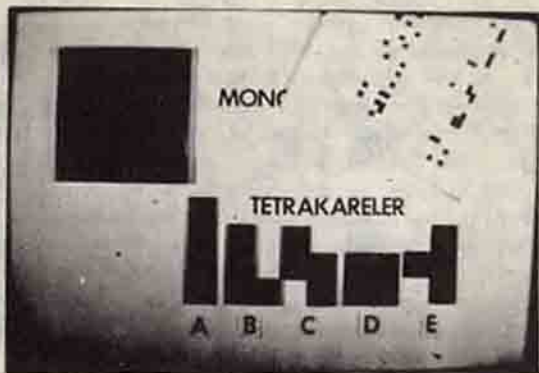


ÇOCUK EĞİTİMİNDE OYUN

Sibel ÇAĞLAYAN
Psikolog



Çok hızla değişen bir dünya içindeyiz. Her bilim dalı kendi alanında hergün yeni gelişmeler kaydederken çocuk psikolojisi ve diğer ilgili bilim dalları, değişimlere paralel yaptıkları araştırmalarla eğitim, gelişme çağında ortaya çıkabilecek davranış bozuklukları ve buna benzer konuları inceliyorlar ve çocuklara yaklaşım konusunda çeşitli metodlar doğuyor.

İleri ülkeler olayı daha bilinçli ele alıyorlar ve çocuk doğduğu andan itibaren çevrenin onun üzerindeki etkisini düşünerek yeterli uyarım alabileceği bir ortamda yaşatılmasını, gelişme sürecini tamamlarken her basamakta ona uygun araç gereçleri sunarken sağlıklı bir psikik ve zihinsel gelişmeyi amaçlıyorlar. Fakat ülkemizde bu konuya yeterli önem verilmiyor. Çocuğun ilk yıllarındaki olması gereken yeterli uyarımı bir tarafa bırakıp okul öncesi eğitimi söz konusu ettiğimizi düşünelim.

Ülkemizde okul öncesi eğitimi yapan kaç kuruluş vardır ve bundan ne kadar çocuk yararlanmaktadır. Ayrıca bu kuruluşların hepsinin sağlıklı bir eğitim yaptığından da söz edemeyiz. Yapılan araştırmalar çocuğun ilk yıllardaki zihinsel gelişiminin algılama gücüne paralel olarak çok hızlı bir gelişim gösterdiğini kanıtlamaktadır.

Çocuk doğumla birlikte getirdiği zekâ potansiyelini belirli bir noktaya getirebilmek için bu dönemde çok meraklı, çevresine ilgilidir, gördüğü, duyduğu herşey onun için keşfedilmemiş, gizli, büyüklü ve ilginçtir. Büyük bir çaba ile çocuk araştırır, eline geçirdiği herhangi bir şeyi kırar, bozar, kurcalar, gördüğü her olayın nedenini, niçinini öğrenmeye çalışır. Sürekli soru sorar, zaman zaman annesi bıkabilir, cevaplamaktan çekineceği sorularla karşılaşabilir. Fakat çocuk, kendisinin anlayabileceği bir lisanla, tatmin edecek cevaplar beklemektedir. Sonuç olarak diyebiliriz ki, çocuğun ilk eğitmeni, annesidir. Gerek okul öncesi eğitimi, gerekse

ilkokuldaki çocuğun eğitimine ayrılan zamanının yalnızca 5 saat olduğunu düşünürsek çocuğun evdeki yaşamının iyi değerlendirilmesi daha büyük bir önem kazanıyor.

Fakat, çocuğun ailesiyle sağlam bir dialogun olması gerekir. Çocuk özellikle yaşamının ilk yılında yeterli sevgi ve güven hissini duyabilmek gereksinimindedir. Yaşı ilerledikçe bu ilişki şekil değiştirir, çocuk sevginin yanı sıra onun için yeni olan pek çok olayı birlikte yaşamak, paylaşmak ister. Gerçek bir dialog varsa, aile çocuğun evdeki eğitiminde etkin bir rol oynayabilir. Gerçek dialog derken annenin çocuğu çok iyi tanımısını, anlamasını kastediyoruz. Şüphesiz her anne çocuğunu en iyi tanıyan kişidir. Fakat hiç çocuğunuza onun dilini tercüme ederek yaklaşmayı denediniz mi? Bu yaşta çocuğun dili oyundur. Evcilik oynayan bir çocuk düşünelim. Çocuğu o farkında olmadan gözlersek: Çocuk ya günlük yaşamını oyuna olduğu gibi aksettirecek ya da bazı olayları olmasını istediği şekilde oyununda yansıtacaktır. Çocuk oyun aracılığı ile spontan olarak iç dünyası ile çevre arasında bir denge kurarak psikik yaşamına yön vermeye çalışırız. Onun bu uğraşını zihinsel gelişimine yön verecek tarzda kullanmak, bugün ileri ülkelerin başarı ile uyguladıkları bir eğitim yöntemidir. Çocuk oyun ortamında farkında olmadan öğrenir, diğer çocuklarla dialog kurar, işbirliği kavramını geliştirir. Bu arada gereksinim duyduğu uyarımı alır. Yalnız buradaki sorun, çocuğa sunulacak oyun materyalidir. Bilinçli, araştırmaya dayanan, çocuğa vermek istediğini verebilen, bunun yanı sıra çocuğu kısıtlamadan hayal gücünü kullanabileceği, mevcut yaratıcılığına ket vurmadan kritik bir düşünce yapısı geliştirebilen nitelikte olmalıdır. Sözü ettiğimiz oyunla eğitim konusu yurdumuzda kullanılmaya başlanan çok yeni bir sistem.

Üretilen oyunlardan bazı örneklemeleri aşağıda sunuyoruz:

Aygıt ve işlevi çağımızda hergün yaygın bir şekilde yaşamımıza giren bilgisayarları anımsatan Mini Kompüter. Programlama aygıtı, doğru cevapları ihtiva eden delikli programlama kartları ve programlama sürmesinden oluşuyor. Bir de Öğretmenim Yanımda adlı zekâ, yetenek, modern matematik, öğrenileni akılda tutma ve dikkate dayanan sorulardan oluşan bir test kitabı bulunuyor. Test kitabından çözümlenmesi istenilen sayfa, programlama aygıtının üzerine yerleştiriliyor. Programlama sürmesinin içine ise o sayfa ile ilgili delikli programlama kartı ve bir alıştırmâ kâğıdı konularak sürme aygıtın gözlelerinden birinin içine yerleştiriliyor, testler çözümlenmeye başlanıyor. Bu şekilde çocuk kendini sınarken, eğitim sistemimizde son yıllarda çok kullanılan test sınavlarına alışkanlık kazanıyor.

Bir başka oyun Denklem Oyunu. Temelî çocukların pek çoğunda mevcut olan mathephobiayı yenmeğe dayanıyor, oyun bir tabla, 80 işaret taşı, 102 sayı taşı ve 4 ayaklıktan oluşuyor. Her oyuncu 4 işaret ve 8 sayı taşı çekerek birbirlerine bağlı denklemler kuruyorlar. Çocuk, bir yarışma heyecanı ile farkında olmadan sayıları benimliyor, tabloya geçirmeden evvel düşünme, kafadan hesap yapma zorunluluğunu duyuyor. Rakip oyuncuların işlemlerini dikkatle izlemek bilinçaltı öğrenimini gerçekleştiriyor. Ayrıca, çocuk örneğin 50 sayısını 25×2 , 10×5 , $100:2$ gibi çeşitli olasılıkların sonucu olarak görmeye başlıyor.

Sayılar ve denklemlerden söz edilmişken bir adım daha geriye gidip okul öncesinde, benzer kavramlara hazırlık olarak ortaya konan Minimat'ı inceleyelim. Minimat 4 ana renkten meydana gelen 48 geometrik şekilden oluşuyor. Çocuğa, renk, şekil ve miktar "nicelik" kavramlarını vermeyi amaçlıyor. Bu kavramları kullanarak çocuğa denklem kurma, sentez ve analiz yapma yetenekleri sağlıyor. Modern matematige bir oyun havası içinde yetiştiriyor. Bu oyunu oluşturan elemanlar ile değişik eğitici oyunlar düzenlemek imkânı doğmakta. Nitelik bakımından bu oyunları şöyle gruplayabiliriz :

- a — Form oyunları,
- b — Nitelik oyunları,
- c — Kavrama oyunları,
- d — Çember oyunları,
- e — Yapım "Birleştirme" oyunları,
- f — Zincir oyunları,
- g — Matris oyunları.

Matris Oyunlarına kısa bir örnek verirek: Şekilleri biçimlerine göre sınıflandıktan sonra küçük şekillerin matrisi büyük şekillerin matrisi içine yerleştirilebilir. Bu arada matris biçim



biçime uyduğu halde renk renge uymayabilir.

Modern matematikten söz ederken, tasarı geometrisinin de ilk adımı diyerek Geometrik Oyun ile devam edelim örneklerimize. 25 eşit kareye bölünmüş bir tabla, monokare, 5 değişik bileşimindeki tetrakareler ile problem sayfalarından oluşuyor. Birinci oynanış şeklinde, 5 monokare ile problem tablanın üzerine yerleştiriliyor. Oyuncu koyduğu monokarelerin yerini değiştirmeksizin bir seferde tablayı 5 tetrakare ile tamamlayacaktır. Bu arada hataya düşmemek için 3 boyutlu düşünmek zorundadır. İkinci oynanış şeklinde ise, tek monokare ve probleme göre değişen tetrakarelerle aynı kurallar uygulanıyor. Yine bu arada dikkat ve algılama fonksiyonlarının aktif katkısı söz konusu.

Çocukların verilenleri unutmamaları için yeterli bir hafıza genişliğine sahip olmaları gerekir. Bellek Oyunu ile de bu faktöre hitap ediliyor 54 çift resimli kart, sayı ve harf şeritlerinden oluşan bu oyun için yine iki ayrı oynanış şekli söz konusu. Birinci şeklinde, karşıtılarak kapalı bir şekilde dizilen 54 çift karttan her oyuncu sırayla iki kart açma hakkına sahip. Amaç her açılan kartın eşini bulabilmek, oyun ilerledikçe hatırlamak zorlaştığından oyuncular değişik hatırlama yöntemleri geliştirirler. İkinci oynanış şeklinde ise, soldan sağa sayı şeridi ve yukarıdan aşağıda harf şeridinin içine açık bir şekilde 100 tek kart diziliyor. Çocuk, örneğin kalp resmini görüp 3 b dediği zaman, diğer çocuklardan ilk kez kalp resmini görüp 9 d diyen çocuk puan kazanıyor. Böylece çocuk, orta okulda karşılaşıacağı kartezyen koordinat sistemine hazırlanırken, hatırlama gücü hızla gelişiyor. Yine aynı kurallarla oynanan Eş-Eş oyunu ise, daha az harf çifti ile oluşmuş olup, daha küçük çocuklar için hazırlanmıştır. Kartların üzerindeki resimler çocuğun çevresindeki nesnelere tanıyıp isimlendirmesine de olanak sağlar.

Çocuklara parçalardan anlamlı bir bütüne

gidebilme fikrini vermek amacıyla üretilen üç ayrı oyun: Çin-me-ce, Yapatüp, Sihirli Küpler. Bu ana kavramın yanısıra, oyunların hepsi başka fonksiyonlar da içermektedir. Örneğin, bir karenin yedi geometrik parçaya bölünmesi ile elde edilen Çin-me-ce. Çocuk verilen örnek şekilleri dikkatle algılayarak elindeki parçalarla aynı yapılmaya çalışır. Ayrıca bunlarda başarılı olduktan sonra hayal gücü ve yaratıcılığı bu parçalarla sayısız şekiller üretmesine olanak sağlar. Belli bir pratikten sonra, oyuncu şekiller arası ilişkileri kavrar. Bu konuyu özellikle vurgulamak gerekir, çünkü zekâyı tanımlayan psikologlardan biri "Zekâ, olaylar arası ilişkileri kavrayabilmelidir." der.

4 ana renkten plastik tüpler, eklem parçalarından oluşan Yapatüp, hayal gücünün yardımıyla çeşitli şekiller üretirken çocuğun el becerileri de artar. 16 küpten oluşan Sihirli Küpler'de ise, her kübün üzerinde değişik bir desen vardır. Öncelikle çocuktan örnek desenleri üretmesi istenir. Burada dikkat ve algı fonksiyonları işlerlik kazanır. Çocuk kendi tasarladığı desenleri üretme safhasına geçince yaratıcılığı ön plânda rol oynar.

Bilinen bir gerçeklik, çocuklar küçük yaşlardan itibaren ezberle sayı sayarlar, fakat sayı kavramı gelişmediği için çocuk sayının anlamını bilmez. Bu konuda 2 oyundan söz edebiliriz. Saymaca ve Sepetimde 10 Kiraz. Her ikisinde de ana amaç çocuğa bilinçli bir sayı eğitimi verebilmektir. Saymaca çift taraflı kullanılabilen bir tabla, 9 karttan oluşuyor. Tablanın bir yüzünde sayılar karışık, diğer tarafında sırayla dizilmiştir. Kartlarda ise çocuğun çevresindeki sempati duyduğu nesnelerin resimleri vardır. Tablanın bir yüzündeki sayının yazıldığı renkle, nitelik kartlarının bir yüzündeki o sayıya karşılık olan resim aynı renktedir. Böylece çocuk ilk anda renge tepki verecektir. Oyun ilerledikçe çocukta sayı kavramına paralel olarak renk kavramı da gelişecektir.

Sepetimde 10 Kiraz ise, üzerinde 4 ağaç, dört sepet bir kadrân bulunan bir tabla ile 40 adet kiraz. Kirazlar ağaçlara yerleştiriliyor. Ortadaki ibre çocuklar tarafından çevriliyor ve kaç sayısına geldiyse çocuk o kadar kirazı sepete koyuyor. Kadrândaki 3 bölüm ceza niteliği taşıyor ve bu bölümlere gelince çocuk belli miktardaki kirazı sepetinden ağaca geri koyuyor. Bu oyunun sayı kavramının dışında önemli fonksiyonu grup oyunu olmasından dolayı çocuğun işbirliği

kavramının gelişmesine paralel olarak sosyalleşmesidir.

Dikkat fonksiyonunu geliştirmeyi temel hedef olarak alan Görmece adlı oyun çift taraflı kullanılan tablolar ve kartlardan oluşuyor. Tabloların bir yüzünde çocuğun daha fazla aşına olduğu birbirinden çok küçük farklarla ayrılmış resimler, diğer yüzünde yine aynı nitelikte daha soyut resimler bulunmaktadır. Çocuğun tablo ile kartlardaki figürlerinin aynıısının bulunmasını istenir. Çocuk tabloya kartları yerleştirdikten sonra kontrol ile kendi kendini sınavabilir.

Çocuğa kavram eğitimi vermeyi amaçlayan Dizmece adlı oyun, kartlar, tablo ve çerçeveden oluşuyor. Rehber kitaptan çocuğa verilmek istenen kavramla ilgili öykü okunur ve çocuk kartları çerçeve üzerine dizer. Dizim bitince çerçeve ters çevrilip bakıldığında, kartların arkasında başka bir şekil oluşmuş olacağından çocuk yine kendi kendini sınavabilecektir. Burada dikkat, algı ve düşünme fonksiyonları oyunun başarı ile oynanmasında rol oynar.

Elevizyon 2 düğmeli küçük bir ekrandır. Temel amaç çocukta el, göz ve zihin koordinasyonunu geliştirmektir. Çocuk düğmelerle, hayal gücünün rehberliğinde şekiller üretebilir.

Mantıklı düşünmeyi amaçlayan bir oyun ise Üstün Zekâ Oyunu, delikli oyun tablosu, renkli şifre çivileri ve siyah beyaz yol gösterme çivilerinden oluşuyor. Oyunlardan birinin renkli çivilerle gizlediği şifreyi diğer oyuncu değişik alternatifler deneyerek ve bu arada aldığı ipuçlarıyla gerekli eliminasyonları yaparak şifreyi bulmaya çalışıyor.

Yukarıda karışık olarak örneklenen oyunlar okul öncesi ve okul çağı çocuklar için ayrı ayrı gruplanmıştır. Bir rehber kitap eşliğinde sunulmaktadır. Toplumun bu sistemin bir gereksinim olduğu kabul ederek bu konuda yapılacak çalışmaların çoğalması, desteklenmesini gerekli görüyoruz.

Editörün Notu :

Bu konuya daha fazla yer veremediğimiz için üzgünüz. İlgililer (Onur İshani, Kat: 7, No. 160 Kızılay, Ankara) adresinde yazara yazabilirler.