



## The role of play on development and learning

## Oyunun gelişim ve öğrenmedeki rolü

Hülya Pehlivan<sup>1</sup>

### Abstract

Games, which are as old as the history of the world, were played all over the world in all periods of history and in all cultures; and will be played in the future. A game which can be rule governed or free of rules, but in which children always participate voluntarily is a part of real life; and is the basis for physical, cognitive, social, linguistic, emotional and social development. Games are the mirrors reflecting the inner world of children, and they are the imaginary environments re-created by children so as to understand their emotions and enthusiasm, distress and relations. A game, which is defined as a field of experimenting in which children test and reinforce what they see, sets up ties with the past and forms a source for the future. Games are regarded as children's most important pursuit, and they mean discovering, learning, creating and expressing oneself for children. All materials for playing which introduce regulation into children's movements, which help them in their physical and psycho-social development, which develop their imagination are described as toys, and toys have important functions in children's development and in the development of their learning and creativity. Designing playgrounds, which are the locations for effective learning for children, bring about significant responsibility. Therefore, this fact should be taken into consideration while choosing toys for children and while designing playgrounds, and games should be employed in pre-school education in the light of scientific data.

**Keywords:** Game; Games and Development, Playgrounds; Toys.

[\(Extended English abstract is at the end of this document\)](#)

### Özet

İnsanlık tarihi kadar eski olan oyun, dünyanın her yerinde, her çağda ve her kültürde oynanmıştır ve oynanmaya da devam edecektir. Oyun, belli bir amaca yönelik olan veya olmayan, kurallı ya da kuralsız gerçekleştirilen fakat her durumda çocuğun isteyerek yer aldığı fiziksel, bilişsel, sosyal, dil, duygusal ve sosyal gelişiminin temeli olan gerçek hayatın bir parçasıdır. Oyun çocuğun iç dünyasının bir aynasıdır ve çocuğun duygu ve coşkularını, üzüntülerini, ilişkilerini anlamak için onların yeniden yarattıkları bir düş ortamıdır. Çocuğun gördüklerini sınıadığı ve pekiştirdiği bir deney alanı olarak tanımlanan oyun geçmiş ile bağ kurmakta, gelecek için kaynak oluşturmaktadır. Çocuğun en önemli uğraşı olarak kabul gören oyun, çocuklar için keşfetme, öğrenme, yaratma, kendini ifade etme anlamına gelmektedir. Gelişim basamakları boyunca çocuğun hareketlerine düzen getiren zihinsel, bedensel ve psiko-sosyal gelişimlerinde yardımcı olan, hayal gücünü geliştiren tüm oyun malzemeleri de oyuncak olarak tanımlanır ve oyuncakların çocukların gelişim, öğrenme ve yaratıcılığın gelişmesinde önemli bir işlevi vardır. Çocuk için etkili bir öğrenme mekânı olan oyun alanlarının tasarlanması önemli bir sorumluluğu beraberinde getirir. Bu nedenle, çocuklara oyuncak seçerken ve oyun alanları dizayn ederken bu durum göz önünde bulundurulmalı ve özellikle okul öncesi eğitimde de bilimsel veriler ışığında oyundan faydalanmalıdır.

**Anahtar Kelimeler:** Oyun; Oyun ve Gelişim; Oyun Alanları; Oyuncaklar.

<sup>1</sup> Expert Dr., Hacettepe University, Faculty of Education, Education Sciences Department, [hulyapeh@hacettepe.edu.tr](mailto:hulyapeh@hacettepe.edu.tr)

## Giriş

Oyun, belli bir amaca yönelik olan veya olmayan, kurallı ya da kuralsız gerçekleştirilen fakat her durumda çocuğun isteyerek yer aldığı fiziksel, bilişsel, dil, duygusal ve sosyal gelişiminin temeli olan gerçek hayatın bir parçası ve çocuk için en etkin öğrenme süreci şeklinde ifade edilmektedir (Coşkun, 1997:5). Eric Erikson'un (1963) da belirttiği gibi, çocukluk oyunu gerçek hayatın bir benzeridir ve çocuğun geleceği ile arkadaş olmasını sağlamaktadır (Bruce, 1993:237).

Oyun yapısı itibarıyla yaratıcı, orijinal, yenilikçi ve imgeseldir. Çocuğun hayatı boyunca edindiği teknik cesaret, yenilik ve ustalık becerilerini kullanır (Bruce, 1993:237). Çocuk oynarken imgelem gücünü kullanmakta, imgelem gücünü kullanarak yeni bir nesne, düşünce ya da bilgi üretmektedir. Zaman içinde, bu bitimsiz uğraşlar pek çok beceriyi içine alan ustalашmış bir ürüne dönüşmektedir. Davranışın doğru yer ve zamanda, hızlı ve doğru bir biçimde sergilenmesi oyun etkinliklerinin nihai amacını oluşturmaktadır.

Oyun çocuğun iç dünyasının bir aynasıdır (Boydış, 1999:4). Çocuk oyun yoluyla birçok duygusunun (mutluluk, sevinç, acı, korku, dostluk, kin, nefret gibi ) farkına vararak kendini özgürce ifade edebilmekte ve duygusal olarak rahatlamaktadır (Erden, 2001:1). Bu anlamda oyun, çocuğun duygu durumunu ortaya koymada etkili bir araçtır. Bu ipuçlarını zamanında tespit edip, doğru değerlendirirsek, çocuğun içinde bulunduğu durumu ve yapılabilecek yardım ile katkıları uygun bir şekilde belirleyebiliriz.

Oyun çocuğun duygu ve coşkularını, üzüntülerini, ilişkilerini anlamak için onların yeniden yarattıkları bir düş ortamıdır (Kılbaş, 2000: 29). Oyun çocuğun hayal dünyası ile gerçekler arasında kurduğu bir köprüdür (Özgür, 2000:3) ve çocuğun yaşı ilerledikçe, oyun katıksız bir sembolizm şeklinde içselleştiği için gerçek ve hayal arasındaki mesafe artmaktadır. (Social Development Psychology, 2002). Bu doğrultuda, çocuk işlemlerini yetişkinler gibi, gerçek dünya ve gerçek dünyaya ilişkin nesnelere, duygular, düşünceler ve sorunlar üzerinde gerçekleştirir. Çocuğun mantıksal düşünüşe geçişi bu tür bir dönüşüm sürecini gerekli ve zorunlu kılar.

Çocuğun gördüklerini sınıadığı ve pekiştirdiği bir deney alanı olarak tanımlanan oyun geçmiş ile bağ kurmakta, gelecek için kaynak oluşturmaktadır. Bütün bunların yanı sıra, oyun yaratma, deneyim kazanma, iletişim kurma ve yetişkinliğe hazırlanma aracı, yorgunluk ve sıkıntıdan kurtuluş, özgürce ve kendiliğinden yapılan, haz veren, mutluluk kaynağı olan, çocuğu geliştiren ve eğlendiren etkinlik biçimi olarak algılanmaktadır (Doğanay, 1998:3). Bu etkinliklerin bilinçli eller tarafından yönlendirilmesi çocuğun önünü ve bilincini açacaktır.

Çocuğun en önemli uğraşı olarak kabul gören oyun, çocuklar için keşfetme, öğrenme, yaratma, kendini ifade etme anlamına gelmektedir. Oyun, çocukların çevreleri ile ilişki kurmalarına, duygu ve düşüncelerini yansıtmalarına, kendi ilgi ve eğilimlerini tanımlarına yardımcı olan bir araçtır (Aral, 2000). Oyun aracılığı ile çocukları tanıma ve ileriye dönük gereken profesyonel yardımı yapma imkanı ortaya çıkabilir. Oyun yoluyla çocuğun iç dünyasını, değerlerini, hayata bakış açısını ve ileriye dönük planlarını betimleyebiliriz.

Oyun belirsiz ve deęişken bir yapıdır. Bu nedenle, farklı sonuçlara götürebilir (Pellegrini ve Galda, 1993:169). Bu, çocuğun oyun bağlamında yeni deneyimler kazandığı, hayata ve yaşama dair yeni şeyler öğrendiği ve kendini şekillendirdiği bir süreci ifade eder. Bu süreç, çocuğun o günkü ruh hali, geçmişteki bilgileri, oyun ortamı ve oyun materyallerinin özelliklerinden etkilenir. Açık uçlu bir öğrenme sürecini gerektiren oyun aktiviteleri, çocuğun bildiklerinin üzerine yeni bilgiler eklemesi, yanlış bildiğini düzeltmesi, hiç bilmediği bir bilgiyi edinmesi biçiminde olabileceği gibi, kıyaslama yapma, problem çözme ve hatta yeni bir bilgi ya da araç üretme gibi üst düzey beceriler sergilemesine sebep olabilir.

Çocuk oyunlarının dört temel fonksiyonu vardır. Bunlar; 1) oyun gerilimi azaltır ve duygusal bir dışa vurum sağlar, 2) Oyun çocukların sosyalleşmesinde önemli bir rol oynar, 3) oyun öğrenme

sürecinin önemli bir parçasıdır ve 4) oyun, başka bir şekilde, hayal kırıklığına düşülecek durumlardan başarıyla ve kendini gerçekleştirmeye olanak tanıyacak biçimde çıkmasına neden olur (Thoughts on Play Theory and Creative Drama, 2002) biçiminde sıralanabilir. Oyunun bu fonksiyonlarını başarı ile yerine getirmesi hem bedensel hem de ruhsal açıdan sağlıklı, başkaları ile uyumlu olan bireylerin topluma kazandırılması bakımından önemlidir.

Çocuğun gelişiminde yaşamsal bir önem taşımakta olan oyun, onun gelişimini yansıtmaktadır. Çocuğun oyun esnasında sergilediği davranışlar normal bir gelişim içinde olup olmadığı hakkında önemli bir ipucu oluşturur ve çocuk hakkında fikir verir. Dikkatli gözlemciler oyundan elde ettikleri verileri çocuğu şekillendirmek maksadı ile kullanabilirler. Bu nedenle, gelişim alanları ile oyun arasındaki etkileşim çözümlenmesi gereken bir sorundur.

### **Gelişim alanları ve oyun**

Çocukların psiko-motor, bilişsel, sosyal, duygusal, dil ve kişilik gelişiminin vazgeçilmez bir aracı olan oyun aktiviteleri hakkında sadece kuramsal anlamda değil, denel anlamda da sağlam kanıtlar elde ederek ailelere, eğitimciler ve bilim adamlarına yönelik bilgilendirmede bulunulmalıdır. Bu temel düşünceden hareketle, yukarıda belirtilen gelişim alanları ile oyun aktiviteleri arasındaki ilişkinin irdelenmesi düşünülmüş ve önemli noktalara kısaca dikkat çekilmeye çalışılmıştır.

#### **a) Devinsel (psiko-motor) gelişim ve oyun ilişkisi**

Devinsel gelişim, çocuğun kol ve bacakları ile tüm organlarını kullanmada güç ve hız kazanmasına, beden organları arasında eşgüdüm sağlanmasına ve onları denetim altına almada becerikli duruma gelmesine denir (Bilgin, 2003, 55). Devinsel gelişim özellikle çocukluğun ilk yıllarında hızla gelişen önemli bir uğraş alanıdır. Bu aşamada, kasların gelişimini ve çocuğun belli becerilerde ustalaşmasını sağlayan hareket ve etkinlikler mütemadiyen tekrarlanır. Atma, tutma, hoplama, sıçrama, atlama türü etkinliklerle çocuk bir yandan birikmiş enerjisini atarken, bir yandan da bedenini belli davranışları doğru ve hızlı bir şekilde yapabilecek hale getirme denemelerini sürdürmektedir. Oyun aktiviteleri bu çabaların denendiği yerdir. Oyun aktiviteleri akıcı ve doğru motor becerilerin gelişmesini sağlamakta ve çocuk kendisinin dünya üzerindeki etkisini ve kontrolünü fark etmektedir. Böylece, kendi beden imajı ve yeteneklerine ilişkin olumlu bir özgüven geliştirmektedir. Çocuk oyun yoluyla organlar arasında eşgüdüm ve denge sağlarken, motor becerilerde esneklik ve çeviklik kazanmaktadır (Erden, 2001). Oyun esnasında ince motor beceriler ile kaba motor beceriler üzerinde çalışılmakta ya da beceri kazanılmaktadır. İnce motor beceriler ve el-göz koordinasyonu küçük objelerle oynanmasını gerektirirken, kaba motor beceriler daha büyük ve hareketli beceriler ile oynanmasını gerektirmektedir (Doğanay, 1998, 19).

Çocuklar fiziksel beceri gelişimi aracılığı ile kendi kapasitelerini, kendilerini ve çevrelerini keşfederler (Bunker, 1991:467). Psiko-motor etkinlikler çocuğa toplumsal ilişkilerde ve işbirliğinde, öğrenmede bir araç işlevi gördüğü için oyun alanları ve malzemeleri çocukların bu gelişimsel özelliklerine de hitap edecek şekilde dizayn edilmelidir. Böylece, mutlu, sağlıklı ve toplumla barışık bir genç nesil elde edilebilir.

#### **b) Bilişsel gelişim ve oyun ilişkisi**

Oyunun bilişsel gelişimin en önemli kaynağı olduğu görüşü gittikçe artan bir şekilde kabul görmektedir (Saracho, 1985:1). Biliş kavramı bilme eylemi ile bağlantılıdır ve algılama, anımsama, imgelem oluşturma, kavramlar kurma, değerlendirme ve karar verme gibi süreçleri kapsamaktadır (Tolan, İsen ve Batmaz, 1985: 28). Çocuk bilişsel bir aktivite olan oyun ile çevresindekileri anlamlandırmayı öğrenir. Oyun, zihinsel işlevlerle ilgili etkinlikleri kolaylaştırarak çocuğa öğreten bir yöntemdir. Çocuk oyun yolu ile onun için zorlayıcı olanı tanıma, tanımlama, anımsama, sıralama, serileme, problem çözme, ağırlık, derinlik, renk, şekil ve büyüklük gibi kavramları kolayca ve zevkle öğrenir (Coşkun, 1997: 11). Oyun bilginin belleğe depolanması ve kişinin kendi öğrenme hızına uygun bir şekilde alınmasına olanak sağlamaktadır.

### c) Sosyal gelişim ve oyun ilişkisi

Toplumsallaşma, toplumda geçerli olan kültürel değerleri öğrenerek, yetişkinlerin dünyasına hazırlanma ve yetişkinlerin davranış biçimlerini yaşantısına uygulayabilir duruma gelme anlamına gelmektedir (Üstündağ, 2000: 54). Başka bir deyişle, toplumsallaşmayı kişinin üyesi olduğu toplumun ya da grupların beklentilerine uyum sağlayan davranışları öğrendiği, oluşturduğu ve değiştirdiği bir etkileşim süreci olarak tanımlayabiliriz (Tolan ve Ark., 1985:5). Oyun ise çocukların toplumsallaşmasına olanak tanıyan oldukça sosyal oluşumlardır. Toplumsal değerler ve normlar oyun esnasında öğrenilir ve test edilir. Çocuğun yaşama ilişkin becerileri denediği ve öğrendiği oyun etkinlikleri yoluyla çocuk paylaşmayı, yardımlaşmayı, birlikte çalışmayı ve böylece toplumsallaşmayı öğrenmektedir. Bu sosyal beceriler çocuklara sosyal çalışmalara tepkide bulunmada, olaylara başkasının bakış açısından bakmada, vicdanını oluşturmada, vicdansal değerlendirmeler yapmada, sosyal beceriler edinmede ve arkadaşlık kavramı oluşturmada yardım eder (Saracho, 1996:864). Ayrıca, çocuk oyun oynarken arkadaşları ile yardımlaşma, karar verme, kendine güven ve hoşgörülü olma gibi gelecekte kişiliğini etkileyecek özellikler de kazanır.

Oyun kendilerini gizlilikle çevreleyip diğerlerinden farklı olduklarını vurgulayan sosyal grupların oluşumunu sağlar (Thoughts on Play Theory and Creative Drama, 2002) ve oyun sayesinde çocuklar arasında ortak bir dil gelişir. Oyunun disiplini gereği oyun kurallarına uyan çocuk giderek toplumun kurallarına da uyma alışkanlığı edinir. Bununla birlikte çocuk giderek yenilgileri kabullenme, yenilgiler karşısında kızmama davranışı geliştirir.

### d) Duygusal gelişim ve oyun ilişkisi

Sevilmek ve oynamak çocuk ruh sağlığının en önemli belirtileridir. Çocuk oyun yoluyla en derin duygu ve gereksinimlerini ifade etme olanağı bulmakta ve sorunlarını kendi kendine çözebilmektedir. Çocuk oyun aracılığıyla üzüntülerini, kaygılarını, korkularını dile getirmektedir. Çocuk oyun aracılığı ile sıkıntılarını dışa vurarak rahatlamakta ve kendisine uygulanan cezaları hayali olarak da olsa başkalarına uygulayarak saldırganlık dürtüsünü boşaltmaktadır. Bu çerçevede, çocuk saldırganlık dürtüsünden kurtulmak üzere doktor olup iğne yapabilir, polis olup suçluları yakalayabilir, kışkırdığı kardeşini cezalandırabilir veya dönmek üzere seyahate gönderebilir (Özgür, 2000:6; Doğanay, 1988:5). Bütün bu oyun aktiviteleri çocuğun ruh haline ilişkin önemli ipuçlarını göz önüne sermektedir.

### e) Dil gelişimi ve oyun ilişkisi

Dil, düşünce, duygu ve isteklerin, bir toplumda ses ve anlam yönünden ortak olan öğeler ve kurallardan yararlanarak başkalarına aktarılmasını sağlayan, çok yönlü, çok gelişmiş simgesel bir dizgedir (Küçükkaragöz, 2003: 95 ). Başka bir deyişle dil, insan tasarımlarını anlatabilme yeteneğidir. Dil kendini konuşma yoluyla belli eder. Konuşma ise toplumun belirli seslere yüklediği anlamları bellekte tutabilmeyi ve dizgesel bir biçimde kullanabilmeyi öğrenmektir (Tolan ve Ark., 1985:175). Oyun, çocuğun dili öğrenmesi ile kullanması bakımından etkin bir ortam sağlamakta ve sözcük dağarcığını geliştirmektedir. Oyun esnasında başkaları ile etkileşime giren çocuk dinleme, başkalarını anlama, düşüncelerini söyleme, onaylama veya karşı çıkma gibi sözel etkileşime girer. Bu etkileşim sonucu, çocuk düzgün cümle kurma, rahat konuşma ve düşüncelerini açıklama alışkanlığı kazanmaktadır (Erden, 2001: 42). Çocukların dil üzerinde hakimiyet kazanması ve etkili iletişimde ustalaşması çocuğun bu becerileri kazanacağı nitelikte oyun ortamlarında bulunmasını gerektirir.

Çocukların oyun etkinlikleri çerçevesinde bir yetişkinle konuşma uygulamaları yapmasının dil gelişimini hızlandırdığı ve daha akıcı bir hale getirdiği savlanmaktadır (Pellegrini ve Galda, 1993:168). Sürekli pratik yapmayı gerektiren dil öğrenme aktif katılımın olduğu ortamlarda amacına ulaşır. Çocukların eğitim ortamı olarak algıladığımız oyun aktiviteleri çocukların ses ve sözcüklerle oynamalarına ve bunların kombinasyonlarının yapılmasına olanak sağlamaktadır.

## f) Kişilik Gelişimi ve Oyun İlişkisi

Kişilik, bireyin çevresine özgün ve farklı şekilde uyumunu belirleyen psiko-fizik sistemlerin dinamik örgütlenişidir (Tolan ve Diğer., 1985:120). 0-5 yaş çocuğun kişiliğinin temelini atıldığı bir zaman dilimi olarak görülmektedir. Aynı zamanda bu zaman dilimi etkin bir oyun dönemi olarak algılanmaktadır. Bu çerçevede, oyun, kişiliğin belirlenmesinde, oluşumunda ve gelişiminde önemli bir etkinlik alanıdır denebilir. Çocukların kişilik yapısı ile oyun etkinlikleri arasında önemli bir ilişki gözlenmektedir. Çocukların oyun etkinlikleri ile oyun tarzları, onların sınırlı ya da uysal, sosyal ya da a-sosyal, demokratik ya da otoriter, dominant ya da edilgen olma gibi kişilik özelliklerinden önemli ölçüde etkilenmektedirler. Bu ilişkinin bilinmesi ve çocuğun kişilik gelişiminde önemli bir farklılık yaratabilmemiz açısından yararlıdır.

### Oyunda yetişkinin rolü

Oyunda yetişkinin müdahalesinin etkililiği veya gereksizliği konusunda uzmanlar çelişkili bilgiler vermektedir. Örneğin, Piaget ve Vygotsky'nin kuramları sosyal etkileşimin, çocukların gelişimine hangi yollardan bağlı olduğu konusunda farklı varsayımlarda bulunurlar ve çocuğun gelişiminde yetişkin ve akranların etkisi konusunda daha büyük farklılıklar gösterirler (Pellegrini ve Galda, 1993:166). Ancak, Anne babaların çocuklarının oyunlarına katkı getirebileceğini düşünen yazarlar da bulunmaktadır. Anne ve babalar çocuklarının oyunlarına; 1) oyun yapıları oluşturarak, 2) bir nesnenin çocuğun onu tanımladığı gibi olduğuna inandığını söyleyerek ve 3) bütün oyun materyallerinin güvenli olup olmadıklarını belirleyerek destek verebilirler (Christie ve Enz, 1993:292). Buna ek olarak, yetişkinin oyundaki rolü çocuğu oyun ile barışık kılmaktır denebilir.

### Oyuncaklar ve özellikleri

Gelişim basamakları boyunca çocuğun hareketlerine düzen getiren zihinsel, bedensel ve psiko-sosyal gelişimlerinde yardımcı olan, hayal gücünü geliştiren tüm oyun malzemesi oyuncak olarak tanımlanabilir. Su, kil, kum gibi doğal oyun malzemeleri ile boş kibrit kutusu, makara gibi artık ürünler de oyuncak kapsamına girer (Özgür, 2000:16). Oyuncaklar çocuğun arkadaşlarıdır ve onları hayata hazırlar. Çocuk sıkıldığında, üzülduğünde, yalnız kaldığında, oyuncacı ile dertleşerek kendini ifade etmektedir (Erden, 2001:1). Çocuklar her bir nesneyi oyun içerisinde saatlerce etkili bir oyuncak olarak kullanılabilir. Örneğin, ufak bir askeri araç parçası bir uçağa veya nehirde yol alan bir tekneye veya kötü adamların peşinden giden bir taşıta dönüşebilir (Christie ve Enz, 1993:292).

Oyun materyalleri anne-babaların çocuklarına sağlayabilecekleri en önemli kaynaklardır. Amerikan Oyuncak Üreticileri'nin son yıllarda yayınlamış oldukları rapora göre, anne-babaların seçenekleri arasında 150.000 farklı oyuncak bulunmaktadır (Christie ve Enz, 1993:291). Ancak, gerek bizim ülkemizde, gerekse başka ülkelerde çocukların bazıları -büyük bir ölçüde ekonomik nedenlerden kaynaklanan sebeplerle- oyun materyallerinden mahrum kalmaktadırlar. Bu sorunu çözmek üzere Amerika'da, birçok eyalet kamu kütüphane sistemleri içinde oyuncak kütüphaneleri açmıştır. Yalnızca Los Angeles'ta 30'dan fazla oyuncak kütüphanesi 15.000'den fazla çocuğa ulaşmaktadır. Wisconsin Kamu Kütüphaneleri'ne oyuncak koleksiyonunun dolaşımını sağlamak için 25.000 dolar hibe edilmiştir. Maryland'de Howard County Kütüphanesi, Çocuk Bölümü'nde her ay 1.300 oyuncak dolaşım halindedir. Bu kütüphanelerde uzmanlar, ailelere oyuncakları nasıl etkili olarak kullanacaklarına ilişkin önerilerde bulunmaktadır (Jackson ve Diğer, 1991: 30). Bu sistemin bizim ülkemizde de uygulanır hale gelmesi küçük çocukların eğitimi ve sağlıklı gelişimi bakımından yararlı görülmektedir.

### Oyuncakların yapı ve gerçekliği

Yapı kavramı, oyuncacığın yapısının ve görünüşünün, kullanımını ne ölçüde sınırladığı ile ilgilidir. Oyuncaklar "yüksek-yapılı" ve "düşük-yapılı" olmak üzere ikiye ayrılır. Barbi bebekleri ve polis arabalarının detaylı örnekleri sadece tek bir kullanım için oluşturulduğundan yüksek yapılı oyuncaklara örnek olarak verilebilir. Diğer bir deyişle, sadece güzel bir genç kız ya da polis arabası

işlevi görürler. Kuklalar ve “yaratıcı oyun araçları” (tekerlekli tahta gibi görünen) birçok değişik insan veya taşıtı temsilen kullanıldıkları için “düşük-yapılı” oyuncaklardır (Christie ve Enz, 1993:291).

### **Oyun ve rekabet ilişkisi**

Oyunlar, genellikle, oyuncuların bir amaca yönelik olarak belli kurallar çerçevesinde birbirleriyle yarışması olarak tanımlanır (Gruending, Fenty ve Hogan, Tarihsiz, 260). Kamii’ye göre rekabetçi grup oyunlarının yararı ya da zararı kazanmaktan ya da kaybetmekten değil, çocukların kazanmayı ve kaybetmeyi nasıl algıladıklarından kaynaklanmaktadır. Kamii, oyunlardaki rekabetle başa çıkmanın en iyi yolunun çocukların kazanmayı tesadüfi biçimde algılamalarının sağlanması olduğunu söylemekte ve aşağıdaki yolların izlenmesini önermektedir (Hatcher, Pape ve Nicoscia, 1988: 11);

- a) Kaybetmenin kötü olmadığını söyleyin ve gösterin.
- b) Çocukların rekabetten kaçınıp kaçınmadıklarını gözlemleyin ve kaçınmalarına izin verin
- c) Kazanmanın neredeyse tümüyle şansa bağlı olduğu şans oyunları oynayın.

### **Oyun alanlarının özellikleri**

Çocuk oyun alanları çok yoğun olarak kullanılan ve çocukların (1-14 yaş arası) aktif rekreasyon ihtiyaçlarını karşılayan açık alanlardır (Pehlivan, 2002:52). Çocuk için etkili bir öğrenme mekânı olan oyun alanlarının tasarımı önemli bir sorumluluğu beraberinde getirir. Oyun alanları tasarlanırken üç temel özelliğin göz önünde bulundurulması gerekir. Bunlar; a) oyun alanları çocukları fiziksel çevre ile meşgul olmaya teşvik etmelidir, b) çocukların birbirleriyle ve çevreleriyle olan ilişkilerinde kendilerinde bir dizi değişiklik yaratacak ( parçalara tırmanmak, oyunlar yaratmak gibi) düzenlemelere sahip olmalıdır ve c) çocuklara bunları yaparken aktif olacakları bir ortam sunmalıdır (Gelbach, 1991:138).

### **Oyun ve öğrenme ilişkisi**

Öğrenme, bireyde oluşan davranış değişmesi olarak tanımlanmaktadır. Piaget’ye (Tolan ve Diğer., 1985:31) göre, çocuklar iki şekilde öğrenir: 1) çocuğun kendi dışında olan ve kültürel yolla aktarılanı öğrenmesi, yani “psiko-sosyal öğrenme” ve 2) çocuğun zamanla buluşlar yaparak kendi kendine öğrenmesi, yani “psikolojik öğrenmedir”. Piaget, çocukların sosyal etkileşimi konusunda “kişisel eğitime” yani psikolojik öğrenmeye ağırlık vermiş ve sosyal öğrenmenin çok ağırlıklı olmadığını savunmuştur. Piaget’ye (1983) göre, çocukların gelişimi onların fiziksel ve mantıksal dünyaları ile etkileşimde bulduklarında ortaya çıkan “kavram karmaşasının” bir sonucudur (Pellegrini ve Galda, 1993, 166).

Yukarıda anlatılanlardan da kolayca anlaşılacağı üzere hem psiko-sosyal öğrenmenin hem de psikolojik öğrenmenin en etkili biçimde gerçekleştirileceği yer oyun ortamı ve oyun materyalleri ile gerçekleştirilen etkinliklerdir. Oyun etkinlikleri çocuğun kendine, içinde bulunduğu topluma ve dünyaya ilişkin karmaşanın çözümlenmesi için de mükemmel bir ortamdır. Bu nedenle oyun aktiviteleri bilimsel veriler ışığında revize edilmeli ve çocuğun kullanımına sunulmalıdır.

### **Oyunun eğitim programlarındaki yeri**

İlkokul eğitim programlarında oyuna yer veren 19. yüzyıl eğitim öncüsü Friedrich Froebel oyunu kişiyi geliştirmesi bakımından ciddi ve önemli bir etkinlik olarak görmüştür. Froebel’e göre, bağımsız oyunlarda çocuklar gelecekteki düşünce sistemlerini yansıttıkları için oyuna değer verilmeli ve teşvik edilmelidir (Bruce, 1993:238). Aslında, oyunu esas alan eğitim programı geliştirmek zor değildir. Başarılı bir oyun programı öğrencilerin bilgilerini ve kavramsal anlayışlarını garantileyecek belli koşulları sağlamalıdır. Başarılı bir şekilde eğitim ortamına sokulacak olan oyun programı öncesinde aşağıda belirtilen iki temel koşulun gerçekleştirilmesinde yarar görülmektedir.

1) Öğretmen oyuna dayalı bir eğitim programını tasarlayıp, yürütebilecek güce sahip olmalıdır. Bu da aşağıdaki gereklilikleri sağlamayı gerektirir;

Eğitim programlarının önemli kavramlarının oyun yolu ile nasıl öğretileceğini düşünmek ve eğitim programında incelenen önemli fikirler konusunda kararlı olmak,

Oyun için gerekli materyalleri toplamak,

Sınıfı, oyunlarda grup çalışmasına göre düzenlemek ve öğrencileri bu öğrenci merkezli, aktif öğrenme formatına yönlendirmek,

Öğrencilere oyun için süre tanımak,

Oyunun kavramları öğreteceğinden emin olmak,

Öğrencilerin, oyun hakkındaki gözlemlerini yansıtacakları sınıf tartışmaları kullanmak,

Öğrencilerin, öğrenimi eklenen deneyimlerle oluşup, düzenlenirken kuralları öğrenmelerini sağlayacak tamamlama oyunları kullanmak.

2) Etkili oyun programının ikinci ve eşit ölçüde önemli diğer boyutu ise, öğretmenin oyunun önemli görülen öğrenme amaçlarına ulaşabileceğine inanmasıdır (Wassermann, 1991:137-138).

### **Sonuç, tartışma ve öneriler**

Bu araştırmada, yöntem olarak tarama modeli kullanılmıştır. Bu araştırmada kullanılan veriler, yerli ve yabancı kaynak ve dokümanlardan elde edilmiştir. Amaç doğrultusunda yerli ve yabancı makale, yüksek lisans ve doktora tezleri, kitap, dergi, rapor ve internet aracılığıyla elde edilen diğer kaynaklara ulaşılmış ve toplanan dokümanlar, konunun içeriğine göre düzenlenerek, fişleme yöntemiyle aralarında bir bütünlük oluşturacak şekilde düzenlenmiş, elde edilen veriler analiz edilerek raporlaştırılmıştır. Bu kısımda da kaynak tarama yöntemiyle elde edilen bilgiler yeniden gözden geçirilmiş ve önemli noktalar vurgulanmıştır.

Oyunun ne olduğu ya da olmadığı konusunda çok eski zamanlardan beri değişik görüşler ileri sürülmüştür. Oyun kuramcılarının üzerinde anlaşıtı önemli nokta oyunun çocuk için en önemli uğraş olduğudur. Bu noktadan hareketle, oyun kuramcılarını çocukluk yaşamının en önemli etkinliği olan oyunu aşağıdaki gibi tanımlamaktadırlar. Gross (1896)'a göre, oyun bir uygulama alanıdır. Çocuk ileri yaşamda karşılaşacağı durumlarda kullanacağı davranışları oyun yoluyla kazanır. Piaget'e (1962) göre oyun dış dünyaya uyum iken, Vygotsky' e göre oyun keşiftir ve yeni bir oluşumdur. Montessori (1871-1952) oyunu çocuğun işi ve uğraşı olarak nitelendirirken, Freud (1961) korkuların engellenmesinin ve sosyal çatışmanın üstesinden gelme yolu olarak belirtmektedir (Erşan, 2011:9). Erikson oyunu, çocuğun yenilgiler, acılar ve yaşamda karşılaşılan hayal kırıklıklarına kendini hazırlamak için kullandığı bir araç olarak görür. Montaigne ise oyunu çocukların en gerçek uğraşı olarak tanımlamıştır (Öğüt, 2010: 28). Tudor-Hart' a göre oyun, hayatın özüdür ve bebeğin her şeyi öğrenebileceği tek yoldur. Lazarus oyunu "kendiliğinden ortaya çıkan, hedefi olmayan, mutluluk getiren bir aktivite olarak belirtmiştir (Şirin, 2011:32). John Dewey oyunu, sonuç gözetilmeyen, bilinçsiz davranışlar olarak nitelerken, Huizinga bunu, isteyerek ve kurallı olarak belli bir zaman ve mekanda yapılan faaliyetler olarak tanımlamaktadır (Öğüt, 2010: 27). Günümüzde ise oyun, belli bir amaca yönelik olan veya olmayan, kurallı ya da kuralsın gerçekleştirilen fakat her durumda çocuğun isteyerek ve hoşlanarak yer aldığı, fiziksel, bilişsel, dil, duygusal ve sosyal gelişimin temeli olan gerçek hayatın bir parçası ve çocuk için en etkin öğrenme süreci olarak kabul edilmektedir (Baykoç-Dönmez,1992; Kuşçu, 2014: 11; Erşan,2011:9; Akyel, 2011: 18-19).

Oyun esnasında çocuğun bazı hareketleri sürekli yapması, onun küçük ve büyük kaslarının gelişimini hızlandırmaktadır. Çocukların, yürüme, koşma, atlama, tırmanma, kayma, inme, çıkma, fırlatma, yakalama, sıçrama, zıplama, sallanma gibi eylemlerle sürekli hareket halinde olmaları onların büyük kas gelişimini desteklerken, tutma, koparma, kesme, bağlama, çözme, düğümleme,

yoğurma, delme, boyama, dikme, örme ve geçirme gibi etkinliklerle küçük kas becerileri gelişmektedir (Koçkar, Girmen, Anılan ve Öztürk, 2004; Kuşçu, 2014: 35). Fiziksel oyun sayesinde çocuğun, psiko-motor becerileri, gücü, tepkisi, becerileri artar, büyük-küçük kaslarını denetim altına alır, organları eşgüdüm ve denge, hareketlerde esneklik ve çeviklik meydana gelir (Seyrek ve Sun, 2005). Bunun yanı sıra, özellikle, koşma, atlama, tırmanma, sürünme gibi fizik gücü gerektiren oyunlar çocuğun vücut sistemlerinin (Solunum, dolaşım, sindirim, boşaltım gibi) çalışmasını sağlar. Vücuttaki fazla yağların yakılması, kasların güçlenmesi, iç salgı bezlerinin daha düzenli çalışması gibi özelliklerle birlikte büyümeye ilişkin işlevleri yerine getirilmesi, vücudun hareketini gerektiren oyunlarla sağlanır (Koçyiğit, Tuğluk ve Kök, 2007: 335). Oyun terleme yoluyla, bedendeki zehirli atıkların atılmasını sağlar; artık fazla enerjinin harcanmasına yardımcı olur ve dinlendirir. Ayrıca, hareket ettikçe vücuduna kan pompalanır, vücuda bol oksijen girer. İştah açılır ve organlar düzene girer (Ertan, 2013). Bunun yanı sıra, açık havada oynanan oyunlar ile çocuğun kan dolaşımı hızlanır, iştah açılır, uykusu düzene girer, vücut güneşten “D” vitamini ihtiyacını alır (Yeşilkaya, 2013: 16). Bu da çocukların hem fiziksel hem de mental sağlığına olumlu katkı getirir.

Oyun zihinsel gelişimin de gelişmesinde önemli bir araçtır. Çocuk oyun oynarken dünyayı ve çevresini keşfetmekte, yeni bilgiler edinmekte, merak duygusunu tatmin etmektedir. Bellekte tutma, hatırlama, isimlendirme, eşleştirme, sınıflandırma, analiz sentez, problem çözme gibi zihinsel süreçlerin işleyişi oyunla hızlanmakta ve gelişmektedir. Çocuk, oyun oynarken mantık yürütmeyi, seçim yapmayı, sebep-sonuç ilişkileri kurmayı, dikkatini toplamayı, kendini bir amaca yöneltmeyi, oyunda ortaya çıkan sorunları görmeyi ve bunlara çözümler bulmayı öğrenmektedir. Oyunla çocuk düşünme, algılama, zihinsel planlama gibi zihin gücü gerektiren soyut yetenekler yönünden gelişme sağlamaktadır (Poyraz, 2003; Kuşçu, 2014:40; Kolcu, 2014). Çocuk oyun yoluyla, bir yandan büyüklük, şekil, renk, boyut, ağırlık, hacim, ölçme, sayma, tartma, zaman, mekan, uzaklık, uzay ile ilgili kavramları kazanırken, diğer yandan erime, kuruma, buharlaşma, soğuma gibi doğa olaylarını da öğrenmektedir (Pehlivan, 2005:21). Özetle, oyun çocuğun duyduklarını, gördüklerini, denediği ve pekiştirdiği bir deney alanıdır ve çocuk oyun yoluyla; keşfetmeyi, denemeyi, kendini ifade etmeyi, yaratıcılığı, hayal gücünü kullanmayı, yeni beceriler kazanmayı, bedenini kontrol etmeyi, paylaşmayı ve işbirliğini öğrenir diyebiliriz.

Oyun çocuğun sosyal gelişimine katkı sağlayan önemli bir araçtır ve oyun çocuğu toplumsal hayata hazırlar. Oyunun çocuğun sosyal gelişime katkısı ise şöyle sıralanabilir; akran grupla etkileşim ve bireysel özellikler gelişir, başkalarıyla iyi iletişim kurma yeteneği gelişir, kişilik özellikleri, yaratıcılığı ve kendine güveni gelişir, gerilimle daha kolay başa çıkma tutum ve davranışları kazandırılabilir, duygusal tepkileri denetim altına almayı öğrenir, çevredeki büyüklerin sürekli ilgisini beklemekten kurtulur, sevinç, hoşlanma ve mutluluk duyar, estetik beğenisi gelişir, toplum hayatındaki cinsel rolünü kavrar, başkalarının hak ve özgürlüklerine saygı göstermeyi öğrenir, etkinlikler benlik imajının kazanılmasını, “başarabiliyorum” duygusunu yaşamasını sağlar, kendi hak ve özgürlüklerini korur, sorunlardan uzaklaşır (Ertan, 2013). Ayrıca, Oyun, çocuğun kendi kendini idare etmesini ve arkadaşlarıyla nasıl ilişki kurabileceğini de öğretmektedir. Çocuk oyun aracılığı ile kendine güven, kendini denetleme, işbirliği yapma, doğruluk ve disiplin gibi kişisel ve toplumsal alışkanlıkları kazanmaktadır. Çocuk oyun oynarken diğer insanlarla iletişim kurmayı, gözlem yapmayı ve yardımlaşma duygularını geliştirebilmektedir. Ayrıca başkalarına saygı gösterme, başkalarının hakkını ve kendi hakkını koruma, verilen görevleri üstlenme, herhangi bir konuda karar verip uygulayabilme ve işbirliği sağlayabilme gibi toplumsal kuralları da öğrenmektedir (Koçkar, Girmen, Anılan ve Öztürk, 2004; kuşçu, 2014: 37). Böylece oyun çocuğun toplumsallaşmasına katkı getirmektedir.

Oyun çocuğun duygusal gelişimine katkı getirir. Çocuk oyunlarındaki duygusal paylaşımlar, gelecekte hem kendinin hem de toplumun ruh sağlığı açısından büyük önem taşımaktadır. Oyun ortamında yaşanan duygular ise; mutluluk, sevinç, başarı, yaratıcılık bilinci, farkındalık, kendini beğenme, sevme, ilgi odağı olma, liderlik özelliğinin açığa çıkması, yardım etme, paylaşma, bir gruba



ait olma, rekabet ve mücadele duygularını yaşama, hırs, motivasyon, saldırganlık, öfke, kırgınlık, nefret, kin, cezalandırma, dövüşme, bencillik, kıskançlık, şiddet, ağlama, küçük düşürme, gruptan atılmanın verdiği değersizlik duygusu, incinme, kendinden nefret, yetersizlik, beceriksizlik, utangaçlık, sıkılganlık, kaçma, kendini beğenmeme, mutsuzluktur ( Kuşçu, 2014:38 ). Çocuk bu tepkilerini aynı zamanda oyuna yansıtır. Duygusal tepkilerini oyuna yansıtan çocuk, kendi yaşantısındaki duygusal ilişkileri, tepkileri gözleme yeteneği geliştirir (Kolcu; 2014: 19). Çocuk çevresindeki diğer canlılarla etkileşimdeki duygusal tepkilerini oyunda tekrar yaşar. Böylece, çocuğun kendine olan güveni artar, oyun yoluyla duygusal tepkilerini kontrol etmeyi, kendi ve başkası için sorumluluk almayı öğrenir. Oyun sayesinde ben merkezilikten kurtulur (kolcu, 2014). Bu nedenle, oyun çocuğun sevgilerini, kıskançlıklarını, mutluluk ve hayal kırıklıklarını, düşmanlıklarını, iç çatışmalarını, hayallerini, düşüncelerini ifade edebilmesi için en uygun dil olarak kabul edilmektedir (Kadim, 2012).

Oyun çocuğun kişilik ve ahlak gelişiminde de önemli bir rol oynar. Oyunu çocuğun gerçek hayatı olarak düşünebiliriz. Oyun oynayan çocuk, kendinden geçer ve gerçek kimliğini ortaya koyar. Oyun esnasında çocuk kendini izleyene kendini her yönüyle tanıtır. Örneğin, oyun yardımıyla liderleri, pısrıkları, mızıkçıları, kavgacıları, idarecileri, tembelleri, çalışkanları vb. kolayca tanımlayabiliriz. Oyun, bencil, saldırgan, ürkek, pasif çocukların bir arada uyumlu ve üretken davranışlar içine girebilmesi için işbirliği, hoşgörü, sırasını bekleme, takdir etme, paylaşma, yardımlaşma, yönetme ve yönetilme, eşgüdüm içinde çalışma gibi toplumsal özellik kazandırarak onları kazanabiliriz (Gözalın, 2013:45). Aynı zamanda çocuklar, doğru-yanlış, iyi-kötü, haklı-haksız gibi toplumda değeri olan ahlaki kavramları oyun sırasında görür, öğrenir, dener, benimser ve benliğinin bir parçası haline getirir. Yine, sırasını beklemek, paylaşmak, işbirliği yapmak, kendi hakkını savunmak, başkalarının hakkına saygılı olmak, çevresi ile uzlaşmak, düzen ve temizlik alışkanlıkları edinmek, karşısındakini dinlemek oyun sırasında öğrenilebilecek davranışlardır (Şirin, 2011).

Oyun öğrenmeyi kolaylaştıran, zevkli hale getiren bir eylemdir. Örneğin, hareketli oyunlar, çocuğun çevresini, yaşadığı dünyayı tanıması ve keşfetmesini sağlamaktadır. Çocuk oyun yoluyla, doğadaki canlı ve cansız tüm nesnelere özelliklerini tanıma fırsatı bulurken, denge, hacim, ağırlık gibi pek çok kavramı kendiliğinden öğrenmektedir. Kuramsal çalışmaların yanı sıra, sınıf ortamlarında gerçekleştirilen deneysel çalışmalar da (Karabacak, 1996; Pehlivan, 1997; Altınbulak, Emir ve Avcı,2006; Torun, 2011) oyunun çocuğun öğrenmesini kolaylaştırdığını, öğrencilerin motivasyonunu arttırıp derse karşı ilgi ve tutumlarını olumlu yönde geliştirdiği ortaya konmuştur. Sonuç olarak, UNESCO'nun Çocuk Hakları Bildirgesi'nde çocuğa en doğal hak olarak tanınan (Bruce, 1993:238) ve dünyanın dört bir yanında oynanan oyun aktiviteleri çocukların ufuklarını genişletme, iç görülerini derinleştirme ve dünya çapındaki aileleri ile yakınlık geliştirme potansiyeline sahiptir (Hatcher ve Diğerleri, 1988:13) denilebilir. Çocukların içine doğdukları kültürü öğrenmeleri, geliştirmeleri ve zenginleştirmeleri bakımından oyun aktiviteleri yaşamsal bir öneme sahiptir. Bu nedenle;

1) Çocukluğunda yeteri kadar oyun oynayamayan kişilerin ileride içine kapalı, huysuz ve yaşama küskün bir kişilik geliştirdiği savlandığından çocuklara yeteri kadar oyun oynama zamanı verilmeli ve çocuk oyun oynamaya teşvik edilmelidir.

2) Oyun çocuğun en önemli işi olarak kabul edilmektedir. Bu nedenle, çocuğun oynaması engellenmemeli ve bölünmemelidir. Tam aksine, yetişkinler oyunu teşvik etmeli gerektiğinde oyun kurucu, oyun kolaylaştırıcı ve oyun materyali sağlayıcı rolü ile oyunu geliştirmeli ya da zenginleştirmelidirler.

3)Oyun materyalleri çocuğa hem gerçek hayatı tanıtan hem de çocuğun arkadaşı niteliğinde olan malzemeler olduğu için seçiminde çok dikkatli olunmalıdır. Diğer bir husus, oyun materyalinin çokluğu ile sosyal gelişim ve etkileşim arasında negatif bir ilişki olduğundan çocuğa gereğinden fazla oyun materyali alınmamalıdır.

- 4) Oyun materyalleri çocuğa gerçek dünyayı tanıma olanağı sağlayan, bunun yanı sıra yenilikçi fikirler geliştirmelerini destekleyen ve çocuğu yaratıcılığa yönelten yapıda olmalıdır.
- 5) Çocuğa oyun materyali seçerken cinsiyet ayrımcılığı yapılmamalıdır.

### Kaynaklar

- Akyel, Y. (2011). Okul öncesi eğitim kurumlarında görev yapan öğretmenlerin drama yöntemi yeterliklerinin değerlendirilmesi. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi. Kırşehir: Ahi Evran Üniversitesi.
- Altınbulak, D; Emir, S. ve Avcı, C. (2006). Sosyal bilgiler öğretiminde eğitsel oyunların erişimi ve kalıcılığa etkisi. *Hasan Ali Yücel Eğitim Fakültesi Dergisi*. Sayı:2, 35-51.
- Aral, N. (2000). "Çocuk gelişiminde oyunun önemi." *Çağdaş Eğitim*.265. 15-17
- Baykoç-Dönmez, N, (1992). Oyun Kitabı. İstanbul: Esin Yayınevi.
- Bilgin, M. (2003). Bedensel ve devinsel gelişim. Gelişim ve öğrenme. (Editör Binnur Yeşilyaprak) Ankara: PegemA Yayıncılık.
- Boydş, N. (1999). Sanat eğitiminde oyun yöntemi. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi. Ankara: Gazi Üniversitesi.
- Bruce, T.(1993). For parents particularly: The role of play in children's lives. *Childhood education*, 69 (summer) 237-238.
- Bunker, L. (1991). "The role of play and motor skill development in building children's self-confidence and self- esteem." *The Elementary School Journal*. Volume 91. Number 5.
- Büyükkaragöz, H. (2003). Bilişsel gelişim ve dil gelişimi. Gelişim ve Öğrenme. (Editör Binnur Yeşilyaprak) Ankara: PegemA Yayıncılık.
- Christie, J & Enz, B. (1993). Providing resources for play. *Childhood education*. Vol:69, Issue 5.,291-292.
- Coşkun, N. (1997). Okul öncesi çağda işitme engelli çocuğu olan normal işiten bir annenin grup oyunu esnasında kullandığı stratejilerin incelenmesi. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi. Eskişehir: Anadolu Üniversitesi.
- Doğanay, J. (1998). Anasınıfına devam eden çocukların ebeveynlerinin çocuk oyun ve oyuncakları hakkındaki görüşlerinin incelenmesi. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi. .Ankara: Ankara Üniversitesi.
- Erşan, Ş. (2011). Okul öncesi eğitim kurumlarında görev yapan öğretmenlerin ilgi köşelerinde serbest oyun etkinlikleri ile ilgili görüş ve uygulamalarının incelenmesi. Yayınlanmamış Doktora Tezi. Ankara: Gazi Üniversitesi.
- Ertan, A. (2013). İlkokul birinci sınıflarda oyun ve fiziksel etkinlikler dersi kazanımlarının amaca ulaşılabilirliğinin değerlendirilmesi. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi. .Manisa: Celal Bayar Üniversitesi.
- Gözalın, E. (2013). Oyun temelli dikkat eğitim programlarının 5-6 yaş çocuklarının dikkat ve dil becerilerine etkisinin incelenmesi. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi. Konya: Selçuk Üniversitesi.
- Gelbach, R. D. (1991). Play, piaget and creativity: The promise of desing. *Second Quarter*. Volum 25, Number 2. 137-144.

- Gruending, D. L., Fenty, D. & Hogan, T.(Tarihsiz). Fun and games in nursing staff development. *The Journal of Continuing Education in Nursing*. 22 (6). 259-262.
- Hampton, J. (1989). Play and development in rural zimbabwean children. *Early Child Development and Care*. Vol: 47. pp:1-61.
- Hatcher, B., Pape, D. & Nicoscia R. T. (1988). Group games for global awereness. *Childhood Education*.
- Kadim, M. (2012). Okul öncesi öğretmenlerinin oyun öğrenimine ilişkin öz-yeterlik incelemesi. *Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi*. Bolu: İzzet Baysal Üniversitesi.
- Karabacak, N. (1996). Sosyal bilgiler dersinde eğitsel oyunların başarı düzeyine etkisi. *Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi*. Ankara: Hacettepe Üniversitesi.
- Koçkar, M.T; Girmen, P; Anılan, H ve Öztürk, A (2004). Geleneksel çocuk oyunlarının eğitimsel değeri. OMEP Dünya Konseyi Toplantısı. İstanbul: Kelebek Matbaası.
- Koçyiğit, S; Tuğluk, M.N ve Kök, M. (2007). Çocuğun gelişim sürecinde eğitsel bir etkinlik olarak oyun. *Kazım Karabekir Eğitim Fakültesi Dergisi*, sayı:6, 324-342.
- Kolcu, Ş. (2014) Farklı bilişsel tempodaki çocukların oyun davranışlarının ve akran ilişkilerinin incelenmesi. *Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi*. Konya: Selçuk Üniversitesi.
- Kuşçu, Y. (2014). Oyun davranışlarını değerlendirme ölçeği'nin Türkçeye uyarlanması ve 36-72 aylık çocukların oyun davranışlarının incelenmesi. *Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi*. Konya: Selçuk Üniversitesi.
- Öğüt, E. (2010). Somut Olmayan Kültürel Mirasın Aktarımına Bir Bakış: Geleneksel Çocuk Oyunlarının Yaşatılması İçin Öneriler. T.C. Kültür ve Turizm Bakanlığı Araştırma ve Eğitim Genel Müdürlüğü. *Yayınlanmamış Uzmanlık Tezi*. Ankara.
- Pehlivan, H. (1997). Örnek olay ve oyun yoluyla öğretimin sosyal bilgiler dersinde öğrenme düzeyine etkisi. *Yayınlanmamış Doktora Tezi*. Ankara: Hacettepe Üniversitesi.
- Pehlivan, H. (2005) *Oyun ve Öğrenme*. Ankara: Anı Yayıncılık.
- Pellegrini, A.D ve Galda, L. (1993). Ten years after : Reexamination of symbolic play and literacy research. *Reading Research Quarterly*. 28(2). 162-175.
- Saracho, O. N. (1985) Young children's play behaviors and cognitive styles. *Early Child Development*. Vol:22., 1-18.
- Saracho, O. N. (1996) The relationship between the cognitive style and play behaviors of 3 to 5 year old children. *Personel Individial Diffrent*. Vol:21. 863-876.
- Seyrek, H ve Sun, M (2005) *Okul Öncesi Eğitimde Oyun*. İzmir: Müzik Eserleri Yayınları.
- Social Development Psychology. 27.5.2002 <http://www.dur.ac.uk/elizabeth.meins/lect213.htm>
- Şirin, S. (2011). Anaokuluna devam eden beş yaş grubu çocuklara sayı ve işlem kavramlarını kazandırılmada oyun yönteminin etkisi. *Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi*. Bursa: Uludağ Üniversitesi.
- Thoughts on play theory and creative drama (2002). 25.7. 2002. <http://www.arts.ilstu.edu/~psritch/SymbolicPlayThoughts.html>.
- Tolan. B., İsen, G. Ve Batmaz, V. (1985) *Ben ve Toplum (Sosyal Psikoloji-1)*

### **Extended English Abstract**

Games, which are as old as the history of mankind, have been played throughout history, and will also be played in the future. A game is defined as a part of real life and the most active process of learning for children which is directed or not directed to a specific purpose, which has rules or no rules, but in which children eagerly participate, and which is the basis for children's physical, cognitive, linguistic, emotional and social development. In terms of its structure, a game is creative, innovative and imaginative. It uses the technical courage, and innovation and craftsmanship skills that children use all through their lives. A game is the mirror of children's inner world, and it is a realm of dreams re-created by them so that their emotions and enthusiasm, their sorrow and their relationships can be understood. The meaning of a game- regarded as children's most important pursuit- for children is to discover, to learn, to create, and to express the self.

Game activities are an indispensable instrument in children's psycho-motor, cognitive, social, linguistic and personal development. Motor development is defined as a child's gaining strength and speed in using his or her arms, legs and all organs, and coordinating between his or her organs and becoming skillful at controlling his or her organs. Children assure the smooth and accurate development of motor skills through game activities, and they also notice their effects on and control over the world. The concept of cognition involves such processes as perception, remembering, imagining, forming concepts, evaluating and decision-making. Children learn to make sense of what is around them through games – which are cognitive activities. Through games, children learn such things as recognising the challenging matters, describing them, remembering them, sequencing and ordering them, solving problems, and concepts such as depth, colours, shapes, and size easily and with pleasure. Socialisation means learning the cultural values prevailing in the society, and getting prepared for the world of adults and adapting adults' ways of behaviour. Games are the social formations enabling children to socialise. Social norms and values are learnt and tested during games. They are multifaceted, very developed and symbolic systems assuring the transmission of language, thoughts, feelings and desires in a society by making use of elements and rules common in terms of sound and meaning into others. Games provide children with active environments to learn their native language, and they also improve their vocabulary.

Toys are the indispensable component of game activities. All game materials regulating children's movements throughout their stages of development, helping them in their mental, physical and psycho-social development, and improving their imagination can be called toys. Natural game materials such as water, clay and sand as well as waste materials such as a matchbox and a spool are also considered as toys. Game materials are the most important materials that parents can provide their children. According to the report published in recent years by American toy manufacturers, parents have 150.000 different choices as toys. Yet, some children in our country as well as in other countries are devoid of game materials - exclusively due to economic reasons. Many states opened toy libraries within their system of public libraries in the USA so as to solve this problem. Making such a system applicable in our country is considered beneficial in terms of children's education and healthy development.

Children need playgrounds to perform game activities. Playgrounds are open areas which are extensively used and which meet the recreation needs of children in the 1-14 age group. Designing playgrounds – effective places for children to learn - imposes an important responsibility on designers. Three fundamental properties should be taken into consideration in designing playgrounds. Namely, a) playgrounds should encourage children to be engaged in physical environments, b) they should have arrangements to create a series of modifications in children's relations with themselves and with the environment (such as climbing onto pieces and creating games), and c) they should offer environments where children will be active while doing these.

Learning is defined as a behavioural modification formed in an individual. According to Piaget, children learn in two ways: 1) learning occurring outside children and transmitted culturally - that is to say, “psycho-social learning”, and 2) children’s discovery and thus learning on their own - in other words, “psychological learning”. Piaget emphasised “personal education”, that is to say psychological learning, and argued that social learning was not weighted. According to Piaget (1983), children’s development is a result of “incomprehensibility” emerging with their interaction with their physical and logical worlds. As was mentioned above, the places where both psycho-social learning and psychological learning can most effectively be performed are play environments, and such activities can be performed with game materials.

Friedrich Froebel, the pioneer of education in the 19th century who had included games in primary school curricula, considered games as serious and important activities in that they improved individuals. Prior to game programmes to be included in educational environments successfully, it is useful to satisfy the two conditions explained below. Teachers should have the power to design and conduct a game-based educational programme.

1) This requires that the following requirements be satisfied:

- Thinking about how to teach the important concepts of curricula through games, and being decisive on important ideas considered in the curriculum;
- Gathering the important materials for the game;
- Arranging the classroom for group work during games, and directing students into this student-centred, active learning format;
- Allowing students time for games;
- Making sure that games will teach the concepts;
- Making use of class discussions in which students reflect their observations in relation to a game;
- Using follow-up games which ensure that students learn the rules through experiences.

2) The second and equally important dimension of an effective game programme is that teachers believe that games can attain the learning goals which are considered important.