

# OYUNCAKLA VE OYUNLA ÖĞRENMEK

Helen BOEHM\*

Çev.: Melike Türkân BAĞLI\*\*

Eğer, oyun öğrenmeye yol açıyorsa, ana-babalar ve ilgili diğer yetişkinler bu hedefi gerçekleştirmelerinde çocuklara nasıl yardımcı olabilirler? Oyun ve oyuncak seçiminde en iyi rehber, çocukların nasıl geliştiklerini ve onların gelişim becerilerini arttıracak ve bu becerilerin birbirleriyle bir örüntü halinde olmasını sağlayabilecek oyun araçlarının neler olduğunu anlayabilmektir. Okul öncesi dönemden liseye kadar olan çocukları kapsayan aşağıdaki rehber, sizin binlerce ürün arasından, oyunu sınırlandırmaktan çok zenginleştirecek uygun ürünleri seçmenize yardımcı olabilmek için oluşturulmuştur. Yaş gruplarına ve becerilerine göre düzenlenmiş oyuncaklar ve oyunlar, çocukların başarılı olmasına yardımcı olurlar. Bu rehber, ayrıca, çocuğunuzun gelecekte geliştirebileceği yeteneklerine ilişkin bir fikir de verecektir.

Burada sunulan öneriler çok ayrıntılı ya da kapsamlı değildir, burada sözü edilenlerden daha üstün birçok oyun aracı da vardır. Bu yazıdaki oyun araçlarının, eğitici oyun araçlarının en iyi türlerinden bazılarını temsil edebilmeleri amaçlanmıştır. Oyuncaklar öğrettikleri temel beceriye göre sınıflandıkları halde, birçok oyun aracı birden fazla beceri ya da yetenekle bağlantılıdır.

## 3 - 5 YAŞLAR

### FANTAZİ VE KEŞFETME

İster evcilik oynasınlar, ister galaksilerarası bir serüveni canlandırsınlar, çocuklar için "mış gibi" yapmak (make-believe), imgelemede yapılan bir alıştırmadan daha fazla bir şeydir; yaparak öğrenmedir. Mış gibi oyunu sırasında çocuklar, kendilerinin ve başkalarının tepkilerini sınavarak uygun ve olgun davranışları keşfederler ve bu davranışların anlamını kavrarlar. Fantazi güvenli bir ortam sağladığı için, çocuklar mış gibi oyunu sırasında korkularını ve kaygılarını da çözebilirler. Örneğin, okulculuk oyunu, çocukları evden ayrılma gerçeğine hazırlayabilir. Herhangi bir türden fantazi oyununda, gerçekçi nesnelere okulöncesi çocuklar için önemlidir. **Giyeceler, oyun-**

\* Boehm, Helen (1989), "Toys and games to learn by", **Psychology Today**, September, 62-64. Eğitim Psikoloğu olan Helen Boehm **The Right Toys** (Bantam Books) adlı kitabın da yazarıdır.

\*\* A.Ü. Eğitim Bilimleri Fakültesi Eğitimde Psikolojik Hizmetler Bölümü Araştırma Görevlisi.

**cak doktor aletleri, tahta sıralar** ya da çocuk için tanıdık olan araç ve nesnelerin çocuğa uygun ölçülerde yapılmış oyuncakları en etkili etkileşimi sağlayacaktır.

**Oyuncak bebekler** empati ve bakım davranışlarını kolaylaştırdıkları için fantazi oyunun önemli bir parçasıdır. Bu yaştaki çocuklar için yumuşak gövdeli bez bebekler ve plastik bebekler en sevilen bebeklerdir. Çocuklar, özellikle giydirilebilir olan bebekleri küvete koymakta ya da onların saçlarını taramaktadırlar. Bugün, birçok ana-baba, küçük erkek çocukların küçük kız çocuklar kadar oyuncak bebekle oynamaktan tat aldığını kabul etmektedir. Gerçekten de Play-skool ve "My Buddy"nın yapımcıları gibi birçok oyuncak şirketi, serilerine hoşça gidecek erkek bebekler de eklemiştir.

## **DİLE HAZIRLANMA**

Hiç kimse, oyunun sessiz bir süreç olması gerektiğini söyleyemez. Aslında çocuğun dil gelişiminin bu döneminde, oyunun gürültülü olması oranında iyi olduğunu söyleyenler de vardır. Uygun oyuncaklar çocuğa onu çevresinde duyduğu dil ve seslere karşı duyarlı hale getirecek oyun fırsatları sağlayarak, onun sözel ve dinleme becerilerini artıracaktır.

Ayrı renklerde tuşları olan basit bir ksilofon ya da **oyuncak piyano**, çocuklar okula başladıklarında ve seslerle karşılaştıklarında, onların sesleri birbirinden ayırma becerisini kazanmalarına yardım edecektir. Okul öncesi çocuklar için çeşitli **müzik ve hikaye kasetleri** dinleme becerisini destekler. En iyi kasetler, çocukları kasetle birlikte şarkı söylemeye ve konuşmaya yüreklendirenlerdir.

**Kuklalarla** oynamak, sözel becerilerin gelişmesine yardım eder; çünkü, küçük dramalarda çocuklar farklı seslerle konuşurlar ve farklı konuşma örüntülerini denerler.

Texas Instruments'ın "Words... To Go!" adlı oyuncağının da içinde yer aldığı diğer yeni elektronik-eğitici oyuncaklar, çocukların okuma-öncesi becerileri kazanmalarına yardım ederler. Bu oyuncağın çeşitli oyunları, sözcük ve harflerin, harf dizilişlerinin, ilk ve son harflerin, karşıtların ve uyaklı sözcüklerin canlandırılmış grafiklerle ve müzikle eşlendirilmiş olarak kavranmasını içerir.

## **ARİTMETİĞE HAZIRLANMA**

Okul öncesi çocuklar, çevrelerindeki nesnelere sınıflamaya ve saymaya karşı ilgi gösterirler ve en iyi, somut ve elle tutulabilir deneyimlerle öğrenirler. Çocuklara, basit matematiksel kavramları oyunu dışlamaksızın sunacak pek çok harika oyuncak vardır.

Bir **İnşa blokları** seti, çocuğun, mekânsal ilişkileri ve parçaların bütünlü olan ilişkisini keşfetmesi için fırsatlar sağlar. Bloklarla oynamak, çocuğu birçok matematiksel kavramla da tanıştır. Örneğin; karşılaştırma kavramı için: Hangi blok daha büyüktür, hangisi daha küçüktür? Sınıflama kavramı için: Hangileri dörtlü olarak yığılmıştır? Kaç tane kırmızı var? Biçimler için: Hangi bloklar dikdörtgendir. Hangileri karedir?

**Resim ve sayı eşleme oyunları** da, çocukların nesnelere sayılarla ve sayıları miktarlarla ilişkilendirmelerine yardımcı olur. **Dominolar, bingo ve kart eşleme oyunları** (Milton Bradley'in "Memory" oyunu) gibi birebir ilişki, bellek ve gözlem becerilerini öğretir. Çocuklardan, dönen bir dairedeki bir sayıyı tanımlarının istendiği ve sonra oyun tahtasında o sayıda alanın ortaya çıktığı basit masa oyunları (Milton Bradley'in "Chutes ve Ladders" oyunu klasik bir örnektir). Sıraya girme ve yönergeleri izleme ile önemli alıştırmaları da sağlayan aritmetiğe hazırlayıcı mükemmel araçlardır.

## 6 - 8 YAŞLAR

### TOPLUMSAL GELİŞİM/İŞBİRLİĞİ

Önceki yaşlardan farklı olarak, bu yaştaki çocuklar birbirlerinin arkadaşlarıdır. Artık okula gitmektedirler ve toplumsal bağlantıları oldukça genişlemiştir. Oyun, toplumsal gelişim için önemli bir araçtır; çocuklara toplumsal becerilerin ve stratejilerin öğretilmesinde, arkadaşlığı, paylaşmayı, işbirliğini ve birlikte çalışmayı geliştirecek oyun ve oyuncaklar özellikle önemlidir. Toplumsallaşmayı sağlayan en iyi oyun araçları, hemen akla gelecek olan klasiklerdir: **top, zıpzıp ve dama**, hâlâ tercih edilen, çocukları eğlendiren ve tabii ki grup etkileşimini özendirilen oyuncaklardır. Aktif ve dışarıda oynanan oyunlarda kullanılan oyuncaklarda olduğu gibi. Bu yaştaki çocuğun spor malzemeleri için uygun boyutlara ulaşmamasına karşın, küçük boyutlu **toplar, sopalar ve basketbol çemberleri** iki ya da daha fazla çocuğun takım oyunu konusunda bir şeyler öğrenmek ve işbirliği becerileri geliştirmek için istek duymalarına yol açabilir. Bu yaş dolaylarında çocuklarda oyuncak biriktirme isteği belirir: **Beyzbol kartları, minyatür arabalar**, Nat-tel'in "Barbie"si gibi **bebekler** ve Hasbro'nun "G.I. Joe"su gibi **eylem figürleri**, 6-8 yaşları arasında en çok sahip olunan oyuncakları oluşturmaktadırlar. Çocukların eğlencesinin büyük bir bölümünü sahip oldukları oyuncakları arkadaşlarınıninkilerle karşılaştırmak ve değiş-tokuş etmek oluşturmaktadır. Günümüzde çocukların sahip olmayı tercih ettiği oyuncaklar, TV'deki çizgi film karakterlerine dayalıdır. Ana-babalar sıklıkla, bu ürünlerin ni-

teliği ve bu oyuncaklarla TV arasındaki açık bağlantı hakkında kaygı duymaktadırlar. Yine de Ninja Kaplumbağaları (Playmates Toys) - veya oyuncakta "moda" olan her neyse - ticarî olması nedeniyle kötü olarak nitelendirilemez. Aslında, bu oyuncaklar çocukların kültürünün uzantısı haline gelmiş olduklarından, bunlardan bir ya da daha fazlasına sahip olmak çocuk için önemlidir.

## BİLİŞSEL BECERİLER VE ALGISAL HAREKET BECERİLERİ

6-8 yaşları arasında, el becerisinin gelişmiş olması artık çocukların bilişsel yetenekleriyle algısal becerilerini güçlendirecek daha karmaşık inşa oyuncaklarıyla oynamalarına izin vermektedir. Lego Systems'ın "Lego"su, Fisher-Price'in "Construx" Play-Jour'un "Capsela"sı ve Ohio Art'ın "Zaks"ı gibi **açık-uçlu inşa araçları** çocukları, mekân, denge ve parça-bütün ilişkilerini denemeleri yönünde özendirir. El-göz eşgüdümü parçaların biraraya getirilmesiyle güçlenir. Küçük inşacılar, yapısal güçlüklerin üstesinden gelmek için çaba harcadıklarından -örneğin sallanan bir kuleye daha iyi destek sağlama yollarını araştırdıklarından-, uzun dönemli planlama ve karar verme becerisi oyunun içinde yer alır.

İnşa oyuncakları, geçmişte daha çok erkek çocuklar için pazarlandığı halde, kızlar da bu oyuncaklardan erkekler kadar hoşlanmaktadır. İnşa oyuncaklarının yanısıra, birden fazla parçayla bütünler oluşturulan yap-bozlar, çocukların algısal hareket ve bilişsel becerilerini işbirliği içinde kullanmaları için mükemmel fırsatlar sağlamaktadır. Az sayıda çocuk, bu yaşta, yüzden fazla parçası olan **yap-bozlarla** oynamaya hazırdır ve bazıları büyük parçalıları yapmayı daha kolay bulur.

Çocuklar, yap-bozlara ek olarak, Parker Brothers'ın "Yoshi's Puzzle"ları gibi, bir küp ile sınırsız konfigürasyon çeşitliliğinin yakalandığı, **açık-uçlu, üç-boyutlu yap-bozlar**'la oynamaktan da hoşlanırlar. Milton Bradley'in "Lite-Brite" ve Coleco'nun "Perfection"u gibi, çocukların farklı şekillerdeki küçük parçaları uygun gözlere koymalarının gerektiği bul-koy oyuncakları da ilginç oyuncaklardır.

## YARATICI ANLATIM

Sanatsal yetenekleri nasıl olursa olsun, bütün çocuklara yaratıcı özlerini ortaya çıkaracak geniş ölçüde malzeme ve deneyim olanağı sağlanmalıdır. **Parmak boyası ve kağıt hamuru'ndan baleye ve tek kişilik komik**

**tiyatroya** kadar, görsel ve harekete dayalı sanatsal deneyimler, kendini anlatma, duyguların ve heyecanların iletişimi için uygun araçlar olabilirler.

Ancak, anlatımsal çıkışı sağlamaktan başka, **karakalemlerle, sulu-boyalarla, pastel boyalarla ve kille yaratmak**, çocuklar bu malzemeleri kullanarak resim ve heykeller yaptıkları ve gerçek nesnelere tasarımladıkları için, onların görsel ve ince hareket yeteneklerinin daha da gelişmesini sağlar. **Yetenek gösterileri sahnelemek, sessiz sinema** gibi oyunlar oynamak ve **grup halinde duvar resimleri üretmek** çocukların yaratıcı yeteneklerini ortaya koymalarına fırsat verir. Kenner Products'ın "Spirograph"ı ve Nasta'nın "Swirl Art"ı gibi iki eylem oyuncağı, çocuklara sınırlı sanat yeteneğı ile bile değişik ve güzel tasarımlar oluşturmaları için yardımcı olur.

## 9 - 11 YAŞLAR

### PROBLEM ÇÖZME YETENEKLERİ

Çocuklar, ilkokulun son sınıflarında bilgilerini daha stratejik ve etkili biçimde kullanacakları problem çözme deneyimleri için hazır durumdadırlar. Ravensburger'in "Up the River"ı gibi, oyuncuların gemilerini limana güvenli bir biçimde götürebilmeleri için pazarlık etmelerinin gerektiğı bazı yeni masa oyunları problem çözme yeteneklerini harete geçirir. Bu oyunlar, aynı zamanda, özellikle erginlik öncesi yaştaki çocukların bakış açısından heyecanlı ve zevklidir ve onlara bu dünyadan uzakta serüvenler yaşatmakta ve anında geribildirim sağlamaktadır.

Nintendo, Sega ve Atari tarafından pazarlanan **video eğlence sistemleri**, rol oynamak öykülerinin ve yaşama geçirilebilecek karar verme stratejilerinin kullanılmasını sağlar. Nintendo'nun "Legend of Zelda" ve Sega'nın "Phantasy Star " gibi **video programları**, bu problem çözme programlarının öncesinde yer alırlar. Daha sonraki oyundaki amaç, galaksideki zalim Lassic'i yenmektir. Oyuncular, amaçlarını en iyi şekilde gerçekleştirmek için, ipuçlarını ve değerli bilgileri toplayarak Algol güneş sisteminde yolculuk ederler.

### KÜÇÜK HAREKET BECERİLERİ

Bu yaştaki çocuklar, artık küçük kasları kullanma becerileri ile parmak becerisini de geliştiren, küçük parçalı, daha karmaşık **yap-bozları** tutabilmektedirler. Bu yaştaki çocuklar, yaz-bozlara ek olarak - ve gerçek el uğraşısı için - gerçekçi **üç-boyutlu model inşa etme projeleri**'nden hoşlanmaktadırlar. Çocuklar, bu yaşlarda gerçekten işleyen şeyler yapmaktan zevk almaktadırlar.

Bu yaş grubu için, **kuş besleyicileri yapmak için gerekli takımları, uzaktan kumandalı arabalar, uçaklar ve gemiler**, en sevilen oyuncaklar arasındadır. Bu projeler karmaşık olabilir ve çocuğunuz yönergeleri izleyebilmek için sizin yardımınıza ihtiyaç duyabilir. Öte yandan, çok basit ve yinelemeli hareket görevleri -örneğin, yaratıcı bir çocuktan bir ipi bağlamasının istenmesi- yeterli güdülenmeyi ve uğraşmayı sağlayacaktır.

Yadsınamayacak bir uğraşı gerektiren Bandai'nin "Spacewarp"u, çocukların, bir topun nasıl hareket ettiğine bağlı olarak raylar tasarımıladıkları bir patencinin inşa takımıdır. **Kumaş boyamacılığı, mücevher yapıcılığı, ağaç işlemeçilliği** gibi sanat, el-İşi ve inşa projeleri, dikkat, sabır ve beceri de gerektirmektedir.

## STRATEJİK YETENEKLER

Stratejik tahta oyunları, oyuncuların savunucu ve hücumaya yönelik düzenlemeler yapmalarını, riskler almalarını ve sonuçları kestirmelerini gerektirdiğinden, eleştirel düşünme ve bilişsel yetenekleri geliştirirler. Bu yaştaki çocuklar tavla, Selchow ve Righter'ın "Scrabble" (dilmece), Parker Brothers'ın "Monopoly" (Monopol) Milton Bradley'in "Othello" ve "Battleship" (Savaş gemisi) gibi oyunlarını sevmektedirler. Bu oyunlarda, oyuncuya her sıra gelişinde, hesaplı ve belki de kurnazca davranmayı gerektiren yeni bir durum söz konusudur: Kalır ve para öder miyim? Hapse girer miyim? Şimdi paramı otellere yatırır ve rakiplerimi safdışı eder miyim?

Parker Brothers'ın "Nerf Fencing"i gibi, aralarında golf, tenis ve ping-pong'un ve kapalı yerlerde oynanabilecek, yeni, harekete dayalı oyunların da bulunduğu birçok spor etkinliği, strateji kadar, çeviklik ve kesinliğin eğitilmesini de sağlar. Taktik becerilerinin değişik çeşitleri, rol oynama oyunları içinde de anılırlar. Örneğin, Dungeons ve Dragons'da oyuncular, kahramanların, ün ve şans peşinde koştukları, tehlikeli serüvenlere atıldıklarını, fantasti bir dünyadaki karakterlerin rollerini oynamaktadırlar (karakterler ve senaryolar, TSR tarafından basılan bir dizi rehber kitapta kısaca yer almaktadır). Bu oyunda amaç, engellerin üstesinden gelecek stratejileri planlamaktır (örneğin, insan yiyen 100 canavarla ve 15 metrelik bir hendekle çevrili bir kaledede hapis bulunan prensesi kurtarmaya çalışmak).

Oyuncak dünyasındaki "yüksek teknoloji" patlaması, stratejik ve fiziksel hareketleri birbirine bağlayan ürünleri ortaya çıkarmıştır. Örneğin, Nintendo'nun "Power Pad"i, oyuncuların, video ekranındaki karakterlerin hareketle-

rini ileten bir zemin aracılığıyla kontrol ederek, bir "insandan kumanda kolu" gibi davranmalarını sağlamaktadır. Güç Eldiveni (Mattel) adı verilen yeni bir araçla da, ekranın önündeki oyuncu, elini ve parmaklarını, Nintendo video oyununa çevrili herhangi bir kumanda kolunun oyununu kontrol etmek için hareket ettirmektedir.

## 12 YAŞ VE YUKARISI

### SOYUT DÜŞÜNME VE AKIL YÜRÜTME

Ergenler, okuldaki çalışmalarında daha soyut kavramlarla uğraşmaya başlarlar ve evde kendilerini nesnelerin dünyasından çok, düşüncelerin dünyasına alacak etkinliklerden yararlanabilirler. Örneğin, bir havuz oyunu, gençleri, her atışta, atışın sonucunu önceden kestirme yönünde eğitir ve atışın neden isabet ettiği veya kaçırıldığı hakkında kuramsal açıklamalar sağlar.

Bilimsel deneyler yapmak da, ergenleri, eylemler ve karşıt eylemler üzerinde düşünmeleri ve varsayımlar kurmaları yönünde zorlar. **Kimya ve elektrik takımları, çatıya yerleştirilen güneş ışığı toplayıcıları veya yağmur toplayıcıları** gibi akademik yönelimli eylem araçlarıyla, çocuklar, karmaşık bilimsel kuramları sınavabilirler. Hafif, kullanımı kolay ve göreli olarak daha ucuz mikroskoplar, teleskoplar ve seralar da bağımsız öğrenmeyi hızlandırır ve düşüncelerin daha somut olarak görülmesini sağlarlar.

### BAĞIMSIZ YAŞAM BECERİLERİ

Birçok ergen, bağımsızlığa her şeyden fazla önem vermektedir. Birçok ergen için yetişkinler tarafından denetlenme gereksinmesi devam etmekle birlikte, daha sorumlu ve daha büyük ergenler kendilerini evlerinden uzak tutacak ve kendi başlarının çaresine bakmalarını sağlayacak etkinliklerden yararlanmaktadırlar. **Yürüyüş, bisiklete binme ve kamp yolculukları** ile diğer açık hava araştırmaları ergenlere, onların yetkiye sahip olmalarını sağlayan önemli fırsatlar vermektedir. Yolculuğun masraflarıyla uğraşmak, hazırlık ve planlar yapmak, harita okumak bir ergen için kendine güvenmeyi öğrenmenin ve anababalar için de ütün olasılıkların düşünülmüş olması nedeniyle emin olmalarını sağlamanın en iyi yollarıdır.

Olası kötü hava koşullarının ve engebeli arazinin serüven ruhunu zedelememesi için, gençlere uygun malzemeler sağlanmalıdır. Vitesli, güçlü **bisik-**

**letler**, iyi havalandırmalı **çadırlar**, yalıtımlı **uyku tulumları**, **sırt çantaları**, **çatal**, **bıçak**, **kaşık** ve su geçirmez **yürüyüş ayakkabıları** bu malzemelerden bazılarıdır.

## TEKNOLOJİNİN YARDIMI

Kulaklarında "walkman", bileklerinde hesap makinalarıyla, gençler, teknolojiyi, yaşamlarının hemen hemen her yönüyle bütünleştirmektedirler. Bu yüksek teknoloji ürünlerinin çoğu eğlenceye odaklanmışsa da, bu araçların eğitimsel değerleri de gözden kaçırılmamalıdır.

Teknolojiye dayalı en son oyun araçlarında eski temalara dönüş gözlenmektedir. Bunlardan biri, klasik bir oyuncağın günümüze uyarlanmış hâli olan, **Ohio Art'ın** "Etch a Skeeth Animator"u, gençlerin çizgi film tasarımlamalarını ve onlara hareket vermelerini sağlamaktadır.

El kameraları, gençlerin kendi filmlerini çekebilmelerine olanak vermektedir. Gençler, metinleri kendileri yazıp, filmleri kendileri yönettikleri için çeşitli beceriler edinebilmektedirler.

Eğer genç, müzikle uğraşmayı tercih ediyorsa, birçok şirket, genç nota okumayı bilmeseyse bile bir müzik parçasını çalmasını sağlayacak elektronik klavyeler üretmektedir. Şarkıların önceden programlanabildiği bu araçlarda, çalınma sırası gelen tuşun üstünde önceden yanan ipucu ışıkları vardır. Birleştirilmiş sesler ve vurmali çalgı özelliklerine sahip klavyelerle, müzikle ilgilenmeyen gençler bile müzikle uğraşmaya başlayabilmektedir.