

1. Oyun Temelli Eğitim – Doç. Muzaffer Özgü BULUT

Oyun kavramını Hollandalı tarihçi Johann Huizinga 1944 tarihinde Almanca yayınlanan *Homo Ludens* adlı kitabında açıklamıştır¹. O'na göre oyunun üç kritik özelliği vardır:

(1) Oyun, *serbest ve eğlenceli bir boş zaman etkinliğidir*. Serbest derken, gönüllü etkinlik olmasından ve bir görev olmaması esaslarından bahsedilmektedir. *Eğlenceli* sözcüğü “hoşça vakit geçirten, sanatsal” anlamlarıyla ele alınmaktadır. (“ciddiyetsiz”, ya da “komik” vb. değil) *Boş zaman etkinliği* sözü ile, oyunun her daim ertelenebilir bir etkinlik oluşu belirtilmektedir.

(2) Oyun, *gündelik ya da “gerçek” yaşamdan ayrıdır*. Oyunda “şakacıktan” ya da “mış gibi” karakteri hâkimdir. Oyun oynamak yaşamda genel bir alışkanlık halini alsa bile oyun günlük yaşamın perde arası özelliğindedir, gündelik değildir.

(3) Oyun, *gözden ıraktır, kendine özgü bir seyri ve anlamı vardır. Zaman ve mekânla sınırlıdır*. Yani oyun başlar - biter ve belli bir alanda gerçekleşir.

Bunlara ek olarak, oyun ya yarışma ya da temsil/canlandırma ve sunum şeklindedir. Tekrarlanabilir. Ayrıca oyunun kendinden başka hiçbir şeye indirgenemezliğinden ve insanoğlunun en güçlü kültür oluşturma etkinliği olduğundan bahsedilmektedir (Huizinga, 1949; Dombrowski, 2009; Oskay, 2000).

Callois ise oyun konusunu aynı pencereden bakarak, biraz daha detaylandırarak betimler: Oyun, (1) *serbesttir*; zorla oynanmaz, kaygısızlık için tercih edilen bir etkinliktir. (2) *Ayrıdır*; gündeliğin dışında bir zaman ve mekânda başlar ve biter. (3) *Belirsizdir*; etkinlik getirileri öngörülemez. (4) *Verimsizdir*; somut üretim söz konusu değildir. (5) *Kurallıdır*; etkinliğin günlük yaşamdan farklı kuralları vardır. (6) *Hayalidir*; bir başka gerçeklik bilinci söz konusudur (2001:9).

Oyun sözcüğünün çeşitli dillerdeki kullanımı yukardaki anlatımı destekler niteliktedir. Spor etkinliklerinin bir kısmı, genellikle maçlar *oyun* diye adlandırılır. *Olimpiyat Oyunları*'nın adı üstündedir. Türkçe dahil birçok dilde çoğu spor etkinliğinin fiili *oynamak* anlamı taşıyan sözcüktür². Anadolu'da yöresel toplu halk dansları *Halk Oyunları* diye adlandırılmaktadır. Dans etmenin yerel fiili de *oynamaktır*. Drama alanında da *oyun* ve *oyuncu* sözcüklerinin kullanımı yaygındır. Tiyatro sanatçıları arasında meslekleri sorulduğunda kendini oyuncu diye tanıtanlar vardır. *Oyundan sonra ararım seni...* ya da *Oyunu izledin mi?* gibi söylemler yerleşmiştir. *Orta Oyunu* adlı drama türünün de adı üstündedir.

Oyun ve oynamak sözcüklerinin drama ve dans alanlarında kullanılmasına ek olarak bu etkinliklerin özellikleri yukarıdaki tanımla uyumaktadır. Müzik alanında ise Türkçe'de *oyun* sözcüğünün kullanımı mevcut değildir. Belki bu nedenle müzikle oyun arasındaki bağlantı yabancı geliyor. Oysa İngilizce, Almanca ve Hollandaca dillerinde çalgı çalma eylemi *oynamak* fiili ile belirtilmektedir. İngilizce *to play*, Almanca *spielen*, Hollandaca *spelen* oynamak anlamı taşıyan fiillerdir. Türkçe'de ise *çalmak* denmektedir.

Oyun oynamanın özellikleri:

1. Oyun oynamak yapmak demektir.
2. Oyun oynarken, somut sınırlara sahip ve bu sınırlar içinde varolan dış dünya ile dürtüler, arzular ve düşlemlerden oluşan, her şeyin mümkün olduğu içsel dünyayı birbirine uyumla dahil etme yolunu buluruz.
3. Oyun oynamak ayrıca eğlencelidir, heyecan vericidir ve merak uyandırır.
4. Oyun yoluyla kendimizi buluruz ve kendimizi bütün hissetmemizi sağlayan bir bağ kurduğumuz hissini yaşarız.
5. Oyun oynamak kişiyi başkaları ile ilişki kurmaya teşvik eder (Garcia, Plevin ve Macagno, 2018: 37-39).

Oyun temelli derste öğretmen; oyun kurucu ya da oyun oynatandır, aynı zamanda oyuncudur. Öğretmen konunun kazanımlarına göre bir oyun hazırlayabilir ya da doğaçlayabilir. Öğrenciler öğretmenin sunduğu oyun ortamında eğlenirken haftanın günlerini, yılın aylarını, mevsimleri, hücrenin bölümlerini, şiir ölçülerini, çarpım tablosunu, vs. öğretmenin planladığı her şeyi öğrenebilir.

¹ 1944'te Almanca yayınlanan kitabın 1949'da İngilizcesi yayınlanmıştır. *Homo Ludens: A study of the Play Element in Culture* (Kültürdeki Oyun Ögesine Dair Bir Çalışma) adlı kitabında o zamana kadar ortaya atılan *Homo Sapiens* (Bilen Adam) ve *Homo Faber* (Yapan Adam) tanımlamalarına *Homo Ludens* (Oynayan Adam) tanımlaması eklenmiştir. Kitabın Türkçe çevirisi kitabevlerinden temin edilebilir.

² Örneğin İngilizce'de takımlı spor etkinlikleri için oynamak anlamına gelen *to play* fiili kullanılır.

“Headfield, oyunu kuralları, hedefi ve eğlence ögesi olan bir etkinlik” olarak, Danesi ise oyunları, öğrenciler arasında etkileşim temeline dayanan problem çözme etkinlikleri” olarak tanımlamaktadır (Akt: Engin, Seven ve Turhan, 2004). Piaget de oyunu, dış dünyadan alınan uyarıların özümleme ve uyum sistemine yerleştirme yolu’ olarak ifade etmiştir. Oyun, çocuğun zihinsel gelişimini destekler ve insan davranışlarında daima vardır. Genel tanımı ile oyun; belli bir amaca yönelik olan veya olmayan kurallı ya da kuralsız gerçekleştirilen fakat her durumda çocuğun isteyerek ve hoşlanarak yer aldığı fiziksel, bilişsel, duygusal ve sosyal gelişimin temeli olan, gerçek hayatın bir parçası ve çocuk için en etkin öğrenme sürecidir (Dönmez, 1992; Akt: Doğanay, 2002). Oyun, çocuğun doğasında var olan bir olgudur. Çocuk oyun oynarken kendini anlatır, deşarj olur. Hepsinden önemlisi oyun, çocuğun eğitimsel anlamda gelişiminin bir parçasıdır (Tekin,1995; Akt: Şaşmaz Ören ve Erduran Avcı, 2004),” (Çavuş, R. ve diğerleri: 2011).

“Çocuk, oyunla hareket eder, düşünür, planlar yapar, bunları sözleri ve hareketleri ile ifade eder. Bazen kendi kendine, bazen diğer çocuklar ya da yetişkinlerle oynarken gerçekleştirdiği davranışları ile sosyal yönden hangi gelişim evresinde bulunduğu konusunda ipuçları verir. Çocuğun büyümesi ve sağlıklı gelişimi için beslenme, bakım, sevgi vb. temel ihtiyaçların uygun şekilde karşılanması ne kadar gerekli ise, oyun da en az bunlar kadar gereklidir,” (Oktay, 2004: 255).

Çocuğun ayrılmaz bir parçası olan oyunlardan öğretme sürecinde de faydalanılabilir. Bu tip oyunlar eğitsel oyun ismini alır. Eğitsel oyunlar, öğrenilen bilgilerin pekiştirilmesini ve daha rahat bir ortamda tekrar edilmesini sağlarken, ders konularını oyun ortamlarına taşıma potansiyeli barındıran etkinlikler bütünüdür. Eğitsel oyunların, öğrenmeye yönelik olması, etkin katılımı gerçekleştirecek şekilde basit, kolay ve gerçekten ilginç olması, öğrencilerin farklı düzey ve yeteneklerine uyarlanabilecek bir esneklikte olması, belli bir amacının olması, süresinin ders saatine uygun olması gerekir (Demirel, 1999). Eğitsel oyunlar genelde ilköğretim çağındaki öğrenciler için hazırlanmaktadır. Bunun sebebi bu çağındaki öğrencilerin öğrendikleri soyut kavramları somutlaştırmakta zorlanması olabilir. Örneğin hacim kavramının eğitsel oyun kullanarak şekillerle anlatılması çok daha etkin ve kalıcı olacaktır (Çangır, 2008),” (Çavuş, R. ve diğerleri: 2011).