonraki oyunları zihinsel gelişimle paralel olarak biçim değiştirmekte, zekânın ürünü olmaktadır. Uygarlık gelişiminin bilim, sanat, mimari gibi pek çok alanda gelişme göstermesi çocuk oyunları ve oyuncaklarına da yansımıştır.

1.3. Oyunun Özellikleri

Oyunda oynayanları zorlayan bazı kurallar ve özellikler bulunur. Oyunu ilginç ve önemli yapan, bu kurallar ve özelliklerdir. Oyunun özellikleri şöyle sıralanabilir:

- Oyuncunun oyunda yer alması için herhangi bir zorunluluk yoktur. Oyun bu özelliğini kaybettiğinde çekici ve keyif verici olmaktan çıkar.
- Oyun kendiliğinden ortaya çıkar, mutluluk ve rahatlık verir.
- Oyunun zaman sınırları ve kuralları vardır.
- Gerçek yaşamdaki kuralların oyunda hiçbir geçerliliği yoktur, sadece oyunun kuralları vardır.
- Oyunda deneyimler tekrarlanır, çevre taklit edilir ve yeni şeyler denenir.
- Kurallı bir oyunda yeni bir şey üretilmez.
- Oyunun nasıl gelişeceği ve nasıl sonuçlanacağı önceden belli değildir.
- Oyunda yaşamdan farklı bir konumda bulunma durumu söz konusudur.
- Oyun dinamik bir süreçtir.

Oyun özgürce ve kendiliğinden yapılır. Oyun, büyükleri rahatsız etmeden bir köşede çocuğun oyalandığı, sadece eğlendirici boş bir faaliyet değildir.

1.4. Eğitimde Oyunun Yeri ve Önemi

Hangi çağda ve hangi kültürde olursa olsun çocuğun olduğu her yerde oyun vardır. Bir çocuğun sevgiden sonra gelen en önemli ruhsal ihtiyacı oyundur. Oyun, çocuğun hayatı anlama yoludur.

Oyun, çocuğu gerçek hayata hazırladığı gibi iç dünyasının dışı vurumunda da etkin bir araçtır. Yaşadıklarını, isteklerini, duygularını oyunla dışı vurur. Oyun sırasında üstlendiği rollerle dünyayı algılamaya çalışır, özdeşim kurar ve böylece kişiliği oluşmaya ve gelişmeye başlar. Oynarken edindiği bilgiler daha kalıcı ve etkilidir. Oyun, çocuğun deney yolu ile düşünmesidir ve çocuk deneyimlerini oyun yoluyla kazanır. Hayatı için gerekli bilgi, beceri ve deneyimleri oyun içinde kendiliğinden öğrenir. Bu nedenle çocukların eğitiminde en etkin yol oyundur. Oyunlar, çocuğun eğlenerek öğrenmesinde ilk basamağı oluşturur. Oyunlar, çocukları pasif durumdan aktif duruma geçirmeleri nedeniyle diğer öğrenme tekniklerine göre daha etkilidir.

Günümüzde çocukların oyun ihtiyaçlarının en iyi karşılandığı yerler, erken çocukluk eğitimi kurumlarıdır. Kentleşmenin hızla artması, anne babaların yoğun iş temposu içinde çocuklarıyla yeterince ilgilenemeyecek ve oynayacak vakit bulamaması, bilgisayarın çocukları esir etmesi gibi pek çok sebepten ötürü çocuklar diledikleri gibi oynayabilecekleri ortam bulamamaktadırlar. Çocuklar, evlerinde ve yakın çevrelerinde bulamadıkları oyun ortamını erken çocukluk eğitimi kurumlarında bulabilmektedir. Yine de unutulmamalıdır ki bir çocuk için her şey oyuncak, her yer oyun alanı olarak kullanılabilir.

Oyunla eğitimde çocuk, yaparak ve yaşayarak öğrenir. Dokunur, görür, koklar, dinler, tadına bakar ve hisseder. Bütün duyularını kullanır. Böylece daha kalıcı ve doğal bir öğrenme gerçekleşir. Çocukların sürekli oynadığı ve oyun oynamayı ne kadar çok sevdikleri düşünülürse oyunun eğitimde kullanılmasının ne kadar etkili ve kolay olacağı anlaşılabilir.

1.5. Oyunun Çocuğun Gelişimine Olan Etkileri

Oyun, çocuğun eğlenmesinde ve eğitiminde olduğu kadar onun gelişmesinde de önemli rol oynar. Çocuğun tüm gelişim alanlarına etkisi olan oyun, çocuğun bedenini tanımmasını da sağlar. Oyun oynayan çocuklar, oynamayan çocuklardan daha sağlıklıdır ve daha çabuk gelişir.

1.5.1. Oyunun Çocuğun Fiziksel ve Motor Gelişimine Olan Etkileri

Oyun sırasında çocuğun bütün bedeni hareket eder. Oyun sırasında çocuğun büyük ve küçük kasları kasılma, gevşeme ve esnemelerle sürekli çalışma halindedir. Özellikle hareketli oyunlarda kalp atışı, kan dolaşım hızı ve solunum normalin üzerine çıkar. Bu sayede kana bol oksijen geçer ve kan akışı yoluyla dokulara daha çok oksijen ve besin taşınır. Vücut, oyunda terler. Böylece bedendeki zehirli atıklar dışarı atılır.

Oyun yoluyla enerjisini boşaltan çocuğun uykusu düzene girer ve iştahı açılır. Ayrıca açık havada oynanan oyunlar, güneşten ve temiz havadan yararlanmasını sağlayarak bedensel gelişimini hızlandırır.



Resim 1.4: Açık havada kum, deniz ve güneşten yararlanarak oyun oynayan çocuklar

Çocuktaki motor gelişim, öğrenmesi, büyümesi ve gelişmesiyle ilgilidir. Oyun, başlıca motor yetenekler olan güç, hız, dikkat, eş güdüm (koordinasyon) ve esnekliğin gelişmesi için ideal bir ortamdır.



Resim 1.5: Oyun, çocuğun dikkat gelişiminde yardımcıdır.

Oyun yoluyla çocuğun hareketlerini kontrol altına alma becerisi geliştirir. Oyunda hareketlerin ardı ardına sıralanması ve tekrarı, vücut performansını artırır. Kaslar, tekrarlanan hareketleri ezberler. Bu da günlük hayatta çocuğun hareketlerine serilik ve çeviklik katar. Oyunlarında farklı birçok araç, gereç ve eşyayı kullanarak becerilerini geliştirir ve gücü artır. Yoğurma maddeleri ile oynayarak el-göz koordinasyonunu geliştirir. Atlama, koşma, yürüme hareketlerini yaparak denge ve hız kazanır, organları arasında uyum gelişir. Dikkat süresi uzar. Sürekli yaptığı hareketler de vücuduna esneklik kazandırır.

1.5.2. Oyunun Çocuğun Duygusal ve Sosyal Gelişimine Olan Etkileri

Çocuğun yaşantısında bir de iç dünyası vardır. Çocuğun duyguları ile oyun arasındaki ilişkiyi “Çocuk oyunlarında bilinç dışı istek ve zorluklarını yaşar.” sözleriyle ilk kez Freud ortaya koymuştur.

Çocuk, oyunla duygusal açıdan güvenli bir çevrede hayal etmenin zevkini yaşar ve duygularını bu ortamda özgürce ifade eder.

Mutluluk, sevinç, acı, üzüntü, güven duyma gibi birçok duygusal tepkiyi oyun yoluyla öğrenebilir. Duygusal tepkilerin dramatize edilmesi, oyunlaştırılması çocuğun kendini tanımasına yardımcı olur. Çocuk, oynadığı oyun yoluyla benmerkezcilikten ayrılır. Kendine olan güveni gelişir. Başkalarının duygularını anlar.

Çocuğun duygularındaki olumlu ya da olumsuz tüm gelişmeleri oyun esnasında öğrenip onu doğru yönlendirebilmemiz oyunla mümkün olur.

Çocuk; doğru-yanlış, haklı-haksız, uyulması gerekli kurallar gibi birçok toplumsal ve ahlaki kavramları oyun sırasında öğrenir ve benimser.



Resim 1.6: Arkadaş grubunda oyun

Bir gruba ait olma ihtiyacını karşıladığı oyun sayesinde saldırganlıklarını kontrol etme, başkalarının hakkına saygı gösterme, paylaşma, kendi hak ve özgürlüklerini koruma, iletişim kurma becerileri geliştirir. Ayrıca oyun yolu ile kendi cinsel kimliğini kazanır ve benimser. Çevresindeki nesne ve canlıları korumayı ve onlara zarar vermemeyi, iş birliği yaparak çalışmayı öğrenir. Arkadaşlık kurarak toplumsallaşır.

Etkinlik-1

Kartondan hazırlayacağınız A4 kâğıdın yarısı büyüklüğündeki kartlara, çeşitli duygu ifadesi gösteren yüz şekilleri (gülen, ağlayan, üzgün, şaşkın vb.) çiziniz. Kartlardan birini seçerek diğer arkadaşlarınız görmeden sınıftaki arkadaşlarınızdan birine gösteriniz ve ondan bu ifadeyi sözsüz olarak, sadece mimiklerini kullanarak canlandırmasını isteyiniz. Sınıftaki arkadaşlarınıza bu ifadenin hangi duyguyu anlattığını sorunuz. Daha sonra arkadaşlarınızdan bu duyguyu en yoğun yaşadıkları anlarını anlatmasını isteyiniz (Örneğin, şaşkın bir yüz ifadesi ise en çok şaşırtdıkları olayı anlatmasını isteyiniz.).



Resim 1.7: Duyguların yüz ifadesi ile anlatımı

1.5.3. Oyunun Çocuğun Zihinsel Gelişimine Olan Etkileri

Çocuk, kendisini ve çevresini oyun yoluyla tanır. Sürekli sorular sorarak bilgiler elde eder ve bilgilerini de çevresindekilere aktarır. Oyun, keşfederek öğrenmeyi içerir. Çocuk birçok kavramı, olayı ve deneyimi oyun içinde öğrenir. Oyun;

- Nesneleri tanıyıp, isimlendirmeyi, onların işlevlerini,
- Mantık yürütmeyi, sebep-sonuç ilişkisi kurmayı, seçim yapmayı, dikkatini toplamayı, kendini bir amaca yöneltmeyi,
- Düşünme, algılama, sıralama, sınıflama, analiz yapma, sentez yapma, değerlendirme, problem çözme gibi zihinsel süreçlerin işleyişinin hızlanmasını,
- Ağırlık, renk, şekil, boyut, hacim, zaman, mekân, soğuk, sıcak gibi birçok kavramların kazanılmasını sağlar.
- Ayrıca oyun yoluyla kazandığı bu deneyim ve bilgiler arasında ilişkiler kurarak, bu bilgileri daha sonra karşılaştığı problemleri çözmeye kullanabilme becerisi kazanır.

1.5.4. Oyunun Çocuğun Dil Gelişimine Olan Etkileri

İletişimin en önemli sembollerinden biri olan dil; çocukta önce alıcı, sonra da ifade edici şekilde gelişir.

Oyun çocuğun hayatının büyük bir bölümünü kaplar ve gerçek yaşamda olduğu gibi oyun içinde de diğer insanlarla iletişim kurabilmek için dili kullanmak zorundadır.

Çocuk oyunlarının büyük kısmı dil gelişimini destekler. Özellikle sembolik oyunlar, evcilik oyunları ve diğer dramatik oyunlar düzgün cümleler kurma, sesleri ve tonlamaları doğru kullanma becerisi kazanmalarına yardım eder. Oyun yoluyla kelime hazinesi genişler, anlatılanı daha iyi ve çabuk anlar, kendini daha iyi ifade eder.

Etkinlik-2

Sınıf içinde iki gruba ayırınız. Birinci grup, diğer gruptan bir kişiyi belirlesin (Ancak bu kişinin kim olduğunu diğer gruba söylemeden gizlice seçiniz.).

Seçim işlemi tamamlandığında ikinci gruptakiler çeşitli sorular sorarak seçilen kişinin kim olduğunu bulmaya çalışsın. Fakat sorulacak sorular saç rengi, boy ve kilo özelliklerini öğrenmeye yönelik olmamalıdır. Örneğin “Bu kişi bir mevsim olsaydı hangi mevsim olurdu?”, “Bir içecek olsaydı ne olurdu?”, “Bir renk olsaydı hangi renk olurdu?” gibi sorular seçilmeli, seçici olan birinci grup ise cevaplarını seçilen kişinin fiziksel ve duygusal özelliklerini yansıtacak şekilde vermelidir. Örneğin neşeli, canlı bir kişi için mevsim sorusuna ilkbahar cevabı; duygusal, içe kapanık bir kişi için içecek sorusuna süt ya da su cevabı verilebilir.

Önceden belirlenen soru sorma süresi tamamlandığında ikinci grup, 3 hak kullanarak belirlenen kişiyi bulmaya çalışsın. Sonuç açıklandığında ikinci gruptan belirlenen kişi, kendisi için verilen cevapların sebebini sorabilir. Örneğin “Neden beni siyah renk olarak değerlendirdiniz?” gibi.

Oyunun sonunda bu oyun ve size kazandırdıklarını sınıf içinde (dil, zihinsel, sosyal ve duygusal açıdan) tartışınız.

1.6. Oyunla İlgili Kuramlar

Oyunla ilgili kuramları klasik kuramlar, dinamik kuramlar ve diğer kuramlar olarak üç başlıkta incelemek mümkündür.

1.6.1. Klasik Oyun Kuramları

Klasik oyun kuramcıları çocuk oyunlarında gücün harcanmasına bakmışlar ve daha çok oyunun fiziksel ve içgüdüsel yönlerine odaklanmışlardır. Dört grupta incelenir.

1.6.1.1. Fazla Enerji Tüketimi Kuramı

Bu kurama göre oyun, vücutta bulunan fazla enerjinin harcanmasıdır. Çok oynayan çocuk bu nedenle sağlıklıdır. Bu kuramda oyunun içeriği önemli değildir. Bu kuramın temsilcileri Friedrich Schiller ve Herbert Spencer’dir.



Resim 1.8: Denge oyunları

1.6.1.2. Rahatlama ve Dinlenme Kuramı



Resim 1.9: Rahatlama ve dinlenme kuramına göre oyun

Bu kurama göre günlük hayattaki zorlayıcı etkinlikler, insanı bedenen ve zihnen yıpratmaktadır. Bunun sonucunda ise dinlenme ve uyku ihtiyacı hissedilir. Gerçek dinlenme ise insanın normal hayattaki yaşamsal görevleri dışında başka etkinliklerle uğraşmasıyla olur. Kişi, kendini bu şekilde yeniler. Bu kuramın savunucusu olan Moritz Lazarus, yorucu bir çalışmanın ardından vücudun belli bir dinlenme etkinliğine ihtiyacı olduğunda oyun oynandığını belirtmiştir.

Bu kurama göre, fazla enerji kullanımı kuramının tersine, organizmanın az enerjiye sahip olduğunda enerjiyi artırmak için oynanır. Fazla enerji kullanımı kuramında olduğu gibi rahatlama ve dinlenme kuramında da oyunun şekli ve içeriği önemli değildir.

1.6.1.3. Öncül Deneme (Yetişkin Hayatına Hazırlık, Alıştırma) Kuramı

Bu kuramın kurucusu olan Karl Gross, çocukların neden oyun oynadıkları konusunda varsayımlar geliştirmiştir. Gross'a göre geçmişte edinilen içgüdüsel alışkanlıklar, gelecekteki içgüdüsel alışkanlıkların oluşmasında rol oynar. Oyunun bunun oluşmasında önemli rolü vardır. Oyun, gelecekteki çalışma ve yaşantıların bir ön hazırlığıdır. Ayrıca Gross, oyunun anti sosyal eğilimlerden arındırma özelliğinin de olduğunu ileri sürer.

1.6.1.4. Tekrarlama (Rekapitülasyon) Kuramı

Bu kurama göre çocuk, kendi ırkına özgü yaşam deneyimlerini tekrarlamaktadır. Stanley Hall'a ait olan tekrarlama kuramına göre birey; hayatı boyunca daha önce kendi türünün, ırkının geçirmiş olduğu gelişme seyrinin aynısını geçirir. Bu kuram, öncül deneme kuramına karşı bir kuramdır. Hall, bu kuramında evrim kuramından yola çıkmıştır. Çocuk, oyunda insan ırkının evrim sürecinde geçirdiği devinimsel ve ruhsal aşamaları tekrar yaşar.

1.6.2. Dinamik Oyun Kuramları

Dinamik Kuramlar, klasik kuramlardan farklı olarak çocuğun oyunu niçin oynadığını değil, çocuğun oyununun içeriğini anlamaya çalışır. Dinamik oyun kuramcıları Sigmund Freud ve Jean Piaget'tir.

1.6.2.1. Sigmund Freud'un Oyun Kuramı

Freud'a göre çocukları, oyunları rastgele veya şans eseri değildir. Bireyin farkında olduğu ya da olmadığı duygularını belirtir. İnsanların duyguları, istek ve arzuları oyunda, düş ve fantezilerde ortaya çıkar. Çünkü oyun sırasında bir denetim ya da eleştiri yoktur. Freud'a göre benliğin gelişmesiyle ilişkili olarak mantıksal düşünmenin başlaması ile oyun son bulur. Akılcılık ve eleştirel düşünce gelişimi sonucunda çocuk oyundan uzaklaşır. Çocuk, oyunda yetişkin rolünü üstlenerek hayal içinde kazandığı duygularını gelecekte kullanmak üzere saklar.

1.6.2.2. Jean Piaget'nin Oyun Kuramı

Piaget'nin oyun kuramı, bilişsel gelişime dayanır. Oyunu yapısal olarak ele alan Piaget'e göre oyun, insan davranışında bulunan ve çocuğun bilişsel gelişimini destekleyen bir unsurdur. Piaget, oyunu 3 evrede inceler. Bu evreler; alıştırma oyunu, sembolik oyun ve kurallı oyundur.

- **Alıştırma oyunu (0–2 yaş):** Bu evrede motor faaliyetler, en belirgin özelliklerdir. Emme, elleri açıp kapatma ve diğer bedensel hareketler motor faaliyetlerdir. Bu faaliyetler, çocuk için adeta bir oyundur ve bu bedensel faaliyetlerin doyurulması tekrarlanmasına neden olur. 4 aylıkken yakınında bulunan objeleri yakalar, sallar, atar. Alıştırma oyunlarında çocuk neler yapabildiğini ispatlar. Yaptıklarından zevk alır ve bu hareketleri tekrarlar.
- **Sembolik oyun (2–7 yaş):** Sembolik oyun, temsili düşünmenin temelini oluşturmaktadır. Bu dönemde gerçekte olan önemli olayları oyunda kullanır. Ancak oyunda gerçeğe uyma zorunluluğu olmadığından olaylar değişikliğe uğrayarak oyuna yansiyabilir. Çocuk oyunlarındaki sembolleştirme iki şekilde görülmektedir:
 - Bir faaliyetin bir nesneden diğerine aktarılmasıdır. Yeme faaliyetini bebeğine mama vermekte uygulaması, sopayı at yerine kullanması, tencere kapağını direksiyon olarak kullanması, telefon kullanıyor gibi yapması vb.
 - Çocuğun başka birinin rolünü üstlenmesidir. Otobüs şoförü, doktor, anne, baba gibi rolleri üstlenmesi vb.



Resim 1.10: Başka bir role girilerek oynanan oyunlar

Sembolik oyun döneminde, özellikle de 2–4 yaş civarında hayali kişileri kattıkları oyunlar oynandığı da görülmektedir. Kardeş istediği için hayali kardeşle oyun oynama, yaramazlıkları onun yerine yapan hayali bir arkadaşla oynama vb.

Sembolleştirme yeteneği yaşla birlikte gelişir. Çocuğun oyunda bilişsel faaliyetlerde bulunması sonucu zihin mantıklı düşünmeye geçer.

- **Kurallı oyun (7–12 yaş):** Bu evrenin daha ileri bir bilişsel düzeyi gerektirdiğini düşünen Piaget'e göre mantıklı düşünme, çocukların sadece nesnelere ilgilenmeleri ile olmaz. Mantıklı düşünme, çocukların diğer çocuklarla oynamaları ile gelişir.

Kurallı oyun evresinde devam etmekte olan dramatik oyunlarda kurallar vardır. Gerçekçi ayrıntılara dikkat edilmektedir. Bu evrede, oyunun kuralları ve kurallara uymayanlara verilecek ceza önem taşır. Oyunda kurallara uyarak sosyal normlara uygun davranmaya da başlar. 11–12 yaş döneminden sonra ergenlik ve yetişkinlikte de kurallı oyun özellikleri görülür.

1.6.3. Diğer Oyun Kuramları

Bu grupta oyunun nedenlerinin önemini destekleyen Vygotsky, Bateson, Sutton-Smith, Helanko ve Berlyne yer almaktadır.

1.6.3.1. Vygotsky'nin Oyun Kuramı



Resim 1.11: Çocuklar için keşfetme aracı olan oyun

Bu kuram, oyunun kökeni ve rolüne ilişkin analizlere dayanır. Vygotsky'e göre oyun, bilişsel mekanizmaların işlemesine en uygun ortamı sağlar ve çocuğun hayali bir çözüm yaratmasıdır. Oyun, keşiftir ve yeni bir oluşumdur. Oyun ve iletişim arasında bir ilişki vardır. Çocuk oyunda gerçek yaşam deneyimlerinden hatırladığı sebep-sonuç ilişkilerini kullanarak yeni davranışlar üretir. Böylece olumsuz dürtülerinden arınır.

1.6.3.2. Bateson Oyun Kuramı

Bateson, Vygotsky gibi oyun ve iletişim arasında bir ilişki olduğunu savunur. Ancak oyundaki iletişimin tam iletişim değil, yarı iletişim olduğu görüşündedir. Sosyal oyunlarda kişiler, davranışlarının gerçek olmadığını, sadece oyun olduğunu iletmek zorundadır. Bu iletişimdeki başarısızlık, oyunun amacının yanlış anlaşılmasına ve sosyal uyumsuzluğa neden olur.



Resim 1.12: Oyun ve iletişim

1.6.3.3. Sutton-Simith Oyun Kuramı

Oyun ile ilgili birkaç kuram ortaya koyan Sutton- Simith, kurallı oyunlarda kültürün etkisini inceleyen ilk kuramcılardandır. Oyunlarda tarihsel faktörlerin önemini vurgulamıştır. Daha sonra ise oyunculara dikkati çekerek oyuncakların oyun malzemeleri olmalarının yanı sıra kültürel ürünler olduklarını da vurgulamıştır. Piaget'nin oyunda yenilik üretmenin bozucu olduğu görüşüne karşı çıkan Sutton-Simith, yenilik üretmenin, uyumu sağlamak için yönelmelere kaynak olduğunu savunur.

1.6.3.4. Helanko Sistem Kuramı

Helanko'ya göre birey, oyun ortamı oluşturarak dışarıdan gelen olumsuz etkileri ortadan kaldıracaktır. Çocuk, kendi kendine bir oyun ortamından diğerine geçerek olumsuz etkileri ortadan kaldırır. Oyun oynamak, kişi ile çevresi arasındaki ilişkidir. Oyunda nesne, kişi tarafından serbest olarak seçilmektedir.

1.6.3.5. Berylne Modeli (İçten Uyarılma)

Bu yaklaşıma göre oyun, keşfetme davranışlarına bağlıdır ve uyarılma durumlarının dengelenmesidir. Berylne'e göre hareketsiz durmak, organizmanın doğal durumu değildir. Oyunda görülen uyarılma mekanizması, organizma tarafından kontrol edilir ve işlem sonunda haz duygusu yaşanır. Bu kuram, bize oyun süreci içinde çocuk davranışlarının nedenini açıklar. Örneğin çocuk bisiklete binmekten tedirgin olabilir. Fakat buna rağmen bisiklete binmeyi ister ve bu davranışı tekrarlar. Bu durum, çocuğun içten gelen uyarılması durumudur.

1.7. Oyun Evreleri

Çocukların, yaşlarına ve gelişim özelliklerine göre farklılık gösteren oyun evreleri birçok araştırmacı tarafından incelenerek farklı şekillerde açıklanmıştır.

Piaget, oyun ile bilişsel gelişim arasında bir bağ olduğunu düşünerek oyunun bilişsel gelişime dayalı evrelerini incelemiştir. Ericson, oyunu psikososyal açıdan değerlendirmiştir. Freud ise oyunun ruhsal, kişilik ve cinsiyet gelişimi üzerindeki etkilerine değinerek oyunu bu açıdan değerlendirmiştir.

Bütün bu araştırmacıların bilgileri ışığında oyunu üç evrede incelemek mümkündür. Bunlar tek başına oyun, paralel oyun ve kurallı oyundur.

1.7.1. Tek Başına Oyun

İlk aylarda kendi organlarıyla ilgilenen çocuk, tek başına oynamaktan hoşlanır. Kas gelişimi, denge, bilişsel ve dil gelişimi alanlarında yeterli olgunluğa ulaşmadığından başka çocuklarla ilişki kurmaz.



Resim 1.13: İlk aylarda çingırakla oyun oynayan çocuk

Nesneleri yakalamak, ağzına götürmek, çingırağın sesini dinlemek onun için bir oyundur. Bu dönemde canlı renkli, ses çıkaran, yumuşak ve dikkat çekici oyuncaklar onun ilgisini çeker. Genellikle çevresindeki oyuncaklarla tek başına oynayan bu dönem çocuğu için sosyal iletişim ve oyuncak paylaşımı söz konusu değildir. 0-2 yaş kapsar.



Resim 1.14: Canlı renkli, ses çıkaran, dikkat çekici oyuncaklar



Resim 1.15: Tek başına oyun dönemi

Tek başına oyun dönemindeki en büyük özellik, çocuğun çevresindeki hiçbir şeyden etkilenmeden kendi oyununa devam etmesidir. Toplarını yuvarlayıp küplerden kuleler yapar. Yaptıklarına bakarak sevinir, kızar ve kendi kendine söylenir.

1.7.2. Paralel Oyun

Artık tek başına oynamaktan vazgeçmiştir. Aralarında çok iyi bir iletişim olmasa da aynı ortamda birkaç çocuk birlikte oynar. Ancak bu oyunda çoğunlukla birbirlerinden bağımsızdır. Aynı oyun malzemelerini kullanan çocuklar, yan yana oynamalarına rağmen aktivitelerini birbirlerinden bağımsız sürdürür. Hareket ve konuşma düzeyi ilerlemiştir. Paralel oyunda, sosyal iletişim çok azdır.



Resim 1.16: Paralel oyunda sosyal iletişim

Bu dönemde çocuğun oyuncasının gerçeğine tam benzemesi şart değildir. Elindeki nesnelere oyuncak olarak kullanabilir (tencereler, sandalyeler vb) ya da kendisini oyuncak olarak kullanabilir (Araba rolüne girebilir.). Hayal gücü çok geniştir ve oyunlarında bunu özgürce sergiler. 2-4 yaş arasında görülmektedir.

1.7.3. Birlikte Oyun

Çevreye olan ilgisi artmıştır. Diğer çocuklarla birlikte oynar, gruba katılır, aynı oyunda yer alır. Ancak yine kendi oyununu oynar. Piaget'e göre erken çocukluk döneminde kural kavramı yoktur. Kesin bir kural olmamakla birlikte, gelişim düzeyi birbirine yakın olan çocuklar aynı grupta yer alır. 2-6 yaşlar arasındaki çocuklar kuralları bilir. Fakat kuralların neden konduğunu ve neden uyulması gerektiğini anlayamaz.

1.7.4. Kooperatif Oyun

Bu evrede çocukların oyun içinde birbirlerine ihtiyaçları vardır. Oyun birlikte oynanıp iş birliği yapılıncaya amacına ulaşır. Oyunun amacı vardır, amaca uygun roller paylaşılır ve oyun ortak oynanır. Oyun materyalleri de oyunun amacına uygun paylaşılır. Bu oyunun en belirgin özelliği çocukların hareketlerinde ve düşüncelerinde yalnız olmadıklarını kabul etmeleri ve oyuncaklarını duygularını, düşüncelerini, rollerini paylaşmalarıdır.

6–12 yaşlar arasındaki çocuklar kuralları bilir ve yüksek bir otorite tarafından konulduğunu düşündükleri kuralların değişmeyeceğine inanır. Kurallara uymayanın cezalandırılacağını düşünür.

10–12 yaşlarından itibaren artık kurallı oyuna tam olarak yönelir. Kuralların oyuna yön vermek, oyunda karşılaşılabilecek sorunları en aza indirmek için konulduğunu anlayabilir. Bireylerin, aralarında anlaşarak kuralları değiştirebileceğini kavrar.

Kurallar, oyuna başlamadan önce belirlenir ve oyunun ortasında değiştirilemez. Kurallara uymayana ya da oyunda yenilene verilecek ceza, oyuna katılanların ortak kararı ile belirlenir.



Resim 1.17: 10–12 yaşlarından itibaren kurallı oyunlar

Etkinlik–3

Kurallarını ve verilecek cezayı sınıfça belirleyerek sınıf içinde “Kıskanç Tavuklar” oyununu oynayınız. Oyunu sınıf arkadaşlarınızla değerlendiriniz.

1.8. Oyun Çeşitleri

Oyun çeşitlerini üç grupta incelemek mümkündür. Bunlar;

- **Karakterlerine göre oyun çeşitleri**
 - Fonksiyon oyunları
 - Hayal oyunları
 - Grup oyunları

- **Oynandığı yere göre oyun çeşitleri**
 - Açık hava oyunları
 - Salon- sınıf oyunları
- **Kullanılan araca göre oyun çeşitleri**
 - Araçta yapılan oyunlar
 - Araçla yapılan oyunlar
 - Araçsız yapılan oyunlar

1.8.1. Karakterlerine Göre Oyun Çeşitleri

1.8.1.1. Fonksiyon Oyunları



Resim 1.18: Çocuğun ilk hareketleri

Çocuğun ilk hareketleri, bilinçsiz ve kontrolsüz hareketlerdir. Kollarını ve bacaklarını sallar, kıpırdanıp sağa sola döner. Çocuğun bilinçsiz yaptığı bu hareketler, onun ileride yapacağı yürüme, koşma, atlama, tutma gibi doğal ve bilinçli hareketleri yapabilmesi ve organlarını kontrol altına alabilmesi için alıştırma niteliğindedir. Çocuğun bu ilk bilinçsiz ve basit hareketleri onun için oyundur. İşte onun bu ilk hareketlerine, ilk alıştırmalar ve fonksiyon oyunları denir. Bu hareketler, gerçek bir oyun karakteri taşımaz.



Resim 1.19: Çocuğun ilk bilinçsiz ve basit hareketleri

1.8.1.2. Hayal Oyunları

Fonksiyon oyunları devresi kısa sürer. Üç yaşından sonra, hayal gücüne dayanan oyunları oynamaktan hoşlanır. Oyuncakları ile konuşur, onlara canlı muamelesi yapar. Kız çocuklar, bebeklerini uyutur, mama yedirir, yaramazlık yaptığı için kızar. Erkek çocuklar ise sopadan atına biner, polis olup suçluları yakalar, bloklardan yollar, köprüler yapar.



Resim 1.20: Üç yaşından sonra hayal gücüne dayanan oyunlar

Çocuk, bu tür oyunlarla kendini bir başkasının yerine koyar ve gizli duygu ve düşüncelerini açığa vurur. Küçüklüğünü ve güçsüzlüğünü bu oyunları oynarken aşar. Çünkü bu oyunlarda güçlü kişi kendisidir.



Resim 1.21: Çocuğun hayal gücüne dayanan yaratıcı oyunlar

Yaratıcılığın etkisinin büyük olduğu bu oyunlar sayesinde çocuk becerilerini geliştirir. Çocuğun hayal gücü, oyun yoluyla yaratıcı hayal gücüne dönüştürülebilir. Örneğin çocuğa anlatılan masallar dramatize edilebilir. Çeşitli renk, şekil ve ebatları blok oyuncaklar, bebekler, kumaş parçaları, bitmiş makaralar, boş kutular hayal gücünü geliştirebilecek oyuncaklar olarak kullanılıp çocuğun yaratıcılığını geliştirmesi sağlanabilir.

Oyuncağın, aslına tam olarak benzemesi şart değildir. Çocuk, arka arkaya dizilen sandalyeleri tren gibi düşünerek hayalinde bu trenle istediği yere gidebilir. Tahta blokları üst üste, yan yana dizerek evler, arabalar, köprüler ve yollar oluşturabilir.

1.8.1.3. Grup Oyunları

Çocukların birlikte oynadıkları oyunlara grup oyunları denir. Çocukların grup oyunlarına yönelmeleri 5-6 yaşlarında başlar. Artık oyuncaklarıyla tek başına oynamaktan

sıkılan çocuk, evini ve çevresini tanımaya başlar. Komşu ve mahallesinde bulunan yaşıtı çocuklarla arkadaşlık kurar. Eđer bu dönemde anne- babalar çeşitli nedenlerle çocuęun bu isteęine karşı çıkıp komşu çocuklarla oynamasına, arkadaşlık kurmasına izin vermez ve evde tek başına oynaması konusunda baskı yaparlarsa çocukta olumsuzluklar görölmesine neden olurlar. Bu tür yasaklarla büyüyen çocuklar; ileride içe dönük, korkak, bazen de hırçın ya da aşırı yaramaz olurl.



Resim 1.22: 5-6 yaşlarından sonra başlayan grup oyunları

Grup oyunlarının çekirdeęini mahalleler oluşturur. Yaş ve güç açısından üstün çocuklar daima lider durumundadır. Onun kurallarına baş eğilir. Bu, grup oyunlarının yaratmış olduęu bir otoritedir.

Grup oyunlarında ilginin dağılmaması için oyunun süresi çok uzun tutulmamalıdır. Erken çocukluk eğitimi kurumlarında grup oyunları, özel oyun salonları, grup oyun odası, spor salonu gibi kapalı alanlarda ya da açık havada oynanabilir.



Resim 1.23: Grup oyunları

1.8.2. Oynandıęı Yerlere Göre Oyun Çeşitleri

1.8.2.1. Açık Hava Oyunları

Bahçe, kır, orman, sokak gibi açık ve geniş alanlarda oynanan oyunlardır. Açık havada oynanan oyunlarda daha geniş bir alan kullanılır ve doğa ile daha yakın olunur. Çocuklar, kapalı alanlarda oynamaktan zaman zaman sıkılabilir. Ayrıca iç mekânlarda oynanamayan birçok oyun, açık havada rahatlıkla oynanabilmektedir. Örneęin top oyunları, saklambaç, kovalamaca gibi birçok oyun açık havada daha rahat oynanır. Bu nedenle de çocuklar açık havada oyun oynamaktan daha çok zevk alır.



Resim 1.24: Çocukların açık havada atlama, zıplama, koşma oyunları

Açık hava oyunlarının çocuğun sosyal, duygusal, bilişsel ve fiziksel gelişimlerine olumlu etkileri çok fazladır. Çocuk; açık havada atlar, zıplar, koşar. Çim, toprak ve kumla oynayarak doğayı tanır.

Açık havada oynanan oyunlar; koşmaca oyunları, taklit oyunları ve halka oyunlarıdır. Bu oyunların bir kısmı kapalı alanlarda oynanabilir. Ancak bu tür oyunların daha geniş alanlar gerektirdiği düşünülürse açık havada oynanması çocuklara daha büyük haz verecektir.

- **Koşmaca oyunları:** Açık havada koşarak oynanan oyunlardır. Bu tür oyunlarda çocuklar koşar, kovalar, kaçar, yakalamaya çalışır. Sürekli bir hareketlilik söz konusudur. Saklambaç, köşe kapmaca, kovalamaca, çömel kurtul gibi oyunlar koşmaca oyunlarına örnektir.



Resim 1.25: Koşmaca oyunları

Etkinlik-4

Aranızdan bir ebe seçiniz. Ebe, ayakta gördüğü kişiyi kovalayarak yakalamaya çalışmalıdır. Oyuncular, ebe yanlarına geldiğinde yere çömelerek ebeden kurtulabilir. Bu oyun “Çömel Kurtul” oyunudur. Oyunun kuralı gereği, yere çömelene kişiyi ebe yakalayamaz. Ebenin ayakta yakaladığı ve dokunduğu kişi ebe olacaktır. Bu oyunu bir müddet açık havada oynadıktan sonra sınıf arkadaşlarınızla, oyun esnasında vücudunuzda

gözlemlediğiniz fiziksel farklılıkları (soluk alıp verme, kalp atım hızı vb.) ve oyun anında yaşadığınız heyecanı tartışınız.

- **Taklit oyunları:** İnsan, bitki, hayvan, doğa olayları ya da taşıta öykünerek yapılan oyunlardır. Taklit oyunları, bireysel ya da grupça yapılabilir. Örneğin aslan avı oyunu grupça oynanan bir oyundur. Ancak leylek yürüyüşü taklidi, cüce yürüyüşü taklidi grupça oynanabilen taklit oyunlarıdır.

Etkinlik-5



Resim 1.26: Öğretmen rehberliğinde oynanan oyun

Aslan Avı oyununu oynamak için aranızdan bir ebe bir de avcı lideri seçiniz. Ebe, aslan rolünü üstlenecektir.

Aslan bir köşeye çömelip oturur. Diğerleri ise arka arkaya geçip sıra olur. Grup lideri, önce grubuna “Aslan avına çıkalım mı?” diye sorar. Gruptan evet cevabını alınca çeşitli yönergelerle grubu ava hazırlar. “Önce tulumumuzu giyelim (Bütün grup üyeleri tulum giyme taklidi yapar.). Haydi, şimdi yola çıkma zamanı (sınıf içinde yürümeye başlanır.)! Karşımıza bir dere çıktı üzerinden atlayalım (Grup üyeleri o noktaya geldiklerinde dereye atlar gibi zıplama hareketi yapar.). Karşımıza çalılar çıktı, ellerimizle iterek geçecek yer açalım (Ellerle çalıları kenara açma hareketi yapılırken haşır huşur sesleri çıkarılır.). Taşlık yola geldik dikkatli yürüelim (Parmak uçlarında yürünürken tık tık sesleri çıkarılır.). Aslanın inine yaklaştık, sessiz olun (Bu sözü kısık sesle söyleyen grup lideri, gizlenerek yürümeye devam eder ve gruptan da öyle yürümesini ister.)”. Aslana yaklaşıldığında aslan avcılara kükreyerek saldırır ve kovalar. Avcılar yakalanmamak için kaçar. Aslanın yakaladığı kişi ebe olur. Bu oyunu, öykünmeleri çeşitlendirerek tekrar oynayabilirsiniz.

- **Halka oyunları:** Çocukların otururken ya da ayaktayken halka şeklinde durarak oynadıkları oyunlardır. Bu oyunlar şarkılı ve danslı olabileceği gibi, araç kullanılarak da oynanabilen oyunlardandır. Yağ satarım-bal satarım, kurt baba, bülbül kafeste, tren oyunu, kırmızı balık gibi oyunlar halka oyunlarına örnektir.



Resim 1.27: Çocukların otururken ya da ayakta iken halka şeklinde durarak oynadıkları oyunlar

1.8.2.2. Salon-Sınıf Oyunları

Kurallı ya da kurlsuz serbest oyun şeklinde oynanabilir. Çocuklar, oyuncaklarıyla ya da oyuncaksız serbestçe, tek başına ya da grupça oynayabilir. Ayrıca kuralları önceden belirlenmiş oyunları da salon ya da sınıflarda oynayabilir. Erken çocukluk eğitimi kurumlarında oyun saatinde oynanan kurallı oyunlar üç aşamada uygulanır. Bunlar, ısındırıcı, hareketli ve dinlendirici oyunlardır. Çocukları hareketli ve düzenlemeli oyunlara hazırlamak için oynanan oyunlar ısındırıcı oyunlardır. Basit beden hareketleri, insan-hayvan ya da taşıt taklitleri, parmak oyunları ısındırıcı oyunlara örnektir.



Resim 1.28: Salon oyunları; sınıf, ev, oyun odası, spor salonu gibi kapalı mekânlarda oynanabilen oyunlar

Kurallı oyunların bir kısmının kuralları ya da süresi kesin olarak belirlenmiştir ve değiştirilemez. Bu tür oyunlara Yapılandırılmış Oyun denir. Örneğin, satranç ve kart oyunları



Resim 1.29: Kuralalı oyunlardan satranç ve kart oyunları

1.8.3. Kullanılan Araca Göre Oyun Çeşitleri

1.8.3.1. Araçta Yapılan Oyunları

Bir oyun aracının üzerinde ya da içinde oynanan oyunlardır. Jimnastik sırası, denge aleti, tahterevalli salıncak, jimnastik minderi, atlama kasaları ile oynanan oyunlar araçta yapılan oyunlardır.



Resim 1.30: Aracın üzerinde ya da içinde oynanan oyunlar

1.8.3.2. Araçla Yapılan Oyunları

Bir oyun aracı kullanılarak oynanan oyunlardır. Top oyunları, iple oynanan oyunlar, labut devirme, hulahop oyunları ve diğer oyuncaklarla oynanan oyunlar, araçla oynanan oyunlardır.



Resim 1.31: Araçla yapılan oyunlar

1.8.3.3. Araçsız Yapılan Oyunlar

Hiçbir araç kullanılmadan oynanan oyunlardır. Saklambaç, kovalamaca, kimdir bu, taklit yürüyüşleri, ayak yere basmaz, horoz dövüşü gibi pek çok oyun araçsız oynanan oyunlardır.

UYGULAMA FAALİYETİ

İşlem Basamakları	Öneriler
➤ Sınıf arkadaşlarınızla oynayabileceğiniz “grup oyunlarını” araştırınız.	➤ Kütüphaneden, internetten, erken çocukluk eğitimi kurumlarından ve çevrenizde bulunan kişilerden yararlanabilirsiniz.
➤ Bulduğunuz oyunların oynanışını sıra ile yazınız ve dosyalayınız.	➤ Her oyunun oynanışını yazınız. Oyunlarda kullanılacak araç gereç varsa açıklamalarınızda bunu belirtiniz. Oynarken oyundaki kişilerin duruş ve hareket pozisyonlarını sınıfta göstermek üzere karton panolara çizebilirsiniz.
➤ Oyunlardan birini sınıf arkadaşlarınızla seçerek sınıfta oynayınız.	➤ Oyunun oynanışını arkadaşlarınıza anlatınız. Eğer oyununuz için belli sayıda kişi gerekiyorsa istekliler arasından ya da kura çekerek oyuna katılacakları belirleyiniz. Oyununuz için sınıf içi alan yeterli gelmiyorsa spor salonunu ya da okul bahçesini kullanabilirsiniz. Oyunun sonunda sınıf arkadaşlarınızla oyun hakkındaki görüşlerini tartışınız.
➤ Hazırladığınız dosyayı öğretmeninize teslim ediniz.	➤ Açıklamalarınız açık ve anlaşılır olmalıdır. Dosyanın sonuna, oyun sonunda arkadaşlarınızın belirttiği görüşleri ekleyebilirsiniz.

ÖLÇME ve DEĞERLENDİRME

Aşağıdaki cümlelerde boş bırakılan yerlere doğru sözcükleri yazınız.

1. Genel tanımıyla oyun, belli bir yönelik olan ya da olmayan, kurallı ya da kuralsız gerçekleştirilebilen, fakat her durumda çocuğun isteyerek ve hoşlanarak yer aldığı fiziksel, bilişsel, dil, duygusal ve sosyal gelişiminin temeli olan, gerçek hayatın bir parçası ve çocuk için en etkin öğrenme sürecidir.
2. Oyuncunun oyunda yer alması için zorunluluk.....
3. Kurallı bir oyunda yeni bir şey
4. Oyunun nasıl gelişeceği ve nasıl sonuçlanacağı önceden.....
5. Oyunla eğitimde çocuk öğrenir.
6. Oyun, başlıca yetenekler olan güç, hız, dikkat, eş güdüm (koordinasyon) ve esnekliğin gelişmesi için ideal bir ortamdır.
7. Çocuk, kazandığı deneyim ve bilgiler arasında ilişkiler kurarak, bu bilgileri daha sonra karşılaştığı problemleri çözmeye kullanabilme becerisi kazanır.
8. Piaget, oyunu 3 evrede inceler. Bu evreler, sembolik oyun ve kurallı oyundur.
9. Paralel oyun evresi yaşları kapsar.
10. Hayal oyunları, oyun çeşitlerindedir.

DEĞERLENDİRME

Cevaplarınızı, cevap anahtarıyla karşılaştırınız. Yanlış cevap verdiğiniz ya da cevap verirken tereddüt ettiğiniz sorularla ilgili konuları faaliyete geri dönerek tekrarlayınız. Cevaplarınızın hepsi doğru ise bir sonraki öğrenme faaliyetine geçebilirsiniz.

ÖĞRENME FAALİYETİ-2

AMAÇ

Bu faaliyet sonunda gerekli ortam sağlandığında, gelişimsel hedeflere uygun oyun etkinliği planlayabileceksiniz.

ARAŞTIRMA

- Çevrenizde bulunan erken çocukluk eğitim kurumlarından uygulanan oyun etkinliği planını, planlama yapmadan oyun etkinliği uyguladıklarında karşılaştıkları problemleri araştırınız.
- Topladığınız bu bilgileri raporlaştırınız.
- Hazırladığınız raporu sınıfta sununuz.

2. OYUN ETKİNLİĞİ PLANLAMA

Erken çocukluk eğitimi kurumlarında, oyun saatinde doğru zamanlama yapabilmek, çocukların yaş, gelişim düzeyi ve ilgilerine göre en doğru oyun tipini, oyun grubunu, mekânı, oyunda kullanılacak en doğru araç gereci seçebilmek için oyun etkinliğinin planlanması çok önemlidir. Yukarıda belirtilen sebeplerin herhangi birinde oluşabilecek bir hata ya da eksikliğin olmaması için bazı noktalara dikkat etmek gerekmektedir.

2.1. Oyun Etkinliği Planlarken Dikkat Edilecek Noktalar

Eğitici, sınıfında bulunan çocukların hepsini çok iyi tanımalı; onların bireysel özelliklerini, farklılıklarını bilmeli ve çocukları oyuna ona göre yönlendirmelidir. Kronik kalp yetmezliği ya da solunum rahatsızlığı olan çocukları hareketli oyunlara katılması için zorlamamalı, daha pasif roller vermelidir.

Eğitici, sınıfında bulunan çocukların yaşlarına göre gelişim özelliklerini bilmeli ve buna göre oyun seçmelidir. Yaş ve gelişim seviyesinin üzerinde oyunlar oynatıldığında çocuk başarısız olacaktır. Bu da oyuna ve gruba ilgisini azaltacaktır. Tırmanma, basamak inip çıkma, atma, tutma, tek ayak üzerinde durma hareketlerini gerektiren beceriler ancak bu hareketleri yapabilecek olgunluğa ve gelişim düzeyine erişen çocuklar tarafından yapılabilir. Örneğin 2-3 yaşlarındaki çocuklara grup oyunları oynatmaya çalışmak yanlış olacaktır.

Eđitici, belirlenen oyun için uygun grup ya da gruplar oluřturmalıdır. Liderlik özelliđi olan birkaç çocuk aynı grupta olursa oyunda sorun yařanabilir. Ayrıca her çocuđa oyunda lider olma fırsatı tanınmalı ve gruplarda her iki cinsiyetten çocuk olmasına özen göstermelidir.

Oyun için zaman dođru seğıilmelidir. Çocukların uykulu, aç ya da yorgun olduđu zamanlar oyun için elverişli deđildir. Mümkün olduđunca durađan, sakin etkinliklerin ardından oyuna geğıilmelidir. Oyunun ne kadar süreceđine, bařka bir oyuna geğıilip geğıilmeyeceđine çocuklar karar vermelidir. Çocukların ilgisini çekmeyen bir oyuna devam edilmesi için ısrar edilmemelidir. Ayrıca oyun henüz bitmeden yarıda kesmek ya da çocuklar oyuna devam etmek için çok istekliyen bařka bir faaliyete geğımeleri için zorlamak da dođru deđildir.

Oyun oynanacak mekân güvenli olmalıdır. Salon ya da sınıfta çocuklara zarar verebilecek araç gereçler bulunmamalı, oynarken takılıp düşebilecekleri ya da çarpabilecekleri eşyalar sınıf düzenlenirken ayrı bir köşeye yerleřtirilmelidir. Ayrıca açık havada oyun oynanacak mekânlarda da düzenlemeler yapılmalı, bahçe çitle çevrilmeli, çukur, kuyu ve benzeri alanlar kapatılarak emniyetli bir ortam sađlanmalıdır. Bu tür tehlikeler olduđunda bahçenin diđer bölümlerinin de kullanılması sakıncalı olabilir.

Mekân, seğıilen oyun için uygun olmalıdır. Örneđin geniş alanda oynanabilecek oyunların küçük bir sınıfta oynanması kazalara ya da çocukların oyundan zevk almamalarına neden olabilir. Oyun için seğıilen ortamın normalden sıcak ya da sođuk olması, fazla aydınlık ya da karanlık olması, yeterince havalandırılmamıř olması da çocukların oyuna ilgilerinin azalmasına neden olabilir.



Resim 2.1: Oyun oynanacak mekân

Oyun için gerekli olan araç gereç ve oyuncaklar sađlam, eksiksiz ve çocuk sayısı için yeterli olarak temin edilmelidir.

Eđitici, planladığı oyunun kurallarını ve oynanışını öncelikle kendisi çok iyi bilmelidir. Aksi takdirde oyun sırasında aksilikler yařanabilir.

Eđitici, oyun sırasında mümkün olduđunca az müdahale etmelidir. Eđiticinin oyundaki görevi çocukları oyun oynamaya teşvik etmek, oyun sırasında çocuklar ihtiyaç duyarlarsa yardımcı olmak, çocukların oyunla ilgili sorularını cevaplamak ve oyun için gereken oyun araç-gerecini eksiksiz ve tam olarak temin etmektir. Eđitici oyunu denetimi altında tutmaya çalışmamalı; fazlaca oyunun içinde ya da tamamen ilgisiz olmamalıdır. Ayrıca oyuna katı kurullarla yaklaşmamalıdır.

Eđitici, oyunda çocukların yaratıcılıklarını engelleyecek tavırlardan uzak durmalı, çocuđun nesnelere kullanarak yeni şeyler ortaya çıkarmaları ve geliřtirmeleri için uygun ortam hazırlamalıdır.

Eđitici, yeni bir oyun öğreteceđinde önce çocuđun bildiđi oyunlardan ve yabancı olmadığı oyun araçlarını kullanarak başlamalıdır. Yeni oyunun belirli kuralları varsa bunları çocuklara açık, anlaşılır ve sade bir dille anlatmalı, örneklerle açıklamalıdır. Yeni oyun, çocuklar tarafından iyice kavrandığında oynanmalıdır. Gerekirse çocukların kavraması için bir sefer deneme oyunu oynanmalıdır.

Eđitici, oyunu planlarken hangi oyunun oynanmasını istedikleri, oyunda hangi rolü kimin alacağı, oyun mekânı, araç gereç seçimi konularında çocukların önerilerini almalıdır. Oyuna çocuklarla birlikte karar vermeye özen göstermelidir.

Oyun seçiminde, o gün uygulanacak olan günlük planda yer alan gelişimsel hedefler ve hedef davranışlar göz önünde tutulmalıdır. Oyunun o günkü plana göre çocukta geliştirilmesi düşünülen hedef ve hedef davranışlara yönelik olması oyunu daha anlamlı kılacak ve belirlenmiş olan hedeflere ulaşılmasına yardımcı olacaktır.

2.2. Oyun Etkinliđi Planlama

- Oyun etkinliđinin planlanması belli aşamalarda olmaktadır. Bu aşamalar daha çok bazı koşulların yerine getirilmesidir.
- Gerçekleştirilmesi düşünülen amaç ve kazanımlar belirlenmesi ve uygun oyunun seçilmesi
- Oyun saatinde yer alacak etkinliklerin ve mekânın seçilmesi
- Oyun saatinde yer alan etkinliklerin sıralanması ve süresinin belirlenmesi
- Oyun saatinde kullanılacak araç-gereç ve oyuncakların sıralanması

Oyun etkinliđi planlanırken, gün içinde çocuklara kazandırılması düşünülen amaç ve kazanımlar göz önünde bulundurulursa hem çocuklara kavram ve davranışların kazandırılması daha kolay olacaktır hem de oyun daha anlamlı olacaktır. Örneđin hareketli oyunların çođunluđu (kořma, atlama, tırmanma gibi hareketleri içeren oyunlar), çocukların büyük kas gelişimini destekleyici oyunlardır. Boncukları ipe dizme, yođurma maddeleri ile yapılan oyunlar ise öncelikle küçük kas gelişimini, eř güdüm ve koordinasyon becerisi gelişimini destekleyici oyunlardır. Ayrıca dramatizasyon içerikli oyunlar da hayal güçlerinin gelişiminde etkilidir.

Seçilecek oyunun, günlük planda yer alan amaç ve kazanımları desteklemesine yardımcı olacak nitelikte olması eğitsel açıdan ve çocukların gelişim düzeylerine uygun oyun seçebilmeye yardım etmesi açısından oldukça faydalıdır. Ayrıca unutulmamalıdır ki bir oyun çocuđun birkaç gelişim alanını destekleyici özellikte olabilir.



Resim 2.2: Birkaç gelişim alanını destekleyici oyunlar

Amaç ve kazanımlar belirlenip buna göre uygun oyun seçildikten sonra mekân belirlenmelidir. Oyunun özelliğine göre, salonda ya da açık hava da mı, geniş ya da dar mekânda mı oynanacağına karar verilmelidir. Oyun eğer sınıfta oynanacaksa hangi köşede (evcilik köşesi, kukla köşesi, blok köşesi vb.) oynanacağı, açık havada oynanacaksa çim, ağaçlık ya da beton alanda mı oynanacağı belirlenmelidir.

Oyunda yer alacak etkinliklerin sıralanmasında ve süresinde katı tutumlu olunmamalıdır. Sıralamada, aktif oyunları pasif oyunların izlemesine dikkat edilmelidir. Etkinlikler arası geçiş süresi çocukların ilgisine göre, yaratıcılıklarına göre kısaltılıp uzatılabilir.

Kurallı oyunların; ısındırıcı oyun, hareketli oyun ve dinlendirici oyun olarak ayrılmasına ve bunlara verilecek sürenin belirlenmesine dikkat edilmelidir. Isındırıcı oyunlar için yaklaşık 5 dakika, hareketli oyunlar için yaklaşık 15 dakika ve dinlendirici oyunlar için yaklaşık 10 dakika süre tanınmalıdır. Ayrıca belirlenen bu sürelere ek olarak, bilinen oyunların tekrarlanması, yeni oyunun tanıtılması, kuralların açıklanması ve oyun sonunda değerlendirmenin yapılması için yaklaşık 10 dakika kadar bir süre daha ayrılması gerekmektedir.

Oyun etkinliği planlarken özen gösterilmesi gereken bir diğer unsur da oyun için gereken araç gereçlerin belirlenmesidir. Planlamada erken çocukluk eğitimi verilen kurumun araç gereç imkânlarının iyi bilinmesi gerekmektedir. Oyun için gerekli araç gereçlerin belirlenmesinde oyunun çeşidi etkilidir. Gereken araç gereçler oyunun oynanacağı mekânda her gün hazır durumda olsalar bile öğretmen tarafından yeterli sayıda ve sağlam olup olmadıkları önceden kontrol edilmelidir.

2.3. Oyun Etkinliğinin Uygulanması

Erken çocukluk eğitimi kurumlarında oyun etkinliği uygulamada belli bir düzen izlenmesi gerekmektedir.

- Oyun oynanacak yeri hazırlama
- Oyun araç gereçlerini hazırlama
- Grubu hazırlama
- Isınma hareketleri yapma

- Bilinen oyunları tekrarlama
- Yeni oyun öğretimi
- Değerlendirme

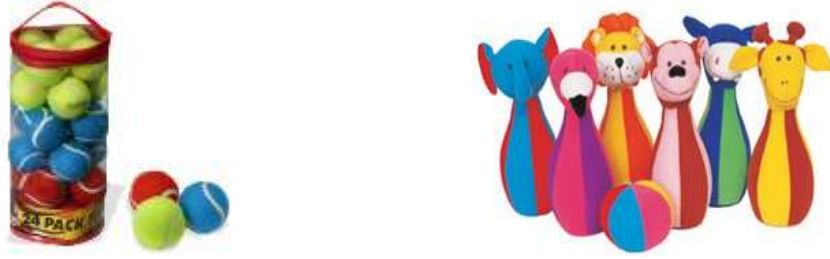
2.3.1. Oyun Oynanacak Yeri Hazırlama

Eğitimcinin oyun için gereken planlamayı yaptıktan sonra oyun etkinliğini uygulamaya geçmesindeki ilk adım oyun oynanacak yerin hazırlanmasıdır. Seçilen oyunun planda belirlenen mekânı önceden gözden geçirilmelidir. Oyunda çocuk için tehlike yaratabilecek nesne ya da durum olup olmadığına dikkat edilmelidir. Bu durumların önceden belirlenerek düzenlenmesi, çocukların güvenliği ve oyunun kesintisiz bir şekilde devam edebilmesi için önemlidir.

Açık havada oyun oynanan mekânda kontrol altına alınmamış, ya da etrafı güvenli şekilde çevrilmemiş çukur, kuyu ve benzer yerlerin olması çocukların can güvenliği açısından oldukça sakıncalıdır.

2.3.2. Oyun Araç Gereçlerini Hazırlama

Oyunun özelliğine göre önceden belirlenmiş, eksiklikleri ve aksaklıkları giderilmiş olan oyun araç gereçleri önceden oyun oynanacak mekânda hazır bulundurulmalıdır. Bahçede ve özel oyun odalarında tırmanma araç gereçleri, denge tahtası, salıncaklar, çekme halatları, üç tekerlekli bisikletler ve oyunun özelliğine göre belirlenmiş araç gereçler bulunmalıdır. Oyuncakların eksiksiz ve kullanıma hazır olması gereklidir.



Resim 2.3: Çocukların oyun oynayabileceği oyuncaklar



Resim 2.4: Bahçe oyun araç gereçleri

2.3.3. Grubu Hazırlama

Oyun oynanacak yer ve araç gereçler hazırlandıktan sonra çocuk grubunu oyuna hazırlamak gereklidir. Örneğin oyunun özelliğine göre, basit tekerleme ya da hareketlerle çocukların oyuna ilgisini çekmek, grubun oyun oynamaya motive olmasını sağlayacaktır.

2.3.4. Isınma Hareketleri Yapma

Oyuna hazırlanan grupla birlikte oyuna hazırlayıcı ısınma hareketleri yapmak oyuna geçişi kolaylaştıracaktır. Isınma hareketleri, çocuğun psikolojik ve fiziksel olarak rahatlamasını sağlamanın yanı sıra çocukların zevkle ve tam olarak oyuna katılımlarını da sağlayacaktır. Parmak oyunları, basit beden hareketleri, nefes çalışmaları, taklit, yürüyüş ve taklit koşuları ısınma hareketlerine örnektir. Bu çalışma, yaklaşık olarak 5 dakika sürdürülmelidir.



Resim 2.5: Oyuna geçişte uygulanan ısınma hareketleri

2.3.5. Bilinen Oyunları Tekrarlama

Isınma hareketlerinden sonra grup bir araya toplanarak bildikleri oyunlar ve kuralları tekrarlanır. Tekrarlama, fazla ayrıntıya girmeden, sade ve açık bir dille yapılmalıdır. Bu tekrarlar, çocukların yeni oyunun kurallarını daha kolay kavramalarına yardımcı olacaktır.

2.3.6. Yeni Oyun Öğretimi

Yeni bir oyun öğretirken bazı aşamaları izlemek gerekmektedir. Eğitici bu aşamalara ne kadar çok dikkat ederse çocukların oyunu daha iyi öğrenmelerini ve istekle katılmalarını sağlamış olur. Bu aşamalar; oyunu tanıtmaya, oyunun kurallarını açıklayıp rol dağıtımını yapma ve oyunu kurallarına göre oynamadır.

2.3.6.1. Oyunu Tanıtma

Oyunun adının açıklanması ve oyunla ilgili genel bilgilerin verilmesi, oyunun çocuklara tanıtılmasıdır.

Çocuklara sade bir dille ve onların oyunu oynamak istemelerini sağlayacak bir ifade ile oyunun adı açıklanmalıdır. Bu şekilde çocuklar, psikolojik olarak oyunu oynamaya hazır hale getirilmiş olur. Eğitimci, çocuğa oyun hakkında bilgi verirken oyunla ilgili kitaplar, resimler, fotoğraflar kullanabilir.

Eđitimci, oyunu ocuęa genel hatlarıyla tanıtırken ocukları sıkmadan kısa bir tanıtım yolunu semelidir. Oyunda kullanılacak ara gere de bu ařamada ocuklara tanıtılmalıdır.

2.3.6.2. Oyunun Kurallarını Aıklama ve Rol Daęılımı Yapma

Oyunun kurallarının aıklanması iki ařamada gerekleřir. Bunlardan ilki, kuralların szel olarak ocuklara anlatılmasıdır. İkinci ařama ise kuralların uygulanmasıdır.

- **Kuralların szel olarak ocuklara anlatılması:** Bu ařamada eđitici, oyunun kurallarını ocuklara anlaşılır bir dille aıklar. Eđer oyunda sıfatlar, ocukların bilmedięi kelimeler varsa onların anlayabileceęi řekilde aıklanmalıdır. Oyunda kiřilere verilen ebe, lider gibi sıfatları ve bunların grevlerini tek tek aıklamalıdır. Eđitimci ocukların kuralları iyice kavradıęından emin olduktan sonra kuralların uygulanması ařamasına geebilir.
- **Kuralların uygulanması:** Bu ařamada ise ocuklara aıklanan kurallar uygulatılarak pekiřtirilir. Oyundaki grev daęılımı da bu ařamada gerekleřtirilir. Ebe ve diđer oyun grevlileri eđitimci ya da ocuklar tarafından seilir. Grev daęılımı, sayıřma ya da kura yntemiyle de yapılabilir. Eđitici, her oyunda btn ocukların grev almasını saęlamaya zen gstermelidir. Bylece isteksiz olan ocuklar da dâhil olmak zere ocukların hepsinin oyuna katılmalarını saęlamıř olur.



Resim 2.6: Sandalye kapmaca oyununun uygulamalı anlatımı

2.3.6.3. Oyunu Kurallarına Gre Oynama

Kuralları ğrenen ocuklar, rollerini gerekleřtirmek amacıyla yapabildiklerinin en iyisini yapmaya alıřarak oyunu oynayabilir. Oyuna katılmak istemeyen ocuk olması durumunda eđitimci hoř grl olmalı, onu zorlamadan oyuna katılımını saęlamak iin fırsatlar tanınmalıdır.



Resim 2.7: Oyuna katılmak isteyen çocuklar

2.3.7. Oyunun Değerlendirilmesi

Yapılan eğitimin çocuk üzerindeki etkileri hakkında bilinçli bir yargıya varılması değerlendirmedir. Değerlendirme tarafsız bir gözle yapılmalıdır. Eksiklikler, hatalar, yanlışlıklar, aksamalar, başarılı ve olumlu yönler değerlendirme sonucunda belirlenir. Böylece öğretmen, bir sonraki oyunlarda olumsuzlukları ortadan kaldırma ve başarılı yönleri geliştirebilme olanağı bulur.

Oyunun sonunda 3 türlü değerlendirme yapılması söz konusudur:

- Eğitiminin, kendini değerlendirmesi,
- Eğitiminin, çocukları bireysel ve grup olarak değerlendirmesi,
- Eğitimiyle çocukların birlikte değerlendirme yapması.

2.4. Örnek Oyun Etkinliği Planı Hazırlama

Eğitici oyun planını (oynanacak oyunları, sürelerini, araç-gereçleri ve oynanışını) bir çizelge ile belirtebilir.

Örnek

OYUN PLANI					Tarih
Oyun	Süre	Oyun Araç Gereçleri	Uygulama	Amaç ve Kazanımlar	Değerlendirme

<p>Isındırıcı oyun -Parmak oyunları -Basit beden hareketleri -Taklit oyunları</p>	<p>Yaklaşık 5 dakika</p>	<p>Isındırıcı oyun için gerekli araç gereç varsa bu bölümde belirtilecektir.</p>	<p>Isındırıcı oyunun kuralları ve uygulanışı ile ilgili açıklamalar bu bölümde yapılacaktır.</p>	<p>Isındırıcı oyunun, günlük planda belirlenmiş olan hangi amaç ve kazanıma yönelik olduğu belirtilir.</p>	<p>Isındırıcı oyunun hazırlık, uygulama ve sonucu ile ilgili başarı ve olumsuzluklar bu bölümde belirtilecektir.</p>
<p>Hareketli Oyun - Araçlı ya da araçsız hareketli oyunlar -Top oyunları - Halkada yada çizgide oyunlar - Denge ve çeviklik oyunları - Koşma-yakalama oyunları - Şarkılı oyunlar -Basit jimnastik hareketleri -Öykü ve masala ait dramatize oyunlar</p>	<p>Yaklaşık 15 dakika</p>	<p>Hareketli oyun için gerekli araç gereç varsa bu bölümde belirtilecektir.</p>	<p>Hareketli oyunun kuralları ve uygulanışı ile ilgili açıklamalar bu bölümde yapılacaktır.</p>	<p>Hareketli oyunun, günlük planda belirlenmiş olan hangi amaç ve kazanıma yönelik olduğu belirtilir.</p>	<p>Hareketli oyunun hazırlık, uygulama ve sonucu ile ilgili başarı ve olumsuzluklar bu bölümde belirtilecektir.</p>
<p>Dinlendirici oyun -Parmak oyunları -Oturarak ya da daha az hareketli olan halka, Çizgi oyunları ve dramatizeler</p>	<p>Yaklaşık 10 dakika</p>	<p>Dinlendirici oyun için gerekli araç gereç varsa bu bölümde belirtilecektir.</p>	<p>Dinlendirici oyunun kuralları ve uygulanışı ile ilgili açıklamalar bu bölümde yapılacaktır.</p>	<p>Dinlendirici oyunun, günlük planda belirlenmiş olan hangi amaç ve kazanıma yönelik olduğu belirtilir.</p>	<p>Dinlendirici oyunun hazırlık, uygulama ve sonucu ile ilgili başarı ve olumsuzluklar bu bölümde belirtilecektir.</p>

2.4.1. Oyun Saatinde Uygulanabilecek Oyun Örnekleri

2.4.1.1. Parmak Oyunu Örnekleri

Ördekler

- Bu anne ördek (Sağ el başparmağı sallanır.)
- Bu baba ördek (Sol el başparmağı sallanır.)
- Bunlar da yavruları (İki elin parmakları hareket ettirilir.)
- Gölde yüzüyorlar (Kollarla yüzme hareketi yapılır.)
- Vak vak diyorlar (Avuçlar birleştirilir, bilek kısımları sabit tutularak eller açılıp kapanır.)
- Bir balık gördüler mi (Eller yüzün yanına getirilir, diğer parmaklar kapalı tutularak sadece işaret parmakları oynatılır.)?
- Yakalama (İki elle yakalama hareketi yapılır.)
- Yutarlar (Ağza alma hareketi yapılır.)

Büyük fil ve küçük karınca

- Kocaman fil büyük adımlarla yürüdü, yürüdü (Ellerle yürüme hareketi yapılır.)
- Kocaman kulaklarını salladı (Ellerini kulaklarına götürür ve eliyle sallama hareketi yapılır.)
- Kocaman hortumuyla su içti (İki el karış şeklinde birleştirilerek burnun önünde sallanır.)
- Büyük bir kayaya oturdu (Kollarla büyük hareketi yapılır.)
- (Ses inceltiyle söylenir.)
- Küçük karınca küçük adımlarla yürüdü, yürüdü (Parmaklarla yürüme hareketi yapılır.)
- Küçük antenlerini salladı (İki parmak sallanır.)
- Şöyle bir etrafına baktı, kocaman fili gördü (Etrafa bakma hareketi yapılır.)
- Küçük adımlarla yürüdü, küçük bir kayaya oturdu (Ellerle küçük hareketi yapılır.)

Balina

- Off, canım sıkıldı!
- Çantamı aldım, mayomu giydim, cuuup denize atladım.
- Yüzdüm (8 defa) (Yüzme hareketi yapılır.)
- Aaaa, o da neee (Şaşırma hareketi yapılır.)!
- Kocaman bir balina!
- Haaam dedi, beni yuttu (Yutma hareketi yapılır.)!
- Ben, bu balinanın karnından nasıl çıkarım?
- Düşün (8 defa) (Düşünme hareketi yapılır.)

- Bulduumm (Parmak şıklatılır.)!
- En iyisi ben bir yılan olayım, tııııııı (Eller yılan gibi kıvrılır.)!
- Olmadı, balına ağzını açmadı (Eller iki yana açılır.).
- Nasıl çıkıcam?
- Düşün (8 defa) (Düşünme hareketi yapılır.).
- Bulduumm (Parmak şıklatılır.)!
- En iyisi ben bu balınayı gıdıklıyayım (Burada çocuklar gıdıklanır.).
- Balına ağzını açtı (Ağız kocaman açılır.).
- Yüzdüm (8 defa) (Hızlı bir şekilde yüzme hareketi yapılır.).
- Hemen oradan uzaklaştım balinadan kurtuldum.

2.4.1.2. Basit Beden Hareketleri Örnekleri

Ayakta durarak bacaklar iki yana açılır, kollar dirsekten bükülerek göğüs hizasında birleştirilir. Bu pozisyonda beden sağa sola çevrilir.

Bacaklar hafifçe aralanır ve kolları aşağı doğru sarkıtılarak ayakta dik durulur. Beli esneterek kollar önden yukarı doğru uzatılır. Bedenin üst kısmını kollarla birlikte aşağı doğru sarkıtıp ellerle ayak parmak uçlarına dokunmaya çalışılır.

➤ Sırt sırta itişme

Bağdaş kurarak oturup, avuç içleri yukarı bakacak şekilde kollar iki yana açılır ve kollar gergin olarak geriye doğru esnetilir.

Çocuklar ikişerli eşler halinde ayrılır. Sırt sırta dönen eşler birbirlerine dayanarak sadece sırtları ile birbirlerini itmeye çalışır.

2.4.1.3. Taklit Oyunu Örnekleri



Resim 2.8: Taklit oyunları

Yaşlı Adam Yürüyüşü

Sırt kamburlaştırılır, baş öne eğilir, elde baston varmış gibi yavaş yavaş yürünür.

Dev Adam Yürüyüşü

Omuzlar dikleştirilir, kollar yukarı kaldırılarak parmak ucunda yükselerek yürünür.

Ağaçtan Elma Toplama

Kollar yukarı kaldırılır, parmak uçlarında yükselerek ağaca uzanma ve meyve toplama taklidi yapılır. Yüksek dallardan meyve toplamak için yukarı doğru sıçranır. Arada öne eğilerek toplanan meyveleri sepete koyma hareketi yapılır. Bu çalışmada eğitici çocuklara “Meyvelerimizi toplayalım, yukarıdaki elmaları nasıl alacağız? Zıplayalım mı? Şimdi topladıklarımızı sepete koyalım.” gibi direktifler verebilir.

Kaz Yürüyüşü

Dizler bükülerek çömelme hareketi yapılır. Kollar yana açılır ve kanat gibi çırpılır. Sağa sola yalpalayarak yürünür.

Rüzgâr Esiyor

Kollar yukarı kaldırılır. Gövde sağa sola sallanırken “vuuuv, buvvv” sesleri çıkarılır.

Horoz Dövüşü

Çocuklar ikişerli eşler hâlinde ayrılır. Eşler karşılıklı çömelirler. Kollarını birbirlerine uzatırlar. Avuçlarından birbirlerini iterek eşinin dengesini bozmaya çalışır.

2.4.1.4. Hareketli Oyun Örnekleri

Dokun Kurtar

Çocuklar arasında iki ebe seçilir. Ebeler, diğer çocukları kovalar ve dokunmaya çalışırlar. Ebenin dokunduğu çocuklar, buldukları yerde çömelip kımıldamadan dururlar. Ancak diğer arkadaşları yakalananlara dokunabilirlerse o zaman kurtulabilirler. İki ebe, belli süre içinde arkadaşlarının hepsini yakalayıp çömelmelerini sağlayabilirlerse başarılı sayılırlar. Bu sefer yeni ebelerle oyuna yeniden başlanabilir.

El Sık Selam Ver

Çocuklar arasında bir ebe seçilir. Diğer çocuklar el ele tutuşurlar ve halka olurlar. Ebe, halka dışında dolaşırken istediği bir arkadaşının sırtına hafifçe dokunur ve halkanın dışında koşmaya başlar. Sırtına dokunulan çocuk da ebenin gittiği yönün tersine koşar. Karşılaştıkları noktada el sıkışır ve “Günaydın!” der. Koşma yönünü değiştirmeden halkada boş olan yeri kapmaya çalışır. Çocuklardan biri boş olan yere geçince açıkta kalan çocuk ebe olur. Oyuna yeniden başlanır.



Resim 2.9: Oyun dağılımının olduğu oyunlar

Hedefleri Devirelim

Bu oyunu oynamak için hedef oluşturmak için labut ya da plastik oyuncaklar ve skoru yazmak için yazı tahtası gerekmektedir.

Çocuklar iki gruba ayrılır. Grupların bulunduğu yerden belli mesafe uzaklığa hedefler yerleştirilir. Her çocuk, sırası geldiğinde topu atarak hedefteki labutları devirmeye çalışır. Skor tahtasına birinci gruptaki ilk çocuğun devirdiği hedef sayısı kadar çizgi çekilir. Hedefler tekrar düzeltilerek ikinci grubun ilk çocuğunun topu atması istenir ve onun da devirdiği hedef sayısı skor tahtasına işaretlenir. Bütün çocuklar atışını tamamlayana kadar oyun sürdürülür. Oyunun sonunda her iki grubun da skorları toplanır. En çok hedef deviren grup başarılı olmuş sayılır.



Resim 2.10: Hedef devirme oyunu

UYGULAMA FAALİYETİ

Çocuk oyunu planlayınız ve sınıfta arkadaşlarınızla paylaşınız.

İşlem Basamakları	Öneriler
<p>➤ Öğretmeninizden sizin için 5-6 yaş grubuna uygun amaç ve kazanımları belirlemesini isteyiniz. Belirlenen hedef ve hedef davranışlardan en az bir ya da birkaçına yönelik olacak şekilde, 5-6 yaş grubuna öğretilmek üzere bir hareketli oyun seçiniz.</p>	<p>➤ 5-6 yaş çocuklarının bütün gelişim alanları ile ilgili amaç ve kazanımları belirlemeye özen gösteriniz.</p> <p>➤ Oyunu seçerken mekân ve araç gereç özelliklerini de düşününüz.</p>
<p>➤ Seçtiğiniz oyunu, 5-6 yaş grubuna öğretmek üzere size verilen oyun planı çizelgesini kullanarak bir oyun planı hazırlayınız.</p>	<p>➤ Isınma oyunlarını ve dinlendirici oyunları da süreleriyle birlikte planda belirtiniz.</p>
<p>➤ Hazırladığınız oyun planını 5- 6 yaş grubu çocuklarına öğrettiğinizi var sayarak sınıf arkadaşlarınıza öğreterek uygulayınız.</p>	<p>➤ Planda belirlediğiniz ısındırıcı oyunların, hareketli oyunların ve dinlendirici oyunların oynanışını açıklarken arkadaşlarınızın 5-6 yaş grubu çocuklar olduğunu düşününüz. Hareketli yeni oyun öğretime geçmeden önce daha önceden bildikleri bir oyun tekrarı yapmayı ve bu oyunu planınızdaki hareketli oyun bölümünde belirtmeyi unutmayınız.</p>
<p>➤ Planını hazırladığınız ve uyguladığınız oyunun değerlendirmesini yaparak plana yazınız.</p>	<p>➤ Planını hazırladığınız ve uyguladığınız oyunun değerlendirmesini hem kendiniz hem de oyuna katılan kişilerle yapınız.</p>
<p>➤ Hazırladığınız planı öğretmeninize teslim ediniz.</p>	<p>➤ Açıklamalarınız açık ve anlaşılır olmalıdır. Dosyanın sonuna, oyun sonunda arkadaşlarınızın belirttiği görüşleri ekleyebilirsiniz.</p>

ÖLÇME VE DEĞERLENDİRME

Aşağıdaki cümlelerin başında boş bırakılan parantezlere, cümlelerde verilen bilgiler doğru ise D, yanlış ise Y yazınız.

1. () Yeni oyun öğretiminde sırasıyla; oyunu tanıtmaya, oyunun kurallarını açıklayıp rol dağılımı yapma, oyunu kurallarına göre oynama yer alır.
2. () Oyun öğretiminde eğitici çocukların bireysel özelliklerini bilmek zorunda değildir.
3. () Kalp hastası olan bir çocuğun sağlığının düzelmesi için sık sık hareketli oyunlarda etkin rol verilmelidir.
4. () Oyun oynanacak mekânın fazla soğuk ya da fazla sıcak olması, çocukların oyuna olan ilgisinin azalmasına sebep olur.
5. () Oyunun sonunda eğitiminin kendini de değerlendirmesi, hataların tekrarlanmasını engellemesi ve başarılı noktaların daha sonraki oyunlarda kullanılmasını sağlayabilmesi açısından önemlidir.
6. () Gözleri kapalı ebe oyunu, ısındırıcı oyuna örnektir.
7. () Oyun etkinliği planlanırken, çocuklara gün içinde kazandırılması düşünülen amaç ve kazanımlar göz önünde bulundurulmalıdır.
8. () Oyun grupları oluşturulurken aynı grupta liderlik özelliği olan birden fazla çocuğun olması, rekabeti artıracığından oyunun heyecanını ve başarısını olumlu etkiler.
9. () Çocukların aç ve uykulu oldukları zamanlar oyun için uygun değildir.
10. () Eğitici oyunun her anında etkin olmalı, oyunu yönetmeli ve oyuna müdahale etmelidir. Aksi hâlde oyun başarısız olur.

DEĞERLENDİRME

Cevaplarınızı cevap anahtarıyla karşılaştırınız. Yanlış cevap verdiğiniz ya da cevap verirken tereddüt ettiğiniz sorularla ilgili konuları faaliyete geri dönerek tekrarlayınız. Cevaplarınızın tümü doğru ise bir sonraki öğrenme faaliyetine geçiniz.

ÖĞRENME FAALİYETİ-3

AMAÇ

Bu faaliyet sonunda gerekli ortam sağlandığında, özel eğitim gerektiren çocuklara uygun oyun etkinliklerinin özelliklerini tespit edebileceksiniz.

ARAŞTIRMA

- Çevrenizde bulunan bir özel eğitim kurumunu ya da özel eğitim gerektiren çocuklarla normal gelişim gösteren çocuklara bir arada eğitim veren bir erken çocukluk eğitimi kurumuna oyun saatini izlemek üzere gidiniz.
- Özel eğitim gerektiren çocuklara oyun öğretiminde oyunlarda, sınıf içinde ve araç gereçlerde yaptıkları düzenlemeleri gözlemleyiniz.
- Topladığınız bu bilgileri raporlaştırınız.
- Hazırladığınız raporu sınıfta sununuz.

3. ÖZEL EĞİTİM GEREKTİREN ÇOCUKLAR VE OYUN ETKİNLİĞİ

3.1. Özel Gereksinimli Çocuklara Oyun Yoluyla Eğitim

Bireyin; hayatı boyunca yaş, cinsiyet, sosyal ve kültürel faktörlere bağlı olarak yerine getirmesi gereken rolleri vardır. Bireyin, çeşitli sebeplerden ötürü yetersiz olması ve bu roller gerektiği gibi yerine getirememesi gibi bir durum varsa buna özür / engel denir. Örneğin işitemeyen ve işitmesinden dolayı yetersiz duruma düşen çocuk; okulda, sınıfta ve sosyal hayatında sözlü iletişime dayalı rolleri istendiği gibi yerine getiremez. İşitme yetersizliği engel olarak önüne çıkar. Ya da üstün yeteneği olan bir çocuğun uygun ortam ve eğitim sağlanamamasından ötürü, gerçekleştirmek istediği rolleri yerine getirememesi durumu onun için bir engel teşkil eder. Bu tür özel gereksinimi olan çocuklar, diğer çocuklardan farklı gelişim gösterirler ve özel bir eğitim almaları gerekir.



Resim 3.1: Özel gereksinimi olan çocukların oyun ihtiyacının karşılanması

Ancak unutulmamalıdır ki herhangi bir özel gereksinimi olsun olmasın bütün çocuklar, oyun oynamaktan büyük haz alırlar. Bu nedenle farklı gelişen çocuklara da oyunla eğitim vermek ve gelişimlerini desteklemek mümkündür.

Özel gereksinimli çocukların gelişiminde oyunun yararlı olabilmesi için öncelikle çevrenin zenginleştirilmesi ve iyi düzenlenmesine özen gösterilmelidir. Bunun yapılmasındaki amaç ise farklı gelişen çocukların oyuna başlayabilmesini, oyunu sürdürmesini ve tekrar oynama isteği duymasını sağlayacak bir çevre yaratabilmektir. Kum havuzu, top havuzu, kuklalar, oyun hamuru, bloklar, çeşitli büyüklük ve renkteki toplar ve bunlar gibi uyarıların zenginleştirilmesinin faydası olacaktır.



Resim 3.2: Özel gereksinimli çocukların gelişiminde, oyun için iyi düzenlenmiş çevre

Özel gereksinimli çocuklar için oyun ve oyun araçları seçerken özellikle duyu gelişimlerine (görme, işitme, dokunma, koku ve tat alma duyularının gelişimine) olumlu etki edecek nitelikte olmasına özen gösterilmelidir.

Tüm çocukların gelişiminde müziğin oldukça büyük etkisi vardır. Özel gereksinimli çocukların eğitiminde ise müziğe daha fazla yer verilmelidir. Oyunların çoğunluğuna müzik ve ritim çalışmaları eklenebilir. Çünkü özel gereksinimli çocukların eğitiminde genel olarak ilk iletişim müzik ve ritim çalışmalarıyla kurulmaktadır. Engelli çocukların oyunlarında, onların kendi öz bakımlarını yapmalarını kolaylaştırıcı ve sosyal kuralları öğrenmelerini sağlayıcı oyunlar seçmeye özen gösterilmelidir.



Resim 3.3: Özel gereksinimli çocukların oyunlarında, sosyal kuralları öğrenmelerini sağlayıcı çalışmalar

Özel gereksinimli çocukların dikkat sürelerinin diğer çocuklara göre daha az olduğu unutulmamalı ve oyun seçiminde bu nokta göz önünde bulundurularak fazla uzun sürecek ve dikkat gerektiren oyunlar seçilmemelidir. Onların zihinsel gelişimlerini destekleyici oyun ve oyun araçlarının günlük yaşamla ilgili deneyimler olmasına özen gösterilmelidir. Örneğin küçük topların küçük delikten, büyük topların ise büyük delikten geçirilmesi oyunu ona büyük- küçük kavramını kazandırmamıza; bardaklara çeşitli miktarlarda su konulması ve bu sırada fazla suyun taşması hacim kavramını kazandırmamıza yardımcı olacaktır. Ayrıca elindeki su dolu bardağı belli mesafeye dökmeden taşıması, basit top oyunları gibi oyun çalışmaları da onun gelişimine oldukça fayda sağlayacaktır.

Özel gereksinimli çocuklarla çalışacak olan eğitimci, çocukların özür tipini ve özelliklerini çok iyi bilmeli, grubundaki çocukları çok iyi tanımalıdır. Tıpkı diğer çocuklarda olduğu gibi bu çocuklara oyun seçerken de basitten karmaşığa, onların ilgi ve ihtiyaçlarına cevap verecek nitelikte olmasına özen göstermelidir.

Özel gereksinimli çocuklarla çalışacak olan eğitimci, çocukların özür tipini ve özelliklerini çok iyi bilmelidir.

3.2. Özel Gereksinimli Çocuklarla Normal Gelişim Gösteren Çocuklara Birlikte Oyun Yoluyla Eğitim

Herhangi bir özel gereksinim durumu olan çocuklar, aldıkları özel eğitimin yanı sıra belli sürelerde bazı etkinliklere normal çocuklarla birlikte katılmaları için erken çocukluk eğitimi veren kurumlara gelebilirler. İlk başlarda kısa tutulan bu süre, zamanla artırılarak tam gün eğitime dönüştürülebilir. Bu çocukların katılacakları etkinlikler ve süreleri uzman kişilerce belirlenir.



Resim 3.4: Öğretmen; sınıfındaki çocukları, özel gereksinimi bulunan çocuğa karşı hazırlamalıdır.

Sınıfında bu tür özel gereksinimi bulunan eğitimcinin dikkat etmesi gereken noktalar vardır. Öncelikle çocuğun eğitiminden sorumlu olan kişi ve kurumla, aynı zamanda da aile ile iş birliği içinde bulunmalıdır. Dikkat etmesi gereken bir diğer husus ise sınıfındaki çocukları bu duruma hazırlamaktır.

Herhangi bir özel gereksinimi bulunan çocuklar; diğer çocuklar tarafından kabul görmemesi, alay edilmesi, oyuna dâhil edilmemeleri gibi durumlardan çok etkilenirler. Böyle bir durumla karşılaştıklarında içe kapanıp uzak dururlar ya da hırçınlaşıp sert tepkiler verebilirler.

Eğer diğer çocukların onları anlamaları ve kabullenmeleri sağlanabilirse oluşabilecek problemler çözülebilir. Bu çocukların yakın çevreleri, toplum ve özellikle de akran grupları tarafından kabul görmeleri ve anlaşılmaları çok önemli bir noktadır.

3.2.1. Grupla Görüşme

Grubuna özel gereksinimli bir öğrenci katılacak olan eğitici, öncelikle sınıfında bulunan diğer öğrencileri bu duruma hazırlamalıdır.

Çocukları bu duruma hazırlamak ve sınıfa katılacak çocuğun özel problemi, gereksinimi konusunda bilgilendirmek için oyun etkinliklerinden faydalanabilir. Çocukları bilgilendirmek ve yeni duruma uyum sağlamalarına yardımcı olabilmek için onlara bazı sorular sorarak başlayabilir.



Resim 3.5: Özel gereksinimi olan çocuğa arkadaş desteği

Bu sorular şu şekilde olabilir:

- Bazı çocukların diğer çocuklar gibi koşamadıklarını, yürüyemediklerini, konuşamadıklarını, göremediklerini, oynayamadıklarını biliyor musunuz?
- Sizce bu çocuklar, sizlerin kolayca yapabildikleriniz şeyleri neden yapamazlar?
- Bu çocuklar bu tür hareketleri yapamadıkları için kötü çocuk mudur?
- Sizin gibi her şeyi yapabilen çocuklar, bu çocuklara nasıl davranmalı? Kaba mı, nazik mi olmalı? Onları oyunlarına almalı mı?
- Sizin böyle bir probleminiz olsaydı ne hissederdiniz? Diğer çocukların size nasıl davranmasını isterdiniz? Size gülmeleri, alay etmeleri hoşunuza gider miydi? Sizinle ilgilenmeleri, oyunlarına almaları hoşunuza gider miydi?

3.2.2. Grubu Özel Gereksinimli Çocukla Birlikte Oyuna Hazırlama

Grupla görüşme yapıldıktan sonra çocuklarla bazı özür gruplarını anlamaya ve özel gereksinimlilere yardım etmelerine yönelik bazı oyun etkinlikleri yapılabilir.

Dokun Tanı-Kokla Tanı

Masanın üzerine çeşitli şekil, koku ve büyüklükteki nesnelere yerleştirilir. Gruptan bir öğrenci seçilerek gözleri bağlanır. Masadaki nesnelere birini eline vererek bu nesneyi tanıması istenir. Bu çalışma, diğer çocuklarla da yapılarak neler hissettikleri sorulur.



Şekil 3.6: Dokun Tanı oyunu

Gözleri Kapalı Ebe

Çocuklardan biri ebe olarak seçilir ve gözleri bağlanır. Diğer çocuklar ebenin etrafında dolaşarak çeşitli sesler çıkarırlar. Gözleri bağlı olan ebe, sesin geldiği yöndeki oyunculardan birini yakalamaya çalışır. Yakaladığında başarılı sayılır ve yakalanan kişinin ebe olmasıyla oyun devam ettirilir.



Resim 3.7: Gözleri Kapalı Ebe

Haydi, Şimdi Yakala

Çocuklardan biri ebe seçilir ve bacağına plastik bir sopa, çok sıkı olmamasına dikkat edilerek bacağın arka kısmında kalacak şekilde bağlanır. Ebe, bu şekilde gruptaki arkadaşlarını yakalamaya çalışır. Yakalanan grup elemanı ebe olur. Oyun bu şekilde sürdürülür. Oyunun sonunda, oyun değerlendirilirken çocuklara ebe olduklarında bacaklarındaki sopa nedeniyle ne gibi engellerle karşılaştıkları, koşamadıkları, hatta yürümekte zorlandıklarında neler hissettikleri sorulur.



Şekil 3.8: Yakalama oyunu

Ayrıca gruptaki diğer çocukların, özel gereksinimli çocuğa yardım etmelerini sağlayan oyunlar da geliştirilebilir. Örneğin sınıfta tekerlekli sandalye kullanan bir çocuk varsa, önce çocuklar iki gruba ayrılır. Tekerlekli sandalyedeki çocuk da gruplardan birine dâhil edilir. Diğer gruptaki çocuklardan biri, oyuncak el arabası ya da üç tekerlekli bisiklete bindirilir. Böylelikle her iki grupta da tekerlekli sandalyeli grup elemanı olması sağlanır. Gruplardan belli uzaklığa iki oyuncak sepeti konur. Her iki gruba da eşit sayıda top ya da küçük oyuncaklar verilir. Grup elemanları, kendilerine verilen bu oyuncakları sırayla tekerlekli

sandalyedeki arkadaşını iterek kendi grubuna ait oyuncak kovasına belli sürede taşımaya çalışacaktır. Bu oyunda tekerlekli sandalyedeki grup elemanları, gruba ait oyuncakları taşıma ve kovaya atma görevini üstlenir. Süre dolduğunda hangi grubun kovasında daha çok oyuncak varsa o grup kazanır.



Şekil 3.9: Gruptaki çocukların, özel gereksinimli çocuğa yardım etmelerini sağlayan oyunlar

Bütün çocuklarla yapılabilecek bir diğer oyun etkinliğinde ise çocuklardan gözlerini kapatarak 3 dakika süre ile etraftaki sesleri dinlemeleri istenir. Daha sonra duydukları seslerin ne sesi olduğu, sesin şiddeti hakkında konuşulur. Farklı sesler duyan çocuklardan duydukları sesleri tanımlamaları istenir.

Bu tür oyun çalışmaları, çeşitlendirilerek çoğaltılabilir. Unutulmaması gereken şey ise bu çocukların diğer çocuklardan farklı oldukları, özür gruplarına ve özür derecelerine göre yaklaşılması gerektiği ve bütün etkinliklerde sınıftaki diğer çocukların da bu çocuklara eğitim verilmesinde etkin rol almalarının sağlanmasının çok büyük yararı olacaktır.



Resim 3.10: Oyun çalışmaları

UYGULAMA FAALİYETİ

İşlem Basamakları	Öneriler
<p>➤ Çevrenizde bulunan bir özel eğitim kurumuna oyun saatini izlemek üzere gidiniz.</p>	<p>➤ Çalışmanızı, özel eğitim gerektiren çocuklarla normal çocuklara bir arada eğitim veren bir erken çocukluk eğitimi kurumunda da yapabilirsiniz. Gözlem yapacağınız kurumdaki, gitmeden önce izin almayı unutmayınız.</p>
<p>➤ Özel eğitim gerektiren çocuklara oyun öğretiminde ne tür bir yol izlendiğini gözlemleyiniz.</p>	<p>➤ Gözlemlerinizi, oyun etkinliği uygulama yöntemlerinin yanı sıra sınıf düzeni, oyun ve oyuncak seçimi konularında yapılan düzenlemeleri de gözlemleyiniz.</p>
<p>➤ Gözlemlerinizi sonucunda edindiğiniz bilgileri, derste edindiğiniz bilgilerle karşılaştırınız.</p>	<p>➤ Derste edindiğiniz bilgilerle gözlemlerinizi sonucunda edindiğiniz bilgiler arasındaki farklılıkların, olumlu ve olumsuz yönlerin neler olduğunu karşılaştırınız.</p>
<p>➤ Gözlemlerinizi ve derste edindiğiniz bilgilerle yaptığımız karşılaştırmaları rapor haline getiriniz.</p>	<p>➤ Raporunuzu Power Point sunusu ya da resimli pano hâlinde hazırlayabilirsiniz.</p>
<p>➤ Raporunuzu sınıfta arkadaşlarınızla paylaşınız.</p>	<p>➤ Raporunuzu ve gözlemlerinizi sınıf arkadaşlarınıza sununuz. Kendi karşılaştırmalarınızı onlara açıklamadan önce sınıf arkadaşlarınızın tespitlerinin neler olduğunu sınıfta tartışınız.</p>
<p>➤ Hazırladığınız raporu öğretmeninize teslim ediniz.</p>	<p>➤ Raporunuzu açık ve anlaşılır bir dille hazırlayınız.</p>

ÖLÇME VE DEĞERLENDİRME

Aşağıdaki cümlelerin başında boş bırakılan parantezlere, cümlelerde verilen bilgiler doğru ise D, yanlış ise Y yazınız.

1. () Özel gereksinimli çocukların gelişiminde oyunun yararlı olabilmesi için öncelikle çevrenin zenginleştirilmesine özen gösterilmelidir.
2. () Özel gereksinimli çocukların oyunlarında, onların kendi öz bakımlarını yapmalarını kolaylaştırıcı oyunlar seçmeye özen gösterilmelidir.
3. () Özel gereksinimli çocuklar için oyun seçiminde dikkat gerektiren uzun süreli oyunlar seçilmelidir.
4. () Özel gereksinimli çocuklara oyun seçerken basitten karmaşığa, onların ilgi ve ihtiyaçlarına cevap verecek nitelikte olmasına özen gösterilmelidir.
5. () Özel gereksinimli çocukların dikkat süreleri, diğer çocuklara göre daha fazladır.
6. () Özel gereksinimli çocuklarla çalışacak olan eğitimci, çocukların özelliklerini çok iyi bilmeli, grubundaki çocukları çok iyi tanımalıdır.
7. () Özel gereksinimli çocukların eğitiminde müzik çalışmalarına fazla yer verilmemelidir.
8. () Çocukların, özel gereksinimli çocukları anlamaları ve kabullenmeleri sağlanabilirse oluşabilecek problemler çözülebilir.
9. () Özel gereksinimli çocuklar için oyun ve oyun araçları seçerken çocuğun gelişimine olumlu etkide bulunabilecek nitelikte olmasına özen gösterilmelidir.
10. () Üstün yeteneği olan bir çocuğun, uygun ortam ve eğitim sağlanamamasından ötürü, gerçekleştirmek istediği rolleri yerine getirememesi durumu onun için bir engel teşkil etmez.

DEĞERLENDİRME

Cevaplarınızı cevap anahtarıyla karşılaştırınız. Yanlış cevap verdiğiniz ya da cevap verirken tereddüt ettiğiniz sorularla ilgili konuları faaliyete geri dönerek tekrarlayınız. Cevaplarınızın tümü doğru ise “Modül Değerlendirme”ye geçiniz.

MODÜL DEĞERLENDİRME

Aşağıdaki cümlelerin başında boş bırakılan parantezlere, cümlelerde verilen bilgiler doğru ise D, yanlış ise Y yazınız.

1. () Genel tanımıyla oyun; belli bir amaca yönelik olmayan, kurallı gerçekleştirilebilen, fakat her durumda çocuğun isteyerek ya da istemeyerek yer aldığı, fiziksel, bilişsel, dil, duygusal ve sosyal gelişiminin temeli olan, gerçek hayatın bir parçası ve çocuk için en etkin öğrenme sürecidir.
2. () Oyuncunun, oyunda yer alması için herhangi bir zorunluluk yoktur. Oyun, bu özelliğini kaybettiğinde çekici ve keyif verici olmaktan çıkar.
3. () Oyunlar, çocukları pasif durumdan aktif duruma geçirmeleri nedeniyle diğer öğrenme tekniklerine göre daha etkilidir.
4. () Rahatlama ve dinlenme kuramına göre oyun, vücutta bulunan fazla enerjinin harcanmasıdır.
5. () Oyun evreleri, tek başına oyun, paralel oyun, birlikte oyun, kooperatif oyun olarak ayrılır.
6. () “İp Atlama” oyunu, araçta yapılan oyunlara örnektir.
7. () Oyun çeşitleri; tek başına oyun, paralel oyun ve kurallı oyun olarak üç gruba ayrılır.
8. () Oyun etkinliği planlanırken gerçekleştirilmesi düşünülen amaç ve kazanımların belirlenmesi ve uygun oyunun seçilmesi gerekir.
9. () Oyun etkinliklerinde öğretmen tüm kuralları kendisinin almasına özen göstermelidir.
10. () Amaç ve kazanımlar belirlenip buna göre uygun oyun seçildikten sonra oyunun özelliğine göre mekân belirlenmelidir.
11. () Oyunun kurallarının açıklanması, kuralların sadece sözel olarak çocuklara anlatılmasıdır.
12. () Oyunun sonunda 2 türlü değerlendirme yapılması söz konusudur; eğitiminin kendini değerlendirmesi ve eğitiminin çocukları bireysel ve grup olarak değerlendirmesi.
13. () Kurallı oyunlar planlanırken ısındırıcı oyun, hareketli oyun ve dinlendirici oyun olarak ayrılmalıdır.
14. () Isındırıcı oyunlar için en az 20-25 dakika süre ayrılmalıdır.

15. () Özel gereksinimli çocuklar için oyun ve oyun araçları seçerken özellikle duyu gelişimlerine (görme, işitme, dokunma, koku ve tat alma duyularının gelişimine) olumlu etki edecek nitelikte olmasına özen gösterilmelidir.
16. () Özel gereksinimli çocukların zihinsel gelişimlerini destekleyici oyun ve oyun araçlarının günlük yaşamla ilgili deneyimler olmasına özen gösterilmelidir.
17. () Grubuna özel gereksinimli bir öğrenci katılacak olan eğitimci, sınıfında bulunan diğer çocuklara bu durumdan söz etmemelidir. Aksi halde diğer çocuklar onunla alay edebilir.
18. () Özel gereksinimli çocuklarla çalışacak olan eğitimci, çocukların özelliklerini çok iyi bilmeli, grubundaki çocukları çok iyi tanımalıdır.

Aşağıdaki cümleleri dikkatlice okuyarak boş bırakılan yerlere doğru sözcüğü yazınız.

19. Özel gereksinimli çocukların gelişiminde oyunun yararlı olabilmesi için öncelikle çevrenin özen gösterilmelidir.
20. Özel gereksinimli çocuklar için oyun ve oyun aracı seçerken özellikle gelişimlerine olumlu etki edecek nitelikte olmasına özen gösterilmelidir.
21. Özel gereksinimli çocukların oyunlarında müzik ve ritim çalışmalarına yer verilmesiolacaktır.
22. Özel gereksinimli çocukların oyun süreleri fazla uzun sürelidir.
23. Özel gereksinimli çocuklarla çalışacak olan eğitimci, oyun seçerken çocukların dikkat etmelidir.
24. Grubuna özel gereksinimli bir öğrenci katılacak olan eğitimci, sınıfında bulunan diğer çocukları
25. Özel gereksinimli bir çocuğun bulunduğu bir gruptaki diğer çocukların da bu çocuklara eğitim verilmesindesağlanmalıdır.

DEĞERLENDİRME

Cevaplarınızı cevap anahtarıyla karşılaştırınız. Yanlış cevap verdiğiniz ya da cevap verirken tereddüt ettiğiniz sorularla ilgili konuları faaliyete geri dönerek tekrarlayınız. Cevaplarınızın tümü doğru ise bir sonraki modüle geçmek için öğretmeninize başvurunuz.

CEVAP ANAHTARLARI

ÖĞRENME FAALİYETİ-1'İN CEVAP ANAHTARI

1	Amaca
2	Yoktur
3	Üretilmez
4	Belli değildir
5	Yaparak ve yaşayarak
6	Motor
7	Oyun yoluyla
8	Alıştırmalı oyun
9	2-4
10	Karakterlerine göre

ÖĞRENME FAALİYETİ-2'NİN CEVAP ANAHTARI

1	D
2	Y
3	Y
4	D
5	D
6	Y
7	D
8	Y
9	D
10	Y

ÖĞRENME FAALİYETİ-3'ÜN CEVAP ANAHTARI

1	D
2	D
3	Y
4	D
5	Y
6	D
7	Y
8	D
9	D
10	Y

MODÜL DEĞERLENDİRME'NİN CEVAP ANAHTARI

1	Y
2	D
3	D
4	Y
5	D
6	Y
7	Y
8	D
9	Y
10	D
11	Y
12	Y
13	D
14	Y
15	D
16	D
17	Y
18	D
19	Zenginleştirilip düzenlenmesine
20	Duyu
21	Faydalı
22	Olmamalıdır
23	Engel tipine ve derecesine
24	Bu duruma hazırlamalıdır
25	Etkin rol almaları

KAYNAKÇA

- AKANDERE Mehibe, **Eğitici Okul Oyunları**, Nobel Yayınları, Ankara, 2004.
- AKARSU Fusun, **Üstün Yetenekli Çocuklar**, Eduser Yayınları, Ankara, 2001.
- ARAL Neriman, Figen GÜRSOY, Aysel KÖKSAL, **Okul Öncesi Eğitimde Oyun**, Ya-Pa Yayınları, İstanbul, 2001.
- DÖNMEZ Necate Baykoç, **Oyun Kitabı**, Esin Yayınları, İstanbul, 1992.
- ELLİALTIOĞLU Fahriye Maden, **Oyun ve Oyun Örnekleri**, Ya-Pa Yayınları, İstanbul, 2005.
- GELEŞ Fadime, **“Eyüp Oyuncakları” Tarihi, Kültürü ve Sanatıyla Eyüp Sempozyumu**, Tebliğler, İstanbul, 2002.
- NİCOLOPOULOU Ageliki, Melike Türkan BAĞLI, **Oyun, Bilişsel Gelişim ve Toplumsal Dünya: Piaget, Vygotsky ve Sonrası**, Ankara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Dergisi, Cilt 37, Sayı 2, Ankara, 2004.
- ÖZATALAY Engin, Hüsniye ÖZATALAY, **Tekerleme Bilmece Şiir Parmak Oyunları**, Ya-Pa Yayınları, İstanbul, 2000.
- ÖZDOĞAN Berka, **Çocuk ve Oyun Çocuğa Oyunla Yardım**, Anı Yayınları, Ankara, 2004.
- ÖZSOY Yahya, Mehmet ÖZYÜREK, Süleyman ERİPEK, **Özel Eğitime Muhtaç Çocuklar Özel Eğitime Giriş**, Karatepe Yayınları, Ankara, 1998.
- PEHLİVAN Hülya, **Oyun ve Öğrenme**, Anı Yayınları, 2005.
- POYRAZ Hatice, **Okulöncesi Dönemde Oyun ve Oyuncak**, Anı Yayıncılık, 2003.
- SEL Ruhi, **Okulöncesi Çocuklarına Oyunlar- Rondlar**, Ya-Pa Yayınları, İstanbul, 1995.
- SEVİNÇ Müzeyyen, **Erken Çocukluk Gelişimi ve Eğitiminde Oyun**, Morpa Yayınları, İstanbul, 2004.
- TUNCOR Ferit, **Eğitici Çocuk Oyunları, Esin Yayınları**, İstanbul, 1999.
- ULUSOY Nahide, Feryal YILDIZ, Zehra DİNLER, Feriha POLAT, Serpil DALKIRAN, Semra Vergili BİLGİN, Emel Tokyay, **Çocuk Bakım Elemanı Kitapçığı**, Ankara, 2006 (<http://ktogm.meb.gov.tr/>).