

T.C.  
MİLLÎ EĞİTİM BAKANLIĞI



# MEGEP

(MESLEKÎ EĞİTİM VE ÖĞRETİM SİSTEMİNİN  
GÜÇLENDİRİLMESİ PROJESİ)

ÇOCUK GELİŞİMİ VE EĞİTİMİ

OYUN ETKİNLİĞİ- I

ANKARA 2007

**Milli Eğitim Bakanlığı tarafından geliştirilen modüller;**

- Talim ve Terbiye Kurulu Başkanlığının 02.06.2006 tarih ve 269 sayılı Kararı ile onaylanan, Mesleki ve Teknik Eğitim Okul ve Kurumlarında kademeli olarak yaygınlaştırılan 42 alan ve 192 dala ait çerçeve öğretim programlarında amaçlanan mesleki yeterlikleri kazandırmaya yönelik geliştirilmiş öğretim materyalleridir (Ders Notlarıdır).
- Modüller, bireylere mesleki yeterlik kazandırmak ve bireysel öğrenmeye rehberlik etmek amacıyla öğrenme materyali olarak hazırlanmış, denenmek ve geliştirilmek üzere Mesleki ve Teknik Eğitim Okul ve Kurumlarında uygulanmaya başlanmıştır.
- Modüller teknolojik gelişmelere paralel olarak, amaçlanan yeterliği kazandırmak koşulu ile eğitim öğretim sırasında geliştirilebilir ve yapılması önerilen değişiklikler Bakanlıkta ilgili birime bildirilir.
- Örgün ve yaygın eğitim kurumları, işletmeler ve kendi kendine mesleki yeterlik kazanmak isteyen bireyler modüllere internet üzerinden ulaşılabilirler.
- Basılmış modüller, eğitim kurumlarında öğrencilere ücretsiz olarak dağıtılır.
- Modüller hiçbir şekilde ticari amaçla kullanılamaz ve ücret karşılığında satılamaz.

# İÇİNDEKİLER

|   |     |
|---|-----|
| AÇIKLAMALAR .....   | iii |
| GİRİŞ .....   | 1   |
| ÖĞRENME FAALİYETİ-1.....  | 3   |
| 1.OYUN .....  | 3   |
| 1.1.Oyunun Tanımı .....   | 3   |
| 1.2. Oyunun Tarihçesi .....   | 4   |
| 1.3.Oyunun Özellikleri.....   | 6   |
| 1.4.Eğitimde Oyunun Yeri ve Önemi .....                                   | 7   |
| 1.5.Oyunun Çocuğun Gelişimine Olan Etkileri.....                          | 7   |
| 1.5.1.Oyunun Çocuğun Fiziksel ve Psikomotor 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 .....              | 10  |
| 1.5.4. Oyunun Çocuğun Dil Gelişimine Olan Etkileri .....                  | 11  |
| 1.6. Oyunla İlgili Kuramlar .....   | 11  |
| 1.6.1. Klasik Oyun Kuramları .....  | 11  |
| 1.6.2. Dinamik Oyun Kuramları.....  | 13  |
| 1.6.3. Diğer Oyun Kuramları.....  | 14  |
| 1.7. Oyun Evreleri.....   | 16  |
| 1.7.1. Tek Başına Oyun ( 0–2 Yaş).....                                    | 17  |
| 1.7.2. Paralel Oyun ( 2–4 Yaş) .....                                      | 18  |
| 1.7.3. Kurallı Oyun ( 4–12 Yaş).....                                      | 19  |
| 1.8. Oyun Çeşitleri .....   | 19  |
| 1.8.1. Karakterlerine Göre Oyun Çeşitleri .....                           | 20  |
| 1.8.2. Oynandığı Yerlere Göre Oyun Çeşitleri .....                        | 23  |
| 1.8.3. Kullanılan Araca Göre Oyun Çeşitleri .....                         | 26  |
| UYGULAMA FAALİYETİ.....   | 28  |
| ÖLÇME VE DEĞERLENDİRME .....  | 30  |
| ÖĞRENME FAALİYETİ -2 .....  | 32  |
| 2. OYUN ETKİNLİĞİ PLANLAMA .....  | 32  |
| 2.1. Oyun Etkinliği Planlarken Dikkat Edilecek Noktalar .....             | 32  |
| 2.2. Oyun Etkinliği Planlama .....  | 35  |
| 2.3. Oyun Etkinliğinin Uygulanması .....                                  | 36  |
| 2.3.1. Oyun Oynanacak Yeri Hazırlama .....                                | 37  |
| 2.3.2. Oyun Araç-Gereçlerini Hazırlama .....                              | 37  |
| 2.3.3. Grubu Hazırlama.....   | 38  |
| 2.3.4. Isınma Hareketleri Yapma .....                                     | 38  |
| 2.3.5. Bilinen Oyunları Tekrarlama .....                                  | 39  |
| 2.3.6. Yeni Oyun Öğretimi.....  | 39  |
| 2.3.7. Oyunun Değerlendirilmesi .....                                     | 40  |
| 2.4. Örnek Oyun Etkinliği Planı Hazırlama .....                           | 41  |
| 2.4.1. Oyun Saatinde Uygulanabilecek Oyun Örnekleri.....                  | 41  |
| UYGULAMA FAALİYETİ.....   | 46  |
| ÖLÇME VE DEĞERLENDİRME .....  | 48  |
| ÖĞRENME FAALİYETİ -3 .....  | 49  |

|  |    |
|--|----|
| 3. ÖZEL EĞİTİM GEREKTİREN ÇOCUKLAR VE OYUN ETKİNLİĞİ .....                         | 49 |
| 3.1. Farklı Gelişen Çocuklara Oyun Yoluyla Eğitim .....                            | 49 |
| 3.2. Farklı Gelişen Çocuklara Normal Çocuklarla Birlikte Oyun Yoluyla Eğitim ..... | 52 |
| 3.2.1. Grupla Görüşme .....  | 53 |
| 3.2.2. Grubu Farklı Gelişen Çocukla Birlikte Oyuna Hazırlama .....                 | 53 |
| UYGULAMA FAALİYETİ .....   | 56 |
| ÖLÇME VE DEĞERLENDİRME .....   | 58 |
| MODÜL DEĞERLENDİRME .....  | 59 |
| CEVAP ANAHTARLARI .....  | 62 |
| ÖNERİLEN KAYNAKLAR .....   | 64 |
| KAYNAKÇA .....   | 65 |

# AÇIKLAMALAR

|  |   |
|--|---|
| <b>KOD</b>                                     | 761CBG021   |
| <b>ALAN</b>                                    | Çocuk Gelişimi ve Eğitimi   |
| <b>DAL/MESLEK</b>                              | Erken Çocuklukta Öğretmen Yardımcısı-Özel Eğitimde Öğretmen Yardımcısı  |
| <b>MODÜLÜN ADI</b>                             | Oyun Etkinliği- 1   |
| <b>MODÜLÜN TANIMI</b>                          | Oyun çeşitlerini ve özelliklerini tanıma, gelişimsel hedeflere uygun oyun etkinliği planlama ve uygulama bilgi ve becerilerinin kazandırıldığı öğrenme materyalidir.  |
| <b>SÜRE</b>                                    | 40\16   |
| <b>ÖN KOŞUL</b>                                | Bu modülün ön koşulu yoktur.  |
| <b>YETERLİK</b>                                | Oyun etkinliklerini tanımak   |
| <b>MODÜLÜN AMACI</b>                           | <b>Genel Amaç</b><br>Öğrenci, bu modül ile uygun ortam sağlandığında oyun etkinliklerini tanıyabileceksiniz<br><b>Amaçlar</b><br>1. Oyun çeşitlerini ve özelliklerini tespit edebileceksiniz.<br>2. Gelişimsel hedeflere uygun oyun etkinliği planlayabileceksiniz.<br>3. Özel eğitim gerektiren çocuklara, uygun oyun etkinliği ve özelliklerini tespit edebileceksiniz. |
| <b>EĞİTİM ÖĞRETİM ORTAMLARI VE DONANIMLARI</b> | Oyun kitapları ve katalogları, slaytlar (oyun evreleri, oyun çeşitleri, oyun öğretimi vb.), oyunlarda kullanılan yardımcı araç gereçler, televizyon, VCD, projeksiyon   |
| <b>ÖLÇME VE DEĞERLENDİRME</b>                  | Modül içinde yer alan her öğrenme faaliyetinden sonra, verilen ölçme araçları ile kendinizi değerlendireceksiniz. Modül sonunda ise kazandığınız bilgi ve becerileri belirlemek amacıyla hazırlanan ölçme aracıyla değerlendirileceksiniz.  |



# GİRİŞ

## Sevgili Öğrenci,

Oyun, çocuğun hayatını kaplayan 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

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

## 1.OYUN

### 1.1.Oyunun Tanımı

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

Oyun için yapılan birçok tanım vardır. Bunlardan bazıları şunlardır:

- Ø Oyun, çocuğa hiç kimsenin öğretemeyeceği konuları, kendi deneyimleriyle öğrenmesi yoludur.
- Ø Oyun, sonucu düşünülmeden eğlenmek amacıyla yapılan hareketlerdir. Oyun 'iş' in karşıtı olarak düşünölmektedir. Çünkü 'iş'te belli bir sonuç söz konusudur."
- Ø Oyun, içsel olarak güdülenen belirli bir amacı olmayan, yetişkinler tarafından değil, çocuğun koyduğu kurallara bağılı olarak kendiliğinden gelişen ve zevk unsuru taşıyan davranışlarda oluşan bir etkinliktir.
- Ø Oyun, çocukların kendi seçtikleri ya da gruptaki diğer çocukların seçtikleri ve kendilerine göre sağlam kuralları olan eylemlerdir.
- Ø Piaget'e göre oyun, bir uyumdur.

- Ø Gross'a göre (1896), oyun bir pratiktir. İleride karşılaşılabilecek davranış biçimleri oyunla elde edilir.
- Ø 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.
- Ø Montaigne (1533–1592) oyunu çocukların en gerçek uğraşları olarak tanımlamıştır.
- Ø Montessori (1870–1952) de oyunu çocuğun işi olarak nitelendirmiştir.
- Ø 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: Oyun canlıların var olmasıyla başlamıştır.**

## **1.2. Oyunun Tarihçesi**

Oyun, canlıların var olmasıyla başlamıştır. Hayvanların da oyun oynadıklarını düşünmek garip gelebilir. Ama 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 yaratmışlardır. Avını avlayan insan, avını nasıl avladığını taklitlerle diğer insanlara anlatmıştır. Bu hareketler, zamanla bilinçli yapılan büyüsöl, 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 2: Âşık oyununda kullanılan kemikler**

Arkeologlar, yaptıkları kazı ve araştırmalarda bu oyunları anlatan kabartmalar ve mağara resimleri bulmuşlardır. British Museum'da bulunan ve İ.Ö. 800 yıllarında topraktan yapılmış bir heykel, iki kızı aşık oynarken göstermektedir. Eski Mısır'da bulunan Orta Krallık dönemi duvar resimlerinde ise oyun tahtası üzerinde oynanan oyunlar, sıçrama oyunları, yine İ.Ö. 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 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.

**“Çocukların oyunu oyun değil, onların en ciddi uğraşdır.”**

**Montaigne**

### **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:

- Ø Oyuncunun oyunda yer alması için herhangi bir zorunluluk yoktur. Oyun bu özelliğini kaybettiğinde çekici ve keyif verici olmaktan çıkar.
- Ø Oyun kendiliğinden ortaya çıkar, mutluluk ve rahatlık verir.
- Ø Oyunun zaman sınırları ve kuralları vardır.
- Ø Gerçek yaşamdaki kuralların oyunda hiçbir geçerliliği yoktur, sadece oyunun kuralları vardır.

- Ø Oyunda deneyimler tekrarlanır, çevre taklit edilir ve yeni şeyler denenir.
- Ø Kurallı bir oyunda yeni bir şey üretilmez.
- Ø Oyunun nasıl gelişeceği ve nasıl sonuçlanacağı önceden belli değildir.
- Ø Oyunda yaşamdan farklı bir konumda bulunma durumu söz konusudur.
- Ø 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 bulabilmektedirler. 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 sevdiğini 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 tanımasını da sağlar. Oyun oynayan çocuklar, oynamayan çocuklardan daha sağlıklıdır ve daha çabuk gelişir.

**“Oyun; bebeklerde ve küçük çocuklarda hayal gücü, akıl, dil, sosyal yetenekler ve motor yeteneklerin gelişmesinde ana etmendir.”**

**Fromberg**

### 1.5.1.Oyunun Çocuğun Fiziksel ve Psikomotor 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 oynan oyunlar, güneşten ve temiz havadan yararlanmasını sağlayarak bedensel gelişimini hızlandırır.



**Resim 4: Oyun sırasında çocuğun büyük ve küçük kasları kasılma, gevşeme ve esnemelerle sürekli çalışma halindedir.**

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



**Resim 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 artar. 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.



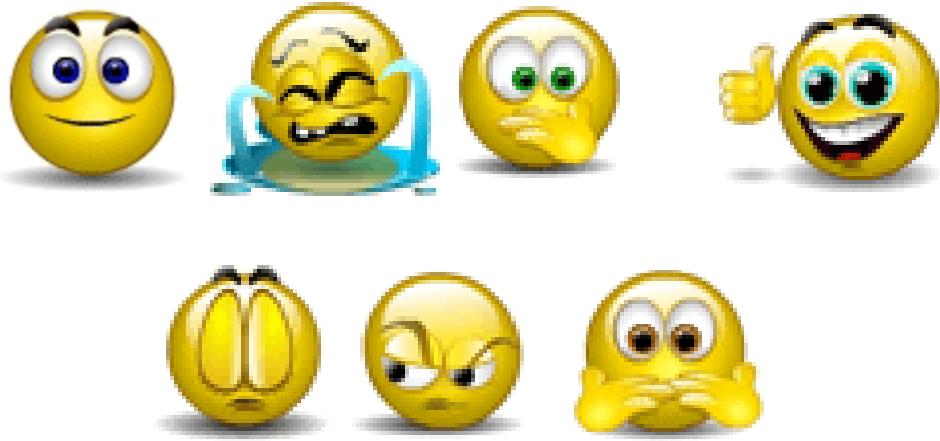
**Resim 6: Çocuk oyun yolu ile cinsel kimliğini kazanır.**

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 şaşkınlıkları olayı anlatmasını isteyiniz).



Şekil 1: 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:

- Ø Nesneleri tanıyıp, isimlendirmeyi, onların işlevlerini,
- Ø Mantık yürütmeyi, sebep-sonuç ilişkisi kurmayı, seçim yapmayı, dikkatini toplamayı, kendini bir amaca yöneltmeyi,
- Ø Düşünme, algılama, sıralama, sınıflama, analiz yapma, sentez yapma, değerlendirme, problem çözme gibi zihinsel süreçlerin işleyişinin hızlanmasını,
- Ø 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 çözmede 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 ayrılınız. 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 kuramları, oyunun içeriğini ve anlamını anlamaya yöneliktir. Dört grupta incelenir.

##### 1.6.1.1. Fazla Enerji Tüketimi Kuramı

Bu kurama göre oyun, vücutta bulunan fazla enerjinin harcanmasıdır. Oyun, vücudun çalışması için gerekli olan enerjiden daha fazlasına sahip olduğunda oynanır. Çocuk,gerginlik yaratan fazla enerjii atabildiği zaman sağlıklı bir dengeye kavuşur. Çok

oynayan çocuk bu nedenle sağlıklıdır. Bu kuramda oyunun içeriği önemli değildir. Bu kuramın temsilcileri Friedrich Schiller ve Herbert Spencer'dir.



Şekil.2: Çocuk, gerginlik yaratan fazla enerjiyi atabildiği zaman sağlıklı bir dengeye kavuşur.

### 1.6.1.2. Rahatlama ve Dinlenme Kuramı



Resim 7: Rahatlama ve dinlenme kuramına göre oyunun şekli ve içeriği önemli değildir.

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, oyununanti 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. Tekrarlama kuramına göre oyunla gelecekteki davranışlar arasında hiçbir ilişki kurulamaz. Oyun yoluyla, ırkın geçmişindeki davranışlar arasında ilişki söz konusudur. 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**

Klasik oyun kuramlarında, çocuğun oyunu neden oynadığı anlaşılmaya çalışılırken dinamik oyun kuramlarında oyunun neden oynandığı değil, çocuğun oyununun içeriği anlaşılmaya çalışılmıştır. Dinamik oyun kuramcıları Sigmund Freud ve Jean Piaget' dir.

##### **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.

###### **Ø Alıştırma Oyun ( 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.

###### **Ø 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:

- a) Bir faaliyetin bir nesneden diğerine aktarılması. Örneğin yeme faaliyetini bebeğine mama vermekte uygulaması, sopayı at yerine kullanması, tencere kapağını direksiyon olarak kullanması, telefon kullanıyor gibi yapması.
- b) Çocuğun başka birinin rolünü üstlenmesi. Örneğin otobüs şoförü, doktor, anne, baba gibi rolleri üstlenmesi.



**Resim 8: Sembolik oyun, temsili düşünmenin temelini oluşturmaktadır.**

Sembolik oyun döneminde, özellikle de 2–4 yaş civarında hayali kişileri kattıkları oyunlar oynandığı da görülmektedir. Örneğin 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.

#### **Ø Kurallı Oyun ( 7–12 yaş )**

Bu evrenin daha ileri bir bilişsel düzeyi gerektirdiğini düşünen Piaget' ye 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-Simith, Helanko ve Berlyne yer almaktadır.

### 1.6.3.1.Vygotsky' Nin Oyun Kuramı



**Resim 9: Oyun çocuk için yeni bir keşiftir.**

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.

Oyunun önemi istekleri doyurma değil, daha çok düş gücünün ortaya çıkarılmasıdır. Oyun, somut nesne ve eylemlere bağlı değildir. Ancak nesnelerin çocukta anlam kazanması için eksen görevi görür. Örneğin bir dal parçasını at olarak kullanması aynı zamanda bir ağaç dikmeyi düşlemesi için de fırsat sağlar.

### 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 10: Vygotsky, oyun ve iletişim arasında bir ilişki olduğunu savunur.**

### **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 oyuncaklara 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. Berlyne' 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 ( 0–2 Yaş)



**Resim 11: İlk aylarda çingırağın sesini dinlemek çocuk için bir oyundur.**

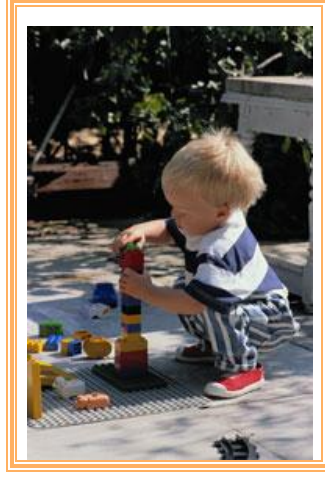
İlk aylarda kendi organlarıyla ilgilenen çocuk, tek başına oynamaktan hoşlanır. Kas gelişimi, denge, bilişsel ve dil gelişimi alanlarında yeterli olgunluğa ulaşmadığından başka çocuklarla ilişki kurmaz.

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.



**Resim 12: Canlı renkli, ses çıkaran, dikkat çekici oyuncaklar, çocuk için ilgi çekicidir.**





**Resim 13: Çocuk tek başına oyun döneminde çevresindeki hiçbir şeyden etkilenmeden oyununa devam eder.**

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 ( 2–4 Yaş)**

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



**Resim 14- Paralel oyunda sosyal iletişim çok azdır.**

Bu dönemde çocuğun oyuncuğunun 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.

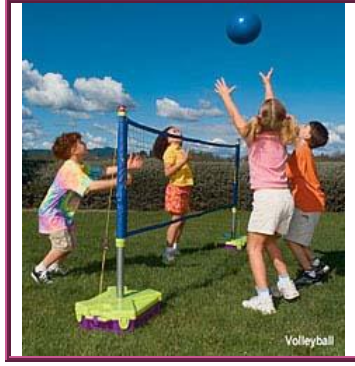


### 1.7.3. Kurallı Oyun ( 4–12 Yaş)

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. Bu nedenle bu dönemin 12 yaşa kadar olan kısmını, birlikte oyun dönemi olarak adlandırmak mümkündür.

2–6 yaşlar arasındaki çocuklar kuralları bilirler. Fakat kuralların neden konduğunu ve neden uyulması gerektiğini anlayamazlar. 6–12 yaşlar arasındaki çocuklar kuralları bilirler ve yüksek bir otorite tarafından konulduğunu düşündükleri kuralların değişmeyeceğine inanırlar. Kurallara uymayanın cezalandırılacağını düşünürler.

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



**Resim 15: Çocuklar 10–12 yaşlarından itibaren kurallı oyuna tam olarak yönelirler.**

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

### Etkinlik-3

Kurallarını ve verilecek cezayı sınıfça belirleyerek sınıf içinde “Aç Kapıyı Bezirgan Başı” oyununu oynayınız. Oyunu sınıf arkadaşlarınızla değerlendiriniz.

### 1.8. Oyun Çeşitleri

Oyun çeşitlerini üç grupta incelemek mümkündür. Bunlar;

Ø **Karakterlerine göre oyun çeşitleri**

- Fonksiyon oyunları
- Hayal oyunları
- Grup oyunları

Ø **Oynandığı yere göre oyun çeşitleri**

- Açık hava oyunları

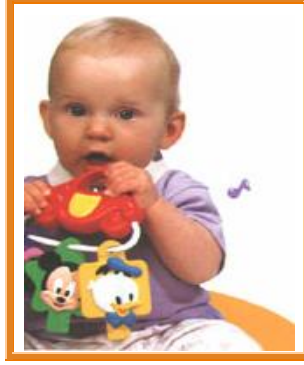
- Salon- sınıf oyunları

#### Ø Kullanılan araca göre oyun çeşitleri

- Araçta yapılan oyunlar
- Araçla yapılan oyunlar
- Araçsız yapılan oyunlardır.

### 1.8.1. Karakterlerine Göre Oyun Çeşitleri

#### 1.8.1.1. Fonksiyon Oyunları



**Resim16: Çocuğun ilk hareketler, gerçek bir oyun karakteri taşımaz.**

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 17: Çocuğun ilk bilinçsiz ve basit hareketleri onun için oyundur.**

### 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 18: Çocuk, üç yaşından sonra hayal gücüne dayanan oyunları oynamaktan hoşlanır.**

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 19: Çocuğun hayal gücü, oyun yoluyla yaratıcı hayal gücüne dönüştürülebilir.**

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 ebattaki 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

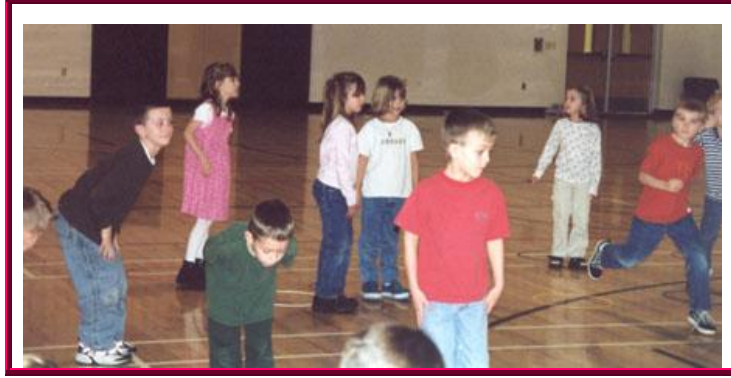


**Resim 20: Çocukların grup oyunlarına yönelmeleri 5–6 yaşlarda başlar.**

Çocukların birlikte oynadıkları oyunlara grup oyunları denir. Çocukların grup oyunlarına yönelmeleri 5–6 yaşlarda başlar. Artık oyuncaklarıyla tek başına oynamaktan sıkılan çocuk, evini ve çevresini tanımaya başlar. Komşu ve mahallesinde bulunan yaşlı çocuklarla arkadaşlık kurar. Eğer bu dönemde anne- babalar çeşitli nedenlerle çocuğun bu isteğine karşı çıkıp komşu çocuklarla oynamasına, arkadaşlık kurmasına izin vermez ve evde tek başına oynaması konusunda baskı yaparlarsa çocukta olumsuzluklar görülmesine neden olurlar. Bu tür yasaklarla büyüyen çocuklar; ileride içe dönük, korkak, bazen de hırçın ya da aşırı yaramaz olurlar.

Grup oyunlarının çekirdeğini mahalleler oluşturur. Yaş ve güç açısından üstün çocuklar daima lider durumundadır. Onun kurallarına baş eğilir. Bu, grup oyunlarının yaratmış olduğu 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 21: Grup oyunlarında ilginin dağılmaması için oyunun süresi çok uzun tutulmamalıdır.**

## 1.8.2. Oynandığı 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 sıkılabilirler. Ayrıca iç mekânlarda oynanamayan birçok oyun, açık havada rahatlıkla oynanabilmektedir. Örneğin top oyunları, saklambaç, kovalamaca gibi birçok oyun açık havada daha rahat oynanır. Bu nedenle de çocuklar açık havada oyun oynamaktan daha çok zevk alırlar.



**Resim 22: Çocuk; açık havada atlar, zıplar, koşar.**

Açık hava oyunlarının çocuğun sosyal, duygusal, bilişsel ve fiziksel gelişimine 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.

#### Ø 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 23: Koşmaca oyunlarında sürekli bir hareketlilik vardır.**

## Etkinlik-4

Aranızdan bir ebe seçiniz. Ebe, ayakta gördüğü kişiyi kovalayarak yakalamaya çalışmalıdır. Oyuncular, ebe yanlarına geldiğinde yere çömelerek ebeden kurtulabilirler. Bu oyun “ Çömел Kurtul” oyunudur. Oyunun kuralı gereği, yere çömelen 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.

### Ø 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



Şekil 3: Aslan av, çocukların sevdiği eğlenceli bir oyundur.

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 olurlar. 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), silahımızı omzumuza asalım ( silah omuza asma taklidi yapılır), Hadi şimdi yola çıkma zamanı ( sınıf içinde yürümeye başlanır). Karşımıza bir dere çıktı üzerinden atlayalım ( grup üyeleri o noktaya geldiklerinde dereden atlar gibi zıplama hareketi yaparlar). 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 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 kaçarlar. Aslanın yakaladığı kişi ebe olur. Bu oyunu, öykünmeleri çeşitlendirerek tekrar oynayabilirsiniz.

### Ø Halka Oyunları

Çocukların otururken ya da ayakta halkanın şeklinde durarak oynadıkları oyunlardır. Bu oyunlar şarkılı ve danslı olabileceği gibi, araç kullanılarak da oynanabilen oyunlardandır.

Yağ satarım- bal satarım, bülbül kafeste, kutu kutu pense gibi oyunlar halka oyunlarına örnektir.



**Resim 24:Halka oyunları, çocukların otururken ya da ayakta durarak oynadıkları oyunlardır.**

### Ø Salon-Sınıf Oyunları

Kurallı ya da kuralsız serbest oyun şeklinde oynanabilirler. Çocuklar, oyuncaklarıyla ya da oyuncaksız serbestçe, tek başına ya da grupça oynayabilirler. Ayrıca kuralları önceden belirlenmiş oyunları da salon ya da sınıflarda oynayabilirler. 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 25: Salon oyunları; sınıf, ev, oyun odası, spor salonu gibi kapalı mekânlarda oynanabilen oyunlardır.**

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





**Resim 26: Satranç ve kart oyunları gibi oyunlar kurallı oyunlara örnektir.**

### **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, tahterevallli salıncak, jimnastik minderi, atlama kasaları ile oynanan oyunlar araçta yapılan oyunlardır.



**Resim 27: Oyunun aracın üzerinde ya da içinde oynandığı oyunlardır.**

#### **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 27**



**Resim 28**



**Resim 29: Oyun aracı kullanarak oynanan oyunlar araçla yapılan oyunlardır.**

### **1.8.3.3. Araçsız Yapılan Oyunları**

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

## UYGULAMA FAALİYETİ

| İşlem Basamakları   | Öneriler  |
|---|---|
| Ø Sınıf arkadaşlarımızla oynayabileceğiniz “grup oyunlarını” araştırınız. | Ø Kütüphaneden, internetten, erken çocukluk eğitimi kurumlarından ve çevrenizde bulunan kişilerden yararlanabilirsiniz.   |
| Ø Bulduğunuz oyunların oynanışını sıra ile yazınız ve dosyalayınız.       | Ø 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.   |
| Ø Oyunlardan birini sınıf arkadaşlarınızla seçerek sınıfta oynayınız.     | Ø 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. |
| Ø Hazırladığınız dosyayı öğretmeninize teslim ediniz.                     | Ø Açıklamalarınız açık ve anlaşılır olmalıdır. Dosyanın sonuna, oyun sonunda arkadaşlarınızın belirttiği görüşleri ekleyebilirsiniz.  |

## KONTROL LİSTESİ

Uygulama faaliyetinde yapmış olduğunuz çalışmaları kendiniz ya da arkadaşınızla değişerek değerlendiriniz.

| Değerlendirme Ölçütleri   | Evet | Hayır |
|---|------|-------|
| 1. Öğrenme faaliyetinde gördüğünüz grup oyun özelliklerine uygun yeterli örnekleriniz var mı? |      |       |
| 2. Hazırladığınız grup oyunları ile ilgili dosyanızı hazırladınız mı?                         |      |       |
| 3. Gerekli araç gereçleri hazırladınız mı?  |      |       |
| 4. Oyunun oynanışını anlaşılır şekilde açıkladınız mı?  |      |       |
| 5. Oyuna katılacak kişiyi seçeceğiniz yöntemi belirlediniz mi?                                |      |       |
| 6. Oyunun kurallarına uygun oynanışına doğru liderlik ettiniz mi?                             |      |       |
| 7. Oyunun sınıf içi değerlendirmesini yaptınız mı?  |      |       |
| 8. Hazırladığınız dosyayı öğretmeninize teslim ettiniz mi?                                    |      |       |

## ÖLÇME VE DEĞERLENDİRME

### ÖLÇME SORULARI

Aşağıda bulunan her ifadedeki boşluğu doldurmak için uygun olan seçeneği bulup işaretleyerek faaliyette kazandığınız bilgi ve becerileri ölçünüz.

1. Genel tanımla 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.  
A) Çocuğa  
B) Sisteme  
C) Amaca  
D) Kuruma
2. Oyuncunun oyunda yer alması için zorunluluk.....  
A) Vardır  
B) Yoktur  
C) Şarttır  
D) Gereklidir
3. Kurallı bir oyunda yeni bir şey .....  
A) Üretilmez  
B) Üretilir  
C) Gereklidir  
D) Sakıncasızdır
4. Oyunun nasıl gelişeceği ve nasıl sonuçlanacağı önceden.....  
A) Belirlenir  
B) Hazırdır  
C) Belli değildir  
D) Düzenlidir
5. Oyunla eğitimde çocuk ..... öğrenir.  
A) Yaparak ve yaşayarak  
B) Sadece görerek  
C) İzleyerek  
D) Sezgileriyle
6. Oyun, başlıca ..... yetenekler olan güç, hız, dikkat, eş güdüm (koordinasyon) ve esnekliğin gelişmesi için ideal bir ortamdır.  
A) Gizli  
B) Sosyal  
C) Duygusal  
D) Psikomotor

7. Çocuk, ..... kazandığı deneyim ve bilgiler arasında ilişkiler kurarak, bu bilgileri daha sonra karşılaştığı problemleri çözmede kullanabilme becerisi kazanır.  
A) Oyun yoluyla  
B) Sezgileriyle  
C) Derslerde  
D) Zorunlu olarak
8. Piaget, oyunu 3 evrede inceler. Bu evreler ....., sembolik oyun ve kurallı oyundur.  
A) Grup oyunu  
B) Halkalı oyunlar  
C) Alıştırma oyunu  
D) Taklit oyunu
9. Oyunu üç evrede incelemek mümkündür. Bunlar tek başına oyun, .....ve kurallı oyundur.  
A) Araçlı oyun  
B) Paralel oyun  
C) Grup oyunu  
D) Taklidi oyun
10. Fonksiyon oyunları, ..... oyun çeşitlerindedir.  
A) Oynandığı yere göre  
B) Grup  
C) İstemsiz  
D) Karakterlerine göre

## DEĞERLENDİRME

Cevaplarınızı, cevap anahtarıyla karşılaştırmış ve doğru cevap sayınızı belirleyerek kendinizi değerlendiriniz. Yanlış cevapladığınız sorularla ilgili öğrenme faaliyetlerini 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

Bu faaliyet öncesinde yapmanız gereken ön çalışmalar şunlardır:

- Ø Çevrenizde bulunan erken eğitimi kurumlarından uygulanan oyun etkinliği planını, planlama yapmadan oyun etkinliği uyguladıklarında karşılaştıkları problemleri araştırınız.
- Ø Topladığınız bu bilgileri raporlaştırınız.
- Ø 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

- Ø 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.
- Ø 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.

- Ø Eğitici, belirlenen oyun için uygun grup ya da gruplar oluşturmalıdır. Liderlik özelliği olan birkaç çocuk aynı grupta olursa oyunda sorun yaşanabilir. Ayrıca her çocuğa oyunda lider olma fırsatı tanınmalı ve gruplarda her iki cinsiyetten çocuk olmasına özen göstermelidir.
- Ø Oyun için zaman doğru seçilmelidir. Çocukların uykulu, aç ya da yorgun olduğu zamanlar oyun için elverişli değildir. Mümkün olduğunca durağan, sakin etkinliklerin ardından oyuna geçilmelidir. Oyunun ne kadar süreceğine, başka bir oyuna geçilip geçilmeyeceğine 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 istekliken başka bir faaliyete geçmeleri için zorlamak da doğru değildir.
- Ø 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 yerleştirilmelidir. Ayrıca açık havada oyun oynanacak mekânlarda da düzenlemeler yapılmalı, bahçe çitle çevrilmeli, çukur, kuyu ve benzeri alanlar kapatılarak emniyetli bir ortam sağlanmalıdır. Bu tür tehlikeler olduğunda bahçenin diğer bölümlerinin de kullanılması sakıncalı olabilir.
- Ø Mekân, seçilen oyun için uygun olmalıdır. Örneğin geniş alanda oynanabilecek oyunların küçük bir sınıfta oynanması kazalara ya da çocukların oyundan zevk almamalarına neden olabilir. Oyun için seçilen ortamın normalden sıcak ya da soğuk olması, fazla aydınlık ya da karanlık olması, yeterince havalandırılmamış olması da çocukların oyuna ilgilerinin azalmasına neden olabilir.



**Resim 30: Oyun oynanacak mekân güvenli olmalıdır.**

- Ø Oyun için gerekli olan araç-gereç ve oyuncaklar sağlam, eksiksiz ve çocuk sayısı için yeterli olarak temin edilmelidir.
- Ø Eğitici, planladığı oyunun kurallarını ve oynanışını öncelikle kendisi çok iyi bilmelidir. Aksi takdirde oyun sırasında aksilikler yaşanabilir.
- Ø Eğitici, oyun sırasında mümkün olduğunca az müdahale etmelidir. Eğitcinin 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. Eğitici oyunu denetimi altında tutmaya çalışmamalı; fazlaca oyunun içinde ya da tamamen ilgisiz olmamalıdır. Ayrıca oyuna katı kurullarla yaklaşmamalıdır.
- Ø Eğitici, oyunda çocukların yaratıcılıklarını engelleyecek tavırlardan uzak durmalı, çocuğun nesnelere kullanarak yeni şeyler ortaya çıkarmaları ve geliştirmeleri için uygun ortam hazırlamalıdır.
- Ø Eğitici, yeni bir oyun öğreteceğinde önce çocuğun bildiği 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.
- Ø Eğitici, 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.

- Ø 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 Etkinliği Planlama

Oyun etkinliğinin planlanması belli aşamalarda olmaktadır. Bu aşamalar daha çok bazı koşulların yerine getirilmesidir.

- Ø Gerçekleştirilmesi düşünülen hedef ve hedef davranışların belirlenmesi ve uygun oyunun seçilmesi
- Ø Oyun saatinde yer alacak etkinliklerin ve mekânın seçilmesi
- Ø Oyun saatinde yer alan etkinliklerin sıralanması ve süresinin belirlenmesi
- Ø Oyun saatinde kullanılacak araç-gereç ve oyuncakların sıralanması

Oyun etkinliği planlanırken, gün içinde çocuklara kazandırılması düşünülen hedefler ve hedef davranışlar göz önünde bulundurulursa hem çocuklara kavram ve davranışların kazandırılması daha kolay olacaktır hem de oyun daha anlamlı olacaktır. Örneğin hareketli oyunların çoğunluğu (koşma, atlama, tırmanma gibi hareketleri içeren oyunlar), çocukların büyük kas gelişimini destekleyici oyunlardır. Boncukları ipe dizme, yoğurma maddeleri ile yapılan oyunlar ise öncelikle küçük kas gelişimini, eş güdüm ve koordinasyon becerisi gelişimini destekleyici oyunlardır. Ayrıca dramatizasyon içerikli oyunlar da hayal güçlerinin gelişiminde etkilidir.

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



**Resim 31: Oyu, çocuğun birkaç gelişim alanını destekleyici özellikte olabilir.**

Gelişimsel hedef ve hedef davranışlar 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. Tam gün eğitim veren bir eğitim kurumunda en az 30 dakika, en fazla ise 40 dakika oyuna zaman ayrılmalıdır.

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 değerlendirilmenin 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. Eğer gereken araç ve gereçler oyunun oynanacağı mekândan farklı bir yerde bulunuyorsa ( depo vb.), daha önceden hazırlanması ve oyunun oynanacağı yere getirilmesi gerekmektedir. Bu nedenle oyunda hangi araçların kullanılacağı önceden belirlenerek oyun planında belirtilmelidir.

### **2.3. Oyun Etkinliğinin Uygulanması**

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

- Ø Oyun oynanacak yeri hazırlama
- Ø Oyun araç gereçlerini hazırlama
- Ø Grubu hazırlama
- Ø Isınma hareketleri yapma
- Ø Bilinen oyunları tekrarlama
- Ø Yeni oyun öğretimi
- Ø Değerlendirme

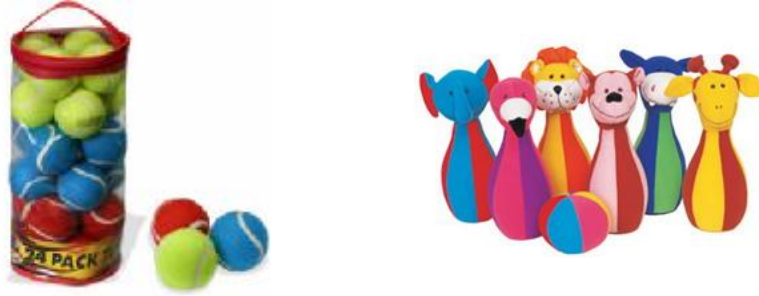
### 2.3.1. Oyun Oynanacak Yeri Hazırlama

Eğitiminin 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.



Şekil 4-5: Oyuncakların eksiksiz ve kullanıma hazır olması gereklidir.



Resim 32: Bahçe oyun araç ve gereçlerinin güvenliği öğretmen tarafından önceden kontrol edilmelidir.

### 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 kolaylaştırır. Isınma hareketleri, çocuğun psikolojik ve fiziksel olarak rahatlamasını sağlamanın yanı sıra çocukların zevkle ve tam olarak oyuna katılmalarını 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 33: Isınma hareketleri, oyuna geçişi kolaylaştırır.**

### 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. Eğer çocuklar çok arzu ederse bu oyunlar arasında çocukların istekleri doğrultusunda seçilen bir oyun oynanmalıdır.

### 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.

Eğitimi, oyunu çocuğa genel hatlarıyla tanıtırken çocukları sıkmadan kısa bir tanıtım yolunu seçmelidir. Oyunda kullanılacak araç gereç de bu aşamada çocuklara tanıtılmalıdır. Bu tanıtım ve açıklamalar ne kadar açık ve anlaşılır dille olursa çocukların oyunu kavramaları da o kadar kolay olur.

#### 2.3.6.2. Oyunun Kurallarını Açıklama ve Rol Dağılımı Yapma

Oyunun kurallarının açıklanması iki aşamada gerçekleşir. Bunlardan ilki, kuralların sözel olarak çocuklara anlatılmasıdır. İkinci aşama ise kuralların uygulanmasıdır.

##### Ø Kuralların Sözel Olarak Çocuklara Anlatılması

Bu aşamada eğitici, oyunun kurallarını çocuklara anlaşılır bir dille açıklar. Eğer oyunda sıfatlar, çocukların bilmediği kelimeler varsa onların anlayabileceği şekilde açıklanmalıdır. Oyunda kişilere verilen ebe, başkan gibi sıfatları ve bunların görevlerini tek tek açıklamalıdır. Oyunun sonunda bir ceza verilmesi gerekecekse, bu cezanın ne olacağına da çocuklarla birlikte karar verilmelidir. Eğitimci çocukların kuralları iyice kavradığından emin olduktan sonra kuralların uygulanması aşamasına geçebilir.

## Ø Kuralların Uygulanması

Bu aşamada ise çocuklara açıklanan kurallar uygulatılarak pekiştirilir. Oyundaki görev dağılımı da bu aşamada gerçekleştirilir. Ebe, başkan ve diğer oyun görevlileri eğitimci ya da çocuklar tarafından seçilir. Görev dağılımı, sayışma ya da kura yöntemiyle de yapılabilir. Eğitimci, her oyunda bütün çocukların görev almasını sağlamaya özen göstermelidir. Böylece isteksiz olan çocuklar da dahil olmak üzere çocukların hepsinin oyuna katılmalarını sağlamış olur.



Resim 34: Sandalye kapmaca oyununun uygulamalı anlatımı

### 2.3.6.3. Oyunu Kurallarına Göre Oynama

Kuralları öğrenen çocuklar, rollerini gerçekleştirmek amacıyla yapabildiklerinin en iyisini yapmaya çalışarak oyunu oynayabilirler. Oyuna katılmak istemeyen çocuk olması durumunda eğitimci hoş görülmesi olmalı, onu zorlamadan oyuna katılımını sağlamak için fırsatlar tanımalıdır.



Resim 36: Oyuna katılmak istemeyen çocuk zorlanmamalıdır.

### 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:

- Ø Eğitimcinin, kendini değerlendirmesi
- Ø Eğitimcinin, çocukları bireysel ve grup olarak değerlendirmesi
- Ø Eğitimciyle 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  |                    |   |   |   | TARİH   |
|---|--------------------|---|---|---|---|
| OYUN  | Süre               | Oyun Araç-Gereçleri   | Uygulama  | Hedef ve Hedef Davranışlar  | Değerlendirme   |
| <b>Isındırıcı Oyun</b><br>-Parmak oyunları<br>-Basit beden hareketleri<br>-Taklit oyunları  | Yaklaşık 5 Dakika  | Isındırıcı oyun için gerekli araç gereç varsa bu bölümde belirtilecektir.   | Isındırıcı oyunun kuralları ve uygulaması ile ilgili açıklamalar bu bölümde yapılacaktır.   | Isındırıcı oyunun, günlük planda belirlenmiş olan hangi hedef ve hedef davranışa yönelik olduğu belirtilir.   | Isındırıcı oyunun hazırlık, uygulama ve sonucu ile ilgili başarı ve olumsuzluklar bu bölümde belirtilecektir.   |
| <b>Hareketli Oyun</b><br>- Araçlı ya da Araçsız Hareketli oyunlar<br>-Top oyunları<br>-Halkada yada çizgide oyunlar<br>-Denge ve çeviklik Oyunları<br>-Koşma-yakalama oyunları<br>-Şarkılı oyunlar<br>-Basit jimnastik Hareketleri<br>-Öykü ve masala ait dramatize oyunlar | Yaklaşık 15 Dakika | Hareketli oyun için gerekli araç gereç varsa bu bölümde belirtilecektir.    | Hareketli oyunun kuralları ve uygulaması ile ilgili açıklamalar bu bölümde yapılacaktır.    | Hareketli oyunun, günlük planda belirlenmiş olan hangi hedef ve hedef davranışa yönelik olduğu belirtilir.    | Hareketli oyunun hazırlık, uygulama ve sonucu ile ilgili başarı ve olumsuzluklar bu bölümde belirtilecektir.    |
| <b>Dinlendirici Oyun</b><br>-Parmak oyunları<br>-Oturarak ya da daha az Hareketli olan halka, Çizgi oyunları ve Dramatizeler  | Yaklaşık 10 Dakika | Dinlendirici oyun için gerekli araç gereç varsa bu bölümde belirtilecektir. | Dinlendirici oyunun kuralları ve uygulaması ile ilgili açıklamalar bu bölümde yapılacaktır. | Dinlendirici oyunun, günlük planda belirlenmiş olan hangi hedef ve hedef davranışa yönelik olduğu belirtilir. | Dinlendirici oyunun hazırlık, uygulama ve sonucu ile ilgili başarı ve olumsuzluklar bu bölümde belirtilecektir. |

### 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 ( iki 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)

Yakalayıp ( iki elle yakalama hareketi yapılır)

Yutarlar ( ağza alma hareketi yapılır)

#### ÖRÜMCEK

Örümcek kardeş duvara tırmandı tırmandı ( parmaklar oynatılarak duvara tırmanma hareketi yapılır)

Yağmur yağdı (eller kaldırılır, parmaklar aşağı doğru sallanır)

Örümcek kardeş ıslandı ( iki kolla kendi vücuduna sarılma hareketi yapılır)

Güneş açtı ( kollar yukarı ve iki yana doğru açılır)

Örümcek kardeş kurudu ( kollar iki yana açılır)

Örümcek kardeş yavrusunu aldı, uykuya daldı ( eller birleştirilir ve baş ellere yaslanarak uyuma hareketi yapılır)



Şekil-6: Parmak oyunları dil gelişimini destekleyici oyunlardır.



## DEDEMİN GÖZLÜKLERİ

Dedemin yuvarlak gözlükleri var ( baş ve işaret parmakları ile gözlük şekli yapılıp gözlerin önüne getirilir)

Dedem uyurken (eller birleştirilir ve baş ellere yaslanarak uyuma hareketi yapılır)

Gözlüklerini kaybetmiş (baş ve işaret parmakları ile gözlük şekli yapılıp eller arkada saklanır)

Aramış, taramış ( sağa, sola bakılır)

Bir de bakmış.Başının üstünde( saklanmış olan eller gözlük yuvarlakları yapılarak başın üstüne konur)



Resim 37: Parmak oyunları, çocukta el-göz koordinasyonunu sağlar.

### 2.4.1.2. Basit Beden Hareketleri Örnekleri

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



Şekil-7



Şekil-8



Şekil 9: Basit beden hareketleri örnekleri

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

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 38: Taklit çocuğun yaratıcılığını geliştirir.

##### Ø YAŞLI ADAM YÜRÜYÜŞÜ

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

##### Ø DEV ADAM YÜRÜYÜŞÜ

Omuzlar dikleştirilir, kollar yukarı kaldırılarak parmak ucunda yükselerek yürünür.

##### Ø 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.

##### Ø KAZ YÜRÜYÜŞÜ

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

##### Ø RÜZGÂR ESİYOR

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

##### Ø HOROZ DÖĞÜŞÜ

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

#### 2.4.1.4. Hareketli Oyun Örnekleri

##### Ø 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.

### Ø EL SIK 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” derler. Koşma yönünü değiştirmeden halkada boş olan yeri kapmaya çalışırlar. Çocuklardan biri boş olan yere geçince açıkta kalan çocuk ebe olur. Oyuna yeniden başlanır.



**Resim 39: Öğretme, her oyunda bütün çocukların görev almasını sağlamaya özen göstermelidir.**

### Ø HEDEFLERİ DEVİRELİM

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 40: Oyunun kurallarını çocuklara anlaşılır bir dille açıklanmalıdır.**

## UYGULAMA FAALİYETİ

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

## KONTROL LİSTESİ

Uygulama faaliyetinde yapmış olduğunuz çalışmaları kendiniz ya da arkadaşınızla değişerek değerlendiriniz.

| Değerlendirme Ölçütleri  | Evet | Hayır |
|--|------|-------|
| 1. Seçtiğiniz oyun, belirlenen hedef ve hedef davranışlardan en az bir ya da birkaçına yönelik mi? |      |       |
| 2. Seçtiğiniz oyun, 6 yaş grubuna uygun mu?  |      |       |
| 3. Oyun planını size verilen örneğe göre hazırladınız mı?  |      |       |
| 4. Oyun çalışmaları için uygun süre ayırdınız mı?  |      |       |
| 5. Önceden öğrenilmiş oyunların kurallarını ve önceden öğrenilmiş bir oyunu tekrarlattınız mı?     |      |       |
| 6. Yeni hareketli oyunun oynanışını anlaşılır şekilde açıkladınız mı?                              |      |       |
| 7. Oyundaki görev ve rolleri kimlerin alacağını seçeceğiniz yöntemi belirlediniz mi?               |      |       |
| 8. Oyunun kurallarına uygun oynanışına doğru liderlik ettiniz mi?                                  |      |       |
| 9. Dinlendirici oyun çalışmalarını uygun sürede uygulattırdınız mı?                                |      |       |
| 10. Oyunun sınıf içi değerlendirmesini yaptınız mı?  |      |       |
| 11. Hazırladığınız oyun planını öğretmeninize teslim ettiniz mi?                                   |      |       |

## ÖLÇME VE DEĞERLENDİRME

Aşağıdaki soruları cevaplayarak faaliyette kazandığınız bilgi ve becerileri ölçünüz.

**Bu faaliyet kapsamında hangi bilgileri kazandığınızı aşağıdaki cümleleri okuyarak, ( D ) doğru ya da ( Y ) yanlış olarak değerlendiriniz.**

- 1.( ) Yeni oyun öğretiminde sırasıyla; oyunu tanıtmak, 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 eğitmenin kendini de değerlendirmesi, hataların tekrarlanmasını engellemesi ve başarılı noktaların daha sonraki oyunlarda kullanılmasını sağlayabilmesi açısından önemlidir.
- 6.( ) Körebe oyunu, ısındırıcı oyuna örnektir.
- 7.( ) Oyun etkinliği planlanırken, çocuklara gün içinde kazandırılması düşünülen hedefler ve hedef davranışlar 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 halde oyun başarısız olur.

## DEĞERLENDİRME

Cevaplarınızı, cevap anahtarıyla karşılaştırınız ve doğru cevap sayınızı belirleyerek kendinizi değerlendiriniz. Yanlış cevapladığınız sorularla ilgili öğrenme faaliyetlerini tekrarlayınız.

Cevaplarınızın hepsi doğru ise bir sonraki öğrenme faaliyetine geçebilirsiniz.

## ÖĞRENME FAALİYETİ -3

### AMAÇ

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

### ARAŞTIRMA

Bu faaliyet öncesinde yapmanız gereken ön çalışmalar şunlardır:

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

## 3. ÖZEL EĞİTİM GEREKTİREN ÇOCUKLAR VE OYUN ETKİNLİĞİ

### 3.1. Farklı Gelişen 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 rolleri 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 engelleri olan çocuklar, diğer çocuklardan farklı gelişim gösterirler ve özel bir eğitim almaları gerekir.



**Resim 41: Engeli olsun olmasın bütün çocuklar oyun oynamaktan büyük haz alırlar.**

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

Engelli 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.

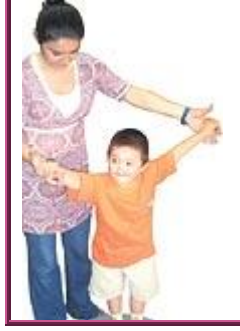


**Resim 42: Engelli çocukların gelişiminde, oyunun yararlı olabilmesi için çevrenin iyi düzenlenmesine özen gösterilmelidir.**

Engelli 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.



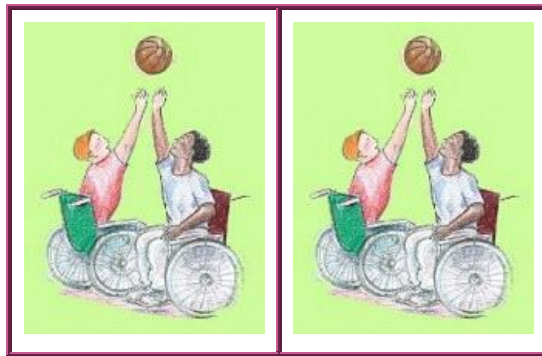
Tüm çocukların gelişiminde müziğin oldukça büyük etkisi vardır. Engelli çocukların eğitiminde ise müziğe daha fazla yer verilmelidir. Oyunların çoğunluğuna müzik ve ritim çalışmaları eklenebilir. Çünkü engelli çocukların eğitiminde genel olarak ilk iletişim müzik ve ritim çalışmalarıyla kurulmaktadır.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



**Resim 43: Engelli çocukların oyunlarında, sosyal kuralları öğrenmelerini sağlayıcı oyunlar seçmeye özen gösterilmelidir.**

Farklı gelişim gösteren 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.

Engelli 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.



**Şekil 10**

**Şekil 11**

Engelli çocuklarla çalışacak olan eğitimci, çocukların özür tipini ve özelliklerini çok iyi bilmeli.

## 3.2. Farklı Gelişen Çocuklara Normal Çocuklarla Birlikte Oyun Yoluyla Eğitim

Herhangi bir özür- engel 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 44: Öğretme; sınıfındaki çocukları, engeli bulunan öğrenciye karşı hazırlamalıdır.**

Sınıfında bu tür engeli 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 engeli bulunan çocuklar; diğer çocuklar tarafından kabul görmemesi, alay edilmesi, oyuna dahil 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.

**“ Öğretimin sırrı, öğrenciye saygı duymadadır.”**

**Ralph Waldo EMERSON**

### 3.2.1. Grupla Görüşme

Grupuna engelli bir öğrenci katılacak olan eğitici, öncelikle sınıfında bulunan diğer öğrencileri bu duruma hazırlamalıdır.

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



**Resim 45: Bazı çocukların diğer çocuklar gibi koşamadıklarını, yürüyemediklerini biliyor musunuz?**

Bu sorular şu şekilde olabilir:

- Ø Bazı çocukların diğer çocuklar gibi koşamadıklarını, yürüyemediklerini, konuşamadıklarını, göremediklerini, oynayamadıklarını biliyor musunuz?
- Ø Sizce bu çocuklar, sizlerin kolayca yapabildikleriniz şeyleri neden yapamazlar?
- Ø Bu çocuklar bu tür hareketleri yapamadıkları için kötü çocuk mudur?
- Ø Sizin gibi her şeyi yapabilen çocuklar, bu çocuklara nasıl davranmalı? Kaba mı, nazik mi olmalı? Onları oyunlarına almalı mı?
- Ø 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 Farklı Gelişen Çocukla Birlikte Oyuna Hazırlama

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

DOKUN TANI-KOKLA TANI

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 12: Dokun, tanı oyunu



Şekil 13: Körebe

### Ø KÖREBE

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.

### Ø HAYDİ, ŞİMDİ 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 14: Yakalama oyunu

Ayrıca gruptaki diğer çocukların, engelli 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 dahil 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 kovaasına belli sürede taşımaya çalışacaktır. Bu oyunda tekerlekli sandalyedeki grup elemanları, gruba ait oyuncakları taşıma ve kovaya atma görevini üstlenir. Süre dolduğunda hangi grubun kovaasında daha çok oyuncak varsa o grup galip sayılır.



**Şekil 15: Gruptaki çocukların, engelli çocuğa yardım etmelerini sağlayan oyunlar geliştirilebilir.**

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 yarar sağlayacağıdır.



**Resim 46:Oyun çalışmaları, çeşitlendirilerek çoğaltılabilir.**

## UYGULAMA FAALİYETİ

| İşlem Basamakları  | Öneriler  |
|--|---|
| Ø Çevrenizde bulunan bir özel eğitim kurumuna oyun saatini izlemek üzere gidiniz.                      | Ø 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. |
| Ø Özel eğitim gerektiren çocuklara oyun öğretiminde ne tür bir yol izlendiğini gözlemleyiniz.          | Ø Gözlemlerinizi, oyun etkinliği uygulama yöntemlerinin yanı sıra sınıf düzeni, oyun ve oyuncak seçimi konularında yapılan düzenlemeleri de gözlemleyiniz.  |
| Ø Gözlemlerinizi sonucunda edindiğiniz bilgileri, derste edindiğiniz bilgilerle karşılaştırınız.       | Ø Derste edindiğiniz bilgilerle gözlemlerinizi sonucunda edindiğiniz bilgiler arasındaki farklılıkların, olumlu ve olumsuz yönlerin neler olduğunu karşılaştırınız.   |
| Ø Gözlemlerinizi ve derste edindiğiniz bilgilerle yaptığınız karşılaştırmaları rapor haline getiriniz. | Ø Raporunuzu Power Point sunusu ya da resimli pano halinde hazırlayabilirsiniz.   |
| Ø Raporunuzu sınıfta arkadaşlarınızla paylaşınız.  | Ø Raporunuzu ve gözlemlerinizi sınıf arkadaşlarınıza sununuz. Kendi karşılaştırmalarınızı onlara açıklamadan önce sınıf arkadaşlarınızın tespitlerinin neler olduğunu sınıfta tartışınız.                             |
| Ø Hazırladığınız raporu öğretmeninize teslim ediniz.   | Ø Raporunuzu açık ve anlaşılır bir dille hazırlayınız.  |

## KONTROL LİSTESİ

Uygulama faaliyetinde yapmış olduğunuz çalışmaları kendiniz ya da arkadaşınızla değişerek değerlendiriniz.

| Değerlendirme Ölçütleri  | Evet | Hayır |
|--|------|-------|
| 1. Gözlem yapmak için seçtiğiniz kurum, özel eğitim konusunda yeterli eğitime sahip eğitimcilerin görev yaptığı bir kurum mu?  |      |       |
| 2. Oyun saatinde oyun etkinliğinin seçimi, öğretimi ve uygulanış yöntemlerini gözlemlediniz mi?  |      |       |
| 3. Oyun saatinde oyun etkinliğinde kullanılan araç gereçleri gözlemlediniz mi?   |      |       |
| 4. Oyun etkinliğinin uygulandığı alanın özelliklerini ve alanda yapılan düzenlemeleri gözlemlediniz mi?  |      |       |
| 5. Gözlemlerinizi sonucunda edindiğiniz bilgileri, derste edindiğiniz bilgilerle karşılaştırdınız mı?  |      |       |
| 6. Gözlemlerinizi ve derste edindiğiniz bilgilerle yaptığınız karşılaştırmaları rapor haline getirdiniz mi?  |      |       |
| 7. Raporunuzu sınıfta arkadaşlarınızla paylaştınız mı?   |      |       |
| 8. Sınıf arkadaşlarınızın derste edinilen bilgilerle sizin gözlemlerinizi arasındaki benzer ve farklı yönlerin neler olduğu konusundaki tespitlerini sınıfta tartıştınız mı? |      |       |
| 9. Hazırladığınız raporu öğretmeninize teslim ettiniz mi?  |      |       |

## ÖLÇME VE DEĞERLENDİRME

Aşağıda bulunan her ifadedeki boşluğu doldurmak için uygun olan seçeneği bulup işaretleyerek faaliyette kazandığınız bilgi ve becerileri ölçünüz.

1. ( ) Engelli çocukların gelişiminde oyunun yararlı olabilmesi için öncelikle çevrenin zenginleştirilmesine özen gösterilmelidir.
2. ( ) Engelli çocukların oyunlarında, onların kendi öz bakımlarını yapmalarını kolaylaştırıcı oyunlar seçmeye özen gösterilmelidir.
3. ( ) Engelli çocuklar için oyun seçiminde dikkat gerektiren uzun süreli oyunlar seçilmelidir.
4. ( ) Engelli çocuklara oyun seçerken basitten karmaşığa, onların ilgi ve ihtiyaçlarına cevap verecek nitelikte olmasına özen gösterilmelidir.
5. ( ) Farklı gelişim gösteren çocukların dikkat süreleri, diğer çocuklara göre daha fazladır.
6. ( ) Engelli çocuklarla çalışacak olan eğitimci, çocukların özür tipini ve özelliklerini çok iyi bilmeli, grubundaki çocukları çok iyi tanımalıdır.
7. ( ) Engelli çocukların eğitiminde müzik çalışmalarına fazla yer verilmemelidir.
8. ( ) Çocukların, engelli çocukları anlamaları ve kabullenmeleri sağlanabilirse oluşabilecek problemler çözülebilir.
9. ( ) Engelli 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 ve doğru cevap sayınızı belirleyerek kendinizi değerlendiriniz. Yanlış cevapladığınız sorularla ilgili öğrenme faaliyetlerini tekrarlayınız.

Tüm cevaplarınız doğru ise modül değerlendirmeye geçiniz.



# MODÜL DEĞERLENDİRME

Modül ile kazandığınız bilgi ve becerileri aşağıdaki soruları cevaplandırarak belirleyiniz.

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, kurallı 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 hedef ve hedef davranışların belirlenmesi ve uygun oyunun seçilmesi gerekir.
9. ( ) Erken çocukluk eğitimi kurumlarında oyun etkinliği uygulamada, belli bir düzen izlenmesi gerekmektedir. Buna göre sırasıyla; oyun oynanacak yeri hazırlama, grubu hazırlama, bilinen oyunları tekrarlama, yeni oyun öğretimi yapılmalıdır.
10. ( ) Gelişimsel hedef ve hedef davranışlar 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. ( ) Engelli 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. ( ) Engelli çocukların zihinsel gelişimlerini destekleyici oyun ve oyun araçlarının günlük yaşamla ilgili deneyimler olmasına özen gösterilmelidir.
17. ( ) Grubuna engelli bir öğrenci katılacak olan eğitimci, sınıfında bulunan diğer çocuklara bu durumdan söz etmemelidir. Aksi halde diğer çocuklar onunla alay edebilirler.
18. ( ) Engelli çocuklarla çalışacak olan eğitimci, çocukların özür tipini ve özelliklerini çok iyi bilmeli, grubundaki çocukları çok iyi tanımalıdır.
19. Engelli çocukların gelişiminde oyunun yararlı olabilmesi için öncelikle çevrenin ..... özen gösterilmelidir.
- A) Gözlenmesine  
B) Bakılmasına ve bilgilendirilmesine  
C) Takip edilmesine  
D) Zenginleştirilip düzenlenmesine
20. Farklı gelişen çocuklar için oyun ve oyun aracı seçerken özellikle ..... gelişimlerine olumlu etki edecek nitelikte olmasına özen gösterilmelidir.
- A) Duyu  
B) İhtiyaç  
C) Sezgi  
D) Zihinsel
21. Engelli çocukların oyunlarında müzik ve ritim çalışmalarına yer verilmesi ..... olacaktır.
- A) Gereksiz  
B) Faydalı  
C) Faydasız  
D) Anlaşılmaz
22. Farklı gelişen çocukların oyun süreleri fazla uzun süreli .....
- A) Olmalıdır  
B) Yararlıdır  
C) Olmamalıdır  
D) Olması gerekir

23. Engelli çocuklarla çalışacak olan eğitimci, oyun seçerken çocukların ..... dikkat etmelidir.
- A) Zekasına
  - B) Engel tipine ve derecesine
  - C) Becerisine
  - D) Aile yapısına
24. Grubuna engelli bir öğrenci katılacak olan eğitimci, sınıfında bulunan diğer çocukları ..... dikkat etmelidir.
- A) Tepkilendirmelidir
  - B) Şartlandırmalıdır
  - C) Korunmalıdır
  - D) Bu duruma hazırlamalıdır
- 25 Engelli bir çocuğun bulunduğu bir gruptaki diğer çocukların da bu çocuklara eğitim verilmesinde .....sağlanmalıdır.
- A) Etkin rol almaları
  - B) Katılmamaları
  - C) Güvende olmaları
  - D) Korunmaları

## DEĞERLENDİRME

Cevaplarınızı cevap anahtarıyla karşılaştırınız ve doğru cevap sayınızı belirleyerek kendinizi değerlendiriniz. Yaptığınız değerlendirme sonucunda, eksikleriniz varsa öğrenme faaliyetlerinizi tekrarlayınız.

Bütün soruları doğru cevapladıysanız tebrikler! Modülü tamamladınız. Öğretmeniniz size çeşitli ölçme araçları uygulayacaktır. Öğretmeninizle iletişime geçiniz.

# CEVAP ANAHTARLARI

## ÖĞRENME FAALİYETİ -1 CEVAP ANAHTARI

|    |   |
|----|---|
| 1  | C |
| 2  | B |
| 3  | A |
| 4  | C |
| 5  | A |
| 6  | D |
| 7  | A |
| 8  | C |
| 9  | B |
| 10 | D |

## ÖĞRENME FAALİYETİ -2 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 CEVAP ANAHTARI

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

## MODÜL DEĞERLENDİRME 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 | D |
| 20 | A |
| 21 | B |
| 22 | C |
| 23 | B |
| 24 | D |
| 25 | A |

## ÖNERİLEN KAYNAKLAR

- Ø ARAL Neriman, Figen GÜRSOY, Aysel KÖKSAL, **Okul Öncesi Eğitimde Oyun**, Ya-Pa Yayınları, İstanbul, 2001.
- Ø ÖZDOĞAN Berka, **Çocuk ve Oyun Çocuğa Oyunla Yardım**, Anı Yayınları, Ankara 2004
- Ø SEL Ruhi, **Okul Öncesi Çocuklarına Oyunlar- Rondlar**, Ya-Pa Yayınları, İstanbul, 1995.
- Ø ÖZATALAY Engin, Hüsniye ÖZATALAY, **Tekerleme Bilmeceler Şiir Parmak Oyunları**, Ya-Pa Yayınları, İstanbul, 2000
- Ø <http://gebelik.org/dosyalar/oyunsaati.html>
- Ø [http://mimoza.marmara.edu.tr/~ugur/sayi5/zihinselengelliler\\_sayi5.htm](http://mimoza.marmara.edu.tr/~ugur/sayi5/zihinselengelliler_sayi5.htm)
- Ø [http://tr.wikipedia.org/wiki/%C3%87ocuk\\_oyunlar%C4%B1](http://tr.wikipedia.org/wiki/%C3%87ocuk_oyunlar%C4%B1)
- Ø <http://members.tripod.com/haticetopac/oyunlar.htm>
- Ø <http://www.joker.com.tr/oyuncak36.html>
- Ø <http://www.pisikologum.com/konular>

## KAYNAKÇA

- Ø AKANDERE Mehibe, **Eğitici Okul Oyunları**, Nobel Yayınları, Ankara, 2004
- Ø AKARSU Füsün, **Üstün Yetenekli Çocuklar**, Eduser Yayınları, Ankara, 2001
- Ø ARAL Neriman, Figen GÜRSOY, Aysel KÖKSAL, **Okul Öncesi Eğitimde Oyun**, Ya-Pa Yayınları, İstanbul, 2001
- Ø DÖNMEZ Necate Baykoç, **Oyun Kitabı**, Esin Yayınları, İstanbul, 1992
- Ø ELLİALTIOĞLU Fahriye Maden, **Oyun ve Oyun Örnekleri**, Ya-Pa Yayınları, İstanbul, 2005
- Ø GELEŞ Fadime, **“Eyüp Oyuncakları” Tarihi, Kültürü ve Sanatıyla Eyüp Sempozyumu**, Tebliğler, İstanbul, 2002
- Ø 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
- Ø ÖZATALAY Engin, Hüsnüye ÖZATALAY, **Tekerleme Bilmece Şiir Parmak Oyunları**, Ya-Pa Yayınları, İstanbul, 2000
- Ø ÖZDOĞAN Berka, **Çocuk ve Oyun Çocuğa Oyunla Yardım**, Anı Yayınları, Ankara 2004
- Ø ÖZSOY Yahya, Mehmet ÖZYÜREK, Süleyman ERİPEK, **Özel Eğitime Muhtaç Çocuklar Özel Eğitime Giriş**, Karatepe Yayınları, Ankara 1998
- Ø PEHLİVAN Hülya, **Oyun ve Öğrenme**, Anı Yayınları, 2005
- Ø POYRAZ Hatice, **Okulöncesi Dönemde Oyun ve Oyuncak**, Anı Yayıncılık, 2003
- Ø SEL Ruhi, **Okulöncesi Çocuklarına Oyunlar- Rondlar**, Ya-Pa Yayınları, İstanbul, 1995
- Ø SEVİNÇ Müzeyyen, **Erken Öocukluk Gelişimi ve Eğitiminde Oyun**, Morpa Yayınları, İstanbul 2004
- Ø TUNCOR Ferit, **Eğitici Çocuk Oyunları**, Esin Yayınları, İstanbul, 1999
- Ø 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/> )

- Ø <http://www.psikoloji.gen.tr>
- Ø <http://members.tripod.com/haticetopac/aile.htm>
- Ø <http://members.tripod.com/haticetopac/oyunlar.htm>
- Ø [http://okuloncesi.bz.tc/egitim/gelisimde\\_oyun2.htm](http://okuloncesi.bz.tc/egitim/gelisimde_oyun2.htm)
- Ø <http://egitim.milliyet.com.tr/OkulOncesiG.asp?PageID=720>
- Ø <http://www.kadinportal.com/kadin.asp?katID=43&id=673>
- Ø <http://www.hastaokulu.org/pdf/08-b-Spastik-2pdf>
- Ø <http://www.bolumata.k12tr/ativite/oyun.htm>
- Ø <http://gebelik.org/dosyalar/oyunsaati.html>
- Ø [http://www.psikologum.com/konular\\_detay.asp?id=57](http://www.psikologum.com/konular_detay.asp?id=57)
- Ø <http://gebelik.org/dosyalar/oyunsaati.html>
- Ø <http://www.hurriyet.com.tr/agor/article.asp?sid=4&aid=412>
- Ø <http://www.tevitol.k12.tr/dokuztas/makaleler>
- Ø [http://www.biltek.tubitak.gov.tr/merak\\_ettikleriniz](http://www.biltek.tubitak.gov.tr/merak_ettikleriniz)
- Ø [http://mimoza.marmara.edu.tr/~ugur/sayi5/zihinselengelliler\\_sayi5.htm](http://mimoza.marmara.edu.tr/~ugur/sayi5/zihinselengelliler_sayi5.htm)
- Ø <http://www.autism-tr.org/kaynastirma-2.htm>