



T.C.
ONDOKUZ MAYIS ÜNİVERSİTESİ

VEZİRKÖPRÜ MESLEK YÜKSEKOKULU

Çocuk Bakımı ve Gençlik Hizmetleri Bölümü

Çocuk Gelişimi Programı

Çocukta Oyun Gelişimi

Oyunun Tanımı

1. Hafta

özenilen üniversite

1 Oyunun Tanımı

Gelişen ve değişen dünya şartlarına ayak uyduran insanoğlu zamanla oyunun çocuk gelişimi ve eğitimindeki önemini kavramıştır. Oyun, hem halk-bilimciler, antropologlar için; hem de eğitimciler, psikologlar ve sosyologlar için önemli bir inceleme alanı olmuştur. Bunun yanı sıra çocuklarla ilgili birinci sorumluluk sahibi olan ebeveynler de çocuk oyunlarının önemini anlamış ve bu konuda kendilerini geliştirmeye başlamışlardır. Öyle ki, 20 Kasım 1989 tarihinde Birleşmiş Milletler Genel Kurulu'na kabul edilen Çocuk Hakları Sözleşmesi'nin 31.maddesinde oyun, çocukların sahip olduğu bir "hak" olarak tanımlanmıştır (BMGK, 1989).

Çocukları anlamanın, onlarla iletişim kurmanın, onların dünyasını paylaşmanın pek çok yolu vardır. Oyun, bu yolların en sık kullanılanı, en doğal olanı ve en sağlıklı sonuç verenidir.

Oyun, doğuştan gelen biyolojik bir kapasite olarak değerlendirilmekte ve tıpkı beslenmek ve uyumak gibi; çocukların fiziksel, sosyal, duygusal ve dil gelişimlerinin bir gereği olarak görülmektedir. Oyun için ayrılan süre ve kaynaklar değişse de, dünyanın her yerinde, çocuklar içsel motivasyonlardan kaynaklanan farklı şekillerde oyun etkinliklerine dahil olurlar. Çocuklar oyun aracılığıyla gelişir ve öğrenirler (Kilvington ve Wood, 2010).

Oyun, her çocuğun gerçek yaşantısından daha çok benimsediği, daha çok içinde yaşadığı ve mutlu olduğu bir dünyadır. Oyun, yaşamın tüm dönemleriyle ilgili bir kavramdır ve bu özelliğine göre de oyunlar birçok açıdan farklılık göstermekte, farklı tanımlarla açıklanmaktadır. Oyunun çok kesin ve belirli bir tanımı olmamakla beraber, birçok kuramcı oyunu çocuğun yaşamının doğal bir parçası olarak düşünmüş ve oyunu farklı şekilde tanımlamışlardır (Dönmez, 1992).

Bazı kuramcıların oyun hakkında yaptıkları tanımlar ve yorumlara bakılacak olursa:

Piaget oyun ile bilişsel gelişim arasında bir yakınlık olduğunu savunmakta ve oyunu daha çok düşünme evresinin bir ürünü olarak görmektedir. Oyunu bilişsel açıdan inceleyen Piaget, çocukların dış dünyadan aldıkları uyaranları ayrıştırarak benimseyebilmelerini sağlayan tek yol olarak oyunu görmektedir. Ona göre oyun, bilişsel gelişimle paralel olarak gelişen ve çocukların dünyaya uyumlarını sağlayan bir araçtır (Aral, Gürsoy ve Köksal, 2001).

Vygotsky'ye göre oyun, toplumsal bir sembolik etkinliktir. Oyun tipik bir biçimde tek bir çocuktan fazlasını kapsamaktadır. Oyun parçalarındaki konular, öyküler ya da roller, çocukların kendi toplumlarının sosyo-kültürel malzemelerini kavrayışlarını ve oyun amacıyla kullanımlarını ortaya koymaktadır. Dolayısıyla küçük bir çocuk yalnız başına oynadığında bile, Vygotsky bu tür oyunun, konuları ve parçaları sosyo-kültürel öğeleri ifade ettiği için toplumsal olduğunu düşünmektedir. Bu bakımdan oyun, sosyal ve toplumsal etkenleri bünyesinde barındıran bir etkinliktir (Nicolopoulou, 2004).

Freud oyunu, çocukların sosyal olgunluğa ulaşmalarında ve kendi öz benliklerini bulmalarında yardımcı olan bir etkinlik olarak tanımlamaktadır. Ona göre oyun, çocuğun davranışının ve kişiliğinin bir aynasıdır (Yalçınkaya, 1996).

Groos'a göre oyun bir pratiktir. Çocuk ileride bir yetişkin olduğunda karşılaştığı durumlarda kullanacağı davranış biçimlerini oyunla elde eder. Oyun gelecek yaşamın bir ön provasını niteliğindedir (Dönmez, 1992).

Erikson'a göre oyun, çocuğun yenilgiler, acılar ve yaşamda karşılaşılan hayal kırıklıklarına kendini hazırlamak için kullandığı bir araçtır. Duygusal olumsuzluklara hazırlıklı olma ve onlarla başa çıkma becerisini kazanma yoludur (Arslan, 2000).

Montaigne oyunu, çocukların en gerçek uğraşları olarak tanımlamıştır. Yetişkinler için oyun, boş bir eğlence etkinliği olarak nitelendirilebilse de çocuklar için gerçek dünyayı içinde yaşadıkları ciddi bir uğraştır (MEB, 2007b).

Montessori oyunu, çocuğun çevreye uyum sağlamasında önemli yere sahip olan, onlar için bir iş ve mutluluk kaynağı oluşturan, eğitim değeri yüksek etkinlikler olarak görmektedir.

Montessori oyununun her zaman çocukların rahat hareket edebilecekleri bir ortamda gerçekleşmesi gerektiğini savunmaktadır (Yalçınkaya, 1996).

Froebel'e göre oyun, çocuğun bir gereksinimidir. Çocuk kendini oyun yolu ile içinden geldiği gibi ifade eder. Oyun sırasında öğrenilen her şey kalıcı hale gelir, bu yüzden çocuğa her şey oyun yolu ile verilmelidir. Bühler ise oyunu, olgunlaşmanın temeli olarak görmekte ve çocuğun toplumun birçok özelliğini ve gerçeklerini oyun yolu ile öğrenebileceğini düşünmektedir (Poyraz, 2003).

Pestalozzi oyunu, çocuğu harekete yönelttiği bir güç olarak tanımlarken; Lazarus oyunu, belli bir amaç olmaksızın ortaya çıkan ve çocukları mutlu eden etkinlikler olarak ifade etmektedir (Aral, Gürsoy ve Köksal, 2001).

Johan Huizinga (1955), "Oyun Etmelinin Kültür İçindeki Yeri Üzerine Bir Çalışma" adlı kitabında; oyunu kültürün temeli olarak ele almış; politik güç, savaş, ticaret, sanat ve eğitim gibi tüm sosyal birimlerin temelinde oyunun varlığını kabul etmiştir. Çünkü oyun gerçek yaşamdan ve sosyal, kültürel özelliklerden soyutlanamayacak bir olgudur (Dönmez, 1992).

Caillois (1958), "Oyun ve İnsanlar" adlı kitabında, Huizinga'nın oyunla ilgili görüşlerinden etkilenerek oyunu şu şekilde tanımlamıştır: "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." (Dönmez, 1992).

John ve Elizabeth Newson (1979) temel olarak oyunu, akıl ve ruhun birbiri ile uyum sağlayabilmesi için bir fırsat oluşturan, sonsuz esnekliğe sahip aktiviteler olarak tanımlarlar. Onlara göre oyun için her yeni fırsat, geçmiş deneyimlerin bazı unsurlarını içerir. Çocuklar her oyunda kendi kişiliklerini ortaya koyarlar. Bu da çocuğun bireysel gelişiminin mükemmel bir ifadesidir (Newson ve Newson, 1979).

Bilir ve Dönmez (1995)'e göre oyun, belli bir amaca yönelik olan ya da olmayan, kurallı ya da kurlsız gerçekleştirilen fakat her durumda çocuğun isteyerek ve hoşlanarak yer aldığı, fiziksel, bilişsel, dil, duygusal ve sosyal gelişiminin temeli olan, gerçek yaşamın bir parçası ve etkin bir öğrenme sürecidir (Bilir ve Dönmez, 1995).

Hazar (1996)'a göre oyun, insanların günlük uğraşlarının dışında kalan zamanda, belirli bir amaca yönelik olarak (eğlence, eğitim, sağlık vb.) fiziksel ve zihinsel yeteneklerle, sınırlandırılmış yer ve zaman içerisinde, kendine özgü kurallarla yapılan, gönüllü katılım yoluyla grup oluşturan, sosyal uyum ve duygusal olgunluğu geliştiren, yetenek, zeka, dikkat, beceri ve rastlantıya dayanan, katılanları ve çoğunlukla izleyicileri de etkisi altında tutan, gerilim duygusunun eşlik ettiği, sonuçta maddi çıkar sağlamayan, zevk veren etkinliklerdir (Hazar, 1996).

Tunç (1997)'a göre oyun, çocuğun fikir ve karakterini güçlendiren, ona neşe ve haz veren, vücut gelişiminde önemli rol oynayan içgüdüsel hareketlerdir (Tunç, 1997).

Yavuzer (1998)'e göre oyun, çocuğa kimsenin öğretemeyeceği konuları, kendi deneyimleriyle öğrenmesi yöntemidir (Yavuzer, 1998).

Özdoğan (2000)'a göre oyun, karmaşık bir insan davranışıdır. Dinamik bir süreçtir; ilgi, kendiliğindenlik ve eğlenceyi içermektedir (Özdoğan, 2000).

Poyraz (2003)'a göre oyun, çocukluk döneminin temel amacı, öğrenme, yaratma, tecrübe kazanma, iletişim kurma ve yetişkinliğe hazırlanma aracı, duyguları ifade etme yolu, sıkıntılardan kurtuluş, özgürce yapılan, haz veren, mutluluk kaynağı olan, çocuğu geliştiren ve eğlendiren, çocuğun tüm gelişim alanlarını destekleyen etkinliklerin tümü olarak ifade edilebilir (Poyraz, 2003).

Seyrek ve Sun (2005) oyunu, "Çocuğun, usgücü yaratmalarına, bedensel devinimlerine ve bunların bileşiminden oluşan tüm etkinliklerine oyun denir." Şeklinde tanımlamışlardır (Seyrek ve Sun, 2005).

Öğretir (2008)'e göre oyun, çocukların mevcut ve gelecekteki ilişkilerini etkileyen sosyal ve bilişsel becerilerini geliştirmesini sağlayan doğal bir araçtır (Öğretir, 2008).

Çocuk oyunu, içsel olarak güdülenen belirli bir amacı olmayan, yetişkinler tarafından değil, çocuğun koyduğu kurallara bağlı olarak kendiliğinden gelişen ve zevk unsuru taşıyan davranışlardan oluşan bir etkinliktir (Önder, 2007).

Oyun, kendiliğinden ortaya çıkan, zevk için yapılan, herhangi bir düzenleme içermeyen, amaçtan çok araca hizmet eden, eğlenceli bir davranıştır (Rubin, Fein ve Vandenberg, 1983). Oyun, yorgunluk ve sıkıntıdan kurtuluştur. Öğrenme, yaratma, deneyim kazanma, iletişim kurma ve yetişkinliğe hazırlanma aracıdır. Özgürce ve kendiliğinden yapılan, haz veren, mutluluk kaynağı olan, çocuğu geliştiren ve eğlendiren bir etkinliktir. Çocukluk döneminin temel amacıdır. Çocuğun zihinsel yetenekleri kadar, tüm gelişim alanlarını uyaran, duygularını ve duyularını geliştiren etkinliklerin tümüdür (Razon, 1985).

Oyun her yaşta insanın hayatında önemli yeri olan bir etkinliktir. Yetişkin için eğlenme, dinlenme, boş zaman etkinliği, vb. gibi anlamlar ifade eden oyun, çocuk için içinde yaşadığı dünyayı, çevresindeki insanları tanıma ve anlama aracıdır. Bu nedenle

oyun, bir boş zaman faaliyeti değil, çocuğun zamanının büyük bir bölümünü alan ciddi bir uğraş olarak nitelenmelidir (Oktay, 1987).

Oyun son derece kompleks bir konudur. Bir bütünü bir noktaya odaklayan, çok çeşitli düşünce ve deneyimi kapsayan bir olaydır. Zaman zaman değişik anlamlarda kullanılan oyun, çocuk dünyasının temel sözcüğünü oluşturmaktadır (Gönen ve Dalkılıç, 2002).

Oyun, fiziksel ve zihinsel yeteneklerle, sosyal uyum ve duygusal olgunluğu geliştirmek amacıyla gerçek yaşamdan farklı bir ortamda yapılan, sonunda maddi bir çıkar sağlamayan, kendine özgü belli kurallara sahip, sınırlandırılmış yer ve zaman içinde süren, gönüllü katılım yoluyla toplumsal grup oluşturulan ve katılanları tümüyle etkisi altında tutan eğlenceli bir etkinliktir (Işılak ve Durmuş, 2004).

Oyun, insan hayatının hemen her evresinde var olan bir etkinlik olmakla birlikte, özellikle hayatın ilk yıllarında çocuğun içinde yaşadığı dünyayı tanıması, sevgilerini, kıskançlıklarını, mutluluk ve kırıklıklarını, düşmanlıklarını, iç çatışmalarını, hayallerini, düşüncelerini ifade edebilmesi için en uygun dil olarak kabul edilmektedir (Oktay, 2004).

Genellikle yetişkinler çocuk oyunlarını, çocukların hoşça vakit geçirmelerine yardımcı olan, eğlenceli, ancak amacı olmayan etkinlikler olarak düşünürler. Oysa oyun, çocuğun yaşamında önemli işlevi olan bir olgu ve çocuğun önemli bir görevidir. Oyun, kendiliğinden ortaya çıkan, hedefi olmayan ve mutluluk getiren serbest bir etkinliktir. Oyun, çocuğun iç dünyasını dıştaki sosyal dünya ile birleştirmesine yardım eder (Başal, 2007).

Bütün bu tanımlardan yararlanılarak yeni bir tanım yapmak gerekirse; ***“Oyun, belli bir amaca yönelik ya da amaçsız olarak, kurallı ya da kuralsız, çocuğun tüm gelişim alanlarına etki eden, çocuğun isteyerek ve hoşlanarak katıldığı, araçlı ya da amaçsız olarak gerçekleştirilen en doğal öğrenme aracıdır.”*** denilebilir.

KAYNAKÇA

Aral, N., Gürsoy, F. ve Köksal, A. (2001). Okul Öncesi Eğitimde Oyun. İstanbul: Yapa Yayınları.

Arslan, F. (2000). 1-3 yaş dönemindeki çocuğun oyun ve oyuncak özelliklerinin gelişim kuramları ile açıklanması. Cumhuriyet Üniversitesi Hemşirelik Yüksek Okulu Dergisi, 4 (2), 40-43.

Başal, H. A. (2007). Geçmiş yıllarda Türkiye’de çocuklar tarafından oynanan çocuk oyunları. Uludağ Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi, XX (2), 243-266.

Bilir, Ş. ve Dönmez, B. (1995). Hastanede Oyun-Yaş Gruplarına Göre Hastanede Yatan Çocuklar, Çocuk ve Hastane. (2. Baskı). Ankara: Sim Matbaacılık.

Birleşmiş Milletler Genel Kurulu (BMGK). (1989). Çocuk Haklarına Dair Sözleşme. (http://www.unicef.org/turkey/pdf/_cr23.pdf 13.06.2015 tarihinde erişildi).

Dönmez, N. B. (1992). Oyun Kitabı. İstanbul: Esin Yayınları.

Gönen, M. ve Dalkılıç, N. U. (2002). Çocuk Eğitiminde Drama. (4. Baskı). İstanbul: Epsilon Yayıncılık.

Hazar, M. (1996). Benden Eğitimi ve Sporda Oyunla Eğitim. Ankara: Tubitay Yayınları.

Işlak, H. ve Durmuş, A. (2004). Eğitici Oyun Yöntemi, Kara Tahtayı Aşmak, Öğrenci Merkezli Öğretmenlik Eğitim Serisi. İstanbul: Kaknüs Yayınları.

Kilvington, J. ve Wood, A (2010). Reflective Playwork. New York: Continuum International Publishing Group.

Milli Eğitim Bakanlığı. (2007b). Oyun Etkinliği-I. Mesleki Eğitim ve Öğretim Sisteminin Güçlendirilmesi Projesi. Ankara.

Newson, J. ve Newson, E. (1979). Toys and Playthings. New York, NY: Penguin Books.

Nicolopoulou, A. (2004). Oyun, bilişsel gelişim ve toplumsal dünya: Piaget, Vygotsky ve sonrası (çev. M. T. Bağlı). Ankara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Fakültesi Dergisi, 37 (2), 137-169.

Oktaç, A. (1987). Okul öncesi dönemde çocuğun temel uğraşı oyun. Pembe Bağcık Dergisi, 4, 8-10.

Oktaç, A. (2004). Yaşamın Sihirli Yılları: Okul Öncesi Dönem (5. Baskı). İstanbul: Epsilon Yayıncılık.

Öğretir, A. D. (2008). Oyun ve oyun terapisi. Gazi Üniversitesi Endüstriyel Sanatlar Eğitim Fakültesi Dergisi, 22, 94-100.

Önder, A. (2007). Yaşayarak Öğrenme İçin Eğitici Drama (7.Baskı). İstanbul: Epsilon Yayıncılık.

Özdoğan, B. (2000). Çocuk ve Oyun (3. Baskı). Ankara: Anı Yayıncılık.

Poyraz, H. (2003). Okul Öncesi Dönemde Oyun ve Oyuncak (2. Baskı). Ankara: Anı Yayıncılık.

Razon, N. (1985). Okul öncesi eğitimde oyunun ve oyunda yetişkinin işlevi. Okul Öncesi Eğitimi ve Yaygınlaştırılması Semineri Dergisi, 2-3, 57-64.

Rubin, K. H., Fein, G. ve Vandenberg, B. (1983). Play. P. H. Mussen (ed.), Handbook of Child Psychology (ss. 755-834) İçinde, New York: John Willey.

Seyrek, H. ve Sun, M. (2005). Okulöncesi Eğitiminde Oyun. İzmir: Müzik Eserleri Yayınları.

Tunç, A. (1997). Beden Eğitimi ve Spor. Konya: Damla Ofset.

Yalçınkaya, T. (1996). Eğitici Oyun ve Oyuncak Yapımı. İstanbul: Esin Yayınevi.

Yavuzer, H. (1998). Çocuk Psikolojisi. İstanbul: Remzi Kitabevi.