

**T.C.
DOKUZ EYLÜL ÜNİVERSİTESİ EĞİTİM BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ
İLKÖĞRETİM ANABİLİM DALI
OKUL ÖNCESİ ÖĞRETMENLİĞİ PROGRAMI
YÜKSEK LİSANS TEZİ**

**OKUL ÖNCESİ EĞİTİM KURUMLARINA DEVAM EDEN
6 YAŞ ÇOCUKLARINA ÖZ BAKIM BECERİLERİNİN
KAZANDIRILMASINDA OYUN YOLUYLA
ÖĞRETİMİN ETKİSİ**

Özlem GAZEZOĞLU

**İzmir
2007**

**T.C.
DOKUZ EYLÜL ÜNİVERSİTESİ EĞİTİM BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ
İLKÖĞRETİM ANABİLİM DALI
OKUL ÖNCESİ ÖĞRETMENLİĞİ PROGRAMI
YÜKSEK LİSANS TEZİ**

**OKUL ÖNCESİ EĞİTİM KURUMLARINA DEVAM EDEN
6 YAŞ ÇOCUKLARINA ÖZ BAKIM BECERİLERİNİN
KAZANDIRILMASINDA OYUN YOLUYLA
ÖĞRETİMİN ETKİSİ**

Özlem GAZEZOĞLU

**Danışman
Yrd. Doç. Dr. Günseli GİRGIN**

**İzmir
2007**

YEMİN METNİ

Yüksek Lisans Tezi olarak sunduđum “Okul Öncesi Eğitim Kurumlarına Devam Eden 6 Yaş Çocuklarına Öz Bakım Becerilerinin Kazandırılmasında Oyun Yoluyla Öğretimin Etkisi” adlı çalışmanın; tarafımdan bilimsel ahlak ve geleneklere aykırı düşecek bir yardıma başvurmaksızın yazıldığını ve yararlandığım eserlerin kaynaklarda gösterilenlerden oluştuđunu, bunlara atıf yapılarak yararlanılmış olduğunu belirtir ve bunu onurumla doğrularım.

... / ... / 2007

Özlem GAZEZOĞLU

Eğitim Bilimleri Enstitüsü Müdürlüğüne

İşbu çalışma, jürimiz tarafından

..... İlk Öğretim Anabilim Dalı

..... Okul Düzeyi Öğretmenliği Bilim Dalında

YÜKSEK LİSANS TEZİ olarak kabul edilmiştir.

Başkan : Yrd. Doç. Dr. Cahseli GİRGIN

Üye : Doç. Dr. Isık GÜRKİMSEK

Üye : Yrd. Doç. Dr. Sermin BİLİR

Onay

Yukarıda imzaların, adı geçen öğretim üyelerine ait olduğunu onaylıyorum.

04/07/2007

Prof. Dr. Sedat GİDENER
Enstitü Müdürü

**YÜKSEK ÖĞRETİM KURULU DOKÜMANTASYON MERKEZİ
TEZ VERİ FORMU**

Tez No:

Konu Kodu

Üni. Kodu:

- **Bu bölüm merkezimiz tarafından doldurulacaktır.**

Tez Yazarının

Soyadı: GAZEZOĞLU

Adı: Özlem

Tezin Türkçe Adı: Okul Öncesi Eğitim Kurumlarına Devam Eden 6 Yaş Çocuklarına Öz Bakım Becerilerinin Kazandırılmasında Oyun Yoluyla Öğretimin Etkisi.

Tezin Yabancı Dildeki Adı: The Effects Of The Games On Teaching 6 Years Old Children Who Are Attending Pre-School Education The Self Care

Tezin Yapıldığı

Üniversite: DOKUZ EYLÜL

Enstitü: Eğitim Bilimleri

Yılı: 2007

Tezin türü: 1-Yüksek Lisans (X)
2- Doktora ()
3- Sanatta Yeterlilik

Dili: Türkçe
Sayfa sayısı: 138
Referans sayısı: 136

Tez Danışmanının

Ünvanı: Yrd. Doç. Dr.

Adı:Günseli

Soyadı: GİRGIN

Türkçe Anahtar Kelimeler:

1-Okul Öncesi
2-Oyun İle Öğretim
3-Öz Bakım Beceri Eğitimi
4-Erişi

İngilizce Anahtar Kelimeler:

1- Preschool Education
2- Teaching with Games
3-Self-Care Skills Education,
4- Acquisition

TEŞEKKÜR

Bu araştırma okul öncesi eğitim kurumlarına devam eden 6 yaş çocuklarına öz bakım becerilerinin kazandırılmasında oyun yoluyla öğretimin etkisini incelemek amacı ile yapılmıştır.

Araştırmanın her aşamasında bana özveri ile yol gösteren, her türlü desteği sunan tez danışmanım Sayın Yrd. Doç. Dr. Günseli GİRGIN'e sonsuz teşekkürlerimi sunuyorum. Yüksek lisans öğrenimim boyunca bilgilerinden yararlandığım sevgili hocalarım Yrd. Doç. Dr. Günseli Girgin ve Yrd. Doç. Dr. Işık Gürşimşek'e sonsuz teşekkürler.

Sevgili ailem, karşılıksız sevginiz, desteğiniz ve bana öğrettiklerinizle bu günlere geldim. Değerli eşim Ertuğrul Gazezoğlu ve biricik oğlum Tuna Gazezoğlu size sonsuz teşekkürler, bu çalışma size ithaftır. Sevgili eşim Ertuğrul Gazezoğlu, yüksek lisans eğitimim boyunca gösterdiğiniz ilgi, destek, özveri ve sabrıyla hep yanımda oldun. Bunlar için sana minnettarım.

İÇİNDEKİLER

Sayfa No

Yemin Metni.....	i
Değerlendirme Kurulu Üyeleri	ii
Yüksek Öğretim Dokümantasyon Merkezi Tez Veri Formu.....	iii
Teşekkür.....	iv
İçindekiler.....	v
Tablo Listesi	x
Özet	xii
Abstract	xiv

BÖLÜM I

GİRİŞ

Problem Durumu.....	1
Okul Öncesi Eğitimin Tanımı.....	4
Okul Öncesi Eğitimin Önemi.....	6
Okul Öncesi Eğitimin Amaçları.....	8
Türkiye’de Okul Öncesi Eğitimin Amaç ve İlkeleri.....	9
Okul Öncesi Eğitimin Tarihçesi.....	11
Türkiye’de Okul Öncesi Eğitimde Uygulanan Farklı Projeler.....	16

Okul Öncesi Dönemde Öz Bakım Beceri Eğitimi.....	19
Temel Alışkanlıkların Kazandırılması	21
Oyun Nedir?.....	23
Oyunun Özellikleri.....	27
Okul Öncesi Eğitimde Oyunun Yeri ve Önemi.....	29
Oyunun Çocuğun Gelişime Katkıları.....	31
Oyun Teorileri.....	37
Öğretimde Kullanılan Oyun Türleri.....	46
Oyunla Öğrenmenin Kazanımları.....	49
Oyunun Etkin Öğrenme Yöntemi Olarak Kullanılması ve İşlerliliği.....	51
Oyunla Öğretimin İlkeleri.....	53
Oyunla Öğretimde Dikkat Edilecek Hususlar.....	56
Amaç ve Önem.....	62
Problem Cümlesi.....	63
Alt Problemler.....	63
Sayıtlılar.....	64
Sınırlılıklar.....	64
Tanımlar.....	65
Kısaltmalar.....	65

BÖLÜM II

İLGİLİ YAYIN VE ARAŞTIRMALAR

Türkiye’de Oyunla Öğretim ile İlgili Yayın ve Araştırmalar.....	66
---	----

Yabancı Alanyazında Oyunla Öğretim ile İlgili Yayın ve Araştırmalar.....	69
Türkiye’de Öz Bakım Becerisi ile İlgili Yayın ve Araştırmalar	70
Yabancı Alanyazında Öz Bakım Becerisi ile İlgili Yayın ve Araştırmalar	71

BÖLÜM III

YÖNTEM

Araştırma Modeli.....	72
Deney Deseni.....	72
Evren ve Denekler.....	73
Veri Toplama Araçları.....	74
Erişi Testinin Geliştirilmesi Süreci.....	74
DeneySEL İşlemler.....	75
Oyun İle Öğretime İlişkin Eğitim Durumlarının Hazırlanması.....	77
Veri Çözümleme Teknikleri.....	77

BÖLÜM IV

BULGULAR VE YORUMLAR

Deney ve Kontrol Gruplarının “Temizlik Kurallarını Uygulayabilme” Öntestinin Karşılaştırılması.....	79
Deney ve Kontrol Gruplarının “Giysilerini Giyme ve Çıkarabilme”	

Öntestinin Karşılaştırılması.....	80
Deney ve Kontrol Gruplarının “Doğru Beslenmenin Önemi Fark Edebilme” Öntestinin Karşılaştırılması.....	80
Deney ve Kontrol Gruplarının “Dinlenmeyle İlgili Kuralları Uygulayabilme” Öntestinin Karşılaştırılması.....	81
Deney ve Kontrol Gruplarının “Kendini Kaza ve Tehlikelerden Koruma” Öntestinin Karşılaştırılması.....	82
Deney ve Kontrol Gruplarının “Temizlik Kurallarını Uygulayabilme, Giysilerini Giyme ve Çıkarabilme, Doğru Beslenmenin Önemi Fark Edebilme, Dinlenmeyle İlgili Kuralları Uygulayabilme, Kendini Kaza ve Tehlikelerden Koruma ”Öntestinin “Genel Toplam” Düzeyinde Karşılaştırılması.....	82
Denenceler İle İlgili Bulgular	
Birinci Denenceye İlişkin Bulgular ve Yorum.....	84
İkinci Denenceye İlişkin Bulgular ve Yorum.....	85
Üçüncü Denenceye İlişkin Bulgular ve Yorum.....	86
Dördüncü Denenceye İlişkin Bulgular ve Yorum.....	87
Beşinci Denenceye İlişkin Bulgular ve Yorum.....	88
Altıncı Denenceye İlişkin Bulgular ve Yorum.....	89
Deney ve Kontrol Grubunda Yer Alan Örneklemin Sürekli Test Sonuçlarına İlişkin Bulgular	90

BÖLÜM V

SONUÇ, TARTIŞMA VE ÖNERİLER

Sonuçlar.....	93
---------------	----

Tartışma.....	94
Öneriler.....	96
KAYNAKÇA.....	98
EKLER.....	112

TABLOLAR LİSTESİ

Sayfa No:

Tablo 1. Oyuna Dayalı Sınıf Kültürüyle, Geleneksel Sınıf Kültürünün Karşılaştırılması.....	61
Tablo 2. Araştırmada Kullanılan Deneysel Desenini.....	73
Tablo 3. Deneysel ve Kontrol Grubu Öğrencilerinin Cinsiyetlerine Göre Dağılımı.....	73
Tablo 4. “Temizlik Kurallarını Uygulayabilme” Öntesti Puanlarının Mann Whitney U- testi sonuçları.....	79
Tablo 5. “Giysilerini Giyme ve Çıkarabilme” Öntesti Puanlarının Mann Whitney U- testi sonuçları.....	80
Tablo 6. “Doğru Beslenmenin Önemi Fark Edebilme” Öntesti Puanlarının Mann Whitney U- testi sonuçları.....	81
Tablo 7. “Dinlenme İle İlgili Kuralları Uygulayabilme” Öntesti Puanlarının Mann Whitney U- testi sonuçları.....	81
Tablo 8. “Kendini Kaza ve Tehlikelerden Koruma” Öntesti Puanlarının Mann Whitney U- testi sonuçları.....	82
Tablo 9. “Temizlik Kurallarını Uygulayabilme, Giysilerini Giyme ve Çıkarabilme, Doğru Beslenmenin Önemi Fark Edebilme, Dinlenmeyle İlgili Kuralları Uygulayabilme, Kendini Kaza ve Tehlikelerden Koruma ” Öntestinin “Genel Toplam” Puanlarının Mann Whitney U- testi sonuçları.....	83
Tablo 10. Temizlik Kurallarını Uygulayabilme” Öntesti Puanlarının Mann Whitney U- testi sonuçları.....	84

Tablo 11. “Giysilerini Giyme ve Çıkarabilme” Sontesti	
Puanlarının Mann Whitney U- testi sonuçları.....	85
Tablo 12. “Doğru Beslenmenin Önemin Fark Edebilme” Sontesti	
Puanlarının Mann Whitney U- testi sonuçları.....	86
Tablo 13. “Dinlenme İle İlgili Kuralları Uygulayabilme” Sontesti	
Puanlarının Mann Whitney U- testi sonuçları.....	87
Tablo 14. “Kendini Kaza ve Tehlikelerden Koruma” Sontesti	
Puanlarının Mann Whitney U- testi sonuçları.....	88
Tablo 15. “Temizlik Kurallarını Uygulayabilme, Giysilerini Giyme ve Çıkarabilme, Doğru Beslenmenin Önemin Fark Edebilme, Dinlenmeyle İlgili Kuralları Uygulayabilme, Kendini Kaza ve Tehlikelerden Koruma ” Sontestinin “Genel Toplam”	
Puanlarının Mann Whitney U- testi sonuçları.....	89
Tablo 16. Deney grubunda yer alan çocukların deney öncesi ve deney sonrası Öz Bakım Becerileri Değerlendirme ölçeğinden aldıkları puanların Wilcoxon işaretli sıralar testi sonuçları.....	90
Tablo 17. Kontrol grubunda yer alan örneklemin sekiz haftalık süre sonunda Öz Bakım Becerileri Değerlendirme Ölçeğinden aldıkları puanların Wilcoxon işaretli sıralar testi sonuçları.....	91

ÖZET

Geleceğin büyükleri olan çocukları topluma hazırlayan okul öncesi kurumlarında, çocuğa kazandırılacak olan öz bakım becerileriyle, onun sağlıklı bir birey olarak yetişmesini sağlayacak ve gelecek yaşamda bağımsız, kendine yeten, topluma uyumlu, olumlu davranışlara sahip bir birey olmasına zemin hazırlayacaktır.

Bu araştırmanın amacı, okul öncesi eğitime devam eden 6 yaş çocuklarına öz bakım becerilerinin kazandırılmasında oyun ile öğretimin, geleneksel öğretime göre öğrencilerin erişileri üzerindeki etkisini belirlemektir.

Bu araştırma anasınıfına devam eden 6 yaş grubu kırk çocuğun katılımı ile gerçekleştirilmiştir. Araştırmada “Kontrol Gruplu Ön test- Son test Model” kullanılmıştır. Deney ve kontrol grupları belirlendikten sonra her iki grubun öğretmenleri tarafından “Öz Bakım Beceri Değerlendirme Ölçeği” uygulanmıştır. Deney grubundaki çocuklara 8 hafta boyunca toplam onaltı oyunun yer aldığı beceri eğitimi uygulanmıştır. Kontrol grubunun günlük eğitim-öğretim programına herhangi bir müdahalede bulunulmamıştır. 8 haftalık program uygulanmasının ardından deney ve kontrol gruplarına aynı ölçek son test olarak tekrar uygulanmış ve toplanan veriler analiz edilerek değerlendirilmiştir.

“Oyun ile Öğretim Programının” uygulandığı grupta yer alan çocukların öz bakım becerileri değerlendirme ölçeğinin “temizlik kurallarını uygulayabilme, giysilerinin giyme ve çıkarabilme, doğru beslenmenin önemini fark edebilme, dinlenme ile ilgili kuralları uygulayabilme, kendini kaza ve tehlikelerden koruyabilme” alt boyutlarından aldıkları son test puanlarının ve kontrol grubunda yer alan çocukların aynı ölçekten aldıkları son test puanlarının Mann Whitney U

testi sonuçlarına göre değerlendirildiğinde anlamlı derecede artış gösterdiği görülmüştür.

Deney grubunda yer alan çocukların ön test- son test puanlarının Wilcoxon işaretli sıralar testi sonuçlarına göre ölçeğin her boyutu için anlamlı fark elde edilmiştir. Ayrıca kontrol grubunda yer alan çocukların ön test- son test puanlarının karşılaştırılmasından elde edilen sonuçlara göre ölçeğin kendini kaza ve tehlikelerden koruma becerileri alt boyutunda anlamlı bir fark bulunurken diğer dört boyutta anlamlı bir farka rastlanmamıştır.

Anahtar Kelimeler: Okul Öncesi Eğitim, Oyun ile Öğretim, Öz Bakım Beceri Eğitimi, Erişi.

ABSTRACT

In pre-school foundations which prepare children who will be the adults of the future for public, the self-care skills which the children are made to acquire will secure to bring them up as healthy individuals and lay the groundwork for them to be individuals who are independent in the future, self-sufficient, compatible with the public, having positive behaviours

The goal of this study is to identify the effects of teaching 6 years old children who are attending pre-school education the self-care by games on children's acquisitions when it's compared to the traditional education.

This study has been carried out with the participation of 40 children who are at the age of six and attending a nursery school. In this study "a Pre-Test with a Control Group – a Last Test Model" have been used. After the experiment and kontrol groups were identified, " Self-Care Skills Evaluation Scales" have been applied by the teachers of the two groups. For eight weeks, a skill education which involves sixteen games have been applied to the children in the experiment groups. The daily education schedule of the control groups have not been interrupted in any way. After the schedule application of 8 weeks, the same scale have been applied again to the experiment and control groups as the last test and the obtained data have been analyzed and evaluated.

It has been observed that children in the group to whom "Education Schedule with Games" has been applied have shown a meaningful increase, when the results have been evaluated according to the test of Mann Whitney U, in the last test points they got from the sub-scales of the self-care skills evaluation scales such as "being able to administer the cleanup rules, being able to put on and take off their clothes, being able to realize the importance of the right aliment, being able to

protect themselves from the accidents and dangers” when it is compared to the last test points of the same scale of the children in the control groups.

For the pre-test and last test points of the children in the experiment group, a meaningful difference has been obtained for the every dimension of the scale according to the results of Wilcoxon marked series test. However, according to the results that have been obtained during the comparison of the pre-test and last test points of the children in the control group, a meaningful difference has been determined in the sub-dimension of the scale which is about the skill of protecting themselves from the accidents and dangers, but any meaningful difference has not been encountered in the other four dimensions.

Key Words: Pre-School Education, Teaching with Games, Self-Care Skills Education, Acquisition

BÖLÜM I

GİRİŞ

Problem Durumu

Okul öncesi eğitim, insan gelişiminin en hızlı ve en duyarlı dönemini oluşturur. Okul öncesi dönem olarak adlandırılan 0-6 yaş dönemi, çocuğun öğrenmesinin en yoğun olduğu, temel alışkanlıklarının, zihinsel yeteneklerinin en hızlı geliştiği ve biçimlendiği dönemdir. Kişiliğin temelini atıldığı kritik bir dönem olarak adlandırılan okul öncesi yıllarda verilen eğitimin, tüm eğitim kademelerini, hatta tüm yaşamı etkilediği düşünüldüğünde bu dönemde verilen eğitimin önemi bir kat daha artmaktadır. Çocuklar için en uygun eğitim yöntemi ile tekniklerin seçilmesi ve kullanılması, onların gelişim özelliklerinin iyi bilinmesi gereklidir. Bu nedenle okul öncesi eğitim kurumlarında "çocuk merkezli" okul öncesi eğitim programlarının onların eğitim ihtiyaçlarına en iyi şekilde cevap vereceği düşünülmektedir (Kandır, 2001:102).

Okul öncesi eğitim programı, yenilikçi, yaratıcı, kendi problemlerini çözebilecek kadar güçlü, olayları yaratıcı bir şekilde değerlendirebilen, kendilerinin ve diğer kültürlerin değer yargılarını ve anlayışlarını yorumlayabilen ve bütün bu özelliklerini insanlık adına kullanabilen bireylerin yetişmesine temel oluşturmalıdır (Dere ve Poyraz, H., 2001).

Etkili ve başarılı programlar sadece öğretmenlerinin anlattıklarını ya da gösterdiklerini ezberleme ve tekrarlama yeteneklerini geliştirmeyi değil, problem çözme, eleştirel düşünme, akıl yürütme, oyun yoluyla öğrenme ve yaratıcılık

yeteneklerinin gelişmesine yardımcı olabilen yöntemlerin kullanıldığı programlardır. Etkili programlarda öğrenme, gelişime uygun uygulama ve yaklaşımlar kullanan, zengin ve anlamlı bir içeriğe sahip etkileşim sürecidir. Öğrenme, eğlenceli ve ilgi çekici bir uğraş olmak ve uygulamaya dayalı deneyimleri içermek durumundadır (Tuğrul, 2005).

Okul öncesi çocuğunun öğrenme yaşantısı formal ve informal oyun deneyimlerine dayanır. Çocuklar, oyunlar aracılığıyla kolay ve kalıcı öğrenirler. Çünkü çocuklar oyun sırasında eylem halindedirler, beş duyuları da aktiftir, oyun sırasında bedenleri kadar zihinlerini ve sözcükleri de kullanırlar. Oyun, çocuk için somut bir deneyimdir ancak soyut kavramların anlaşılabilmesi için de doğal fırsatlar sunar. Çocukların öğrenme sürecine etkin katılımı anlamlı öğrenmeyi sağlar ((McClelland ve Morrison 2002).

En hızlı gelişme çağı olan okul öncesi dönemde, çocuğa kazandırılacak olan öz bakım becerileriyle ilgili temel bilgi ve alışkanlıklar onun sağlıklı bir birey olarak yetişmesini sağlayacak ve gelecek yaşamda bağımsız, kendine yeten, topluma uyumlu, olumlu davranışlara sahip bir birey olmasına zemin hazırlayacaktır. Çocuğun yaşamındaki bu kritik dönemde yemek yeme, giyinme-soyunma, temizlik, tuvalet, tehlikelerden korunma gibi öz bakım becerilerinin kazandırılmasında aktif öğrenme yaklaşımları ile öğrendikleri becerileri gerçek hayat arasında somut bir ilişki kurup bu becerileri yaşamlarında etkin bir biçimde kullanacaklardır (Oktay, 1999).

Çocuğun okula başlamasıyla birlikte topluma uyum davranışları gelişmeye başlar. Bu davranışların olumlu yönde gelişmesi bu dönemde çocuğun alacağı eğitimin niteliğiyle doğru orantılıdır. Okul öncesi eğitim çocukların öz bakım becerilerinin gelişiminin desteklenmesi için en uygun ortamdır. Bu nedenle erken çocukluk döneminde geliştirilen oyun ile öğretim programlarından destek almak önemlidir. Oyun ile öğretim programı ile uygulanan öz bakım beceri eğitimi çocukların öz bakım becerilerinin gelişiminde sağlam temeller atacaktır.

Aynı zamanda eğitimcilerin öz bakım becerilerinin oyun yolu ile öğretiminin etkililiğinin önemini kavramaları ve yeni programlar geliştirerek çocukların öz bakım becerilerinin gelişimini desteklemeleri açısından önemli olduğu düşünülmektedir.

Eğitim bilginin zihinlere yüklendiği bir süreç olmaktan çıkarak, hayatta nasıl kullanılması gerektiğinin öğretildiği bir sürece dönüşmektedir (Uzunoğlu, 1997: 485). Öğretmen merkezli öğretme kavramı yerine, öğrenci merkezli öğrenme kavramına bırakılmaktadır. Dewey (1996) öğrenme sürecinde öğrencinin merkeze alınmasını, bütün yönleriyle geliştirilmesini ve sürece aktif bir şekilde katılması gerektiğini vurgulamıştır. Öğrencileri hedeflenen niteliklere uygun olarak yetiştirmede okul öncesinin çok önemli bir yeri vardır. Etkili bir okul öncesi eğitimi sağlamakla öğrencileri öğrenme sürecine etkin olarak katılabilecek, kazanımlarını yaşantı yoluyla yapılandırabilecek, öz bakım becerilerini geliştirecek uygun bir yöntem ihtiyacı vardır. Bu amaçla kullanılacak en etkili yöntemlerden birinin de oyun yoluyla öğretim olduğu düşünülmektedir.

Yaşamın ilk altı yılı çocukların gelişimlerinin hızlı olduğu dönemdir. Kişilik yapısının şekillenmeye başladığı ve temel alışkanlıklarının kolayca kazandırılabilirdiği bu dönem çocuğun yaşamındaki en önemli yıllardır. Kazandırılan temel alışkanlıklar, bireyin yaşadığı doğal ve toplumsal çevreye uyumunu sağlayan davranışlardır. Bu davranışlar bir kez kazandırıldıktan sonra, tekrarlanarak yaşam boyu varlıklarını sürdürürler (Glass, 1999).

Kaliteli bir erken çocukluk eğitimi ile kalıtsal özellikler en üst düzeyde geliştirilebilmektedir. Çünkü bu dönem çocuğunun gelecekte göstereceği tüm özelliklerin (başarı, davranış biçimi, yaşam şekli, öğrenmeye karşı ilgi ve istek, kişilik gelişimi, problem çözme, yaratıcılık ve üretkenlik vb.) kazanmasında önemli olan bir evredir. İnsan gelişiminin yüzde sekseninin bu yıllarda tamamlanması durumu da erken çocukluk eğitimin öneminin artmasında etkili olmaktadır (Duffy, 1998). Bu nedenle erken çocukluk yıllarının ve bu yıllarda

çocuğa sađlanan oyunla eđitimin öz bakım becerilerinin gelişimini hızlandırmaya katkıları en üst düzeyde olacaktır.

Çocukların öz bakım gereksinimleri anne-baba ve eđitimcilerin tarafından karşılanması kolay ve çabuk olabilir. Ancak bu durum çocukların özgüven duygusundan yoksun bađımlı bireyler olmasına yol açabilir. Bu bilinçle öğrencilere kazandırılmaya çalışılan öz bakım becerileri düzenlenen uygun bir eğitim ortamında oyun yöntemi ile sunulması öğrencilerin derse aktif olarak katılmasını, seyerek ve isteyerek öğrenmelerini, derse karşı ilgi ve motivasyonlarını yükseltmelerini, öz bakım becerilerini daha kolay kazanmalarını toplu ya da grup halinde oynanan oyunlarda sosyal, toplumsal becerilerini geliştirmelerini, özellikle fiziksel oyunlarda psiko-motor becerisini geliştirmelerini sağlayacaktır.

Böylece geleceğin, kendine güvenen, bađımsızlığını kazanan ihtiyaçlarını kolaylıkla karşılayabilen sađlıklı kuşakların yetiştirilmesi konusunda önemli adımlardan biri atılmış olacaktır.

OKUL ÖNCESİ EĐİTİM NEDİR?

Mialeret'e (1997) göre, "okul öncesi eğitimi" deyimi oldukça yenidir. Ona göre "okul öncesi eğitimi" deyimi anlamı çok açık olan bir deyimdir. Yani "okul öncesi", "okuldan önce gelen" anlamı taşımakta, "okul çađı" deyimi ise birçok ülkede olduđu gibi, altı yaşında başlayan "zorunlu okul zamanı" anlamına gelmektedir. (Mialeret, 1997; akt: Başal, 2005).

Okul öncesi eğitim;

1-Dođumdan zorunlu eğitim yaşına deđin çocukların gelişim özellikleri, bireysel ayrılıkları ve yetenekleri göz önünde bulundurularak onların bedensel,

duygusal ve toplumsal gelişmelerine yardım etmek amacı ile aileler ve bazı kurumlar tarafından uygulanan eğitimidir.

2-Okul öncesi çağında bulunan küçük çocuklara özellikle yuvalarda, anaokullarında ya da anasınıflarında bireysel anlıkların gelişmesi, toplumsal alışkanlıklar kazanmaları ve sorun çözme yeteneklerini artırmaları için verilen eğitimidir (Oğuzkan, 1981; akt: Başal, 2005).

1739 Sayılı Türk Milli Eğitim Temel Kanunu okul öncesi eğitimi, kapsam olarak, 19. Madde’de şöyle tanımlanmaktadır: “Okul öncesi eğitimi, mecburi ilköğretim çağına gelmemiş çocukların eğitimini kapsar. Bu eğitim isteğe bağlıdır”.

Okul öncesi eğitim, 0-72 ay grubundaki çocuğun bireysel özelliklerine uygun olarak;

- Tüm gelişimlerini, toplumsal kültürel değerleri uzantısında yönlendiren,
- Duygularının gelişimini ve algılama kapasitesini artırarak akıl yürütme sürecinde çocuğa yardımcı olan ve onun yaratıcılığının pekiştiren,
- Onların; ulusal, manevi, ahlaki, kültürel ve insani değerlere bağlılığını geliştiren,
- Kendini ifade etmesine, öz denetimlerini sağlayabilmesine ve bağımsızlığını kazanmasına imkan tanıyan sistemli bir eğitim sürecidir. (<http://ooegm.meb.gov.tr>).

Bir başka tanıma göre:

Okul öncesi eğitim, 0-6 yaş dönemini kapsayan, çocuğun fiziksel zihinsel, sosyal, duygusal, dil, psikomotor, öz bakım gelişimlerini destekleyen planlı sistemli bir eğitimidir. Bu eğitim içinde gerçekleştirilen bütün eğitimsel etkinlikler yer almaktadır. (Aydın ve Aydın, 1999).

Kaliteli eğitim, erken çocukluk döneminde çocuğu bağımsızlığa yönlendiren, aktif katılımını sağlayan, kendisi ile barışık, çevresiyle uyumlu ilişkiler

geliştirmesini sağlayan, bireysel farklılıklarına karşı duyarlı, çocuğun gelişim düzeyine uygun bilgi, beceri ve alışkanlıkları kazandıran tüm gelişim alanlarına yönelik bir eğitimidir (Yılmaz, 2003).

Oğuzkan ve Oral'a (1983) göre; okul öncesi eğitim, doğumdan ilköğretime kadar çocukluk yıllarını içine alan; bu yaş çocuklarının bireysel özelliklerine ve gelişimsel düzeylerine uygun, zengin-uyarıcı çevre olanakları sağlayan, onların tüm gelişimlerini toplumun özellikleri ve kültürel değerleri doğrultusunda, en iyi biçimde yönlendiren bir eğitim sürecidir.

Okul Öncesi Eğitimin Önemi

Okul öncesi eğitimin temel amacı; çocuğun ilköğretime başlamadan önce bedensel, duygusal, zihinsel ve sosyal bir bütün olarak gelişmesi için uygun bir ortamda uygun bir eğitimin verilmesidir. Gelişmenin çok hızlı olduğu bu dönemde, okul öncesi kurumlar; yaşlarına ve düzeylerine uygun bazı yaşantılar, deneyimler kazandırmak yolu ile çocukların gelişmesine yardımcı olmaktadır (Başal, 2005).

Günümüzde 3-6 yaş arası çocukların oyun gereksinimlerini en iyi karşılayan ortam okul öncesi eğitim kurumlarıdır. Kent yaşamının sıkışık düzeni, oyun alanlarının azlığı ve çalışan anne sayılarının giderek artması bu kurumların önemini giderek artırmıştır. İyi bir okul öncesi kurumu, çocuğa en uygun oyun ortamını sağlayan yer olarak düşünülmelidir. Çocuk burada, evde bulamadığı bir olanağı bulmaktadır. İkili, üçlü ve toplu oyunlara yönelmekte yaşlıları ile ilişkiye girmekte, işbirliği yapma alışkanlığı kazanmaktadır. Paylaşmayı, kendi hakkını korurken, başkalarının hakkını da gözetmeyi öğrenmektedir. Kendini savunma ve uzlaşma zorunluluğunu görmektedir. Kısacası kendi bencilliğinden sıyrılmaktadır (Yörükoğlu, 1980).

Mussen'e göre, 0-6 yaş arası çocuğun gelişiminin hızla yönlendiği kritik yıllardır. Bu yaşlarda temeli atılan beden gelişimi ve kişilik yapısının, ileri yaşlarda

yön deęiřtirmekten çok, aynı yönde gelişmesi şansı daha yüksektir. Uzun yıllara dayalı arařtırmalarla, çocukluk yıllarda kazanılan davranıřların yetişkinlikte, bireyin kişilik yapısını, tavır, alışkanlık, inanç ve deęer yargılarını biçimlendirdięi gözlenmiřtir (Oęuzkan ve Oral, 1983).

Dünyanın neresinde doęarsa doęsun, her çocuęun saęlıklı beden, zihin ve ruh saęlığına sahip olacak bir biçimde yetiřtirilme, ilgi ve yetenekleri doęrultusunda en üst düzeye kadar ilerleme hakkına sahiptir. Tesadüflere bırakılmayacak kadar ciddi, bilimsel ve sistematik bir organizasyon ile yönlendirilmesi gereken okul öncesi eęitim hizmeti, tüm eęitim sistemini en can alıcı basamaęıdır (Yılmaz, 2003).

Erken çocukluk döneminde çocuęa gösterilen sevgi ve güvenle birlikte verilen zihinsel uyarılar, onun çok yönlü gelişimine temel oluşturur. Blomm'a göre insan yařamının ilk dört yılı zihinsel gelişmenin en kritik dönemi olup insan zekasının %50'si 0-4 yař arasında, %30'u 4-8 yař arasında, %20'de 8-17 yař arasında gelişmektedir. Bloom ilk dört yılı içinde yer alan eęitimsel uyarıların çok önemli olduęunu ve zihinsel gelişimi saęladığını ileri sürmektedir (Bloom, 1964: akt., Fidan ve Erden, 1993).

Yirmibirinci yüzyılda okul öncesi eęitim sosyal deęişme ve gelişme için anahtar nokta olarak görölmektedir. 1970'den bu yana çeřitli reformlarla bu alanda daha iyiye ulařılmaya çalışılmaktadır. Toplumdaki teknoloji alanındaki gelişme ve yenilikler, nüfus artışı kentleşme, artan hayat pahalılığı, gelir düzeyini yükseltme düşünceleri bir takım sosyal deęişmelere ve ekonomik gelişmelere sebep olmaktadır. Ailede annenin de iş yařamına geçiyle çocuk bakımı ile ilgili bir çok seçenekler oluşmaya başlamıřtır (Johnson ve Roopnarine, 2000).

Nitelikli, saęlıklı ve istenilen davranıřlara sahip bireylerin yetiřtirilmesi için, eęitime küçük yařlarda başlanılmasının gereklilięi tartışılmaz bir gerçektir. 0-6 yař dönemi öğrenmenin en yoğun olduęu, temel alışkanlıklarının kazanıldıęı ve zihinsel yeteneklerinin hızlı bir biçimde gelişip biçimlendięi dönemdir. Çocukların

okul öncesinde aldıkları eğitim daha ileriki yıllarda zihinsel, fiziksel, duygusal, ve toplumsal gelişimlerini etkileyen en önemli unsurlardan biridir (Ülküer, 1993).

Okul öncesi eğitimi toplumun tüm kesimlerine eğitimde fırsat eşitliği sağlamanın en etkili yolu olarak değerlendirilmektedir (Yörükoğlu, 1992).

Anne baba ne kadar eğitilmiş olursa olsun tek başlarına ve teke tek ilişkiyle çocuğa yeterli olmadıkları söylenmektedir (Yılmaz, 1999).

Çocuğun doğuştan getirmiş olduğu potansiyeli işleyebilmek, ortaya çıkarabilmek ve bunu gösterebilmek yaşlıları ile birlikte etkileşim ve iletişim içine girebileceği, doğru zamanında, doğru uyaranlarla karşılaşabileceği ortamları okul öncesi eğitim kurumları sağlamaktadır. Bu eğitimi alan çocukların daha sonraki eğitim yaşantılarında başarılı olmalarını olumlu etkilediği görülmektedir (İncesulu, 2003).

Okul Öncesi Eğitimin Amaçları:

Tuncel'e (1977) göre, okul öncesi eğitimin asıl amacı; çocuğa ilkokula başlamadan önce, çok küçük yaşlardan başlayarak kafasını duygularını, bedenini geliştirmesine elverişli bir ortam sağlamaktır.

Eğitimci Mialaret (1977) tarafından belirlenen ve okul öncesi eğitimin evrensel amaçları olarak kabul edilebilecek görüşleri üç grupta toplayabiliriz.

1.Toplumsal Amaçlar:

- Çalışan kadınların çocuklarına bakmak
- Her çocuğa eğitim sağlamak ve onların bireysel gelişimlerine katkıda bulunmak.

2.Eğitici Amaçlar:

- Çocuğun duygularınının eğitmek
- Çocuğun çevreye olan duyarlılığını artırmak.

3.Gelişimsel Amaçlar:

-Çocuğun doğal gelişimini temel alarak gelişimle ilgili tecrübelerine önem vermek (Mialaret 1977; akt: Oktay 1999:188).

Türkiye’de Okul Öncesi Eğitimin Amaç ve İlkeleri

Okul öncesi eğitimin amaçları, Türk Millî Eğitimin genel amaçlarına ve temel ilkelerine uygun olarak;

- a) Çocukların; Atatürk, vatan, millet, bayrak, aile ve insan sevgisini benimseyen, millî ve manevi değerlere bağlı, kendine güvenen, çevresiyle iyi iletişim kurabilen, dürüst, ilkeli, çağdaş düşünceli, hak ve sorumluluklarını bilen, saygılı ve kültürel çeşitlilik içinde hoşgörülü bireyler olarak yetişmelerine temel hazırlamak amacıyla çaba göstermek,
- b) Çocukların beden, zihin ve duygu gelişmesini ve iyi alışkanlıklar kazanmasını sağlamak,
- c) Çocukların Türkçe'yi doğru ve güzel konuşmalarını sağlamak,
- d) Çocuklara sevgi, saygı, iş birliği, sorumluluk, hoşgörü, yardımlaşma, dayanışma ve paylaşma gibi davranışları kazandırmak,
- e) Çocuklara hayal güçlerini, yaratıcı ve eleştirel düşünme becerilerini, iletişim kurma ve duygularını anlatabilme davranışlarını kazandırmak,
- f) Çocukları ilköğretime hazırlamaktır. (MEB, 2006:10).

Okul Öncesi Eğitimin İlkeleri

Okul öncesi eğitiminde:

- a) Çocukların bedensel, bilişsel, duygusal, sosyal, kültürel, dil ve hareket gibi çok yönlü gelişimlerini destekleyecek eğitim ortamı hazırlanır.

- b) Eğitim etkinlikleri düzenlenirken; çocukların yaşları, gelişim özellikleri, öğrenme hızları, ilgileri, gereksinimleri ile okulun ve çevrenin imkânları dikkate alınır.
- c) Çocukların; beslenme, uyku, öz bakım becerileri, doğru ve sağlıklı temel alışkanlıklar kazanmalarının yanında doğa sevgisiyle çevreye duyarlı olmaları da sağlanır.
- d) Eğitim etkinlikleri; çocukların, sevgi, saygı, iş birliği, katılımcılık, sorumluluk, yardımlaşma ve paylaşma duygularını geliştirici nitelikte olur.
- e) Eğitim, sevgi ve şefkat anlayışı içinde yürütülür. Çocuklara eşit davranılır ve bireysel özellikler göz önünde bulundurulur. Çocukların öz güvenlerini kazanmaları için ceza, baskı uygulanmaz ve kısıtlamalara yer verilmez.
- f) Eğitim etkinliklerinin değerlendirilmesinde belirlenen hedeflere ne ölçüde ulaşıldığı tespit edilir. Plânlama yapılırken bu sonuçlar dikkate alınır.
- g) Çocukların kendilerini ifade ederken; Türkçe'yi doğru ve güzel konuşmalarına öncelikle önem verilir.
- h) Şartları elverişsiz çevrelerden ve ailelerden gelen çocuklar için ortak bir yetişme ortamı hazırlanması için çaba gösterilir.
- ı) Oyun, çocuklar için en uygun öğretim yöntemi olarak uygulanır.
- j) Eğitim programı hazırlanırken ailelerin ve içinde bulunulan çevrenin özellikleri dikkate alınır, ailenin eğitime etkin katılımı sağlanır.
- k) Çocuğun gelişimi ve okul öncesi eğitim programı düzenli olarak değerlendirilir (MEB, 2006:11).

Okul Öncesi Eğitimin Tarihçesi

Bu bölümde dünyada ve Türkiye’deki gelişimi üzerinde durulacaktır.

Dünyada Okul Öncesi Eğitimin Tarihçesi

Çocuk gelişimi ile ilgili düşünceler milattan önceye dayanmaktadır. Plato, “Republic” adlı eserinde erken yaştaki eğitimin önemini vurgulamıştır. Seneca, zihinsel eğitime erken yaşlarda başlamanın yararlı olacağı fikrini savunmuştur. M.F.Quintilianus, eğitimin yedi yaşından önce oyunla verilmesi taraftarı olmuştur. Platarçh, ise annenin çocuk gelişimindeki önemine dikkat çekmektedir. 15. yüzyılda Rönesans ve 16. yüzyılda reform hareketleri ile insana değer verilmeye başlanmış, çocuk-aile kavramları önem kazanmaya başlamıştır (Dere ve Poyraz, 2001).

Rönesans İtalya’ında Maffeo Vegio (1406-1458), kız-erkek eğitiminde fırsat eşitliğini, dayanın gereksizliğini savunmuştur. Rönesans Almanya’ında Erasmus (1467-1536) eğitimin devlet okullarında herkes için ortak yapılmasını istemiştir. Uygulanacak eğitimin olabildiğince erken başlatılması gerektiğini ve dayanın kötü olumsuz etkileri olduğunu belirtmiştir. Metod çağında ise eğitim ve öğretim planlanmış bir şekilde uygulanmalıdır görüşü savunulmuştur. Bu çağın öncüleri Komenski (1592-1670) altı yaşına kadar insan hayatı için gerekli olan her şeyin temelini atıldığını, Fenelon ise taklit ve bol oyun fırsatları verilmesi gerektiğini savunmuştur. John Locke (1632-1704) Aydınlanma Çağı öncülerinden, düşüncelerinde liberal ideolojinin temelleri bulunan İngiliz düşünürdür. Eğitimin hedefi benlik kontrolü ve disiplindir. Dayağa karşıdır. Eğitmen ve çocuk arasında güven duygusuna önem vermiştir. Rousseau (1712-1778) insan hayatının ilk birkaç yılının en önemli dönem olduğunu söylemiştir. Geleneksel baskılı yöntemleri değil doğal ortamda yaşanmasından yanadır (Dere ve Poyraz, 2001).

Rousseau’ya göre öğretmen otorite değildir. Öğretmen ile öğrenen özgür bireydir. Emil’in sosyal yönden etkilenmesinden kırsal bir ortamda doğal olarak gelişmesi anlatılmaktadır. Çocukluk insan gelişiminin en doğal devresidir ve tadına

varılmalıdır. Rousseau'ya göre insan gelişimin evreleri şöyledir; 0-5 yaş bebeklik, 5-12 yaş çocukluk, 12-15 yaş erken gençlik, 15-18 yaş yetişkinliktir (Gutek, 2001).

Pestalozzi (1742-1827) endüstrileşme devri eğitimcilerindendir. İnsanlar arası toplumsal farklılıklardan otaya çıkan farklı eğitimin olmaması gerektiğini savunmuştur. Bireysel eğitim önemlidir. Anne baba okul ilişkisini vurgulamıştır (Dere ve Poyraz, 2001).

Pestalozzi okul ortamının ev ortamına yakın olmasını istemiştir. Eğitimin evde de desteklenmesini önermiştir. 1774 yılında kendi çocuğu üzerinde yaptığı gözlemlere dayanarak yaptığı çalışma çocuk gelişimi ile ilgili ilk bilimsel kayıt olarak kabul edilmiştir. Eğitim yönteminde J.J.Rousseau'nun düşüncelerinden yararlanmıştır (Savaş-Ülküer 1985; akt: Başal,2005).

Okul öncesi eğitimin önemine inanan Alman eğitimci Frobel (1782-1852) 1840 yılında Almanya'da "Kindergarten" adını verdiği ilk anaokulunu açmıştır. Frobel için oyun çocuk hayatında vazgeçilmez bir öğedir. Anaokullarında kullanılacak oyuncaklar geliştirmiştir. Anne çocuk ilişkisine önem vermiştir ve ninniler yazmıştır. Anneleri ve genç kızları bilgilendirecek yazılar yazmış, kurslar düzenlemiştir. Pestalozzi ilkelerine bağlı kalmıştır. 1908'de Londra'da Margaret ve Rachel Mcmillan tarafından ilk yuva açılmıştır. Önce bakım ve sağlık ağırlıklı çalışmalar, daha sonra eğitsel çalışmalar da yapılmıştır. 1920-1930 yılları arasında Amerika'da Yale Üniversitesi'nde Arnold Geselle ve arkadaşları yaptıkları çalışmalar sonucunda çocuklardaki fiziksel ve motor gelişim aşamalarına dikkat çekmiştir. Johnson, fiziksel gelişim için çeşitli araç ve gereçler konusunda öneriler getirmiştir. Fiziksel çevrenin zihinsel gelişime önemli etkisi olduğunu söylemiştir (Aral ve diğer., 2000:18).

Montessori (1869-1952) İtalyan tıp doktorudur. Uzmanlık çalışmalarında zihinsel engelli çocuklarla ilgilenmiş ve uyguladığı yöntemlerde büyük gelişmeler sağlanmış. Roma'da 1898 ilk çocuk evini açmıştır. Okul öncesi dönemin zihinsel

gelişim açısından çok önemli olduğuna inanmıştır. Eğitime toplumsal bir olay olarak bakmıştır (Oğuzkan ve Oral, 1983).

Piaget (1896-1982), çocuğun zihinsel gelişimi üzerine çalışmalar yapmış, bu alanda bir kitap hazırlamış ve “Piaget Kuramını” ortaya atmıştır. Piaget’e göre zihinsel gelişme için bazı süreçler gereklidir. Bunlar: Organize olma, uyum sağlama, özümseme, uzlaştırma ve dengelemedir. Yaptığı çalışmalarda çocuk gelişiminde fiziksel olgunlaşma kadar çevrenin, deneyimlerinin ve toplumsal aktarımlarında etkili olduğunu söylemiştir. Çocukların yaparak, yaşayarak ve oynayarak daha iyi öğrendiklerini ve empati geliştirdiklerini iddia etmiştir. Piaget’e göre çocukluk dönemi 4’e ayrılmaktadır. 1.Dönem: Duyu motor 0-2 yaş, işlem öncesi dönem 2-7 yaş, işlem sonrası dönem 7-11 yaş, formal operasyon dönemi 11-15 yaş (Piaget, 1973).

Erikson, çocukluk döneminde güven duygusunun çok önemli olduğunu, çocuğun daha sonraki yaşantısına olumlu etkisi olduğunu, sosyal- duygusal gelişimini etkilediğini öne sürmüştür. Bireyin bebeklikten yaşlılığa doğru sosyal duygusal gelişimi 8 safhada tanımlamıştır. Bunlar çocuğun sosyal-duygusal yönden gelişimini takip etmede yardımcı bir çerçeve oluşturmaktadır (Colker ve Dodge, 1988).

Türkiye’de Okul Öncesi Eğitimin Tarihçesi

Türkiye’deki okul öncesi eğitimin gelişmesini imparatorluk dönemindeki okul öncesi eğitim ve Cumhuriyet’ten günümüze kadar olan okul öncesi eğitimi diye adlandırabilir.

İmparatorluk Döneminde Okul Öncesi Eğitimi

İmparatorluk Döneminde Okul Öncesi Eğitimi üstlenen kurumlar; sıbyan okulları, ıslahhaneler, darüleytamlardı. Darüleytamlar ve ıslahhaneler ise çoğunlukla

savaşta ailelerini kaybetmiş çocukların barındırıldığı yerlerdi. Eğitimci Satı Bey'in verdiği bilgilere göre; II. Meşrutiyetin başlangıç tarihi 1908 yılından önce bazı illerde "özel ana mektepleri" açılmıştır. Ancak "resmi ana mektepleri" Balkan Savaşları'ndan (1912-1913) sonra açılmış ve yaygınlaşmaya başlamıştır (Akyüz, 1996).

6 Ekim 1913'te Tedrisat-ı İptidaiye Kanun-ı Mukavvati yani ilköğretim geçici kanunu yayınlanmıştır. 15 Mart 1915'de de Ana Mektepler Nizamnamesi hazırlanmıştır. Bu nizamnamede Ana Mektepleri ve Sıbyan Sınıfları'nın ilköğretime bağlı olduğu belirtilmiştir.

Anaokulu kurulurken;

- a) Binasının okul yapısına elverişli ve sağlık şartlarına uygun olmasına,
- b) Çocukların sayısı ile orantılı genişlikte bahçesinin bulunmasına,
- c) Her çeşit eğitim aracının hazırlanmış olmasına özen gösterilmesi istenmiştir.

Anaokulları ücretli veya ücretsiz olarak açılabileceği ve ücretli resmi anaokullarına parasız çocuk alınamayacağı belirtilmiştir.

Anaokullarında sınıf sayısı kadar bayan öğretmen ve yardımcı bayan öğretmen bulundurulması ön koşulmuştur.

Bir anaokulu öğretmeni olabilmek için;

- a) Darülmualimat (İstanbul Kız Öğretmen Okulu) Ana Muallime Şubesinden mezun olmak,
- b) Anaokulu öğretmenliği yapabilecek yetenek ve bilgiye sahip olduğunu göstermek,
- c) Türkçe'yi güzel telaffuz etme ve akıcı bir anlatıma sahip olmak gereklidir, şeklinde belirlenmiştir.

Anaokullarına öğretmen yetiştirmek için 1915'te öğretmen okulu açılmıştır. Bu okul 1 yıl süreli eğitim veriyordu. 4 yıl hizmet göstermiştir. 370 mezun vermiştir. Ekim 1919'da kapanmıştır (Akyüz, 1996).

Cumhuriyet Döneminde Okul Öncesi Eğitimi

Cumhuriyet'in kurulduğu sıralarda Cumhuriyet'in getirdiklerine ayak uydurulabilecek insanlara ihtiyaç duyulduğu için ilköğretime ağırlık verilmişti. Bu nedenle okul öncesi eğitim ailelere ve yerel yönetimlere bırakılmıştı. 25 Ekim 1925 ve 29 Ocak 1930 tarihlerinde çıkarılan kararda bütçe imkanlarının anaokulundan ilkokula kaydırılacağı bildirilmiştir. Bu nedenle anaokulları kapatılmıştır. Zaman zaman okul öncesi eğitimin önemi, çeşitli Eğitim Şuraları ve Eğitim Komisyonları'nda vurgulanmış, ancak işlerlik kazanmamıştır (MEB Arşivi 1961, Akt: Başal 2005:45).

Okul öncesi eğitimle ilgili önemli gelişmeler 1960'lardan sonra dikkati çekmektedir. Okul öncesi eğitim alanında kurumsal eğitim bakımından yavaş da olsa kademe kademe önemli hareketlerin başladığı görülmektedir (Oktay, 1995).

5 Ocak 1961 gün ve 222 sayılı İlköğretim ve Eğitim Kanunu ile "okul öncesi eğitim kurumları, ilköğretim içinde isteğe bağlı eğitim kurumları" olarak kabul edilmiştir". Okul öncesi eğitimi kurumlarında zorunlu öğretim çağına gelmemiş çocukların eğitileceği, bu kurumların gerçek ve tüzel kişilerle, belediyeler, özel idareler ve devlet tarafından açılacağı belirtilmiştir (Resmi Gazete, 1961 Akt: Başal 2005:46).

1970-1971 yılında ilk öğretmen okullarının programları 4 yıla çıkarılmış ve okul öncesi eğitimi dersi eklenmiştir. 1973 yılında çıkan MEB Temel Yasası ile tüm öğretmenlere yüksek öğrenim görme zorunluluğu getirilmiştir. 1980'de YÖK'ün kurulmasıyla bir çok üniversitede okul öncesi öğretmenliği Anabilim Dalları oluşturulmuştur (Dere ve Poyraz, 2001).

İlköğretim çağına girmemiş çocukların eğitimi için 1992 yılında MEB tarafından merkez teşkilatında okul öncesi Eğitimi Genel Müdürlüğü kurulmuştur. 1996 Yılındaki XV. Milli Eğitim Şurası'nda okul öncesi eğitim detaylı olarak ele alınmış ve eğitimin 8 yıla çıkarılması ile okul öncesi eğitimin 2 yılının zorunlu

eđitim kapsamına alınması konusunda çok önemli karar alınmıřtır. Ülkemizde 12-13 milyon çocuk bulunmakta ve alıřan annelerin oranı %30 'ları gemektedir. Buna rađmen 5. Beř Yıllık Kalkınma Planında okullařma oranı %10'a ıkartılması hedeflenmiř, son dilimi 2000 yılına rastlayan 7.5 Yıllık Kalkınma Planında ise bu oran %16 olarak belirlenmiřtir. Ancak ÷lkemizde kurumsal eđitim %9.3'lük oranı ile istenilen düzeye ulařmamıřtır (İncesulu, 2003).

Milli Eđitim Bakanlıđı'na bađlı olan okul öncesi eđitim kurumlarının dıřında, Bařbakanlık Sosyal Hizmetler ve ocuk Esirgeme Kurumu, üniversiteler, bankalar, belediyeler, gönüllü kuruluşlar, fabrika ve iř yerleri, Sosyal Sigortalar Kurumu, eřitli hasta haneler, askeri kuruluşlar, dernekler, vakıflar vb. birçok kurum ve kuruluşlar bünyesinde okul öncesi eđitim kurumları faaliyetlerine devam etmektedir (Yıldır, 1993, Akt: Bařal 2005:52).

Cumhuriyet'in ilanından sonra günümüze kadar deđişiklikler ve gelişmeler süreklilik göstermiřtir. Ancak nüfusumuza, ihtiyalarımıza ve diđer ÷lkelerin seviyelerine ulařacak kadar okullařma niteliksel bakımdan yeterli düzeye ulařmamıřtır.

Türkiye'de Okul Öncesi Eđitimde Uygulanan Farklı Projeler

Erken ocukluk Geliřimi ve Eđitimi Projesi:

Proje; Millî Eđitim Bakanlıđı ıraklık ve Yaygın Eđitim Genel Müdürlüğü'nün koordinatörlüğünde yürütölmektedir. Diđer ortaklar; Tarım ve Köy İřleri Bakanlıđı, Bařbakanlık Sosyal Hizmetler ve ocuk Esirgeme Kurumu Genel Müdürlüğü, Bařbakanlık GAP Bölge Kalkınma İdaresi Bařkanlıđı, Sađlık Bakanlıđı, üniversiteler, sendikalar, belediyeler, askeri ve sivil toplum kuruluşlarıdır. Projenin amacı; ocukların psiko-sosyal ve biliřsel gelişim hakkını güvence altına almaktır. Proje hedefleri; ocukların gelişimsel gecikmelerini önlemek, anne babaların erken ocukluk konusundaki bilgilerini artırmak, bölgeler ve cinsiyetler arasındaki

eşitsizliği azaltmak, öğrenme başarısını desteklemek, etkili anne babalık programını ulusal düzeyde yaygınlaştırmak, bütüncül yaklaşımı merkeze alarak 3 milyon aileye ulaşmak şeklinde belirlenmiştir (Evirgen, 2003).

Okul Öncesi Eğitimi Araştırma Geliştirme Televizyonla Eğitim Projesi:

Amacı: Okul öncesi çağdaki çocukların dil gelişimlerine katkıda bulunulması, Türkçe'nin doğru ve güzel kullanımının sağlanması, Atatürk ilke ve devrimleri ışığında yurt severlik bilincinin oluşturulması. 1998-2001 yılları arasında faaliyet göstermiştir (<http://www.meb.gov.tr/Stats/Apk2002/905.htm>).

Okul Öncesi Veli -Çocuk Eğitim Programı:

Anne Çocuk Eğitim Programı'nın başarısı üzerine; AÇEV ve Okul öncesi Eğitimi Genel Müdürlüğü bir araya gelerek, anasınıflarına yönelik Okul Öncesi Veli-Çocuk Eğitim Programı (OVÇEP)'i geliştirmiştir. Okul Öncesi Veli-Çocuk Eğitim Programı, okul-aile arasındaki işbirliğini güçlendirerek, çocuğa verilen eğitim desteğinin sürekli ve birbirini tamamlar nitelikte olmasını sağlamak amacıyla hazırlanmış bilimsel temelli bir eğitim programıdır. Çocukların zihinsel gelişimini, sözel ve sayısal becerilerini destekleyerek, okula hazırlıklı başlamalarını sağlamaya yönelik çalışmalar yürütmektedir (Temel, 2003).

Okul öncesi Veli-Çocuk Eğitim Programı, 1999 yılında, Okul Öncesi Eğitimi Genel Müdürlüğü ile imzalanan protokol çerçevesinde, Boğaziçi Üniversitesi Eğitim Fakültesi İlköğretim Bölümü Okul Öncesi Eğitimi Anabilim Dalı Başkanı Prof. Dr. Sevda Bekman danışmanlığında AÇEV uzmanları Deniz Şenocak ve Dilek Erdoğan tarafından geliştirilmiştir (<http://www.acev.org/egitim/ece.html>).

Okul Öncesi Eğitimi Öğretmeni Yetiştirilmesi Projesi:

Okul öncesi eğitimde alandan yetişen öğretmen sayısının yetersiz olduğu görülmektedir. Çeşitli üniversitelere bağlı fakültelerin bünyesinde, 28 okul öncesi eğitimi öğretmeni yetiştiren bölüm olmasına karşın, bu bölümlerden 1999-2000 öğretim yılında mezun olmuş 957 öğretmenin alınan verilere göre açığı kapatmaya yetmeyeceği düşünülmüştür. Bu nedenle Anadolu Üniversitesi ile MEB arasında 25.01.2000 tarihinde yapılan protokol ile “Okul Öncesi Eğitim Kurumlarına Öğretmen Yetiştirme” projesi başlatılmıştır.

Bu projede öngörülen; kız meslek liseleri çocuk gelişimi ve eğitimi bölümünden mezun olan öğrenciler öncelikle üniversite sınavına girip 105 ve daha üzeri puan aldıklarında, Anadolu Üniversitesi Açık Öğretim Fakültesi’nde ön lisans eğitimine başlayacaklar, aynı zamanda buldukları yerleşim birimlerinde, mevcut mevzuata göre kadrosuz usta öğretici olarak görevlendirilebileceklerdir. Ön lisanstan sonra usta öğretici, lisanstan sonra ise okul öncesi eğitimi öğretmeni olarak atanabileceklerdir. Bu proje üç yıl olarak düşünülmesine karşın gereksinim duyulduğunda uzatılması söz konusu olabilecektir

(<http://www.meb.gov.tr/Stats/ist2001/Bolum8s1.htm>).

Okul Öncesi Eğitimi Yaygınlaştırmak ve Kalitesini Artırmak Projesi :

Hollanda Hükümeti’nin MATRA Katılım Öncesi Projeler Programı kapsamında, Okul Öncesi Eğitimi Genel Müdürlüğü’nün “Okul Öncesi Eğitimi Yaygınlaştırma ve Kalitesini Artırma” Projesi kabul edilerek 2006 yılı itibariyle yürürlüğe girmiştir. Projenin Amacı: Ülkemizdeki mevcut okul öncesi eğitimi politikalarını gözden geçirerek, Avrupa Birliği ülkeleri uygulamaları ile karşılaştırmalar yapmak ve mevcut koşullar içinde en uygun politikanın geliştirilmesine katkıda bulunmak; okul öncesi eğitime alternatif modeller oluşturarak, okullaşma oranlarını artırmak; okul öncesi eğitimin kalitesini arttırmak, Avrupa Birliği ülkelerinin eğitim sistemleri ve standartları ile uyum sağlamaktır.

Planlanan Proje Faaliyetleri: Türkiye ve Hollanda'da okul öncesi eğitimi alanında yapılan uygulamalar arasındaki farklılıkların tespit edilmesi, okul öncesi eğitiminde çağdaş yaklaşımlar ve alternatif modellerle ilgili İstanbul'da özellikle göçün yoğun olduğu illerden seçilen öğretmenlerin katılımları ile bir seminerin organize edilmesi, okul öncesi eğitimde çağdaş yaklaşımlarla ve bu yaklaşımlar doğrultusunda gerçekleştirilebilecek pilot uygulama ile ilgili bir çalışmanın düzenlenmesi, yüksek oranda göç alan ve nüfus yoğunluğunun fazla olduğu illerden birinde, saha çalışmalarında gözlenen ve okul öncesi eğitimde çağdaş uygulamalar doğrultusunda planlanan pilot uygulamanın başlatılması.

Projenin Hedefleri: Bu proje ile Milli Eğitim Bakanlığı'nın Okul Öncesi Eğitimi politikaları gözden geçirilerek ve AB uygulamaları göz önünde bulundurularak ülkemiz koşulları çerçevesinde bir okul öncesi eğitim politikası oluşturulmasına katkı sağlanması hedeflenmektedir. AB kaynaklarından daha fazla faydalanabilmek amacıyla AB komisyonu ve delegasyonunun Türkiye'deki okul öncesi eğitimi faaliyetleri konusunda bilgilendirilmesinin sağlanması hedeflenmektedir. Genel Müdürlüğümüzün okullaşma oranlarını yükseltme çabalarına katkı sağlamak hedeflenmektedir. Eğitimde kalitenin öneminden hareketle, bu proje ile aynı zamanda Avrupa Birliği ülkelerinin okul öncesi eğitim sistemleri standartları ile bir uyum yakalayarak Türkiye'de okul öncesi eğitimin kalitesinin artırılması da hedeflenmektedir

(http://oogm.meb.gov.tr/14avrupa_yayginlastir_proje.asp).

OKUL ÖNCESİ DÖNEMDE ÖZ BAKIM BECERİ EĞİTİMİ

Bugün her uygar insanın kendi sağlığı başta olmak üzere toplum sağlığını düşünmek gibi bir misyonu vardır. Her birey gerekli hijyen kurallarını öğrenmeli, ağız ve diş sağlığı başta olmak üzere yaşamını sağlıklı yürütebilmek için gerekli önlemleri almalı ve bunun için gerekli alışkanlıkları kazanmalıdır. Rutin sağlık kontrollerinin önemi, diş sağlığı, kişinin kendi kendine uygulayabileceği basit ilkyardım teknikleri, sağlığını tekrar kazanmada gerekli bilincin oluşması çok

önemlidir. Ayrıca ülke ve dünya sađlığını tehdit eden hastalıkları tanınmalı ve bunlarla ilgili gerekli önlemleri alma konusunda bilinçli davranmalıdır (OOEGM 2006).

Alışkanlıklar, zamana, yönlendirmeye ve tekrara bađlı olan kazanılmış davranışlardır. Tekrar alışkanlıkların kazanılmasında en önemli etkenlerden biridir. Alışkanlıklar, bireyin yaşadığı dođal ve toplumsal çevreye uyumunu sađlayan davranışlardır. Bu nedenle toplumun örf ve adetleri, yani toplumsal yaşam biçimi ile de çok yakından ilgilidir. Bir kez kazanıldıktan sonra tekrarlanarak yaşam boyu varlıklarını sürdürebilirler. Bu yüzden başlangıçta iyi ve dođru alışkanlıkların dođru yollarla kazandırılmaya çalışılması son derece önemlidir. Çünkü; kazanılan alışkanlıkların düzeltilmesi çok güç bazen de olanaksızdır (Tolon, 2002).

Alışkanlıkların kazanılmasına temel oluşturan davranışlar çocuđun doğumu ile başlar. Okul öncesi ve ilköğretimde pekişmeye devam eder. Alışkanlıkların kazanılmasında ilk temel etkiler, annenin çocuđun beslenme, temizlik ve sevgi gereksinimlerini karşılarken gösterdiği kararlılık, düzen ve duyarlılıktır. Çocuđun bu ilk dönemde aldığı izler olumlu ise daha sonra kalıcı ve gerçek alışkanlıkların kazanılması kolaylıkla gerçekleşebilir. Bireylerin kazandıkları ilk alışkanlıklar onların topluma uyumu açısından önemlidir (Özen, 2001).

Alışkanlıklar, öncelikle çocuđun içinde bulunduđu dış çevre uyarılarından aldığı etkileşimlere dayalı olarak kurulan davranış örnekleridir. Çevreden gelen pekiştirici uyaranlara göre bu davranışlar kalıcı bir biçim olarak bireyin temel davranış biçimi haline dönüşürler. Dış çevre uyarılarına dediğimiz uyarılarına ise çocuđun yaşına ve gelişim düzeyine göre giderek genişler, önce aile çevresi daha sonra arkadaşlar, okul ve toplum bireyin davranışlarını etkiler (Church, 2001).

Okul öncesi dönemde çocuđun hayatındaki disiplininde temelini oluşturan alışkanlıklar uyku, yemek, temizlik ve tuvalet alışkanlıklarıdır. Bu alışkanlıkların iyi

bir eğitim sistemi ile kazandırılması çocuğun gelişimine paralel olarak yeni davranışların kazanılmasına zemin oluşturacaktır.

Temel Alışkanlıkların Kazandırılması

Yemek Yeme

Beslenme, yaşamın her döneminde sağlığın temelini oluşturur. Bireydeki çeşitli yeme alışkanlıkları, yemeklerin cinsi ve pişirilme biçimleri toplumdan topluma, iklimden iklime veya ülkeden ülkeye değişiklik göstermektedir. Çocuklar anne sütünün dışındaki ilk gıdalarını almaya başladıklarında ilk seçme işi de başlar. Pek çok davranışlarda yetişkini örnek alan çocuklar, yiyecek tercihi konusunda da genellikle aile bireylerinin birini örnek alırlar (Kutluay, 1999).

Okul öncesi eğitim alanında çalışmalar yapan bir uzman olan Lee'ye göre "yetişkin, çocukların ihtiyaçlarını göz önünde bulunduran dikkatli bir planlama ile yemek zamanlarını kolayca idare edebilir" (Lee, 1992 ; akt, Tamkavas, 2003). Aynı uzman, çocuğun bu konudaki ihtiyaçlarını şöyle sıralamaktadır:

-Çocukların güzel bir biçimde, fakat abartılmadan verilen besleyici yiyeceklere ihtiyaç vardır.

-Yemek zamanının mutlu ve servisin düzenli yapılması gerekir.

-Yemek sırasında çocuklar rahat ve sakin olmalıdır.

- Önce tuvalete gidip eller yıkanmalı, ama çocuklar hazır olur olmaz da hemen bekletilmeden servis yapılmalıdır.

-Çocukların yetişkinin kendileri ile birlikte olmasına ihtiyaçları vardır. Bu arada birbirleri ve yetişkinle konuşmakta özgür olduklarını hissetmelidir.

Tuvalet ve Temizlik

Tuvalet ve temizlik alışkanlıkları, insan sağlığı açısından son derece önemlidir. Bu alışkanlıkların olumlu bir biçimde kazanılması, çocuğun ilk gereksinimleri karşılanması sırasında aldığı izlenimlerle ilgilidir. Bunun yanı sıra yemek ve diğer alışkanlıkların kazanılmasında olduğu gibi temizlik ve tuvalet alışkanlığının kazanılmasında da olgunlaşmanın önemli rolü vardır. Normal bir çocuk ikinci yaşlarının sonlarına doğru idrarını kontrol etmeye başlar. Büyük abdestinin kontrolü ise dört yaşlarında gerçekleşebilir (Oktay, 1999).

Toplumdaki genel temizlenme alışkanlıkları, annenin çocuğun temizliği konusunda takındığı tutum ve davranışlar, çocuğun böbrek ve bağırsak kontrolü ile temizlik konusundaki alışkanlıkların kazanılmasında büyük rol oynar. İki yaşında çocuk annenin yardımı ile tuvalete gitmeyi, elini yüzünü yıkamayı ve zaman içinde bedeninin diğer kısımlarını yıkamayı öğrenir. Bu konuda annenin vaktinden önce ve aşırı bir titizlikle olaya yaklaşması veya tam tersine çocuk tuvaletini kontrol edebilecek olgunluğa eriştiği halde annenin gerekli yönlendirmeleri yapmaması, çocuğun bu alışkanlıkları kazanmasında bir takım zorlukların ortaya çıkmasına neden olur. Örneğin; annesi tarafından çok erken aşırı titizlikle ve çok keredede çeşitli cezalarla temiz kalmaya zorlanan çocuklar, bunu güçte olsa başarsalar bile duygusal olarak daha sonraki dönemlere taşınabilecek birtakım yaralar alabilirler. Bu tip çocuklarda en çok rastlanan sorunlar arasında özellikle toplumsal ilişki kurmakta güçlük, grup faaliyetlerine, sulu boya, kum, kil gibi malzemelerle yapılan etkinliklere katılmama gibi durumlar gözlenir (Carlson, 1989; akt, Tamkavas, 2003).

Ünlü bir uzman olan Isaacs bu konuda şöyle söylemektedir: “Çocuk kendisini savunma gereksinimi duyduğu, kızgın olduğu veya anne babası ile ilişkilerinde kırıklığa uğradığı zaman ya da yeni bir kardeşinin doğumundan kaynaklanan kıskançlık duyguları nedeni ile ilgiyi kendisine çekmek isteyebilir, bazen bu, azarlama biçiminde olumsuz ilgide olsa onun için önemlidir.” Bu tür değişikliklerin üzerinde fazla durmamak, bunları ceza ile karşılamamak, hatta mümkünse önemsizmiş gibi ele almak daha uygun olur. Çünkü yetişkinin bu

konudaki aşırı duyarlılığı çocukta suçluluk duygusunun oluşmasına neden olabilir (Yavuzer, 1995).

Sağlıklı bir okul ortamında oyun yolu ile temel ihtiyaçların karşılanması için gerekli olan uygun davranışları kazanabilmeyi başaran çocukların, gençlik döneminin sorunlarını da daha kolay çözümlenebilecekleri tahmin edilmektedir.

Uyku ve Dinlenme

Çocuğun temel gereksinimlerinden uyku ve dinlenme ihtiyacıdır. Bireyin yaşamdaki disiplin kaynağını oluşturan tutarlılık, uyku ve dinlenme alışkanlığının da kazanılmasında önemli rol oynar. Uyku zamanı, genelde tüm çocuklar için güç bir zamandır. Çocuk uyanırken üstesinden gelemediği pek çok sorunu uyku zamanı adeta tekrar yaşayarak tedirgin olur. Sorunları ile tek başına kalmak istemediği için çok keredeyse uykuya gitmekte direnç gösterir. Özellikle okul öncesi kuruma ilk geldikleri günlerde bazı çocukların uyumaya ve dinlenmeye karşı büyük tepki gösterdikleri gözlenir (Özguven, 1998; akt, Tamkavas, 2003).

OYUN

Oyunun Tanımı

Çocuk için vazgeçilmez bir yaşama biçimi olan oyun kavramının çok çeşitli ve çok yönlü tanımları yapılmıştır. Uzun zaman oyuna gereksiz ve önemsiz bir gözle bakılması, oyunun yalnızca bir eğlence aracı olarak görülmesi, çocuk için çok önemli olduğunun göz ardı edilmesi oyuna gereken önemin verilmesini geciktirmiştir (Aral ve diğer., 2001).

Oyun, fiziksel ve zihinsel yeteneklerle sosyal uyum ve duygusal olgunluğu geliştirmek amacıyla gerçek yaşamdan farklı bir ortamda yapılan, sonunda maddi bir çıkar sağlamayan, kendine özgü belli kurallara sahip, sınırlandırılmış yer ve zaman

içinde süren, gönüllü katılım yoluyla toplumsal grup oluşturan ve katılanları tümüyle etkisi altında tutan eğlenceli bir etkinliktir (Tamer, 1990).

Piaget'e göre oyun bir uyumdur. Oyun çocuğa hiç kimsenin öğretemeyeceği konuları, kendi deneyimleriyle öğrenmesi yöntemidir (Yavuzer, 1984: 199).

Adıgüzel (1993) de oyunu, ilgi ve yaratıcılık kaynağı bir eylem, amacı özünde bulunan zevk verici bir etkinlik olarak tanımlar.

Çoğumuz çocuk oyunlarının eğlenceli ama amaçsız olduğunu düşünürüz. Gerçekte ise çocuklar, oyunda hareket ve biliş becerilerinin birçoğunu vurgular ve denetler. Kavramları, toplumsal farkındalığı ve toplumsal davranışı geliştirir (Gander ve Gardiner, 2004: 278–279).

Çocuk dünyayı anlamak, olagelen ilişkiler incelemek, geçmişi ve geleceği kavramak için oyunu kullanmaktadır. Bu açıdan oyun bir öğrenme aracıdır ve her çocuğun kullandığı evrensel bir dildir (Erkan ve diğer., 2002: 87).

Foulquie (1994) oyunu, “Genellikle kurallara dayanan, hiçbir menfaat gütmeyen ve failinin bilincinde kendi kendisinden başka bir gayesi, sağladığı zevkten başka bir amacı bulunmayan bedensel ya da zihinsel faaliyet” olarak tanımlamaktadır. Tanımda belirtilen oyunların çıkara dayanmaması, zevk alınan bir beden ve zihin faaliyeti olması önemlidir.

Dogbeh ve Diaye'ye göre oyunun, Bloom'un sınıflamasına uygun yedi eğitsel amacı vardır. Bunlar (Dönmez ve Baykoç, 1992: 13–27);

- Doğrudan bilgilenme
- Anlama
- Uygulama (Soyut kavramların, ilke ve kuralların yeni ortamda kullanılması)
- Analiz

- Sentez (kaynaklardan alınan elemanların yapısını özetleme, planlama)
- Değerlendirme (Bilgi, düşünce ve yöntemlerin eleştirilmesi)
- Yaratma, keşfetme (Elde edilen bilginin yaratıcı faaliyete dönüştürülmesi).

Oyunda yer alan etkinlikler yukarıda belirtilen amaçların tümünü gerçekleştirebilecek güçtedir. Bu etkinlikler;

- Algılama etkinlikleri,
- Nesne ile fiziksel temas, görme, duyma vb.
- Duyu-motor etkinlikler,
- Koşma, atlama, fırlatma, ritim tutma vb.
- Sözel etkinlikler,
- Seslendirmeler, çeşitli kelime ve cümleler üretme,
- Duygusal etkinlikler,
- Zihinsel etkinlikler,
- Gözlem yapma, tanımlama, karşılaştırma ve sınıflama,
- Nesne yapımı etkinlikleri,
- Estetik ve bedenle ilgili etkinliklerdir.

Oyunu bazı uzmanlar “öğrenme” sanatı olarak değerlendirirler. “Oyun çocuk için yeteneklerini fark ettiği, yaratıcı potansiyelini kullanabildiği, haz ve mutluluk kaynağı olan tüm gelişim alanlarını uyaran, yetenekleri kadar duyuları ve duygularını geliştiren etkinliklerin tümüdür” (Yıldız, 1997: 549).

Oyunun ne olduğu ne olmadığı konusunda çok eski zamanlardan beri çok değişik görüşler ileri sürülmüştür. Birçok kuramcı oyunu çocuğun yaşamının doğal bir parçası olarak düşünmüş ve oyunu farklı şekillerde tanımlamıştır.

Lazarus oyunun “kendiliğinden ortaya çıkan, hedefi olmayan, mutluluk getiren bir aktivite” olarak belirtmiştir.

Montaigne ise oyunu, “çocukların en gerçek uğraşları” olarak tanımlamıştır.

Montessori’ye göre oyun, “çocuğun işi” olarak nitelendirilmiştir. Ona göre çocukta düzen isteği doyuma ulaştırıldığında onda mutluluk duygusu oluşur. Montessori’nin deyimi ile düzen, her nesnenin çevre içindeki yerini belleme ve nerde olması gerektiğini mimlemek demektir. Başka anlatımıyla düzen, ona göre, çevreyi kendine uydurmak ve böylece de ona en küçük ayrıntılarına kadar egemen olmaktır. İşte bu durum çocuğa huzur ve mutluluk vermektedir. Montessori’ye göre, çocuk oyununda ortaya çıkmaktadır. Montessori, çocuk oyunlarının püf noktasının nesnelerin yerli yerinde olmasından duyulan mutluluk ve sevinç olduğunu vurgulamaktadır (Montessori, 1982).

Oyunun çocuğun gelişimindeki yeri ve önemi hakkında çığır açan bir kuramı Fröbel (1782-1852) geliştirip uygulamıştır. Fröbel’e göre çocuğun eğitiminde oyun araçları olarak ortaya çıkan sezgi öğeleri, birbirleri ile bağlantı içindedir ve bir bütün oluştururlar. Ona göre cisimler, çocuklara çember, silindir ve küp biçimindeki şeylerle; yüzeyler, kağıt ve levhalarla; çizgiler, ip ve çubuklarla; noktalar, nohut ve mercimek gibi şeylerle kavratılmalıdır. Frobel, bu dört etkinlik üzerinde ayrıntılı olarak durmuş, bu alanlar için oyun malzemeleri üretmiştir. Bunlara eğitim tarihinde Frobel’in oyun hediyeleri de denmektedir. Frobel’e göre çocukluk döneminde faaliyet ihtiyacını en iyi doyuran şey oyundur. Oyun, çocuklarda en değerli gelişim aracıdır. O, çocuğu yaratıcı kılan bir faaliyettir (Frobel, 1887).

Freud ise oyunun işlevsel yönünü ele almıştır. Freud’a göre oyun sayesinde kişi korkularının, engellenmesinin ve sosyal çatışmasının üstesinden gelebilir. Oyun, sosyal olgunlaşmada, öz benliğini bulmada yardımcı olabilir. Piaget’e göre oyun, “dış dünyadan alınan uyarıları özümleme uyum sistemine yerleştirme yolu” olup çocuğun zihinsel gelişimini desteklemektedir (Aral ve diğer, 2001)

Oyunun özü ve işlevi üzerinde duran düşünürlerden biride Karl Gross (1841-1946) dır. Ona göre oyun, yaşama hazırlanmada bir ön alıştırmadır. Bu nedenle oyun, her canlının kendi türünü ayakta tutma amacı ile giriştiği bir ön çalışmadır. Oyunun özü hakkında ilginç görüşlerden birisi de Huizinga'ya (1872-1946) aittir. Ona göre insan kültürü, oyun içinde serpilip gelişmiştir. Huizinga, oyunu yaşamın ön kategorisi olarak ele almakta, onu içinde yaşanan anın aracısız bir parçası olarak görmektedir (Yılmaz, 1990).

Bütün bu görüşlerin ortak noktası oyunun çocuk için en önemli uğraş olduğudur. Yetişkin gözüyle oyun çocuğun eğlenmesine, oyalanmasına yarayan amaçsız bir uğraştır. İşi olmayan ya da dinlenmek isteyen kişi tarafından oyun oynanır. Yetişkinler oyunu işin karşıtı olarak görür.

Oyunun Özellikleri:

Oyunda doğru yapma ya da belli bir şekilde davranma endişesi yoktur. Çocuk düşüncelerini oyunda rahatça sergileyebilir. Oyunda, oynayanları zorlayan yapılar ve kurallar vardır. Oyun denenmiş ve çeşitli birleşimlerle birbirine bağlanmış davranış parçalarından oluşmuştur.

Oyunun özellikleri şu şekilde sıralanabilir:

1. Oyuncunun oyunda yer alması için herhangi bir zorunluluğu yoktur. Oyun bu özelliğini kaybettiği anda çekici ve keyif vermekten çıkar.
2. Oyunun önceden belirlenmiş kuralları ve zaman sınırları vardır.
3. Oyunun nasıl gelişeceği veya nasıl sonuçlanacağı önceden belli değildir.
4. Kurallı bir oyunda yeni bir şey üretilmez.
5. Gerçek yaşamdaki kuralların oyunda hiçbir geçerliliği yoktur, sadece oyunun kuralları vardır.
6. Oyunda, yaşamdan farklı bir konumda bulunma durumu vardır (Aral ve diğer., 2001).

Oyunla ilgili yapılan birçok tanımdan, birçok araştırmadan ve birçok konudan hareketle; oyunun çok boyutlu olduğu ve farklı özelliklere sahip olduğu açıkça görülmektedir. UNESCO'nun bir yayınında oyunu özellikleri şu şekilde belirtilmektedir (Tamer, 1990: 36):

- Oyunda katılım özgürlüğü vardır. Oyuncular hiçbir zaman oyuna katılmaya ya da oyunu sürdürmeye zorlanamazlar. Bu kararlar tümüyle çocuk tarafından verilir.
- Oyun daha önceden kararlaştırılmış, sınıflandırılmış yer ve zaman içerisinde oynanır.
- Oyun içinde bir gelişme olması ya da sonuca ulaşılması söz konusu değildir.
- Oyun sonunda herhangi maddi bir kazanç yoktur.
- Oyun belli kurallara sahiptir; ancak kurallar da duruma göre değişiklikler yapılabilir.
- Oyun hayali bir niteliğe sahiptir. Yani oyun, çocuklar için gerçek yaşamdan farklı bir ortamdır.

Özdoğan (2000) ise, oyunun duyu organlarında, sinir ve kaslarda, zihinsel düzeyde oluştuğunu ve bu üç düzeyin birlikte işlediğini, oyunda deneyimlerin tekrarlandığını, çevrenin taklit edildiğini, yeni şeylerin keşfedildiğini, oyunun zaman ve mekân kendisinin sınırladığını, çocuğun iç dünyasını dıştaki sosyal dünya ile birleştirmesine yardım ettiğini ve düzenli gelişim aşamaları gösterdiğini belirtmektedir.

Adıgüzel'e (1993) göre, oyun, ritüel bir dizi eylemin tekrarlanmasıdır. Uğurlu (1996), oyunun istenildiği zaman, istenildiği sürece oynanmasından dolayı özgür bir eylem olduğunu, görev olmadığını vurgular.

Okul Öncesi Eğitimde Oyunun Yeri ve Önemi:

İnsan yaşamında önemli bir yeri olan oyun, çocuğun gelişimi için yaşamsal bir önem taşır ve çocuğun gelişimini yansıtır. Bir çocuğun bedensel ve ruhsal yönden sağlıklı gelişimi ve eğitimi için oyun, beslenme ve uyku kadar önemli bir ihtiyaçtır. Sevgiden sonra gelen en önemli ruhsal besindir. Çocuk yaşam ile ilgili deneyimlerini oyun aracılığı ile alır. Oyun sırasında çeşitli roller üstlenerek dünyayı kendi duygularıyla algılamaya çalışır. Büyüdüğünde sürdüreceği uğraşlara, üstleneceği rollere oyun sayesinde hazırlanır (Aral ve diğer., 2001).

Oyunlar, çocukların sahip oldukları meraklarının çok açık ve net olarak sergilendiği en önemli etkinliklerdir. Çünkü çocuklar oyun oynarken içinde yaşadıkları dünyayı bir anlamda yeniden keşfetmektedirler. Kaleleri inşa eden, kendilerini kral veya kraliçe olarak hayal eden çocuklar, toplumdaki sosyal yapıları içselleştirmekte, çeşitli tarihsel olayları, hareketleri oyunlarına yansıtmaktadırlar. Dolayısıyla oyun, çocukların duygusal çatışmaları çözmelerine, dünya hakkında çeşitli hipotezler kurup onları test etmelerine, sosyal becerilerini geliştirmelerine yardımcı olmaktadır (Saban, 2000: 71).

Birçok ana-babalarda ve öğretmenlerde, oyuna karşı olumsuz bir tutum görülür. Bunlara göre oyun, dersleri engelleyen ve öğrencileri işe yaramaz, haylaz yapan bir yoldur. Oysa oyunun önemi çok büyüktür. Oyun bir öğrenme aracı olarak kullanıldığında, öğrenme daha yüksek olabilmektedir. Diğer yandan oyunun sosyal gelişim ve becerilerin gelişimi yönünden önemi de açıktır (Başaran,1969: 69).

Kazanılan olumlu özelliklerin pekiştirildiği ve geliştirildiği bir ortam olan oyun, çocuğun sözcük dağarcığını geliştirir. Çocuğa rahat konuşma ve düşüncelerini açıklama alışkanlığı kazandırır. Çocuk oyun aracılığı ile soru sormayı, yeni bilgiler edinmeyi, nesnelere tanımayı ve adlandırmayı, nesnelere işlevlerini kavramayı ve onları kullanmayı öğrenir. Bunlarda çocuğun dil ve zihin gelişiminde önemli rol oynar (Stupiansky ve Nicholas, 1999).

Oyunların biçimi, özellikleri, oyun araç ve gereçleri çağdan çağa kültürden kültüre değişse de çocuğun bulunduğu her yede oyunun ve oyuncakların da bulunduğu ve evrensel bir özellik taşıdığı görülür. Oyunun evrensel olma özelliği, çocuğun yaşamında beslenme, solunum gibi temel öğelerden birisi olmasından kaynaklanır. Oyun oynaması engellenen bir çocuk sağlıklı bir gelişim gösteremez (Sel, 1985).

Oyunla eğitime etkin öğrenme, yaşayarak aktif öğrenme de denilmektedir. Oyunla eğitimde çocuk duygularını kullanır, dokunur, duyar, görür ve hisseder. Böylece kalıcı ve kolay öğrenme ortamı sağlanır. Zaten çocuk dünya ile ilgili bilgilerini oyun aracı ile öğrenir. Oyunun bilgilenme sürecinde bir araç olarak kullanır (Aral ve diğer., 2001).

Eğitim faaliyeti, gelişmesi için yetişkinlerce amaca yönelik sistematik bir biçimde çocuğun davranışlarını etkileme faaliyetidir. Bu etkileme, ancak çocuklara hangi bilgi ve becerilerinin, yeteneklerinin, tutum ve davranışlarının kazandırılacağı hakkında açık bir tasavvura sahip olmakla olanaklıdır. Çocuklarda istenilen davranışın oluşması ve gelişmesi için eğitimci, çocukları okul öncesi kurumlarda bir dizi etkinlikler sunar. Bu etkinlikler arasında oyunda vardır. Oyun, temelde okul öncesi çocukların içinde yaşadıkları toplumsal çevrelerini yeniden biçimlendirdikleri, yeniden ürettikleri ve sadece çocuğa özgü bir etkinliktir (Yılmaz, 1990).

Çocuklar, kendilerini ve çevrelerini anlamaya çalışırken; pek çok sonucu tekrar tekrar denerler ve pek çok soru sorarlar. Gözlemlerini ellerindeki nesnelere ve oyun arkadaşları ile canlandırdıkları söylenmektedir. Dünyayı tüm duyularıyla; işiterek, görerek, dokunarak algırlar ve yaşadıklarını, biliş gelişmelerinde soyutlayıp, özetlerken de bu tüm duyulardan gelen bilgilerden yararlanır (Kavsaoglu, 1990).

Çocuk oynarken kendisini çevreleyen dünyayı yaratır. Bu onun yetişkinlerdeki yetenek ve davranışları kazanma şeklidir. Oyun aracılığı ile kendi

kültür çevresi ile bütünleşir. Durmadan oynar, yeniden başlayıp deneyimler edinir, etkinliklerini çeşitlendirir ve araştırma yapar. Meraklıdır ve azimle yeniliklerin keşfine çalışırken kendisine özgü yeteneklerini de sınadığı belirtilmektedir (Bengtsson, 1985).

Oyun geçmiş deneyimlerin bazı unsurlarını içerir ve her çocuk kendi kişiliğinin özgünlüğünü oyuna katar. Oyun gerek zihinsel, gerek duygusal yaratıcılık için teşvik edici bir ortam sağlar. Her çocuğun oyunu gelişen bir birey olarak kendisinin mükemmel bir ifadesidir (Newson, 1979).

Oyunun Çocuğun Gelişimine Katkıları:

Oyun tekniği ile konular ilgi çekici niteliğe kavuşur, sınıf çalışmaları daha güdeleyici ve daha anlamlı bir duruma getirilebilir. Ancak diğer tekniklere oranla daha çok dikkat, yaratıcılık, hayal gücü, espri yeteneği, sentez gücü gerektirir (Bilen, 1999: 197).

Oyunla öğretimin amacı, çocukların fiziksel ve zihinsel gelişimleri ile sosyal uyum ve duygusal olgunluklarını en üst düzeye çıkarmaktır. Oyunlardan, oyunların çocuklara uygunluğu ölçüsünde yarar sağlanabilir (Tamer, 1990: 38).

Oyun, çocuk için en doğal ve aktif öğrenme ortamıdır. Oyun çocuğun dil, motor, sosyal, duygusal ve zihin becerilerini geliştirebildiği en önemli fırsattır. Oyun çocuğa araştırma, gözlem yapma, keşfetme, yeni beceriler geliştirme ve başarısızlık endişesi duymadan yeni ve değişik roller alma imkânı sağlar. Oyunda çocuk paylaşma, yardımlaşma, çevre ile olumlu ilişkiler kurma, kurallara uyma, başkalarının haklarına saygı gösterme ve sorumluluk alma gibi temel toplumsal kuralları da öğrenirler (Mangır ve Aktaş, 1993: 14).

Oyun, öğrenilen şeyin sürekli tekrarlanmasını sağlar, öğrenciye deneyimler kazandırır ve onları işlemesine hizmet eder. Oyunda, “ise ve sonra” ilişkileri

araştırılır, problemler çözümlenir. Mantıksal düşünmenin gelişmesine de katkı sağlanır. Çoğu oyunlar öğrencinin görme, dokunma, işitme, uzanma vb. duyuşal deneyimler kazanmasına yol açarlar. Öğrenci oyun yoluyla öğrenmeyi öğrenir. Öğrenci kendisini tanır ve özgüveni gelişir. Oyun yaşantılar yoluyla öğrenmede daha fazla uyarıcı etki yapar (Yıldız, 1997: 549-554).

Oyunla öğretimin diğere öğretim yöntemlerinden en önemli farkı, anlatılan konuya dikkati yoğunlaştırma ve öğrenciyi pasif durumdan aktif duruma geçirmedir (Hazar, 1996).

Oyun çocuğa kendini tanımayı öğretir. Çocuk oyun yoluyla kendi güçlerini sınar, atılımlara girişir. Çocuk oynadıkça duyuları keskinleşir, yetenekleri gelişir, becerileri artar. Oyun çocuğun yaratma ortamıdır. Oyun, aynı zamanda gerçek dünya ile hayal dünyası arasında bir köprüdür. Öğrencinin bedensel, ahlaki, zihinsel, psiko-sosyal gelişiminde oyunun rolü büyüktür (Yavuzer, 1984: 203).

Oyun yoluyla çocuk büyüklük, şekil, renk, boyut, ağırlık, hacim, ölçme, sayma, zaman, mekân, uzaklık, uzay gibi pek çok kavramı; eşleştirme, sınıflandırma, sıralama, analiz, sentez ve problem çözme gibi birçok zihinsel işlemi öğrenebilir (Mangır ve Aktaş, 1993: 17).

Oyunlar, basitten karmaşığa doğru ilerleyen bilişsel büyüme ile ilgilidir. Aynı zamanda farklı oyunlar oynama ve oyun malzemelerini uygun olarak kullanma, tek bir oyun oynayarak vakit geçiren çocuklara göre daha fazla zihinsel gelişme sağlar. Çocuğun çevresinde gerekli şeyleri sağlamak, bilişsel büyümeyi sağlayan oyunlara teşvik etmek oldukça önemlidir (Singer ve Singer, 1998: 169).

Schmitz ve diğelerine (1983) göre oyunlar, kuramsal öğrenme ile uygulama arasında önemli bağ kurar. Bu bağ, soyut yaşantıları somuta indirgemedede etkili olur. Oyunun soyut yaşantıları somuta indirgemesi, sınıfta daha etkin bir öğrenmenin gerçekleşmesini sağlar (Pehlivan, 1997: 25-26).

İnsanın sosyal yönlerinin gelişebilmesi, mutlaka diğer bir insanla etkileşim içinde olmasına bağlıdır (Demirel, 1996: 1). Geleneksel öğretimde çocuğun suskun vaziyette dersi, anlatılanları takip etmesi beklenir. Çocukların etkileşimine izin verilmez ve hatta birbiriyle konuşan çocukları cezalandırma yoluna gidilir. Oyun ve etkinlikler çocuklar arasındaki etkileşimi artırır ve toplumsal becerilerini de geliştirir. (Mangır ve Aktaş, 1993: 16).

Benlik oluşumunda oyunun önemli işlevi vardır (Mangır ve Aktaş, 1993: 19). Oyun çocuğun gerçekleştiremediği arzularının kurmaca yoluyla tatminini sağlar ve kişisel değer güdüsünü-ben duygusunu korur (Uğurlu, 1996: 11). Çocuk oyunlarda farklı rolleri oynarken, kendi kişiliğini iyi tanır; başkalarından ayrılan özelliklerin bilincine varır (Yörükoğlu, 1986: 49). Jersild (1983) de çocukların oyun yoluyla ortaklaşa bir kişilik kazandıklarını belirtmiştir (Karabacak, 1996: 13).

Piaget ahlak gelişiminin bilişsel gelişimle paralellik gösterdiğini vurgulayarak; çocukların doğru ve yanlışla ilişkin yargılarının yaşlarına bağlı olarak değiştiğini, kuralların yorumlanış biçimlerinin de yaşlara göre değişiklikler gösterdiğini belirtmiştir (Erden ve Akman, 1998: 114). Çocuğun toplum ve ahlak kuralına uyum sağlamasında da oyunun rolü büyüktür. Çocuk, neyin doğru neyin yanlış kabul edildiğini çevresinden öğrenir. Ancak bu tür kurallara uymanın zorunluluğunu oyun ortamında anlayabilir (Yavuzer, 1984: 201).

Çocuğun yaşamında önemli bir rolü olan ilgiler, öğrenilmiş birer güdüdürler. Çocuğun bir şeye ilgi göstermesi için ondan yararlanacağını görmesi gerekir. Bu durum da öğrenmeyi güdüler. İlgilerin önemi, onların öğrenme için gerekli olan motivasyonun kaynağını oluşturmalarıdır. Bir faaliyete karşı ilgi duyan bir çocuk, bunu gerçekleştirmek için daha fazla güç harcar. (Yavuzer, 1984: 211). Çakmak'ın (2000) da belirttiği gibi oyun yoluyla öğretim öğrencinin, soruna ya da öğrenilecek konuya daha fazla ilgiyle yaklaşmasını sağlamakta ve konu üzerinde yoğunlaşma becerilerini geliştirmektedir.

Fiziksel Gelişimde Oyunun Etkileri;

Oyun oynama, özellikle koşma, atlama, tırmanma, sürünme gibi fiziksel güç gerektiren oyunlar, çocuğun vücut sistemlerinin düzenli çalışmasını sağlar. Oyun terleme yolu ile bedendeki zehirli atıkların atılmasını, çocukta biriken enerjinin boşaltılmasını sağlar. Bu enerjinin harcanmaması, çocuğun nerotik, içe dönük ve alıngan bir yapıya sahip olabilmemesini sağladığı belirtilmektedir (Mangır ve Silleli, 1987). Hareketli oyunlar, çocuğun çevresini, yaşadığı dünyayı tanımasını ve keşfetmesini sağlar. Çocuk doğayı ve doğadaki tüm nesnelerin özelliklerini tanıma fırsatı bulur. “Çocuklarda neşe ve canlılık gibi olumlu duyguların yaratıcı oyunlarla ilgili olduğunu gördük” (Singer ve Singer, 1998: 98).

Psiko-Motor Gelişimde Oyunun Etkileri;

Oyun gelişim aşamalarının her döneminde, çocuğun motor gelişimi için eğlenceden öte, en büyük gereksinimdir. Çocuk oyun süresince öğrenir. Kendi bedeninin dünya üzerindeki etkisi ve kontrolünü fark eder. Böylece çocuk kendi beden imajını ve yeteneklerine ilişkin olumlu özgüven geliştirir. Ayrıca oyun yoluyla çocuk organlar arasında eşgüdüm ve denge sağlar (Sevinç, 2004).

Duygusal Gelişime Oyunun Etkisi;

Çocuk oyun oynarken diğer bireylerle sürekli etkileşimden zevk almayı, saldırganlığını kontrol altına almayı ve uyulması gereken değişik kuralları öğrenir. Oyun aracılığı ile çocuklar bir yada birkaç karakter rolünün alarak duygusal duyarlılıklarını geliştirir. Çocuk için oyun; ruhsal ve duygusal gelişimi güçlendiren bir araçtır (Koroğlu ve Yeşildere, 2002: 3).

Duygusal tepkilerini oyuna yansıtan çocuk, kendi yaşantısındaki duygusal ilişkileri, tepkileri gözleme yeteneği geliştirir. Çocuk çevresindeki diğer canlılarla etkileşimindeki duygusal tepkilerini oyunda tekrar yaşar. Çocuğun kendisine olan

güveni artar, oyun yoluyla duygusal tepkilerini kontrol etmeyi, kendisi ve başkaları için sorumluluk almayı öğrenir. Oyun sayesinde ben merkezilikten kurtulur (Aral ve diğer., 2001).

Sosyal Gelişime Oyunun Etkileri;

Çocuk oyunlarını hemen hepsi sosyal bir yapı içerir. Dolayısı ile her oyunun çocuğun sosyal gelişiminde az ya da çok etkisi vardır. Çocuklar oyun yolu ile sözel ve sözel olmayan sosyal kuralları öğrenirler. Oyun sayesinde çocuk toplum içindeki rolünü, nasıl ve ne şekilde hareket edeceğini öğrenir. Çocuk, arkadaşları ile işbirliği yapma ve kolektif çalışmanın olumlu yönlerini oyunla öğrenir. Çocuk oyun yoluyla arkadaşlık kurma, saygılı davranma gibi kuralları öğrenerek toplumsallaşmaktadır (Sevinç, 2004).

Oyun çocukların en doğal anlaşma ortamıdır. Oyunu ortak dil olarak kullanabilen çocuklar, birbirlerini tanımasalar bile birlikte oynayabilirler. Böylece oyun, çocuğun toplumsal bir varlık olarak gelişmesinde önemli bir rol üstlenir (Yörükoğlu, 1986: 49).

Zihinsel Gelişime Oyunun Etkileri;

Piaget, oyunların zihinsel fonksiyonların gelişmesi için gerekli olduğunu ifade etmiştir. Oyun oynayarak büyüyen çocuk pek çok kavramı, bilimsel deneyimleri oyun içinde öğrenir.

- Oyun yoluyla çocuk mantık yürütmeyi, seçim yapmayı, sebep- sonuç ilişkilerini, dikkatini toplamayı, kendini bir amaca yöneltmeyi öğrenir.
- Çocuk oyun yoluyla şekil, renk, boyut, ağırlık, hacim, sayma, tartma, zaman, mekan, uzaklık, uzay ile ilgili kavramaları kazanır.
- Oyun yoluyla çocuk erime, kuruma, buharlaşma, soğuma gibi doğa olaylarını öğrenir.
-

- Oyun eşleştirme, sıralama, sınıflama, analiz, sentez, değerlendirme, problem çözme, gibi zihinsel süreçlerin işleyişini hızlandırır.
- Çocuk nesnelere tanımayı, tanımlamayı, işlevlerini kavramayı, onları kullanmayı oyun yoluyla öğrenir.

Oyunlar, öğrencideki saklı gizil güçleri açığa çıkarır, onların birçok beceriyi zorlanmadan kazanmasını sağlar; bilişsel, duyuşsal ve devinimsel gelişimi arasında bir köprü görevi görür (Koroğlu ve Yeşildere, 2002: 3).

Çocuklar oyun oynarken birçok bilişsel yeteneği de geliştirirler. Karar verme, bellek, strateji, gözlem, rakamsal akıl yürütme, problem çözme ve yaratıcı düşünce bu önemli bilişsel becerilerden bazılarıdır. Smith ve Dutton (1979) el işleme oyun ile problem çözme arasındaki ilişkiyi araştırdı. Bir gruba bir problemde yer alan malzemeyle uğraşma ve oynama olanağı verildi. Öbür gruba problemin çözümü için yönergeler verildi ama malzemeyle oynama olanağı verilmedi. Malzeme ile oynayan grubun, diğer kontrol grubu öğrencilerine göre problemi daha rahat çözdüğü ve karmaşık problemlerin çözümünde daha başarılı olduğu görüldü (Gander ve Gardiner, 2004: 279).

Dil Gelişimine Oyunun Etkileri;

İletişimin sembollerle ifade edilen kısmı olan dil, çocuğun yaşama başlaması ile önce alıcı, sonra ifade edici şekilde gelişir. Oyun çocuğun yaşantısının hemen hemen tümü olarak düşünülür. Çocuk bu yaşantıda, diğer bireylerle iletişimini sürdürmek için dili kullanmak zorundadır. Çocuk oyunlarının birçoğu dil gelişimini destekler (Uluğ, 1997).

Çocuk sembolik oyunda objeleri, eylemleri ve duyguları temsil etmeyi öğrenir. Dil aracılığıyla deney yaparak bilişsel problemlerin üstesinden gelir. Sosyal oyunda, çocuk sesleri, tonlamaları, doğaçlamayı, kafiyeleri ve sözcükleri kullanma; konuşma ve söylev verme imkanı bulur. Dramatik oyunun konuşulan sözcüklerin sayısının artmasına, daha uzun cümleler kurmasına, oyunla ilişkili konuşmaya, daha

zengin bir sözcük hazinesine yol açtığı belirlenmiştir. Oyun, çocukların kendilerinin ya da oyun arkadaşlarının sözcüklerini duyarak pratik yapmalarına olanak sağlar ve sözcük hazinelerini geliştirir (Aral ve diğer., 2001).

Oyun Teorileri

Oyun teorileri klasik ve modern teoriler olmak üzere iki başlık altında toplanabilir. Klasik teoriler 1.Dünya Savaşı öncesinde ortaya çıkmış ve neden oyunun gerekli olduğu ve ne amaca hizmet ettiği üzerinde yoğunlaşmıştır. Modern oyun teorileri ise oyunun çocuk gelişimindeki rolünü incelemişler ve oyun davranışına yol açan etmenleri açıklamışlardır. Bu teorilerin bazıları aşağıda özetlenmeye çalışılmıştır.

Klasik oyun teorileri:

Artan Enerji Teorisi (Suplus-Energy Theory) :

Darwin 'in evrim kuramından etkilenen İngiliz Filozof Herbert Spencer, oyunu, “fazla enerji” olarak nitelemiş ve çocuğun zıplamasıyla, koşmasıyla bu fazla iç enerjisini boşalttığını öne sürmüştür. Bu teori, oyunun bir enerji fazlası sonucu olduğunu ve bu fazlalığı küçüklerin ya da gençlerin anne-babanın eylemleri yoluyla öz korunma işlevinden kurtulmaları nedeniyle meydana gelen bir fazlalık olduğunu savunmaktadır (Gilmore, 1971). Buna göre oyun, çocuğun fazla enerjisini toplumsal açıdan kabul edilen bir yolla boşaltma olanağıdır. Birey yaşamak için kullandığı enerjisinden arta kalanı oyun için harcar (Atik ,1986).

Yeniden Yaratma Teorisi (Recreation Theory):

Bu teoriyi geliştiren Moritz Lazerus' a göre oyunun amacı, çalışma sırasında azalan enerjiyi eski haline getirmektir. Bu yaklaşımda çalışma esnasında enerji açığının ortaya çıktığı, azalan enerjinin uykuyla ya da enerjinin azalmasına yol açan çalışma şekliyle başka bir çalışma yoluyla tekrar eski haline geldiği

belirtilmektedir. Bu nedenle çalışmanın tam aksi olan oyun yoluyla kaybedilen enerji yeniden kazanılır (Ömeroğlu, 1992).

İçgüdüsel Alışkanlık (Instircy- Practise Theory) :

Bu teoriye göre oyun, içgüdülerin gelişip olgunlaşmasına yönelmiş hareket ve faaliyetlerdir (Mangır-Silleli, 1987). Darwinden etkilenerek 1886 ve 1899 yıllarında “Hayvanlarda ve Çocuklarda Oyun” adlı iki kitap yazan Kral Groos, oyunu bir “ön egzersiz” olarak tanımlamıştır. Groos, hayvanların çevreye daha iyi uyum sağlamak için oynadıklarını, çocuklarınsa daha sonra edinecekleri becerilere hazırlanmak için oynadıklarını savunmuştur (Kozcu, 1991). Bu kuramın önemi oyunu amaçsız, önemsiz bir davranış yerine, ciddi biyolojik amacı olan bir davranış olarak göstermesinden gelmektedir.

Özetleyici Teori (Recopitulation Theory) :

Stanley Hall’e göre kişi, yaşamı süresince kendinden önce gelen insanlıkların geçtikleri aşamalardan, dönemlerden geçer. Bu oyunlarından da görülür. Oyun bir nevi kalıtsal bir süreçtir. Çocuk ilk önce bireysel oyun oynarken sonraları arkadaşları ile grup oyunları oynar (Ömeroğlu, 1992).

Modern oyun teorileri:

Bilişsel Teori (Cognitive Theory) :

Piaget’in oyun kuramıyla zekanın gelişimi konusundaki açıklamaları arasında yakın ilişki vardır. Zekanın gelişimi özümleme ve uyum arasındaki sürekli aktif iletişim sonucunda olur. Bu iki süreç denge halinde işlerler. Eğer bir denge uyumu, uyumun özümlemeye baskın çıkması şeklinde bozulursa taklit ortaya çıkar. Bunun aksine özümleme baskın olursa oyundan söz edilir. Taklit ve oyun, zeka gelişiminin önemli bölümleridir ve her gelişim basamağında etkilidir (Baykara, 1991).

Piaget oyunu, çocuğun bilişsel yapısının kaçınılmaz bir sonucu ve düşünce evresinin ürünü olarak görür. Bunun yardımıyla çocuk ilk egosantrik görüşlerden yetişkinin objektif ve rasyonel bakış açısına, gelişirken geçmek durumundadır. Çocuklarda son derece farklı oyun görmemizi sağlayan şey, bilişsel dinamiklerle ilgili gerçektir. Piaget için oyun gerçeğe uymak için uyum özelliğinin önemsenmediği tüm davranış şekilleridir (Gilmore, 1971).

Bir diğer bilişsel teori içinde oyunu ele alan Psikolog Vygotsky' e göre küçük adam, küçük çocuklar soyut düşünemezler. Ancak bir objenin anlamını, objeyle anlam yan yana geldiği zaman anlayabilirler. Çocuk ne zamanki bir objeyi bir başka nesnenin yerine kullanmaya başlarsa (at yerine sopanın kullanılması) anlam objeden ayrılmaya başlar. Sembolik oyun, soyut düşüncenin gelişmesinde önemli bir rol oynar (Ömeroğlu, 1992).

Psikoanalitik Teori (Psychoanalytic Theory) :

20. yüzyılın başlarında Sigmund Freud, psiko-analitik kuramda uygun olan oyunla çocukların kendilerine doyum sağlayıcı mutlu durumlar yarattıklarını öne sürmüştür. Freud, oyunu çocukların iç dünyalarını, duygularını açığa vurdukları ve gerçek yaşamda başa çıkamadıkları olayların üstesinden geldikleri katartik bir davranış olarak tanımlamıştır. Örneğin, çocuklar genelde erişkinler gibi olmak, onların sahip oldukları haklara sahip olmak isterler. Ancak bunu gerçek yaşamlarında elde edemedikleri için oyunlarında erişkin rollerini alarak doyum bulurlar ve çevrelerini kontrol etmeye çalışırlar (Kozcu, 1991). Freud'a göre oyun, hayal dünyasını şekillendiren, bilinç dışı belirleyicilerin pek çoğunu paylaşmaktır. Onun açısından oyun teorisi, Piaget'inkine benzemektedir (Gilmore,1971).

Freud sistematik bir oyun kuramı geliştirmemiştir. Freud'a göre oyun, çocuklara istediklerini gerçekleştirmelerine ve kaygı veren olayların üstesinden gelmelerine uygun ortam sağlar. Ona göre oyunun tersi ciddiyet olmayıp gerçeğin kendisidir (Winnicott, 1998).

Erikson, oyunun çocuğun psiko-sosyal gelişiminin aynası olduğunu, gelişim dönemleri boyunca farklılık gösterdiğini vurgulamıştır. Oyun yoluyla çocuk, gerçek duygu, düşünce ve olaylarla başa çıkmak için yeni modeller yaratır. Erikson, oyunun benlik gelişimine etkileri üzerinde durmuştur. Kültürel kurumlar ve psiko-seksüel evrelerin bireyin gelişiminde çok önemli evreler olduğunu söylemektedir. Bu ikisinin yönlendirmesi ile benlik gelişimi psiko-sosyal gelişim gösterir. Bu evrelerin uyum sağlayıcı sonuçları biyolojik ve sosyal alandaki işlevlerin kaynaşmasını sağlar. Oyunda çocuk, benliğinin belirsizliklerini, kaygılarını ve arzularını dramatize eder (Sevinç, 2004).

Erik Erikson, psiko-analitik kuram içinde oyunu bir ego fonksiyonu olarak açıklamıştır. Erikson, “Oyun, bedensel ve toplumsal işlevleri benlikle uyarlamayı amaçlar” demektedir. Erikson’ a göre çocuk, oyunda öğrenmek istediği deneyimleri tekrarlar (Bacanlı, 2004).

Uyandırarak Canlandırma Teorisi (Arovsal Modulation Theory):

Berlyne ve Ellis (1960-1973) tarafından nitelendirilen bu teoride oyunun merkezi sinir sistemindeki uyarıcıların hep aynı düzeyde tutulması sonucu meydana geldiği belirtilmektedir. Eğer sinir sistemi çok fazla uyarıcıyla canlandırılırsa rahatsız olur ve bunu gidermek için uyarıcıyı azaltıcı etkinlik arar. Bu da oyunla mümkün olur. Ellis, oyunu uyarıcı arama etkinliği olarak görmektedir. Örneğin, çocuk yeni bir oyuncak olan uyarıcı tarafından uyarıldığı vakit, onun ne olduğunu, nasıl çalıştığını keşfeder ve böylece uyarıcı ortadan kalkmış olur (Ömeroğlu, 1992).

Sosyo Kültürel Gelişimi Kuramı:

Vygotsky’e göre oyun keşiftir ve yeni bir oluşumdur. Oyun başka türlü çözümlenemeyen çatışma ve şekillerden oluşur. Bu mekanizmada çocuk, oyunda gerçek yaşam deneyimlerinden hatırladığı unsurları, özellikle yaşanmış olaylardaki ilişkileri kullanır. Oyun gerilimle başlayıp, bunu kontrol etme mekanizmaları sonucu istekleri gerçekleşmesi ile mutluluk veren bir duygu ile yer değiştirir. Bu nedenle

Vygotsky oyunu yüksek derecede güdümlü bir davranış oluşumu olarak kabul eder (Sevinç, 2004).

Bateson'un Teorisi (Bateson's Theory) :

Bateson' a göre oyun mantığa aykırıdır. Çünkü oyun sırasında yapılan hareketler normal yaşamda yapılmaz. Örneğin, dövüşme oyununda nelerin olacağını, kimin yenip, yenileceğine önceden karar verilir. Eğer oyunu kuran kişi, lider, önceden olacakları anlatmamışsa bu bir gerçek dövüşe dönüşür. Bateson' a göre çocuk oyunda gerçek kişiliğinin ve diğer oyuncuların kimliklerinin ve oyunda kullanılan objelerin veya durumların gerçek hayattaki yerlerinin farkındadır (Ömeroğlu, 1992).

Yukarıda da görüldüğü gibi oyun kuramcılarının her biri oyunun farklı bir yönünü incelemiştir. Oyunu amaçsız bir davranış olarak niteleyen evrim kuramcıları, oyunun biyolojik ve evrimsel yönünü ağırlıklı incelemiştir. Piaget ise oyunu zihin gelişimine paralel incelerken, Freud kuramında sembolik oyun ve duygularını açığa vurulması konusuna ağırlık verilmiştir.

Parten'in Sosyal Oyun Sınıflaması :

Parten'in (1932) çocukların oyun becerilerinin gelişmesiyle ilgili bir araştırması okul öncesi çocuklarda yaşıt etkileşimi ve sosyal katılımın çeşitli dereceleri arasında ayırım yapan bir oyun gözlem çalışmasından esinlenmiştir. Parten'in oyun içinde gelişimsel bir sıra izleyen sosyal basamakları şöyle tanımlanabilir (Pişkin, 1988).

İzole Oyun :

Çocuk tek başına materyal ile oynayıp, grup aktiviteleri içinde arkadaşlık yapmaz.. Yakınındaki çocukların oyunundan etkilenmeyip bağımsız oynar. Sosyal kontak gözlenmez. Yaptığı aktiviteler ve oynadığı oyuncaklar, diğer çocuklarıkiyle ilişkili değildir. İzole oyunun davranışları şu şekilde gözlenir:

- Fonksiyonel oyunda; tekrarlanan fiziksel aktiviteler (konuşma, zıplama, doldurma,boşaltma)
- Yapı-inşa oyununda, değişik materyaller ile değişik nesnelere meydana getirme (lego dan araba yapmak gibi)
- Sembolik oyunda, nesne ile ya da nesne olmadan sahici gibi oynama (bebekle ya da hayali arkadaşla telefonla konuşma) (Atik, 986).

Parelel Oyun :

Çocuk yine bağımsız oynamaktadır. Fakat seçtiği aktiviteler, onu diğer çocukların yakınına getirir, kullandığı materyaller arkadaşınıninkine benzeyebilir. Fakat çocuklar birbirinden etkilenmemektedir. Yani sosyal kontak minimum düzeyde gözlenebilir (Mangır-Silleli, 1987).

Berber Oyun :

Çocuk diğer çocuklarla beraber oynayıp gruba katılır, iletişim karşılıklı olarak görülmektedir. Çocuk arkadaşlarının oyunlarını değiştirme, destekleme ya da engellemek isteyebilir. Oyun bir amaca göre organize edilmemektedir. Rol ayırımı ve işbirliği gözlenemez. Materyal, ilişkiyi sürdürmek için kullanılmaktadır. Beraber oyunun örnek davranışları şu şekilde gözlenebilir:

Kooperatif Oyun :

Çocuk ortak bir amaç için durumu yapılandırır ve organize eder. Sembolik ya da kurallı oyunlar ortaya çıkar, rol ayırımı olmasa da çocuk karşındakinin davranışlarının daha çok farkına varmaktadır. Bu nedenle, arkadaşlarının isteğine göre ve onların beklentilerine göre davranma isteği gözlenmektedir. Belli bir sonuca ulaşmak için çocuklar aralarında örgütlenebilirler (Mangır –Silleli, 1987).

Smilansky' nin Zihinsel Oyun Sınıflandırması :

Duyu motor deneyimlerinden soyut düşünce sistemlerine doğru bir gelişimi içerir.

Fonksiyonel Oyun :

Oyun, basit kas etkinliklerinden oluşmaktadır, çocuk nesnelere manipüle eder ya da hiç nesne kullanmaz. Kendi hareketlerini ya da başkalarının hareketlerini taklit etmektedir. Oyun amaçsızdır ve sembolik içerikli değildir. Materyal keşfedilmeye çalışılır fakat amaca yönelik kullanılmaz. İşbirliği dışında bütün sosyal katılım düzeyleri gözlenmektedir.

Yapı-İnşa Oyunu :

Oyun temaya dayalıdır ve odak noktası nesnedir. Amaçlı oynar. Çocuk, uzun süre işle meşgul olabilmektedir. Materyal, bir yapı oluşturmak için kullanılabilir. İzole oyunda; bağımsız oynama, paralel oyunda arkadaşlarınıninkine benzer materyal kullanma, beraber oyunda; ödünç alıp verme, değiştirme, kooperatif oyunda; grup aktiviteleri organize etme ve grupla birlikte yapı meydana getirme gibi örnek davranışlar gözlenebilir.

Sembolik Oyun :

Belli bir organizasyon içinde teması olan oyundur. Sembolik içeriği açıkça gözlenir ve iletişim de ifade edilir. Materyaller amaca uygun, sembolik olarak kullanılırlar. Çocukların ilgi ve ihtiyacına göre hayali durumlar yaratılır. İzole oyunda; bağımsız, sosyal olmayan aktiviteler, bebek ya da hayal arkadaşlarıyla oynama, Paralel oyunda; iletişim kurmadan oynama, Beraber oyunda; rol ayrımı olmadan oynama, Kooperatif oyunda; değişik fonksiyonu olan roller gibi davranışlar gözlenebilir (Atik, 1986).

Piaget' e Göre Oyun Gelişim Basamakları :

Oyunu yaşam boyunca süren gelişim ve öğrenme süreci olarak gören ve oyun ve zihin gelişimi arasındaki önemi vurgulayan Piaget oyun gelişimini üç dönem şeklinde tanımlamıştır.

Duyu Motor Döneminde Oyun (0-2 yaş) :

Bebek kendini çevresindeki nesnelere ayırt edemez. Ancak nesnelere çocuğu zevk verdiği için oyun vardır. Bu ilk dönemde oyun, çocuğun olaylar ve nesnelere arası bağlantı kurmasına, motor koordinasyonunu geliştirmesine yardımcı olmaktadır (Kozcu, 1991). Bu dönemin ilk aşamalarında çocuk, bakmak için baktığı, tutmak için tuttuğu çağda bir çeşit oyun kurar. Bu eylemler dış baskılar sonucu görülmediği gibi amacı da yoktur. Piaget; oyunun başlangıcı altında yatan güdüyü, Böhler' in klasik "İş görme zevki" kavramını benimseyerek açıklamaktadır. Örneğin, kendi çıkardığı sesleri tekrarlamakta olan çocuk, aslında kendi sesiyle oynayıp, neşelenmektedir (Özdoğan, 2000).

Piaget, çocuğun kendi bedenine yönelik, biyolojik kökenli, amaçsız bu hareketleri "Birinci Döngüsel Tepki" olarak tanımlar. Dördüncü aydan sonra bebek, nesne üzerinde tesadüfen meydana getirdiği değişikliği fark eder ve bunu sürekli tekrarlar. Çocuğun amaca yönelik davranışlarının temeli olan bu davranışlar "İkinci Döngüsel Tepki" olarak tanımlanır. Dokuzuncu aydan itibaren bebek, çevresiyle ilgili olarak daha karmaşık ilişkilere girebilir. Bir nesneyi başka bir nesneye göre ilişkili olarak kullanabilir. Bu dönemde sallama, bulma oyunları, sürprizli oyunlar, "Ce" oyunu çocuğun haz duyduğu oyunlardır. Bu dönem "İkincil Döngüsel Tepkilerin Koordinasyonu" olarak tanımlanır. Çocuk nesne ile o nesnenin uzayla ilişkisini anlamaya başlamaktadır. Büyük nesnelere içine küçükleri koyar, oyuncakları birbirine değişik şekillerde dizer. Bu davranışlarda "Üçüncül Döngüsel Tepki" olarak tanımlanmaktadır (Atik, 1986).

İşlemsel Öncesi Dönemde Oyun (2-7 yaş) :

Duyu- motor döneminden işlem öncesi döneme geçildiğinin en iyi belirtisi yeni objelerle sembolik örüntülerin kullanılmasıdır. Sembolik veya hayali oyunda çocuk yaşamış olduğu deneyimlerini oynar. Sembolik oyunda çocuk dramatize ettiği oyunla kendini özdeşleştirmektedir. Böylece egosantrik (ben-merkezci) düşüncelerden uzaklaşır. Çünkü oyunda kendini başka canlı veya objelerin yerine

koymakta ve onların hissettiklerini hissetmektedir. Piaget hayali oyunu egosantrik ve hayali düşüncenin en ideal şekli olarak görür (Ömeroğlu, 1992).

Somut İşler Döneminde Oyun (7-11 Yaş) :

Bu dönemde sembolik oyunların yerini kurallı grup oyunları alır. Çocuğun sosyalleşmesi ile oyun, kurallar edinir ya da aşamalı olarak sembolik düşlemeyi halen kendiliğinden olan, buna karşın realiteyi taklit eden oluşumlar şeklinde gerçekliğe uydurur (Charles, 1999).

1- Egzersiz (Alıştırma) Oyunlar : Duyu-motor dönemde başlar, ancak çeşitli motor becerilerinin geliştirilmesi sırasında bu tür oyun izlerine rastlamak mümkündür. Piaget' e göre motor faaliyetler ve yinelemeler, alıştırma oyununun en belirgin özellikleridir. Bakma, emme, elleri açık kapama ve diğer bedensel eylem türündeki basit davranışlar, motor ve diğer faaliyetleri oluşturmaktadır. Bu faaliyetlerin doyum sağlaması, tekrarlanmasına neden olur (Mangır-Silleli, 1987).

2- Sembolik Oyunlar : Coşkusal deneyimlerin özümlemesini ve yoğunlaştırılmasını sağlar. Çocuk için önemli olan herhangi bir şey oyunda tekrarlanmaktadır. Ancak oyunda gerçekte olan olay çarpıtılmıştır. Gerçeğe uyarlamak için herhangi bir çaba sarf edilmez. Bu oyunlar, sembolik düşünce ve dil gelişimine hazırlayıcı bir nitelik taşımaktadır. (Russ, 2003)

3- Kurallı Oyunlar : Sosyal ve kişiler arasındaki ilişkileri zorunlu kılmaktadır. Kural, oyuna katılanlar tarafından ortaya konur, uyulması zorunludur. Kural sosyal bir anlaşmadır, davranışı kurala sokar ve onu kontrol eder. Bu oyun çeşidi, artık yüksek düzeyde bir uyumu gerekli kılar.

Bu oyun türleri; Piaget' e göre, birbirlerini izler ; daha üst düzeydeki oyunlar, alt düzeydeki oyun çeşitlerini gerekli olduğu yerlerde kullanmak üzere bünyelerinde barındırırlar (Yılmaz, 1990).

Öğretimde Kullanılan Oyun Türleri:

Çocukların oyun becerilerinin gelişimini araştıran birçok araştırmacı, değişik yaş gruplarında egemen olan oyun çeşitleri üzerinde odaklaşmıştır. Bu araştırmalar çocukların sosyal davranışlarının algılanmasında önem kazanmaktadır (Pişkin, 1988).

Burkart (1961) çocuk oyunlarını, okul oyunları ve ders oyunları olarak iki aşamada değerlendirir. Okul oyunları öğrencinin yaptığı işlevin bilincinde olmadan ve belirli bir amaç gütmeyen okulda oynadığı, öğretmenin ise bilerek eğitim amaçları doğrultusunda yararlandığı oyunlardır. Okul oyunları bir üst kavram olarak ders oyunlarını da içine alır. Derste oynanan oyunlar ise, doğrudan konunun öğretiminde bir araç olarak kullanılır (Baykal, 1994: 22).

Eğitimin amaçlarına hizmet edebilecek şekilde dönüştürülebilen her türden oyun, etkinlik sınıfta ve oyun ortamında rahatlıkla kullanılabilir.

Oyunlar yapılış veya kullanılış amacına göre, hitap ettiği beceri veya zekâ alanına göre, hangi derste kullanıldığına, kullanılan malzemelere göre, oynanış biçimine göre (ihtiyaç duyduğu kişi veya grup sayısı), oynandığı yere veya ortama göre, ortaya çıkış zamanına göre, oynanan yaş grubuna ve benzeri birçok ölçüte göre gruplandırılabilir. Bu ölçütlere göre gruplandırılmış bazı oyun türleri aşağıda sunulmuştur.

- **Müziksel-Ritmik Oyunlar (Rontlar):** Ront esas itibarıyla halka anlamına gelmekle beraber; bu diziliş üzerinde müzik eşliğinde yapılan eğlenceli, ritmik hareket serisi anlamına da gelmektedir. Oyun daireleri, dans zincirleri diye de isimlendirilebilir. Kız-erkek ayrılığı olmadan şarkılı taklitler şeklinde yapılır. Basit hareketlerden oluşur. Öğrenciler arasında toplayıcı ve yaklaşımcı bir rol oynar. Rontların öğretiminde önce melodinin öğretimine dikkat edilmelidir (Zorlu, 1973: 127).

- **Fiziksel Oyunlar:** Yer kapmaca, zıplama, hoplama, koşma, çökme, sekme gibi bedensel becerilere dayalı olarak yapılan etkinliklerdir.
- **Geleneksel Çocuk Oyunları:** Birdirbir, yakan top, körebe, mendil kapmaca, kovalama oyunu, tavşan kaç, daireden atma gibi çocukların yaşadıkları bölgede oynanan ve kuşaktan kuşağa aktarıla gelen etkinliklerdir. Çocuklar bu oyunları büyük bir ustalıkla oynarlar. Çünkü küçük yaşlardan beri görerek ve yaşayarak öğrendikleri oyunlardır.
- **Sportif oyunlar:** Basketbol, futbol, voleybol, masa tenisi gibi sportif biçimlerde yapılan etkinliklerdir. Grupla veya bireysel olarak oynanabilir.
- **Bilgisayar Oyunları:** Bilgisayar kullanılarak oynanabilen oyunlardır. VCD kullanılarak oynanamaz. Piyasada eğitim programlarına göre hazırlanmış çeşitli bilgisayar oyunları vardır. Bunlar daha çok paket programlar şeklinde satılmaktadır.
- **Yap-boz oyunlar:** Bu tür oyunlarda parça-bütün ilişkisinin kurulması önemlidir. Tamamlanan bütünün parçalara ayrılarak yeniden tamamlanmasına dayalı olarak oynanır.
- **Kart oyunları:** Çeşitli nitelikte hazırlanan kartlar kullanılarak oynanır. Bu kartlarda hayvan resimleri, sayılar, birtakım bilgiler vb. bulunabilir. Kartları tanıma, resim üzerinde sorular sorma şeklinde oynanabilir.
- **Şans-Çekiliş Oyunları:** Bu tür oyunlarda oynayanların aynı malzemelere sahip olması gerekir. Tanıma ve anlamayı geliştirme, birebir eşleme, yerine yerleştirip bütünü tamamlama, resmi oluşturma gibi hedefleri vardır. Örneğin tombala tarzı hazırlanmış, öğretimin hedeflerine uygun bir oyun, öğrencilerin sayıları tanıması, okuması,

yazması amaçlarına hizmet edebilir. Sınıf seviyesine göre bir, iki, üç basamaklı sayılardan oluşabilir.

- **Legolar:** Farklı parçaların değişik şekillerde bir araya getirilerek bir bütün oluşturulması oyunudur.
- **Tangram:** Tangram bazı geometrik şekilleri kullanarak değişik motifler oluşturma esasına dayanır. Geometrik şekilleri kavratan, yaratıcılığı geliştiren son derece güzel ve eğlenceli bir etkinliktir.
- **Zekâ-mantık oyunları:** Bu oyun grubunda yer alan oyunlar akıl yürütmeye, mantığa dayalı oyunlardır. Genellikle iki kişiyle veya bireysel oynanır. Satranç, zekâ oyunları, çeşitli zekâ soruları, bulmacalar örnek olarak verilebilir.
- **Sözcük oyunları:** Bu oyunlar içinde bulmacalar, bilmeceler, tekerlemeler kullanılabilir. Tabu oyunu güzel bir örnektir.
- **Yarışma ve Mücadele Oyunları:** Bu oyunlar rekabete dayalı bireysel veya grup oyunlarıdır. Kazanmak asıl amaçtır. Oyuncular birbirleriyle sürekli bir yarış içindedirler. Farklı grup üyeleri arasında işbirliği, yardımlaşma kesinlikle yoktur. Aksine engelleme, psikolojik yıpratma olabilir (Verhoeff, 1997:3).
- **Taklit Oyunları:** Bu oyunlar temelde öğrencilerin taklit yeteneklerine ve hayal güçlerine dayalı oyunlardır. Bu oyunlarda oyuncular kendilerinden başka biri olmaya çalışarak, zihinsel becerilerini, rol yeteneklerini ve hayal güçlerini geliştirirler. Taklidini yapacağı nesnenin, konunun özelliklerini iyi analiz edebilmiş, gerçeğine yakın olarak onu oynayabilen, dolayısıyla bol prova yapmış (dersine çalışmış da diyebiliriz) öğrenciler başarılı sayılırlar. Bu tür oyunlarda seyircilerin

tepkisi genelde başarılı olanı vurgulamaktadır. Ama değerlendirmelerde sınıf-içi çatışmalar da dikkate alınmalıdır (Russ, 2003).

- **İşbirlikli Oyunlar:** Bu oyunlar işbirliğine, ekip çalışmasına dayalı grup oyunlardır. Grubun üyeleri kendi aralarında veya diğer grup üyeleriyle sürekli yardımlaşırlar. Birbirlerinin kazanmasını veya öğrenmesini desteklerler. Oyunun tamamlanması işbirliği ile verilen görevin tamamlanmasına bağlıdır (Tomlin, 2005; Hanline, 1999,:akt. Öncü ve Özbay, 2005).

Oyunlar birçok alana birden hitap eden karmaşık, çok yönlü yapılardır. Çocuğun birçok yönden gelişimini destekler. Örneğin birçok oyun çocuğun hem zihinsel, hem sosyal, duygusal ve hem de bedensel becerilerini aynı anda geliştirme potansiyeline sahiptir.

Oyunla Öğrenmenin Kazanımları:

Oyunun eğitsel değeri eski Yunanlılarla Romalılar tarafından fark edilmişti. Buna karşın Ortaçağ pedagojisi oyuna önem vermedi. Bu sebepten o çağın okulları çocuklar için sıkıcı bir yer haline gelmişti. Onyedinci yüzyılın ikinci yarısından sonra bazı pedagoglar, özellikle Fröbel, oyunu yeniden değerlendirmek için çalışmaya başladılar. Fröbel'den sonraki pedagoglar oyunun okul programlarında yer almasını sağladılar (Arkın, 1952: 374).

Önemi çok eskiden beri bilinmesine rağmen, oyunun eğitimde bilinçli olarak kullanılması yenidir. Aslında oyunun anlamının açıklanışı da yenidir. Freud ve onu izleyen hekimler, oyunun kişilik gelişimine katkısını göstermişler, çocuğu tanımada değerli bir araç olduğunu ortaya koymuşlardır. Oyun çocuğun doğal öğrenme ortamıdır. Oyun içinde çocuğun duyuları keskinleşir, becerileri artar. Oyun çocuğun öğrendiklerini pekiştirdiği bir deney odasıdır (Yörükoğlu, 1986: 46).

Aynı zamanda çocuğun özgürce yaratıcılığını geliştirdiği, müdahalenin olmadığı bir ortamdır. Eğitsel oyunlar, çocuğun okulda veya okul dışında, oyun oynarcasına kendini verdiği, bedensel ya da zihinsel gelişmeye yardım edici egzersizlerdir. İster görüş gücünü, çevikliği, cesareti, dayanıklılığı geliştiren bireysel oyunlar, ister işbirliğini, kurallara uymayı vs. geliştiren grup oyunları şeklinde olsun, oyunların karakter üzerindeki etkisi büyüktür. (Foulquie, 1994: 370).

Çocuğun bizzat yaparak yaşayarak kazandığı beceriler, sadece duyarak veya görerek kazandıklarına göre daha etkili ve kalıcı olduğu bilinmekte ve alanyazında her zaman vurgulanmaktadır.

Konuların eğitsel oyun ve etkinliklerle sunulması, öğrencinin ders faaliyetlerini oyun yoluyla yerine getirmesi, derse aktif ve isteyerek katılması açısından doğru bir yaklaşım sunmaktadır. “Günümüzdeki görüşe göre, çocuk yetiştirme olayına, hangi oyunların nasıl oynanacağına çocuğa öğretildiği bir eğitim süreci gibi bakılabilir” (Bern, 2001: 64). Bir çocuk için öğrenmenin en doğal yolu oynayarak öğrenmedir. Çocuklar için oyun ve öğrenme birbirine karşıt şeyler değildir; beraber giderler (Uluğ, 1997: 192). Oyunlar, kabul edilmiş ve müfredatla bütünleşmiş iyi bir disiplin olarak çok güzel bir ölçüdür (Verhoeff, 1997: 6).

Bilimsel araştırmalara dayanarak, öğrenme ortamına çok çeşitli olanaklar sunan oyunun, etkili bir öğretim aracı olduğunu ve derslerde kullanılması gerektiğini söyleyebiliriz. Bu savununun en önemli dayanağı, çocukların içinde buldukları gelişim dönemlerinin gerektirdikleridir. Çocuklar için oyunun yaşamın vazgeçilmez bir parçası olduğunu biliyoruz. Öğretimde çocukların doğal eğilimlerini dikkate almanın, öğretimi öğrencilerin doğal eğilimlerine uygun olarak düzenlemenin gerekliliği genel kabul görmektedir. Günlük yaşamda oynanan birçok oyun, öğretimsel amaçlara hizmet etmesi koşuluyla kullanılabilir (Açıkgöz, 2003b: 145–146).

Oyunlar, öğrenme hedeflerine ulaşmak amacıyla, içinde yarışmaların da yer aldığı düzenlemelerdir. Oyunlar problem çözme, karar verme gibi becerilerin öğretilmesinde kullanılır. Öğretmenin hedeflere uygun bir oyun seçmesi önemlidir. Öğretimsel bir oyunun kendine özgü kuralları, yapısı, kazananların ve kaybedenlerin belirlendiği bir yöntemi vardır. Bu yöntemin uygulanmasında öğretmen ortamı yapılandırır, oyunun düzenlenmesini yapar, öğrencilere rehberlik eder, yarışmayı yönetir (Gözütok, 2000: 89).

Aracı (2001) eğitim ve öğretim sırasında, dikkati dağıtmadan uzun süre korumak çok zordur. Bu durum özellikle ilköğretimde, algılama ve öğrenme açısından engelleyici olabilmektedir. Oyunla öğretimin faydalarından biri dikkati uzun süre yoğunlaştırabilmedir. Oyunlar öğrencileri pasif durumdan aktif duruma getirirler. Bu nedenle diğer öğrenme tekniklerine göre daha fazla yarar sağlarlar.

Demirel, çocuğu güdüleyecek, dikkat ve ilgisini koruyabilecek, çocuğun kendi yaşantılarına dayalı yaparak-yaşayarak öğrenmesini sağlayacak etkinliklere, derslerde yer verilmesi gerektiğini belirtmiştir (Demirel, 1993: 56).

Oyunun Etkin Öğrenme Yöntemi Olarak Kullanılması ve İşlerliği

Oyunun aktif öğrenme sürecine öğrenciyi katma açısından etkin bir yöntem olduğu gerçektir. Oyun yöntemi öğrencilere birçok beceri kazandırmaktadır. Moyles (1997) oyunun aktif bir öğrenme yöntemi olduğunu, çocuğun gelişimine aracılık ettiğini, oyun yoluyla öğrencinin yapabileceği en iyi noktayı zorladığını ve daha iyi öğrendiğini belirtmektedir. Oyun öğrencinin sözel ifade etme, kelime dağarcığını zenginleştirme, problem çözme, konuya ilgi duyma ve yoğunlaşma gibi becerilerini geliştirmektedir. Öğrenciler, deneme-yanılma yoluyla, doğrular kadar hatalar yapmayı ve bunlardan da doğruya giden yolu öğrenmektedir (Çakmak, 2000: 124).

Orlich ve diğerlerine (1985) göre, sınıfta eğitim oyunlarına yer vermenin 10 temel işgörüsü vardır (Pehlivan, 1997: 25):

1. Tutum deęiřtirme
2. Özel davranıřları deęiřtirme
3. Gelecekteki yeni roller almaları için bireylere yardım etme
4. Rol deęiřimlerini anlamada bireylere yardım etme
5. Uygulanan ilkelerle öğrencilerin yeteneęini geliştirme
6. Karmařık durum veya problemleri basite indirgeme
7. Yařamlarını etkileyen fakat göz önünde bulundurmadıkları rolleri gösterme
8. Motivasyon geliştirme
9. Analitik süreçler geliştirme
10. Dięer insanların yařam rolleri için bireyleri duyarlı hale getirme.

İnsan görme ve iřitme yoluyla sadece iřitmeye kıyasla daha çabuk öğrenir. Görme ve iřitmeye, söyleme ve yapmada ilave edildięinde daha da çabuk öğrenir. Öğrenmeyi sürekli kılıcı yapan yapmadır(katılma) (Alkan ve Kurt, 1998: 44).

Oyun öğretimi zenginleřtirir. Öğrenme açısından motivasyon kaynaęıdır. Çünkü oyunlar çok eğlencelidir. Bütün öğrenciler oyun oynamaktan büyük zevk alırlar. Oyunların getirdięi avantajlar: konuyu kısaca tekrarlamak, eleřtirel ve yaratıcı düşünmeye teřvik etmek, rol yapmayı öğrenme fırsatı sunma, konuyla birlikte bir süreci öğrenme, öğretime deęiřikli ve çeřitlilik katmaktır (Verhoeff, 1997: 6).

Öğrenciler doęal olarak zevk almadıkları etkinliklere yeterince ilgi göstermemekte ve istenilen düzeyde öğrenememektedirler. Saban (2000) da neřesiz bir öğrenmenin tatsızlıęından söz etmektedir.

Oyunlar öğrencilere neřeli ve rahat bir ortam saęlamakta, sınıf-içi çalıřmalara deęiřiklik getirmektedirler. Oyunlarla konular ilgi çekici hale getirilir, en pasif öğrencilerin bile bu etkinliklere katılmaları saęlanabilir (Demirel, 2002: 119).

Oyun, öğrenme sürecinde “iç ödül” rolüyle de oldukça işlevsel faydalar sağlamaktadır. Cüceloğlu'nun (1992) da belirttiği gibi oyun oynama sürecinde öğrencilere bir dış ödül (pekiştirici) verilmesi gerekli değildir. Çünkü oyunun kendisi, bir süreç olarak çocuklarda pekiştirme rolünü görmeye devam eder.

Oyunla Öğretimin İlkeleri

Eğitim ortamı, öğretme-öğrenme etkinliklerinin meydana geldiği, iletişim ve etkileşimin gerçekleştiği çevredir (Alkan, 1979: 21).

“Kuramsal bilgiler, mümkün olduğu kadar öğrencilere belli becerileri kazandırmak için uygulamalarla desteklenmelidir” (Rıza, 1991: 159).

Sınıftaki etkinliklerin öğrenciler açısından cazip olması için, Saban'a (2000) göre dört özelliği taşıması, öğrencilerin dört ihtiyacını karşılaması gerekir:

- 1. Başarı:** Öğrencilerin belli bir konudaki beceriklilik ve hünörlöklük ihtiyacı
- 2. Merak:** Öğrencilerin belli bir konuyu anlama ve kavrama ihtiyacı
- 3. Orijinallik:** Öğrencilerin belli bir konuya bireysel katkı ihtiyacı
- 4. Etkileşim:** Öğrencilerin belli bir konuda başkalarıyla karşılıklı iletişim ve etkileşime girme ihtiyacı.

Sönmez (2001), eğitsel oyunların seçilip kullanılmasında bazı kurallara uyulması gerektiğini belirtmektedir. Bunlar; hedef davranışları kazandıracak nitelik, öğrencilerin yaşına, cinsiyetine uygunluk, genel ahlak ilkelerine uygunluk, sınıf ortamında uygulanabilirlik, kolay anlaşılır olması, fazla zaman almaması, öğrencilere istenmedik davranışları kazandırmaması, öğrenci için tehlike yaratmaması, öğretici-eğitici niteliğe sahip olması ve öğrencilerin zevk almasını, eğlenmesini sağlayabilmesidir.

Oyun vasıtasıyla planlanmış öğrenmenin oluşması için bazı ön koşulların hazırlanması zorunluluğu vardır. Bu ön koşullar; çevrenin çocuğun yaralanabileceği şekilde düzenlenmesi, uygun materyallerin seçilmesidir (Yıldız, 1997: 553).

Öğretme-öğrenme sürecinde ne kadar çok duyu organına hitap edilirse; öğrenmenin de o kadar etkili ve verimli olacağı vurgulanmaktadır. Dolayısıyla oyunla öğretimde kullanılacak oyun malzemeleri, mümkün olduğu kadar çok duyu organını harekete geçirecek şekilde tasarlanmalıdır.

Mangır ve Aktaş'ın (1993) belirttiği gibi oyun malzemelerinin oyuncu sayısına oranla yetersizliği, çocuklarda bir tatminsizliğe yol açabilir. Her öğrencinin belirlenen hedeflere ulaşabilmesi amacıyla kullanılan eğitsel araç-gereçlerin görevlerini etkili bir biçimde yerine getirebilmeleri için sayıca yeterli olmaları da gerekir (Alkan, 1979: 267). Aksi halde öğrenciler arasında anlaşmazlıklar çıkabilir, çatışmalar oluşabilir. Ayrıca materyallerin nasıl kullanılması gerektiği de anlatılmalıdır.

Her çocuğun bireysel becerisini oyunda uygulama olanağı bularak oyuna katkıda bulunması sağlanmalı; böylece çocuk bu şekilde mutluluğa ve psikolojik doyuma ulaşmalıdır (Tamer, 1990: 26).

Hazır oyunlar tercih edilmemeli; mümkün olduğu kadar öğretmen, kendi sınıfındaki öğrencilerinin ilgi ve ihtiyaçlarına, öğrenme kapasite ve seviyesine uygun oyun ve etkinlikler üretmeye çalışmalıdır. Öğretim etkinliklerini seçiminde öğrencilerin bireysel kapasiteleri göz önüne alınmalı ve bütün çocukların etkinliklere katılmaları sağlanmalıdır. Öğretmen planlama yaparken, sınıfta zayıf, şişman, kısa, çok becerikli veya beceriksiz, girişken, çekinik, hatta bedensel özürli çocukların olduğunu göz önüne almalı ve etkinlikleri buna göre planlamalıdır. Oyun sürecinde, başkalarını olduğu haliyle (özürlerini) kabul etmeyi, onların farklı bireysel yeteneklerine de saygı göstermeyi de vurgulamak gerekir (Tamer, 1990: 15).

Oyunlar çocukların içsel-psikolojik yapısına, ahlaki gelişimlerine, fiziksel yapılarına zarar verecek içerikten arınık olmalı, kullanılacak materyaller zararlı öğeler taşımamalıdır. Oyunda çocuklar rahat ve neşeli bir ortam içinde olmalıdırlar. Bunun için oyun ortamı çocukların rahat, neşeli, özgür bir biçimde hareket etmelerine elverişli olmalıdır (Tamer, 1990: 25–26).

Oyunun biçimi çocuklar için cezbedici ve dikkat çekici olmalıdır. Oyuna giriş bölümünde çocukların dikkatini çekebilecek materyaller kullanılmasına özen göstermek gerekir. Bu nokta dikkat çekme ve güdüleme için gereklidir. Materyaller renkli ve esnek bir yapıda olmalıdır (Yıldız, 1997: 553).

Çocukların yeni oyun yaratabilme becerileri için de onlara imkân verilmelidir. Oyun becerilerini gelişmesi için her çocuğun kendisine uygun oyun araçlarını kullanabilme olanakları oluşturulmalıdır (Tamer, 1990: 26).

Öğrenme kuramcılarının pek çoğu öğretmenin en etkili öğelerinde birinin pekiştirme olduğu görüşündedirler. Öğrencinin gösterdiği davranıştan sonra öğretmenin “aferin”, “tamam”, “doğru”, “çok güzel” demesi, dikkatini öğrenciye vermesi, gülümsemesi, öğrencilerin onayını alması vb. pekiştirme örneklerinden bazılarıdır (Fidan, 1996: 51).

Oyun ve etkinliklerle öğrenme süreci Premack kuralından etkili bir şekilde faydalanmak için geniş de birçok seçenek sunmaktadır. Bu pekiştirme kuralı, edimsel pekiştirme kuralından öte bir taktik olarak durmaktadır. “Öğrencinin sık yaptığı veya yapmak istediği bir faaliyet, organizmanın daha seyrek yaptığı bir faaliyet için pekiştireç rolünü oynar” (Cüceloğlu, 1992: 157).

Ayrıca oyunla öğretim sürecinde dönütün kullanımı da önemlidir. Dönüt, öğrencilerin edimleriyle ilgili bilgi sahibi olmasıdır. Dönütün öğrenci davranışları

üzerinde düzeltici ve pekiştirici –davranışın sıklığını artırıcı- etkileri vardır. Öğretmenlerin öğrencilerin yaptıklarını izlediği ve onları dinlediğini hissettirmesi öğrencinin yaptığına önem verdiği bir göstergesidir (Açıkgöz, 2003a: 273).

Çocukların öğrendikleri becerileri başkalarına karşı kullanmaya başlamalarından sonra, bireysel oyunlardan takım oyunlarına geçilebilir. Bu tür gelişimlerle birlikte oyunlar çeşitlilik kazanır. Kazanılmış beceriler de yeni ve değişen koşullarda uygulanarak daha çok geliştirilmelidir (Tamer, 1990: 26).

Oyunlar iyi planlandığında, iyi hazırlandığında, iyi yapılandırıldığında öğretimin her aşamasında rahatlıkla kullanılacak bir işlevselliğe sahiptir. Bu noktada öğretmenin konuya, oyuna hâkim olması ve oyun sürecini doğru yönlendirebilmesi son derece önemlidir. Ancak Bilen (1999) de, oyun yoluyla öğretimin uygulanışının, diğer tekniklere oranla daha çok dikkat, yaratıcılık, hayal gücü, espri yeteneği, sentez gücü gerektirdiğini vurgulamıştır.

Önemli bir eğitim aracı olan oyunun düşünsel ve teorik temelleri ve uygulamaya yönelik ayrıntıları öğretmen tarafından ne kadar çok iyi bilinirse, eğitimde oyundan yararlanma da o kadar etkili olacaktır. Bu açıdan çocuktaki oyun özelliklerini gözleyen ve geliştiren bir eğitimle; araştırmacı, yaratıcı ve sorunlara çözüm bulucu insanlar yetiştirme olanağı elde edilecektir (Yıldız, 1997: 553).

Oyunla Öğretiminde Dikkat Edilecek Hususlar

Oyun, planlanmamış ve yapılandırılmamış etkinlikler ise de, oyun aracılığıyla planlanmış öğrenmenin oluşması için bazı ön koşulların hazırlanmasının zorunluluğu vardır. Bu koşullar çocuğun yararlanabileceği şekilde çevrenin organizasyonu ve uygun materyal seçimidir (Atik, 1986).

Oyunun öğretimi, oyunun amacına ve karakterine göre bazı ufak tefek değişiklikler gösterebilir. Ancak oyunun öğretimi kurallarına uygun olduğunda,

oyunda meydana gelebilecek karışıklıklar, bilinmezlikler ve oyunun kavranılmasından doğabilecek problemler başlangıçta önlenmiş olur. Oyun öğretiminde şu hususlara dikkat edilmelidir (Aracı, 2001: 381–382):

1. Oyun öğretilmeye başlanmadan önce iyice öğrenilmelidir ve bir oyun planı hazırlanmalıdır.
2. Oyun tanıtılmadan önce oyun materyalleri hazırlanmalı ve oyun öğretilirken kullanılacak araç-gereç tanıtılmalıdır.
3. Oyunu rahatça öğrenebilmeleri için, öğrenciler bir düzene sokulmalıdır.
4. Oyunun adı ve kuralları anlaşılır bir dille anlatılmalı, oyun ilerledikçe uygulanacak kurallar başlangıçta değil, yeri geldiğinde açıklanmalıdır. Oyun tanıtıldıktan sonra “anlaşılmayan bir şey var mı” sorusu sorulmalıdır. Oyun öğretiminde mutlaka deneme yapılmalıdır. Başlangıç olarak kolay oyunlar tercih edilmelidir.
5. Oyunda avantaj sağlayan durumlar belirtilmelidir.
6. Oyunu başlatan ve durduran işaretin (örneğin düdük sesi) önemi anlatılmalıdır.
7. Oyunun yapısına göre, varsa grup liderlerinin veya ebenin görevleri açıklanmalıdır. Herkesin oyuna katılması için ebeler değiştirilmelidir.
8. Oyunda gruplar veya çiftler oluşturulurken, fiziki güç olarak denklik sağlanmalıdır.
9. Oyunun yapısına ve amacına göre uygun dizilişler oluşturulmalıdır.
10. Oyuna, varsa bilenlerle başlanması, oyunun daha iyi kavranabilmesini sağlar.
11. Grupların birbirlerine karıştırılmaması, rahat ayırt edilebilmesi için, değişik forma veya kurdeleler kullanılmalıdır.
12. Oyunda kural dışı davranışlara göz yumulmamalı ve kuralları ihlal edenler cezalandırılmalıdır. Oyunda cezanın yanında ödül de olmalıdır. En iyi ödül alkıştır.

13. Gerekirse oyunu yöneten kişi de oyuna katılmalıdır. Çünkü çocuklar bundan büyük zevk alırlar.
14. Oyun kendi kendine sona ermemeli, ilgide azalma görüldüğü zaman, ya oyunda değişiklik yapılmalı ya da oyun değiştirilmelidir.
15. Oyuncuların takım arkadaşlarına teşvik amacıyla yaptıkları bağrıışmalar ve gülüşmeler engellenmelidir. Çok fazla rekabetten kaçınılmalıdır.
16. Oyunda mümkün olduğu kadar eleme yönteminden kaçınılmalıdır. Kaybeden veya hata yapan oyunculara ceza puanı verilerek oyuna devam etmeleri sağlanmalıdır. Eleme yapılması gerekiyorsa, bir kişi değil birkaç kişi kalıncaya kadar devam edilmeli, kalan oyuncular başarılı sayılmalıdır.
17. Oyuncu sayısı fazla ise, oyuncular dönüşümlü olarak oyuna katılmalıdır.
18. Kaybeden gruba veya oyuncuya cesaret verilmeli ama taraf olunmamalıdır. Oyuncu, kaybetmeyi kabullenmeli fakat kolayca pes etmemelidir.
19. Hiçbir çocuğun zavallı duruma düşmesine izin verilmemelidir. Örneğin çok zayıf veya çok şişman çocuklar gibi.
20. Oyun yönetiminde emniyeti sağlamak en önemli prensiplerden biridir. Oyun esnasında öğrencilerin güvenliğini tehdit edecek olumsuzluklar ortadan kaldırılmalıdır.
21. Oyunun başarılı yönetiminin, amaca ulaşma ve oyundan maksimum verim almanın ilk şartının “iyi bir oyun öğretimi” olduğu unutulmamalıdır.

Oyunların Planlanması

Oyun geliştirirken, seçerken, hazırlarken, planlarken dikkate alacağımız, hareket noktası yapabileceğimiz, bize yön veren bazı ölçütlerimizin olması gerekir. Develi ve Orbay'dan (2003) alınarak geliştirilen “Oyun Ön-Çalışma ve Değerlendirme Yönergesi” aşağıdaki gibidir:

I. Oyunun Amacı Nedir?

1. Bu oyunla, hangi becerileri, davranışları kazandırmayı amaçlıyoruz?
2. Bu oyun için gereken ön-yeterlikler, ön-öğrenme düzeyi nelerdir? (Gerekirse oyundan önce bu ölçülebilir.)
3. Bu oyunun amacını (amaçlarını) çağrıştıracak biçimde nasıl bir ad verebiliriz?

II. Oyun Hangi Hazırlıkları Gerektiriyor?

1. Oyun grup mu yoksa bireysel mi olacak? Grupla ise gruplar kaç kişilik olacak?
2. Süre en az ne kadar olmalıdır? (Gerekirse oyunun provası önceden öğretmen tarafından yapılmalı ve sadece süre alt limiti belirlenmelidir)
3. Oyun için gerekli araç gereçler nelerdir? Nasıl elde edilebilir? Nasıl kullanılacak? Daha önceden sınıfa veya oynanacak yere yerleştirilmesi gerekiyor mu?

III. Oyun Nasıl Oynanacak? (Uygulama Nasıl Olacak?)

1. Bir önceki oyunla bağlantılı ise veya devamı ise nasıl giriş yapılacaktır?
2. Oyuna giriş nasıl yapılacaktır? (Dikkati çekme, güdüleme vb.)
3. Oyun sürecinde görevler ne olacak? Hangi öğrenciler, neleri hangi sırada yapacaklar?
4. Oyun sürecinde öğretmen neler yapacaktır? (Denetim, yol gösterme, izlettirme, ilginç sonuçları not etme vb.)

IV. Oyun Nasıl Değerlendirilecek?

1. Kişi veya grupların oyun hakkındaki duygu ve düşünceleri hangi yollarla,

ne zaman alınacak? (Sözlü, yazılı, gösterimli, aynı derste, daha sonra, evde vb.)

2. Neler tartışılacak, eleştirilecek? (Özellikle olası ilginç sonuçlar, öğrenci performansları)

3. Oyun amacına ulaştı mı? Kazanımlar neler oldu? Tekrarlanmalı mı, benzerlerini yapmak gerekli mi? Oyun öğrencilerinin beğenisini kazandı mı?

V. Geliştirme ve Zenginleştirme Yapmalı mıyız?

1. Bu oyunun eksik yanları var mıydı? Geliştirilmeli mi? Niçin? Nasıl? (Ek çıkarımlar vb.)

2. Örnek çalışmalar sergilenecek mi?

Bu yönergeye uygun olarak her oyun, aynı zamanda bir plan dâhilinde tasarlanmayı da gerektirir. Oyunun süresi, oynanış biçimi, değerlendirilmesi gibi öğeler düşünülerek, oyunun nasıl planlanacağına karar verilebilir. “Oyunla Öğretim”de, genellikle oyunlar bir konu bütünlüğü içerisinde düşünülerek, ortak amaçlar ve değerlendirmeye bağlı kalınarak, planda aşamalı olarak yer alabilir.

Oyunu hedeflere ulaşmada profesyonel bir yaklaşım olarak ele alan Orlich ve diğerleri (1985), oyunu oldukça nesnel yapılandırmışlardır. Programlı öğretim ilkelerinden yola çıkarak, oyunu belli hedefleri gerçekleştirmede profesyonel bir etkinlik olarak tasarlamışlardır. Ancak bu tür oyunlarda, uzman oyunculara, geniş bir zamana ve iyi bir organizasyona ihtiyaç vardır. Ayrıca sınıf öğretmenin hem sınıf yönetimi hem de oyun tasarlama ve uygulama alanında iyi yetişmiş olması gerekmektedir. Orlich ve diğerlerine (1985) göre, oyun düzenlemesi yaparken aşağıdaki 10 aşamanın dikkate alınması önemlidir (Pehlivan, 1997: 26):

1. Desenlenecek hedefleri tanımla
2. Oyun alanını belirle

3. Süreçlerdeki ana oyuncularını, diğer bireyleri, grupları, organizasyonları ve kurumları belirle
4. Hedeflere uygun seçilecek oyuncuların sağlık durumları, güçleri, etkileri ve diğer ödülleri tanımla
5. Oyuncu kaynaklarıyla, oyunla ilgili alınabilecek her bir bilgiyi belirle
6. Oyuncuların almaya karar verdikleri eylemlerle ilgili ölçütleri belirle
7. Oyuncular arasındaki etkileşim sırasını belirle
8. Oyuncuların eylemlerine dışarıdan gelen sahte etkileri belirle
9. Oyunun elde edilen ölçütleri veya puan yönelimlerine karar ver
10. Sunumun biçimini seç (tahta oyunu, rol oynama) ve işlemin sırasını formüle et.

Flewelling (2003) geleneksel sınıf kültürüyle kendi ürettiği oyuna dayalı sınıf kültürünü karşılaştırdığı araştırmasında ulaştığı sonuçlar Tablo 1'de gösterilmiştir.

Tablo 1

Oyuna dayalı sınıf kültürüyle, geleneksel sınıf kültürünün karşılaştırılması

Oyuna Dayalı Sınıf Kültürü	Geleneksel Sınıf Kültürü
Öğrenci soru sorar.	Öğrenci soruları yanıtlar.
Disiplin düşünmenin bir yoludur.	Disiplin prosedürlerin koleksiyonudur.
Objelerle çalışma	Belirsiz çalışma
Öğrenci	Öğretmen kontrollü
Öğrenci ihtiyaçlarına hitap eder.	Öğrenci ihtiyaçlarını görmezden gelir.
Gerçek olduğu bilinen	Gerçek olarak kabul edilmiş
Öğrenci aktif	Öğrenci pasif
Öğrenci tarafından geçerli kılınmış	Öğretmen tarafından geçerli kılınmış
Gerçek inşa edilmiş	Gerçek sunulmuştur
Öğrenci malı	Öğretmen malı
Kuvvetli bir şekilde kullanılmış	Mekanik kullanım
Öğrenci kural yapıcı	Öğrenci kuralları kabul edendir.
Öğrenci diliyle tanımlanmıştır.	Öğretmen diliyle tanımlanmıştır.
Tartışma çoktur.	Sıradan soru sorma
Öğretmen eğitici	Öğretmen telkin edici
Hatırlama, yeniden yapılandırma	Unutma, yeniden inşadan yoksunluk
Gerçekler yaşam içinde gelişir.	Gerçekler yaşam içinde kaybolur.
Öğrencinin okudukları üzerinde düşünme	Öğrencinin okuduklarına aldırılmama
Deneysel	Deneysel değil
Bağımsızlık, karşılıklı dayanışma	Bağımlılığı ön plana çıkarır.

vardır.	
Konu, dersin sonunda gelişir.	Konu, dersin başında sunulur.
Notsuz ressamlıktır.	Notlarla ressamlıktır.
Öğrenme yolu problem çözme sürecidir.	Problem çözmeyi engelleyicidir.
Birleştiricidir.	Tecrit edicidir.
Acele ettirmez.	Acele ettirir, yüzeyseldir.
Öğrenci iki yol arasını okur.	Öğrenci onların yolunu okur.
Öğrenciye balık tutmayı öğretir.	Öğrenciye bir balık verir.
Yöntemler geliştirir.	Yöntemleri izler.
Bir ortaklıktır.	Efendi köle ilişkisi vardır.
Farklı görüşleri hoş karşılar.	Aynı noktaya yönelen görüşleri ödüllendirir.
Zihni canlandırır.	Aklı donuklaştırır.
Şevki, ruhu canlandırır.	Şevki, ruhu donuklaştırır.
Bilgisizlik kültürü meşrudur.	Bilmeyi vurgular.
Topluluk düşüncesi	Yalnız bırakma, tecrit etme düşüncesi
Kişisel yarar, güven düşüncesi	Endişeli, kaygılı ders
Yapıcı, olumlu	Yıkıcı
Diğerleriyle birlikte bir anlam dünyası meydana getirir.	Diğerlerinin ısrarı ile anlamsız bir dünya meydana getirir.

Amaç ve Önem

Okul öncesi eğitimde öğrencilerin öz bakım becerilerini öğrenmede yaşadıkları güçlüklerin büyük bir kısmı uygulanan öğretim yaklaşımı ve yöntemlerinden kaynaklandığına dair görüşler sıkça dile getirilmektedir. Okul öncesi eğitimde geleneksel anlayışlar öğretmenlerin büyük bir bölümü tarafından fiilen korunmaktadır. Öğrenmenin doğasını ortaya koyan çağdaş araştırmaların ışığı altında, öz bakım becerilerinin öğretiminde aktif öğrenme yaklaşım ve yöntemlerinin kullanılmasının, yaşanan sıkıntıların giderilmesinde büyük bir katkı sunacağı düşünülmektedir. Okul öncesi eğitimde öz bakım becerilerini öğrencilere öğretebilecek en etkili yöntemlerden biriside, “Oyun ile Öğretim” olduğuna ilişkin görüşler artmaktadır.

Bu araştırmanın amacı; okul öncesi eğitim kurumlarına devam eden altı yaş çocuklarına öz bakım becerilerinin kazandırılmasında yaşanan yetersizliklerin

çözümüne alternatif olarak sunulan “Oyun ile Öğretim” ’in öğrencilerin bilgi düzeyleri üzerindeki etkinliğini saptamaktadır.

Araştırmanın;

1. Öz bakım becerilerinin oyun yoluyla öğretim yönteminin, bilgi düzeyine etkilerini ortaya koymada katkı sağlayacağı,
2. Oyun yoluyla öğretim yönteminin öz bakım becerilerinin kazandırılmasında kullanımının yaygınlaşabilmesinin önünde duran engelleri aşmada katkı sağlayacağı,
3. Öz bakım becerilerinin kazandırılmasında kullanılmak üzere eğitsel bir değer taşıyan çeşitli oyunlar geliştirmede birtakım ipuçları vereceği,
4. Türkiye’de “Oyun ile Öğretim” üzerine yapılacak araştırmalara örnek teşkil edeceği düşünülmektedir.

Problem Cümlesi

Oyun yoluyla öğretimin okulöncesi eğitim kurumlarına devam eden altı yaş çocuklarına öz bakım becerilerinin kazandırılmasında geleneksel öğretime göre anlamlı farklılık oluşturmakta mıdır?

Alt Problemler

Oyun yoluyla öğretimin, okulöncesi eğitim kurumlarına devam eden altı yaş çocuklarına;

- 1-Temizlik Kurallarını Uygulayabilme,
- 2-Giysilerini Giyme ve Çıkarabilme,
- 3-Doğru Beslenmenin Önemini Fark edebilme,
- 4-Dinlenme ile İlgili Kuralları Uygulayabilme,

5-Kendini Kaza ve Tehlikelerden Koruma

becerilerinin kazandırılmasında geleneksel öğretime göre anlamlı farklılık oluşturmakta mıdır?

Sayıtlılar

1. Araştırma süresince kontrol altına alınamayan değişkenler her iki grubu da benzer şekilde etkilenmiştir.
2. Araştırmada görev alan öğretmen, deneysel işlemin gereklerine uygun davranmıştır.
3. Okul öncesi eğitiminde yer alan öz bakım becerilerinin kazandırılması hedeflenen amaçların geliştirilmesinde başvurulan uzman görüşü geçerlidir.

Sınırlılıklar

- 1) Araştırma, İzmir ili Konak ilçesi Adnan Mazıcı İlköğretim Okulu Anasınıfı öğrencileri ile,
- 2) Araştırmanın deneysel evresi, 2006-2007 öğretim yılı güz dönemi ile,
- 3) Araştırma amaçlar açısından, belirlenen denencelerin sınanmasıyla,
- 4) Araştırma, okul öncesi dönemi altı yaş grubu çocuklarının öz bakım becerilerinin kazandırılması kapsamında yer alan amaçlarının öğrenme düzeyindeki erişilerinin sınanması ile sınırlıdır.

Tanımlar

Öz Bakım Becerileri : Bireyin, yaşamını sürdürmek ve sağlıklı bir gelişim göstermek için kendi ihtiyaçlarını gidermesi ile ilgili becerilerdir (Oktay, 1999).

Okul Öncesi Eğitim: 0-6 yaş grubundaki çocukların gelişim özelliklerine uygun zengin uyarıcı çevre imkanları sağlayan, onların bedensel, zihinsel, duygusal ve sosyal yönden gelişmelerini destekleyen, kendini toplumun kültürel değerleri doğrultusunda en iyi biçimde yönlendiren ve ilköğretime hazırlayan temel eğitim bütünlüğü içerisinde yer alan eğitim sistemidir (Başal. 2005).

Beceri : Bir işi kendi kendine yapabilme yetisi (MEB, 1998:411).

Erişi : Deney gruplarının öz bakım becerilerinin öğretimine başlamadan önce programda gerçekleşmesi düşünülen kazanımlarla, öğrencilerde deney süreci sonunda ölçülen davranışlar arasındaki fark.

Oyun ile Öğretim : Doğrudan yaşantıya dayalı, somut görsel işitsel, hatta dokunsal yönler taşıyan etkinliklerin yer aldığı, öğrenmeyi kolaylaştıran ve kalıcılığı arttıran öğrenme şeklidir (Fidan ve Erden, 1993).

Kısaltmalar:

T.K.U.: Temizlik Kurallarını Uygulama.

G.G.Ç.: Giysilerini Giyme ve Çıkarabilme.

D.B.Ö.F.: Doğru Beslenmenin Önemini Fark edebilme.

D.İ.K.U.: Dinlenme ile İlgili Kuralları Uygulayabilme.

K.K.T.K.: Kendini Kaza ve Tehlikelerden Koruma.

BÖLÜM II

İLGİLİ YAYIN VE ARAŞTIRMALAR

Bu bölümde araştırmamızda konusu ile doğrudan ilgili veya yakın ilişkili olan yayın ve araştırmalar yer almaktadır. Bu araştırma ve yayınlar, Türkiye’de oyun ile ilgili yayın ve araştırmalar, öz bakım becerilerine yönelik yayın ve araştırmalar, yabancı alanyazında oyun ile ilgili yayın ve araştırmalar olarak üç ayrı grupta sınıflandırılmıştır.

Türkiye’de Oyunla Öğretim ile İlgili Yayın ve Araştırmalar

Sutton, Fort (1933), Libermann, Wallach, Kogan (1965) ve Smilansky (1968) oyun oynayarak yetişen çocukların, oynamadan yetişen çocuklara göre, sosyal yönden daha aktif, yaratma güçlerinin daha fazla, kelime haznelerinin daha zengin, konuşmalarının daha zengin olduğunu kanıtlamışlardır. Yawkey ve Fox (1980), eğitici oyunlarının, çocukların bilişsel ve sosyal gelişimlerini desteklediğini ortaya koymuştur. Solow (1980), hayal gücü ile oyun geliştirmenin okuma- yazmayı olumlu yönde etkilediğini ortaya koymuştur. Bennett (1984), öğrencinin gerçek öğrenmesini etkileyen tek faktörün oyun olduğunu belirtmiştir. Evans (1985), oyun çevresinin bir “öğrenme laboratuvarı” olduğunu, ayrıca oyunların büyük bir moral kaynağı olduğunu belirtmektedir. Hall (1987), çocukların iletişim kurmada oyunun önemli bir etken olduğunu ortaya koymuştur. Bilen (1986) de, oyun yoluyla öğretimin konuları ilgi çekici bir hale getirdiğini, ancak uygulanan diğer teknikler oranla daha çok dikkat, yaratıcılık, hayal gücü, espri yeteneği ve sentez gücü gerektirdiğini vurgulamıştır (Karabacak, 1996: 16-22).

Bayazıtöđlu (1996) tarafından yapılan arařtırmada, ilköđretim 2.sınıf hayat bilgisi dersinde eđitsel oyunların, eriři ve kalıcılık üzerindeki etkileri belirlenmeye çalıřılmıřtır. Arařtırma deneysel bir çalıřma olup, eđitsel oyunların kullanıldıđı bir grupla programlandırılmıř ve geleneksel öđretimin kullanıldıđı bir grup üzerinde yürütölmüřtür. Arařtırma sonunda deney ve kontrol gruplarının öntest ve sontestten aldıkları puanlar “t-testi” ile karřılařtırılmıřtır. Arařtırmada ulařılan bulgulara göre; eđitsel oyunlarla öđretim yapılan grubun öđrencilerin kontrol grubu öđrencilerine göre, biliřsel alanın bilgi, kavrama ve uygulama düzeylerinde, eriři ve bilgilerin kalıcılıđı açısından daha başarılı olduđu görölmüřtür. Sonuç olarak bu arařtırma da, oyunla öđretim yönteminin, öđrenci eriřileri ve bilgilerin kalıcılık düzeyi üzerinde olumlu bir gelişme yarattıđını ortaya koymaktadır.

Tıpta, iř dünyasında, meslek eđitiminde ve boş zamanların yararlı bir şekilde deđerlendirilmesinde oyun, çokça bařvurulan bir metottur. Birçok eđitimci oynayarak öđrenmenin daha iyi hafızada kaldıđını, mukayeseli düřünme, karar verme ustalıđı kazandırdıđını ve davranıřları geliřtirdiđini tespit etmişlerdir (Soylu, 2001:66).

Yıldız (1997), iki buçuk- üç yaşlarından itibaren, çocuklarda somut kavramların oluşmaya bařladıđını (sayı, renk, hacim, miktar, řekil vb.); kavramların dođru oluşup gelişmesini sađlamada, objelerin ve olayların daha iyi anlaşılmasında ve kavranmasında eđitici olayların önemli bir işlevi olduđunu vurgulamıřtır. Yapılan arařtırmada, çocukların oynadıkları oyunlardaki olaylar ve objeler arasındaki sebep-sonuç, benzerlik, parça- bütün gibi iliřkiler kurmayı, sıralamayı, gruplamayı öđrendikleri belirlenmiřtir. Ayrıca oyunlar çocuđun algılamasını, akılda tutmasını, çağrıřımlar yapabilmesini, dikkatini toplayarak düřünebilmesini, akıl yürüterek deneyerek çözümler ve yorumlar yapabilmesini sađlar. Oyunlar, çocuklara belli yönergelere uymak ve masada oturarak bir etkinliđi sürdürebilme gibi davranıřları kazandırır (Yıldız, 1997: 553).

Oyun yolu ile öğretim, öğrenciyi sürece aktif olarak katmaktadır. Öğrenci oyunlarda doğrular kadar hatalar da yapmakta ve bu hatalardan doğruya nasıl gideceğini öğrenmektedir. Bu yöntem öğrencilerin problem çözme becerilerini geliştirmekte, öğrencilerin öğrenilecek konulara yoğunlaşmalarını ve daha fazla ilgi göstermelerini sağlamaktadır (Çakmak, 2000:124).

Pehlivan (1997) tarafından yapılan araştırmada, örnek olay ve oyun yoluyla öğretimin sosyal bilgiler dersinde öğrenme düzeyine etkisi incelenmiştir. Araştırma geleneksel öğretim, örnek olay yoluyla öğretim ve oyun yoluyla öğretim olmak üzere üç grup üzerinde yürütülmüştür. Araştırma denekleri, bir ilkokuldaki 4.sınıf öğrencileri arasından seçilmiştir. Deney-1 grubunda konu oyun yolu ile, diğer deney-2 grubunda ise örnek olay yöntemi ile işlenmiştir. Üçüncü grup ise kontrol grubu olarak belirlenmiştir. Deney-1 grubunda oyun tekniği olarak kart oyunları, drama, rol yapma kullanılmıştır. Araştırmadan elde edilen bulgulara göre, toplam, bilgi ve kavrama düzeyleri erişilerinde geleneksel yöntem ile örnek olay yöntemi (deney-2) arasında istatistiksel olarak anlamlı bir fark bulunamamıştır. Oyun grubu (deney-1) ile geleneksel yöntemin uygulandığı kontrol grubu arasında ve oyun yöntemi ile örnek olay yönteminin uygulandığı grup arasında oyun grubu lehine istatistiksel olarak anlamlı bir fark bulunmuştur. Araştırmanın sonuçları, oyunla öğretim yönteminin, geleneksel yöntem ve örnek olay yönteminden daha etkili olduğunu ortaya koymaktadır.

Yıldız (2001) tarafından Gazi Üniversitesi Vakfı Özel İlköğretim Okulu'nda yapılan çalışmada, İngilizce'yi çocuklara oyun yoluyla öğretme konusu araştırılmıştır. Araştırmada, ders kitapları ve müfredatın dışında oyun ihtiyacını ve oyunun öğretimde kullanımının gerekliliğini ortaya çıkarmak amaçlanmıştır. Araştırmanın ilk bölümünde öğrenci özellikleri, oyunlar, çoklu zeka ve öğrencilerin öğrenme şekilleri hakkında bilgiler sunulmuş; araştırmanın ilerleyen bölümlerinde, geliştirilen anket öğrencilere sunularak elde edilen bilgilerle hareketle çeşitli oyunlar geliştirilmiştir. Geliştirilen bu oyunlar araştırma okulunda uygulanarak, oyunun etkilerine bakılmıştır. Araştırmanın sonucunda çocukların hareket, eğlence, yarışma

ve işbirliği içeren tüm oyun türlerinden hoşlandıkları; oyunların öğrencilerin öğrenmeye yoğunlaşmalarına yardımcı olduğu ve öğretmenin farklı oyun türlerini derste kullanması gerektiği belirtilmiştir. Ayrıca araştırmanın özel bir okulda uygulanmasına karşın sonuçlarının, tüm çocuklara genellenebileceği vurgulanmıştır.

Zengin (2002), oyunun bireysel, fiziksel, dil, duygusal ve sosyal gelişime olan etkisi ve bireye özgürlük, yaratıcılık, yaparak- yaşayarak öğrenme fırsatını vermesi gibi özelliklerinin, oyunun sınıf ortamında kullanımını gündeme getirdiğini vurgulamaktadır.

Yabancı Alanyazında Oyunla Öğretim ile İlgili Yayın ve Araştırmalar

Yabancı alanyazın incelendiğinde, özellikle gelişmiş ülkelerde, Amerika ve Avrupa ülkelerinde, oyunla öğretim sürecinde çok fazla önem verildiği, bu konuda birçok araştırmanın özellikle alan öğretmenleri tarafından yapıldığı, öğretim hedeflerine uygun birçok oyun ve etkinliklerin tasarlanıp uygulandığı görülmektedir.

Oyunlar, talimatları izlemeyi, kararlar almayı, örnekler aramayı ve mantıksal sonuçlara ulaşmayı öğretmek yoluyla, çocukların gerçek hayata hazırlanmalarına yardım eder. Problem çözme becerilerini güçlendirir (May, 1993:32).

Moyles (1997), oyun yoluyla öğretimde, öğrencinin yapacağı en iyi noktayı zorladığı ve daha iyi öğrendiğini vurgulamaktadır. Oyunla öğretim, aynı zamanda deneme-yanılma yoluyla öğrenme yöntemlerinden biridir. Son yıllarda yapılan araştırmalarda, deneme-yanılma yoluyla öğrencilerin daha iyi öğrendikleri yolunda sonuçlar bulunmuştur (Çakmak, 2000:124).

O'Brien & Barnett'ın (2004) araştırmasında, başarılı öğrenciler oyunlarda yine iyi performans göstermişler; düşük düzeydeki zayıf öğrenciler, tipik sınıflarda

sık sık başarısız ve dikkatsiz olmalarına karşın oyunlarda başarılı öğrencilere eşit derecede başarı göstermişlerdir.

Yine aynı araştırmada, karma arkadaş grubunda yer alan çocuklar, birbirleri ile yarışmadan işbirliği yapmışlardır (Foster, 2004:17).

Türkiye’de Öz Bakım Becerisi ile İlgili Yayın ve Araştırmalar

Güneyli (1988), 4-6 yaş grubu çocuklarında beslenme alışkanlıkları ve bunu etkileyen etmenler konusunda yaptığı araştırmasında, ailelerin çocuklarına iyi beslenme alışkanlıkları kazandırmak için gayret sarf ettiklerini ve sofrada çocukla ilgilenilmesi, besinlerin ödül aracı olarak kullanılmaması vb. gibi olumlu davranışlar içinde olduklarını gözlediğini belirtmektedir.

Albayrak (1989), çocukların yemek yeme davranışlarına karşı anne-babaların tutumları arasında yemeyen çocuğu cezalandırma, ısrar etme, ödül verme davranışlarını gösterdiklerinin belirtmiştir.

Gümüş tarafından çocukluk kazalarını belirlemek amacıyla yapılan araştırmada, zehirlenmeler, yanıklar ve yabancı cisimlerden yaralanmaların yaklaşık olarak % 90’ı evde gözlenmiştir (Demiriz, 2001).

Erkal ve Şafak(1994), yaptıkları çalışma ile okul öncesi grubunda zehirlenmelerin (% 43,9) çok görüldüğünü ortaya koymuşlardır.

Ünlü (1988), 562 kişiye eğitim vererek, eğitimin kazaların önlenmesi konusundaki etkisini araştırmış ev kazalarını önleme hakkında önlem açısından eğitime ihtiyaç duyulduğunu ortaya koymuştur.

Yabancı Alanyazında Öz Bakım Becerisi ile İlgili Yayın ve Araştırmalar

Algier, 0-6 yaş grubunda en sık görülen ev kazaları arasında düşmelerin % 74.2 ile ilk sırada yer aldığı, bunu % 19.1 ile yanıkların izlediği bulunmuştur (Demiriz, 2001).

Shannon ve Chen (1988), 3 yıl süren beslenme eğitimiyle ilgili yaptıkları çalışmalarında, deney grubundaki çocuklara 3. 4. ve 5. yaşlarında, başlangıçta belirlenen beslenme bilgisi, kendi kendine yemek yeme davranışı konusunda her yıl 9-12 haftalık eğitim vermişlerdir. Uygulama sonrası eğitim alan çocukların kontrol grubundaki çocuklara göre daha yüksek puanlar aldıklarını saptamışlardır.

Lawatsch (1990), öğretmenin olumlu tutumunun bu konudaki etkinliğini araştırmak için okul öncesi çocuklarda beslenme bilgisi, yiyecekler konusundaki tutum ve davranışlar üzerine ödüllendirme ve tehdit etme uygulamalarının etkisini araştırmış, ödüllendirici yaklaşımın çocukların üzerinde olumlu etkileri olduğunu ortaya koymuştur.

BÖLÜM III

YÖNTEM

Bu bölümde, araştırmanın modeli, evren ve örneklem, deney deseni, veri toplama araçları, verilerin toplanması, işlem basamakları, eğitim durumlarının hazırlanması, verilerin çözümü ve yorumu ile ilgili kısımlar yer almaktadır.

Araştırma Modeli

Okul öncesi eğitim kurumlarına devam eden altı yaş çocuklarına öz bakım becerilerinin kazandırılmasında oyun yoluyla öğretimin etkisini belirlemeye çalışan bu araştırma deneysel yönetime göre yürütülmüştür.

Deney Deseni

Araştırmada “Kontrol Gruplu Öntest ve Sontest Modeli” kullanılmıştır. Bu modelde iki grup bulunmaktadır. Bu gruplardan biri deney, diğeri kontrol grubu olarak atanır. Grupların her ikisinde de deney öncesi ve deney sonrası ölçmeler yapılır. Modelde öntestler, grupların deney öncesi benzerlik derecelerinin bilinmesine ve sontest sonuçlarının buna göre düzenlenmesine yardım eder (Karasar, 2002 : 97).

Bu araştırmadaki deney deseni Tablo 2 'de gösterilmiştir.

Tablo 2**Araştırmada Kullanılan Deney Deseni**

Gruplar	Öntest	Deneysel İşlem	Son-test
Deney	Test 1.1	Oyun ile Öğretim	Test 1.2
Kontrol	Test 2 1	Geleneksel Öğretim	Test 2 .2

Evren ve Denekler

Bu araştırmada, kurumsal bir öğretim modelini desteklemek amacı ile, kolay ulaşılabilir durum örnekleme kullanılmış, İzmir ili Konak ilçesindeki İlköğretim okulları çalışma evreni olarak alınmıştır.

Bu araştırma 2006-2007 eğitim yılının birinci yarısında sekiz haftalık dönem boyunca İzmir ili Konak ilçesi Adnan Mazıcı İlköğretim okulu Anasınıfı sabah grubu öğrencileri ile yürütülmüştür.

Araştırmada, sayı yönünden birbirine denk iki grup oluşturmuştur. Kolay ulaşılabilir durum örnekleme yoluyla bu iki gruptan biri deney diğeri kontrol grubu olarak seçilmiştir.

Araştırmada deney ve kontrol gruplarında yer alan öğrencilerin cinsiyetlerine göre sayıları Tablo-3'de verilmiştir.

Tablo 3**Deney ve Kontrol Grubu Öğrencilerinin Cinsiyetlerine Göre Dağılımı**

Gruplar	Kız	Erkek	Toplam
Deney	8	12	20
Kontrol	9	11	20

Veri Toplama Araçları

Araştırma denencelerinin sınanması için gerekli olan veriler: Okul öncesi Eğitimi Programında yer alan Kazanım Değerlendirme Formu'nun Öz bakım Becerileri kısmı elde edilmiştir.

Erişi Testinin Geliştirilmesi Süreci

Erişi testi, öntest ve sontest şeklinde, deneysel işlemin başında ve sonunda olmak üzere, öğrencilere iki kez uygulanmıştır. Erişi testinin hazırlanması, geliştirilmesi ve uygulanması sürecinde göz önünde bulundurulmuş ilkeler ve yapılan işlemler şunlardır :

1. Okul Öncesi Eğitim Programında yer alan öz bakım becerilerine yönelik amaç ve kazanımları program geliştirme, ölçme ve değerlendirme uzmanları ile deneyimli okul öncesi öğretmenlerinin görüşleri doğrultusunda yeniden gözden geçirilmiştir.
2. Öz bakım becerileri ile ilgili amaç ve kazanımlar, okul öncesi eğitim programında yer alan amaç ve kazanımlardan ölçüt alınarak geliştirilmiştir.
3. Kazanımların her birinin ilgili amacın göstergesi olup olmadığı, gözlenebilir veya ölçülebilir olup olmadığı, alan uzmanlarının görüşleri doğrultusunda yeniden gözden geçirilerek, her bir amaç ile ilgili kazanımlar listesine son şekli verilmiştir (Ek1).
4. Ölçülmesine karar verilen her amacın yoklanabilmesi için çoktan seçmeli sorular seçilerek ön-deneme formu oluşturulmuştur. Ön-deneme formundaki test maddelerinin öz bakım alanının hangi basamağındaki kazanımları yokladığı ve ölçülmek istenen amaçları tam olarak yoklayıp yoklamadığı 4 uzmanın görüşüne başvurularak geçerlik çalışması yapılmıştır. Uzmanların görüş, eleştiri ve önerileri doğrultusunda toplam yirmi altı sorudan oluşan deneme testi elde

edilmiştir. Deneme testinde, her amaç için en az dört kazanım bulunmaktadır. Bu açıdan kapsam geçerliliği oldukça yüksek olduğu söylenebilir.

5. Oluşturulan deneme testi 2006-2007 eğitim öğretim yılının 1.döneminde İzmir İli Buca ve Konak İlçesi eğitim bölgesindeki 3 ilköğretim okulunda okuyan toplam yüz anasınıflı öğrencisine uygulanmıştır.
6. Ön denemeden elde edilen veriler bilgisayar ortamına aktarılmış ve İSTA programı kullanılarak çözümlenmiştir. Yapılan istatistiksel çözümlenmeler sonucunda, madde güçlük indeksleri, madde ayrıcılık indeksleri, testin ortalaması, standart sapması ve güvenilirlik katsayısı (KR-20) hesaplanmıştır. Testin KR-20 güvenilirlik katsayısı .86 olarak bulunmuştur.
7. P değeri .30'un üzerinde olan 7'si "Temizlik Kurallarını Uygulayabilme", 6'sı "Giysilerini Giyme ve Çıkarabilme", 5'i "Doğru Beslenmenin Önemi Fark Edebilme", 4'ü "Dinlenme ile ilgili Kurallara Uyabilme", 4'ü "Kendini Kaza ve Tehlikelerde Koruma" amaçları ile ilgili kazanımları ölçen toplam 26 maddelik "Öz Bakım Beceri Kazanım Değerlendirme Formu" oluşturularak teste son şekli verilmiştir (Ek2).

Deneysel İşlemler

1. Araştırmanın yapılacağı okulun anasınıflı öğretmenler, deney sürecinde öğretilen olan "Öz Bakım Becerileri" ile ilgili kazanımları, deney sürecinden erken işlememeleri konusunda uyarılmıştır.
2. Veri toplama aracı olan erişim testi araştırmada kullanılmak üzere yeterli sayıda çoğaltılarak hazır hale getirilmiştir.
3. Deney ve kontrol grubuna atanan öğrencilerden, iki ayrı sınıf düzeni oluşturulmuştur.

4. Deneysel çalışmayı yapacak olan öğretmen deneysel çalışmaya başlamadan önce, oyun ile öğretim yöntemi hakkında detaylı olarak bilgilendirilmiş, yöntemin temel ilkeleri ve deney sürecinde uyması gereken bilimsel ilkeler açıklanmıştır. Deneysel çalışmayı yürütecek öğretmen, yönetim hakkında yeterli bir düzeye ulaştıktan sonra deneysel işlem başlamıştır.
5. Deneysel işlemin her aşamasında, işlemin sunduğu 37 işgünü sürecinde, deneysel işlem süreci hakkında değerlendirmeler yapılmış; sürecin sağlıklı işleyip işlemediği kontrol edilmiştir.
6. Deney ve kontrol gruplarına deneysel çalışmalardan önce “Öz Bakım Becerileri Değerlendirme Formu” (öntest) verilmiştir.
7. Deney grubu için oyun ile öğretim yönteminin, kontrol grubu içinse geleneksel yöntemin ilkelerine uygun planlar hazırlanmıştır. Eğitim uzmanları ile deneyimli okul öncesi öğretmenlerinin görevleri doğrultusunda ders planlarına son şekli verilmiştir (Ek3).
8. Öğretmenler deney grubunda konuları, oyun ile öğretim ilke ve yaklaşımlarına göre hazırlamış ders planlarına; kontrol grubunda ise geleneksel yöntemin ilke ve yaklaşımlarına göre hazırlanmış ders programlarına uygun olarak işlenmiştir.
9. Deneysel çalışmalar Öz Bakım Becerilerinin Kazandırılması ile sınırlandırıldığından, uygulamalar sonunda, deney ve kontrol gruplarına “Öz Bakım Becerileri Değerlendirme Erişi Testi”(sontest) verilmiştir.

Oyun ile Öğretime İlişkin Eğitim Durumlarının Hazırlanması

Araştırmanın yürütüleceği deney grubunda, öz bakım becerilerinin öğretiminde kullanılacak oyun ile öğretim ilkelerine uygun olarak hazırlanan eğitim durumlarının düzenlenmesinde ve uygulanmasında şu işlemler gerçekleştirilmiştir:

1. Öz bakım becerilerinin kazandırılması için Okul Öncesi Eğitim Programında yer alan öz bakım becerilerine yönelik amaç ve kazanımlar saptanmıştır.
2. Belirlenen amaçlara ulaşmak için geliştirilen davranışların kazandırılmasında yararlanılacak oyunlar belirlenmiş, bu oyunların uygulanmasında kullanılacak her türlü materyal, araç-gereçler tespit edilmiş, araştırmacı tarafından tasarlanmış, üretilmiş ve kullanıma hazır hale getirilmiştir.
3. Oyun ile öğretimin ilkeleri göz önüne alınarak hazırlanan ders planlarına göre, sınıf uygun öğrenme ortamı oluşturmak amacıyla fiziksel açıdan hazırlanmıştır.
4. Deney süreci ile ilgili gereken tüm hazırlıklar tamamlandıktan sonra uygulamaya geçilmiştir.
5. Deney süresince araştırmada yer alan amaçlar deney grubunda, günlük planlarda detaylı olarak yapılandırılmış oyunlarla; kontrol grubunda ise geleneksel yöntemlere göre hazırlanmış ders planlarına göre yürütülmüştür.
6. Deneysel çalışmalar sekiz hafta süreyle devam etmiştir.

Veri Çözümleme Teknikleri

Bu araştırmada toplanan verilerin çözümlenmesinde aşağıdaki istatistiksel yöntemler ve teknikler kullanılmıştır:

1. Eriři testinin güvenilirliğini hesaplamada kullanılan KR-20 güvenilirlik katsayısının bulunmasında “ISTA İstatistik Programı” ndan yararlanılmıştır.
2. Öntest ve sontest uygulamalarında elde edilen verilerin istatistiksel çözümlerinin yapılmasında “SPSS 10.0” paket programı kullanılmıştır.
3. Yapılan deneysel çalışmanın sonucunda elde edilen veriler SPSS paket programında parametrik olmayan (non-parametrik) testler uygulanarak analiz edilmiştir. Deney grubu ve kontrol grubu arasında farkın olup olmadığını belirlemek üzere Mann-Whitney U testi uygulanmıştır. Deney grubuna ait ön-test ve son-test, kontrol grubuna ait ön-test ve son-test arasındaki farkı belirlemek üzere Wilcoxon testi uygulanmıştır.

BÖLÜM IV

BULGULAR VE YORUMLAR

Araştırmanın bu bölümünde; araştırma denencelerini yanıtlamak için elde edilen verilerin istatistiksel çözümlenmeleri sonucunda ulaşılan bulgulara ait tablolar ve tablolara ilişkin açıklamalar sunulmuş, bulgulara ilişkin yorumlara yer verilmiştir. Bulgu ve yorumların sonucunda, denencelere ilişkin bir sıra takip edilmiştir.

1-Deney ve Kontrol Gruplarının “Temizlik Kurallarını Uygulayabilme”

Öntestinin Karşılaştırılması

Deney ve kontrol gruplarının, toplam 7 maddeden oluşan “Temizlik Kurallarını Uygulayabilme” öntestinden aldıkları puanlarının Mann Whitney U-testi sonuçları Tablo 4’de verilmiştir.

Tablo 4

“Temizlik Kurallarını Uygulayabilme” Öntesti Puanlarının Mann Whitney U-testi sonuçları

Gruplar	n	Sıra Ortalaması	Sıra Toplamı	U	p
Kontrol	20	20.80	416.00	194.00	,869
Deney	20	20.20	404.00		

Tablo 4’e göre, Deney ve kontrol gruplarının “Temizlik Kurallarını Uygulayabilme” öntest puan ortalamaları arasında anlamlı bir fark olup olmadığı Mann Whitney U-testi ile incelenmiş ($U=194$, $P>.01$), ve gözlenen fark anlamlı

bulunmamıştır. Bu verilere göre, deney ve kontrol grupları “Temizlik Kurallarını Uygulayabilme” öntesti puanları açısından birbirine denktir.

2-Deney ve Kontrol Gruplarının “Giysilerini Giyme ve Çıkarabilme” Öntestinin Karşılaştırılması

Deney ve kontrol gruplarının, toplam 6 maddeden oluşan “Giysilerini Giyme ve Çıkarabilme” öntestinden aldıkları puanlarının Mann Whitney U-testi sonuçları Tablo 5’de verilmiştir.

Tablo 5

“Giysilerini Giyme ve Çıkarabilme” Puanlarının Mann Whitney U-testi sonuçları

Gruplar	n	Sıra Ortalaması	Sıra Toplamı	U	p
Kontrol	20	20.42	408.50	198.50	,967
Deney	20	20.58	411.50		

Tablo 5’e göre, Deney ve kontrol gruplarının “Giysilerini Giyme ve Çıkarabilme” öntest puan ortalamaları arasında anlamlı bir fark olup olmadığı Mann Whitney U-testi ile incelenmiş ($U=198$, $P>.01$) ve gözlenen fark anlamlı bulunmamıştır. Bu verilere göre, deney ve kontrol grupları “Giysilerini Giyme ve Çıkarabilme” öntesti puanları açısından birbirine denktir.

3-Deney ve Kontrol Gruplarının “Doğru Beslenmenin Önemi Fark Edebilme” Öntestinin Karşılaştırılması

Deney ve kontrol gruplarının, toplam 5 maddeden oluşan “Doğru Beslenmenin Önemi Fark Edebilme” öntestinden aldıkları puanlarının Mann Whitney U-testi sonuçları Tablo 6’da verilmiştir.

Tablo 6**“Doğru Beslenmenin Önemi Fark Edebilme” Öntesti Mann Whitney U-testi sonuçları**

Gruplar	n	Sıra Ortalaması	Sıra Toplamı	U	p
Kontrol	20	18.90	378.00	168.00	,379
Deney	20	22.10	442.00		

Tablo 6’ya göre, Deney ve kontrol gruplarının “Doğru Beslenmenin Önemi Fark Edebilme” öntest puan ortalamaları arasında anlamlı bir fark olup olmadığı Mann Whitney U-testi ile incelenmiş (U=168, P>.01) ve gözlenen fark anlamlı bulunmamıştır. Bu verilere göre, deney ve kontrol grupları “Doğru Beslenmenin Önemi Fark Edebilme” öntesti puanları açısından birbirine denktir.

4-Deney ve Kontrol Gruplarının “Dinlenmeyle İlgili Kuralları Uygulayabilme” Öntestinin Karşılaştırılması

Deney ve kontrol gruplarının, toplam 4 maddeden oluşan “Dinlenmeyle İlgili Kuralları Uygulayabilme” öntestinden aldıkları puanlarının Mann Whitney U-testi sonuçları Tablo 7’de verilmiştir.

Tablo 7**“Dinlenmeyle İlgili Kuralları Uygulayabilme” Öntesti Puanlarının Mann Whitney U-testi sonuçları**

Gruplar	n	Sıra Ortalaması	Sıra Toplamı	U	p
Kontrol	20	18.75	375.00	165.00	,355
Deney	20	22.25	445.00		

Tablo 7'ye göre, Deney ve kontrol gruplarının “Dinlenmeyle İlgili Kuralları Uygulayabilme” öntest puan ortalamaları arasında anlamlı bir fark olup olmadığı Mann Whitney U-testi ile incelenmiş ($U=165$, $P>.01$) ve gözlenen fark anlamlı bulunmamıştır. Bu verilere göre, deney ve kontrol grupları “Dinlenmeyle İlgili Kuralları Uygulayabilme” öntesti puanları açısından birbirine denktir.

5-Deney ve Kontrol Gruplarının “Kendini Kaza ve Tehlikelerden Koruma” Öntestinin Karşılaştırılması

Deney ve kontrol gruplarının, toplam 4 maddeden oluşan “Kendini Kaza ve Tehlikelerden Koruma” öntestinden aldıkları puanlarının Mann Whitney U-testi sonuçları Tablo 8’de verilmiştir.

Tablo 8

“Kendini Kaza ve Tehlikelerden Koruma” Öntesti Puanlarının Mann Whitney U-testi sonuçları

Gruplar	n	Sıra Ortalaması	Sıra Toplamı	U	p
Kontrol	20	19.25	385.00	175.00	,482
Deney	20	21.75	435.00		

Tablo 8’e göre, Deney ve kontrol gruplarının “Kendini Kaza ve Tehlikelerden Koruma” öntest puan ortalamaları arasında anlamlı bir fark olup olmadığı Mann Whitney U-testi ile incelenmiş ($U=175$, $P>.01$) ve gözlenen fark anlamlı bulunmamıştır. Bu verilere göre, deney ve kontrol grupları “Kendini Kaza ve Tehlikelerden Koruma” öntesti puanları açısından birbirine denktir.

6-Deney ve Kontrol Gruplarının “ Temizlik Kurallarını Uygulayabilme, Giysilerini Giyme ve Çıkarabilme, Doğru Beslenmenin Önemini Fark Edebilme, Dinlenmeyle İlgili Kuralları Uygulayabilme, Kendini Kaza ve Tehlikelerden Koruma” Öntestinin “Genel Toplam” Düzeyinde Karşılaştırılması

Deney ve kontrol gruplarının, toplam 26 maddeden oluşan “Temizlik Kurallarını Uygulayabilme, Giysilerini Giyme ve Çıkarabilme, Doğru Beslenmenin Önemi Fark Edebilme, Dinlenmeyle İlgili Kuralları Uygulayabilme, Kendini Kazan ve Tehlikelerden Koruma” öntestinden aldıkları “Genel Toplam” düzeyi puanlarının Mann Whitney U-testi sonuçları Tablo 9’da verilmiştir.

Tablo 9

“ Temizlik Kurallarını Uygulayabilme, Giysilerini Giyme ve Çıkarabilme, Doğru Beslenmenin Önemi Fark Edebilme, Dinlenmeyle İlgili Kuralları Uygulayabilme, Kendini Kaza ve Tehlikelerden Koruma” Öntesti “Genel Toplam” Düzeyi Puanlarının Mann Whitney U-testi sonuçları

Gruplar	n	Sıra Ortalaması	Sıra Toplamı	U	p
Kontrol	20	18.52	370.50	160.50	,289
Deney	20	22.48	449.50		

Tablo 9’a göre, Deney ve kontrol gruplarının“ Temizlik Kurallarını Uygulayabilme, Giysilerini Giyme ve Çıkarabilme, Doğru Beslenmenin Önemi Fark Edebilme, Dinlenmeyle İlgili Kuralları Uygulayabilme, Kendini Kaza ve Tehlikelerden Koruma” öntest “Toplam Puan” ortalamaları arasında anlamlı bir fark olup olmadığı Mann Whitney U-testi ile incelenmiş (U=160, P>.01) ve gözlenen fark anlamlı bulunmamıştır. Bu verilere göre, deney ve kontrol grupları “ Temizlik Kurallarını Uygulayabilme, Giysilerini Giyme ve Çıkarabilme, Doğru Beslenmenin Önemi Fark Edebilme, Dinlenmeyle İlgili Kuralları Uygulayabilme, Kendini Kaza ve Tehlikelerden Koruma” öntesti “Genel Toplam” **düzeyi puanları açısından** birbirine denktir.

DENENCELER İLE İLGİLİ BULGULAR

Bu bölümünde, deneysel işlemten sonra deney ve kontrol gruplarına verilen ve toplam 26 maddeden oluşan “Öz bakım Becerileri Değerlendirme Formu” sonestinden elde edilen verilerden hareketle arařtırmada kurulan denenceler sınıanmıřtır.

1. Birinci Denenceye İliřkin Bulgular ve Yorum

Arařtırmanın birinci denencesi “okul öncesi eğitime devam eden 6 yař grubu çocuklara, öz bakım becerilerinin kazandırılmasında oyun ile öğretim uygulandıđı grubunun temizlik kurallarını uygulayabilme eriři ortalaması ile, geleneksel öğretim yapılan grubunun temizlik kurallarını uygulayabilme eriři ortalaması arasında, oyun ile öğretim yapılan deney grubunun lehine anlamlı bir fark vardır” biçimindedir.

Okul öncesi eğitime devam eden 6 yař grubu çocuklara, öz bakım becerilerinin kazandırılmasında “Oyun İle Öğretim” yapılan grup ile “Geleneksel Öğretim” yapılan grubun, toplam 7 maddeden oluşan “Temizlik Kurallarını Uygulayabilme” sonestinin puanlarının Mann Whitney U-testi sonuçları Tablo 10’da verilmiřtir.

Tablo 10

“Temizlik Kurallarını Uygulayabilme” Sonesti Puanlarının Mann Whitney U-testi sonuçları

Gruplar	n	Sıra Ortalaması	Sıra Toplamı	U	p
Kontrol	20	13,77	275.50	65.50	,000
Deney	20	27,23	544.50		

Tablo 10’a göre Deney ve kontrol gruplarının “Temizlik Kurallarını Uygulayabilme” sonest puan ortalamaları arasında anlamlı bir fark olup olmadıđı

Mann Whitney U-testi ile incelenmiş ($U=65.50$, $P<.01$) ve gözlenen fark anlamlı bulunmuştur. Bu verilere göre, “Oyun İle Öğretim”, çocuklara “Temizlik Kurallarını Uygulayabilme” sontesti becerileri kazandırmada “Geleneksel Öğretimden” daha etkilidir.

2.İkinci Denenceye İlişkin Bulgular ve Yorum

Araştırmanın ikinci denencesi “okul öncesi eğitimine devam eden 6 yaş grubu çocuklara, öz bakım becerilerinin kazandırılmasında oyun ile öğretimin uygulandığı grubunun giysilerini giyme ve çıkarabilme erişimi ortalaması ile, geleneksel öğretim yapılan grubunun giysilerini giyme ve çıkarabilme erişimi ortalaması arasında, oyun ile öğretim yapılan deney grubunun lehine anlamlı bir fark vardır” biçimindedir.

Okul öncesi eğitime devam eden 6 yaş grubu çocuklara, öz bakım becerilerinin kazandırılmasında “Oyun İle Öğretim” yapılan grup ile “Geleneksel Öğretim” yapılan grubun, toplam 6 maddeden oluşan “Giysilerini Giyme ve Çıkarabilme” sontestinin puanlarının Mann Whitney U-testi sonuçları Tablo 11’de verilmiştir.

Tablo 11

“Giysilerini Giyme ve Çıkarabilme” Sontesti Puanlarının Mann Whitney U-testi sonuçları

Gruplar	n	Sıra Ortalaması	Sıra Toplamı	U	p
Kontrol	20	12,63	252,50	42.50	,000
Deney	20	28,38	567.50		

Tablo 11’e göre Deney ve kontrol gruplarının “Giysilerini Giyme ve Çıkarabilme” sontest puan ortalamaları arasında anlamlı bir fark olup olmadığı Mann Whitney U-testi ile incelenmiş ($U=42,50$, $P<.01$) ve gözlenen fark anlamlı bulunmuştur. Bu verilere göre, “Oyun İle Öğretim”, çocuklara “Giysilerini Giyme ve

Çıkarabilme” sontesti becerileri kazandırmada “Geleneksel Öğretimden” daha etkilidir.

3. Üçüncü Denenceye İlişkin Bulgular ve Yorum

Araştırmanın üçüncü denencesi “okul öncesi eğitime devam eden 6 yaş grubu çocuklara, öz bakım becerilerinin kazandırılmasında oyun ile öğretimin uygulandığı grubunun doğru beslenmenin önemini fark edebilme erişimi ortalaması ile, geleneksel öğretim yapılan grubun doğru beslenmenin önemini fark edebilme erişimi ortalaması arasında, oyun ile öğretim yapılan grubunun lehine anlamlı bir fark vardır” biçimindedir.

Okul öncesi eğitime devam eden 6 yaş grubu çocuklara, öz bakım becerilerinin kazandırılmasında “Oyun İle Öğretim” yapılan grup ile “Geleneksel Öğretim” yapılan grubun, toplam 5 maddeden oluşan “Doğru Beslenmenin Önemi Fark Edebilme” sontestinin puanlarının Mann Whitney U-testi sonuçları Tablo 12’de verilmiştir.

Tablo 12

“Doğru Beslenmenin Önemi Fark edebilme” Sontesti Puanlarının Mann Whitney U-testi sonuçları

Gruplar	n	Sıra Ortalaması	Sıra Toplamı	U	p
Kontrol	20	12,50	250,00	40,00	,000
Deney	20	28,50	570,00		

Tablo 12’ye göre Deney ve kontrol gruplarının “Doğru Beslenmenin Önemi Fark edebilme” sontest puan ortalamaları arasında anlamlı bir fark olup olmadığı Mann Whitney U-testi ile incelenmiş (U=40.0, P <.01) ve gözlenen fark anlamlı bulunmuştur. Bu verilere göre, “Oyun İle Öğretim”, çocuklara “Doğru Beslenmenin Önemi Fark edebilme” sontesti becerileri kazandırmada “Geleneksel Öğretimden” daha etkilidir.

4. Dördüncü Denenceye İlişkin Bulgular ve Yorum

Araştırmanın dördüncü denencesi “okul öncesi eğitime devam eden 6 yaş grubu çocuklara, öz bakım becerilerinin kazandırılmasında oyun ile öğretimin uygulandığı grubun dinlenme ile ilgili kuralları uygulayabilme erişimi ortalaması ile, geleneksel öğretim yapılan grubunun dinlenme ile ilgili kuralları uygulayabilme erişimi ortalaması arasında, oyun ile öğretim yapılan deney grubunun lehine anlamlı bir fark vardır” biçimindedir.

Okul öncesi eğitime devam eden 6 yaş grubu çocuklara, öz bakım becerilerinin kazandırılmasında “Oyun İle Öğretim” yapılan grup ile “Geleneksel Öğretim” yapılan grubun, toplam 4 maddeden oluşan “Dinlenme İle İlgili Kuralları Uygulayabilme” son testinin puanlarının Mann Whitney U-testi sonuçları Tablo 13’de verilmiştir.

Tablo 13

“Dinlenme ile ilgili Kuralları Uygulayabilme” Son Testi Puanlarının Mann Whitney U-testi

Gruplar	n	Sıra Ortalaması	Sıra Toplamı	U	p
Kontrol	20	12,75	255,00	45.00	,000
Deney	20	28,25	565.00		

Tablo 13’e göre Deney ve kontrol gruplarının “Dinlenme ile İlgili Kuralları Uygulayabilme” son test puan ortalamaları arasında anlamlı bir fark olup olmadığı Mann Whitney U-testi ile incelenmiş ($U=45.0, P<.01$) ve gözlenen fark anlamlı bulunmuştur. Bu verilere göre, “Oyun İle Öğretim”, çocuklara “Dinlenme ile ilgili Kuralları Uygulayabilme” son testi becerileri kazandırmada “Geleneksel Öğretimden” daha etkilidir.

5.Beşinci Denenceye İlişkin Bulgular ve Yorum

Araştırmanın beşinci denencesi “okul öncesi eğitime devam eden 6 yaş grubu çocuklara, öz bakım becerilerinin kazandırılmasında oyun ile öğretimin uygulandığı grubun kendini kaza ve tehlikelerden koruma erişimi ortalaması ile, geleneksel öğretim yapılan grubunun kendini kaza ve tehlikelerden koruma erişimi ortalaması arasında, oyun ile öğretim yapılan deney grubunun lehine anlamlı bir fark vardır” biçimindedir.

Okul öncesi eğitime devam eden 6 yaş grubu çocuklara, öz bakım becerilerinin kazandırılmasında “Oyun İle Öğretim” yapılan grup ile “Geleneksel Öğretim” yapılan grubun, toplam 4 maddeden oluşan “Kendini Kaza ve Tehlikelerden Koruma” sonestinin puanlarının Mann Whitney U sonuçları Tablo 14’de verilmiştir.

Tablo 14

“Kendini Kaza ve Tehlikelerden Koruma” Sonesti Puanlarının Mann Whitney U testi sonuçları

Gruplar	n	Sıra Ortalaması	Sıra Toplamı	U	p
Kontrol	20	13.93	278.50	68.50	,000
Deney	20	27.08	541.50		

Tablo 14’e göre Deney ve kontrol gruplarının “Kendini Kaza ve Tehlikelerden Koruma” sonest puan ortalamaları arasında anlamlı bir fark olup olmadığı Mann Whitney U-testi ile incelenmiş (U=68.50, P<.01) ve gözlenen fark anlamlı bulunmuştur. Bu verilere göre, “Oyun İle Öğretim”, çocuklara “Kendini Kaza ve Tehlikelerden Koruma” sonesti becerileri kazandırmada “Geleneksel Öğretimden” daha etkilidir.

6. Altıncı Denenceye İlişkin Bulgular ve Yorum

Araştırmanın altıncı denencesi “okul öncesi eğitime devam eden 6 yaş grubu çocuklara, öz bakım becerilerinin kazandırılmasında oyun ile öğretimin uygulandığı grubunun temizlik kurallarını uygulayabilme, giysilerini giyme ve çıkarabilme, doğru beslenmenin önemini fark edebilme, dinlenme ile ilgili kuralları uygulayabilme, kendini kaza ve tehlikelerden koruma “genel toplam” düzeyindeki erişimi ortalaması ile, geleneksel öğretim yapılan grubunun temizlik kurallarını uygulayabilme, giysilerini giyme ve çıkarabilme, doğru beslenmenin önemini fark edebilme, dinlenme ile ilgili kuralları uygulayabilme, kendini kaza ve tehlikelerden koruma “genel toplam” düzeyindeki erişimi ortalaması arasında, oyun ile öğretim yapılan deney grubunun lehine anlamlı bir fark vardır” biçimindedir.

Okul öncesi eğitime devam eden 6 yaş grubu çocuklara, öz bakım becerilerinin kazandırılmasında “Oyun İle Öğretim” yapılan grup ile “Geleneksel Öğretim” yapılan grubun, toplam 26 maddeden oluşan “Temizlik Kurallarını Uygulayabilme, Giysilerini giyme ve Çıkarabilme, Doğru Beslenmenin Önemi Fark edebilme, Dinlenme İle İlgili Kuralları Uygulayabilme, Kendini Kaza ve Tehlikelerden Koruma” son testinin “Genel Toplam” düzeyi puanlarının Mann Whitney U-testi sonuçları Tablo 15’de verilmiştir.

Tablo 15

“Temizlik Kurallarını Uygulayabilme, Giysilerini giyme ve Çıkarabilme, Doğru Beslenmenin Önemi Fark edebilme, Dinlenme İle İlgili Kuralları Uygulayabilme, Kendini Kaza ve Tehlikelerden Koruma” Son testi “Genel Toplam” Düzeyi Puanlarının Mann Whitney U-testi sonuçları

Gruplar	n	Sıra Ortalaması	Sıra Toplamı	U	p
Kontrol	20	10,65	213,00	3,00	,000
Deney	20	30.35	607.00		

Tablo 15’e göre Deney ve kontrol gruplarının “Temizlik Kurallarını Uygulayabilme, Giysilerini Giyme ve Çıkarabilme, Doğru Beslenmenin Önemi Fark

Edebilme, Dinlenme İle İlgili Kuralları Uygulayabilme, Kendini Kaza ve Tehlikelerden Koruma” sontest “Genel Toplam” düzeyi puan ortalamaları arasında anlamlı bir fark olup olmadığı Mann Whitney U-testi ile incelenmiş ($U=3,0$, $P<.01$) ve gözlenen fark anlamlı bulunmuştur. Bu verilere göre, “Oyun İle Öğretim”, çocuklara “Temizlik Kurallarını Uygulayabilme, Giysilerini Giyme ve Çıkarabilme, Doğru Beslenmenin Önemi Fark Edebilme, Dinlenme İle İlgili Kuralları Uygulayabilme, Kendini Kaza ve Tehlikelerden Koruma” sontest “Genel Toplam” düzeyindeki becerileri kazandırmada “Geleneksel Öğretimden” daha etkilidir.

Bu verilere göre, deney grubunda uygulanan “Oyun İle Öğretim”in çocukların öğrenmeye karşı tutumlarını pozitif yönde değiştirme açısından, kontrol grubunda uygulanan “Geleneksel Yaklaşım”dan daha etkili olduğu görülmüştür.

DENEY VE KONTROL GRUBUNDA YER ALAN ÖRNEKLEMİN SÜREKLİ TEST SONUÇLARINA İLİŞKİN BULGULAR

Deney grubunda yer alan çocukların deney öncesi ve deney sonrası Öz Bakım Becerilerini Değerlendirme Ölçeğinden aldıkları puanların Wilcoxon işaretli sıralar testi sonuçları.

Tablo 16

Deney grubunda yer alan çocukların deney öncesi ve deney sonrası Öz Bakım Becerileri Değerlendirme ölçeğinden aldıkları puanların Wilcoxon işaretli sıralar testi sonuçları.

Öz Bakım Becerileri Değerlendirme Ölçeği		n	Sıra Ortalaması	Sıra Toplamı	z	p
Temizlik Kurallarını Uygulayabilme	Negatif Sıra	0	0	0	-,3.97	,000
	Pozitif Sıra	20	10,50	210		
	Eşit	0				
Giysilerini Giyme ve Çıkarabilme	Negatif Sıra	0	0	0	-3.94	,000
	Pozitif Sıra	20	10,50	210		
	Eşit	0				
Doğru Beslenmenin Önemini Fark Edebilme	Negatif Sıra	0	0	0	-3.55	,000
	Pozitif Sıra	16	8,50	136		
	Eşit	4				
Dinlenme ile İlgili Kuralları Uygulayabilme	Negatif Sıra	0	0	0	-3,74	,000
	Pozitif Sıra	17	9,00	153		
	Eşit	3				
Kendini Kaza ve Tehlikelerden Koruma	Negatif Sıra	0	0	0	-3,77	,000
	Pozitif Sıra	18	9,50	171		
	Eşit	2				

Çocukların deney öncesi ve sonrası öz bakım beceri düzeylerinin anlamlı bir farklılık gösterip göstermediğine ilişkin Wilcoxon işaretli sıralar testi sonuçları Tablo 16’da verilmiştir. Analiz sonuçları, araştırmaya katılan çocukların Öz Bakım Becerileri Değerlendirme Ölçeğinin kullanılan her bir alt boyutundan aldıkları deney öncesi ve sonrası puanlar arasında anlamlı fark olduğunu göstermektedir (TKU: $z=-3.97$, $p < .01$, GGÇ: $z=-3.94$, $p < .01$, DBÖF: $z=-3.55$, $p < .01$, DİKU: $z=-3,74$, $p < .01$, KKTK: $z=-3.77$). Fark puanlarının sıra toplamaları dikkate alındığında gözlenen bu farkın pozitif sıralar, yani son test puanları lehine olduğu görülmektedir. Bu sonuçlara göre, uygulanan “Oyun Yolu İle Öğretim” programının Öz Bakım Beceri Eğitiminde çocukların öz bakım beceri düzeylerini arttırmada etkili olduğu söylenebilir.

Kontrol grubunda yer alan örneklemin sekiz haftalık süre sonunda Öz bakım Becerileri Değerlendirme Ölçeğinden aldıkları puanların Wilcoxon İşaretli sıralar testi sonuçları.

Tablo 17

Kontrol grubunda yer alan örneklemin sekiz haftalık süre sonunda Öz Bakım Becerileri Değerlendirme Ölçeğinden aldıkları puanların Wilcoxon işaretli sıralar testi sonuçları

Öz Bakım Becerileri Değerlendirme Ölçeği		n	Sıra Ortalaması	Sıra Toplamı	z	p
Temizlik Kurallarını Uygulayabilme	Negatif Sıra	0	0	,00	-,1,73	,083
	Pozitif Sıra	3	2,00	6,00		
	Eşit	17				
Giysilerini Giyme ve Çıkarabilme	Negatif Sıra	2	4,00	8,00	-1,50	,132
	Pozitif Sıra	6	4,67	28,00		
	Eşit	12				
Doğru Beslenmenin Önemini Fark Edebilme	Negatif Sıra	1	4,00	4,00	-1,89	,059
	Pozitif Sıra	6	4,00	24,00		
	Eşit	13				
Dinlenme ile İlgili Kuralları Uygulayabilme	Negatif Sıra	1	2,57	2,50	-1,41	,157
	Pozitif Sıra	4	3,13	12,50		
	Eşit	15				
Kendini Kaza ve Tehlikelerden Koruma	Negatif Sıra	0	0	,00	-2,71	,007
	Pozitif Sıra	8	5,50	36,00		
	Eşit	12				

Kontrol grubunda yer alan çocukların sekiz haftalık süre sonunda öz bakım beceri düzeylerinin anlamlı bir farklılık gösterip göstermediğine ilişkin Wilcoxon işaretli sıralar testi sonuçları Tablo 17’de verilmiştir. Analiz sonuçları, araştırmanın kontrol grubunda yer alan çocukların Öz Bakım Becerileri Değerlendirme Ölçeğinin yalnızca Kendini Kaza ve Tehlikelerden Koruma alt boyutundan aldıkları sekiz haftalık süre sonrası puanlar arasında anlamlı fark olduğunu göstermektedir (KKTK: $z=-2.71$, $p <.01$). Ölçeğin diğer alt boyutlarında ise sekiz haftalık süre sonrası puanlar arasında anlamlı fark olmadığı görülmektedir (TKU: $z=-1.73$., $p >.01$, GGÇ: $z=-1.50$, $p >.01$, DBÖF: $z=-1.89$, $p >.01$, DİKU: $z=-1.41$, $p >.01$). Bu sonuçlara göre, okul öncesi eğitimin Temizlik Kurallarını Uygulayabilme, Giysilerini Giyme ve Çıkarabilme, Doğru Beslenmenin Önemini fark edebilme, Dinlenme ile İlgili Kuralları Uygulayabilme becerilerini arttırmada anlamlı düzeyde etkisi olmadığı söylenebilir.

BÖLÜM V

SONUÇ, TARTIŞMA VE ÖNERİLER

Bu bölümde, elde edilen bulgulara dayalı olarak ulaşılan sonuçlara ve tartışmaya değinilmiş, bu sonuçlar ve tartışma doğrultusunda geliştirilen önerilere yer verilmiştir.

Sonuçlar

Öz bakım becerilerinin oyun ile öğretim programı, altı yaş grubu çocuklarının öz bakım becerilerini desteklemek amacı ile temizlik kurallarını uygulayabilme, giysilerinin giyme ve çıkarabilme, doğru beslenmenin önemini fark edebilme, dinlenme ile ilgili kuralları uygulayabilme, kendini kaza ve tehlikelerden koruyabilme gibi öz bakım becerilerinin beş alt boyutunu içeren bir oyun ile öğretim programıdır.

Programın etkinliğini sınamak amacı ile bir ölçek kullanılmıştır. Programın çocukların öz bakım becerileri düzeyleri üzerindeki etkisini belirlemek amacıyla “Öz bakım Becerileri Değerlendirme Ölçeğinin” temizlik kurallarını uygulayabilme, giysilerinin giyme ve çıkarabilme, doğru beslenmenin önemini fark edebilme, dinlenme ile ilgili kuralları uygulayabilme, kendini kaza ve tehlikelerden koruyabilme alt ölçekleri her bir çocuk için öğretmen tarafından program öncesinde ve sonrasında doldurulmuştur.

Program sonrasında toplanan veriler Man Whitney U ve Wilcoxon teknikleri kullanılarak çözümlenmiştir. Bulguların çözümlenmesinde elde edilen sonuçlar şu şekildedir:

Programa katılan çocukların Öz Bakım Becerileri Değerlendirme ölçeğinin temizlik kurallarını uygulayabilme, giysilerinin giyme ve çıkarabilme, doğru beslenmenin önemini fark edebilme, dinlenme ile ilgili kuralları uygulayabilme, kendini kaza ve tehlikelerden koruyabilme alt ölçeklerinden aldıkları son test puanları ile programa katılmayan çocukların puanları arasında program lehinde anlamlı bir fark bulunmuştur.

Kontrol grubunda yer alan çocukların ölçeğin temizlik kurallarını uygulayabilme, giysilerinin giyme ve çıkarabilme, doğru beslenmenin önemini fark edebilme, dinlenme ile ilgili kuralları uygulayabilme, alt ölçeklerinden aldıkları ön test-son test puanları arasında anlamlı fark görülmezken Kendini Kaza ve Tehlikelerden Koruma alt ölçeğinden aldıkları son test puanları arasında anlamlı farka rastlanmıştır.

Tartışma

Kontrol grubunda bulunan çocukların Öz Bakım Becerilerini Değerlendirme Ölçeği' in temizlik kurallarını uygulayabilme, giysilerinin giyme ve çıkarabilme, doğru beslenmenin önemini fark edebilme, dinlenme ile ilgili kuralları uygulayabilme, alt ölçeklerinden aldıkları öntest- sontest puanları arasında anlamlı bir fark görülmezken kendini kaza ve tehlikelerden koruma alt ölçeğinden aldıkları son test puanları arasında anlamlı farka rastlanmıştır.

Bu sonuçlara ulaşılmasında, öz bakım becerilerinin öğretiminde çeşitli oyunların kullanılmasının etkili olduğu söylenebilir. Oyunda somut materyallerin kullanılması, öğrencilerin etkinliklerde birbirleriyle etkileşim içinde olmaları, ilgi sürelerinin devamlı korunması gibi faktörlerin etkili olduğu söylenebilir.

Hedeflenen amaç ve kazanımların, daha fazla duyu organına hitap edecek şekilde somutlaştırılması, görsel ve işitsel materyallerle desteklenmesi öğrenme sürecine büyük katkılar sunmaktadır.

Oyun ile öğretimin, derse karşı ilgisiz ve kaygılı öğrencilerin derse karşı ilgi ve heyecanlarında olumlu bir değişimin olmasında katkılar sunduğu görülmüştür. Erişilerdeki gelişmenin en önemli nedeni olarak öz bakım becerilerinde yer alan amaçların çocukların dünyasına uygun olarak oyun içerisinde sunmanın yattığı söylenebilir. Böylece hedeflenen amaçların öğretiminde, öğrenci ilgisini hiç kaybetmeden sonuna kadar oyunun içerisinde kalmakta, eğlenerek aktif bir şekilde katıldığı bu sürecin doğal bir sonucu olarak erişilerinde olumlu bir gelişme görülmektedir.

Oyun ile öğretim süreci, öğrencilerin bilişsel, sosyal duyuşal dil, motor, yönlerden etkin kılan bir öğrenme sunmaktadır.

Oyun ile öğretimin farklı öğrenme biçimine sahip öğrencilere uygun öğrenme fırsatları sunmaya elverişli bir yöntem özelliğı taşımaktadır.

Oyun ile öğretimin öğrencilerin üzerinde etkili olmasının nedenleri arasında;

- Öğrenme ortamında görsel işitsel materyallerin yer alması ile öğrenme ortamının zenginleştirilmesi,
- Öğrencilerinin tümünün eğitim sürecine aktif olarak katılmasına,
- Dersin eğlenceli ve zevkli hale getirilmesine,
- Disiplin sorunlarının en aza indirilmesine,
- Öğrenciler arasında iletişimi arttırması,
- Aktif öğrenmeyi sağlaması,
- Öğrencilerin oyun içinde kendilerini değerlendirme fırsatı vermesi,
- Derse karşı ilginin sürekliliğinin sağlanması gibi nedenler sayılabilir.

Araştırma bulguları aynı zamanda farklı alanlarda oyunla öğretim ile yapılmış araştırmalarla da desteklenmektedir.Yaptıkları çalışmalarla Bayazıtöğlü (1996) hayat bilgisi dersinde, Pehlivan (1997) sosyal bilgiler dersinde, Ercanlı (1997) fen bilgisi dersinde, Karabacak (1996) sosyal bilgiler dersinde, Doğanay (2002) tarih dersinde, Zengin (2002) din kültürü dersinde Gökey (2003) resim iş dersinde, Tural (2005) matematik dersinde, oyun ile öğretimin öğrenmeyi olumlu yönde etkilediğini ve öğrencilerin başarı düzeylerini yükseltmede geleneksel öğretimden daha üstün olduğunu ortaya koymuşlardır.

Shannon ve Chen 3 yıl süren beslenme eğitimiyle ilgili yaptıkları çalışmalarda, deney grubundaki çocuklara 3, 4, ve 5 yaşlarında, başlangıçta belirlenen beslenme bilgisi, kendi kendine yemek yeme davranışı konusunda her yıl 9-12 haftalık eğitim vermişlerdir. Uygulama sonrası eğitim alan çocukların kontrol grubundaki çocuklara göre daha yüksek puanlar aldıkları saptanmıştır (Shannon ve Chen, 1988).

Demiriz ise; okul öncesi eğitim kurumlarına giden çocukların, öz bakım davranışlarında, okul öncesi eğitim kurumlarına gitmeyen çocuklara göre daha başarılı olduğunu belirtmiştir (Demiriz, 2001).

Yabancı dil öğretiminde oyun tekniğinin etkinliğini araştıran Clork-Ridgway (2000), Vitz (1984) ve Kaya (2007) çalışmalarının bulgularını destekler nitelikte sonuçlarına ulaşmışlardır.

Sonuç olarak okul öncesi eğitime devam eden 6 yaş grubu çocuklarda “Oyun Yolu ile Öz Bakım Beceri Eğitim Programının” çocukların öz bakım becerilerinin gelişimini arttırmada etkili olduğu görülmüştür.

Öneriler

Programın uygulanmasının ardından elde edilen sonuçlar ışığında geliştirilen öneriler şu şekildedir;

1-Çocukların öz bakım becerilerini geliştirecek oyun ile öğretim uygulamaları içerecek arařtırmalar yapılmalıdır.

2- “Oyun ile Öz Bakım Beceri Eğitim Programı” geliştirilerek okul öncesi öğretmenlerine hizmet içi eğitim verilmelidir.

3-Öz bakım becerilerinin çocukların zihinsel, duygusal, bedensel, motor özellikleri ile ilişkilerini ortaya koyacak arařtırmalar yapılmalıdır.

4-Geleceğin büyükleri olan çocukları topluma hazırlayan okul öncesi eğitim programları, onlara öz bakım becerilerini geliştirecek davranışlarını oyun ortamında sunmalıdır.Öğrenciler, somut materyallerle desteklenmiş bir öğretim sürecinde yaparak- yaşayarak kendi öğrenmelerini gerçekleştireceklerdir.

5-Öz bakım becerilerinin oyun ile öğretim programı geliştirilerek daha küçük ya da daha büyük yaş gruplarına uyarlanarak uygulanmalıdır.

6-Öz bakım becerilerinin öğretimi dışındaki diğer öğretim alanlarında da oyun ile öğretimin öğrencilerin başarıları üzerinde etkilerini inceleyen arařtırmalar yapılmalıdır.

7-Okul öncesi eğitim alanında çalışan eğitimcilerin her amaca uygun oyunlar ile ilgili programlar geliştirerek uygulamaya katkıda bulunmalıdır.

8-Çocukların öz bakım becerilerini ebeveyn ya da eğitimcilerin karşılaması kolay ve çabuk olabilir. Yalnız bu durum çocukların özgüven duygusundan yoksun ve yetişkinlere bağımlı bireyler olmasına neden olabilir. Bu durumlar temel alınarak çocuklara öz bakım becerilerini geliştirebilecekleri fırsatlar oyun yolu ile verilerek bağımsız sorumluluk sahibi, kendine yeten bireyler olma yolunda ilk adımları atacağı unutulmamalı, bu fırsatları verirken çocuğun gelişim özellikleri ve yetenekleri dikkate alınmalıdır.

9-Oyun yoluyla öğretim yöntemini öğretmenlerin rahatlıkla kullanabilmesi için gerekli masraflar karşılanmalı, her okulda oyun tekniği uygulanırken kullanılacak materyal ofisleri kurulmalı ve sınıf içi fiziksel ortamlar iyileştirilmelidir.

KAYNAKÇA

Açıkgöz, K. Ü. (2003a). **Etkili Öğrenme ve Öğretme**. İzmir: Eğitim Dünyası Yayınları.

Açıkgöz, K. Ü. (2003b). **Aktif Öğrenme**. İzmir: Eğitim Dünyası Yayınları.

Adıgüzel, H. Ö. (1993). **Oyun ve Yaratıcı Drama İlişkisi**. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Gazi Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü.

Akyüz, Y. (1996). Anaokullarının Türkiye’de Kuruluş ve Gelişim Tarihçesi, **Millî Eğitim Dergisi**, sayı:132.

Albayrak, H. (1989). Konya İl Merkezinde Okul Öncesi Eğitim Kurumuna Devam Eden Çocukların Beslenme Alışkanlıkları Üzerinde bir Araştırma. Yüksek lisans Tezi, Selçuk Üniversitesi, Konya.

Alkan, C. (1979). **Eğitim Ortamları**. Ankara: A.Ü. Eğitim Fakültesi Yayınları.

Alkan, C. ve Kurt, M. (1998). **Özel Öğretim Yöntemleri Disiplinlerin Öğretim Teknolojisi**. Ankara: Anı Yayıncılık.

Aral, N., Gürsoy, F. Ve Köksal, A. (2001). **Okul Öncesi Eğitimde Oyun**. İstanbul: YA-PA Yayın Pazarla San.Tic.A.Ş.

Aracı, H. (2001). **Okullarda Beden Eğitimi**. Ankara: Nobel Yayınları.

Arkın, R.G. (1952). **Öğretmen Ansiklopedisi ve Pedagoji Sözlüğü**. İstanbul: Osmanbey Matbaası.

Atık, B. (1986). “Okul Öncesi Çağındaki Normal Gelişim Gösteren Çocuklar İle Downsendromlu Çocukların Tercih Ettikleri Oyun Tiplerinin Ve Oyun İçindeki Sosyal İletişim Davranışlarının İncelenmesi”, Yayınlanmamış Uzmanlık Tezi, Hacettepe Üni.

Aral, N.; Can Yaşar, M.; Kandır, A. (2000). **Okul Öncesi Eğitim ve Anasınıfı Programları**, İstanbul:YA-PA Yayın Pazarlama San.Tic.Ltd.Şti.

Aydın, H.B. ;Aydın, O. (1999). ”**Okul Öncesi Çocuğunun Gelişim Özellikleri**”, Marmara Üniversitesi Anaokulu/Anasınıfı Öğretmeni El Kitabı, İstanbul: Remzi Kitabevi

Bacanlı, H. (2004). **Gelişim ve Öğrenme**. Ankara: Nobel Yayınları.

Başal, H. A. (2005). **Okul Öncesi Eğitim**. İstanbul: Morpa Kültür Yayınları. Karakter Matbaası.

Başaran, İ. E. (1969). **Eğitim Psikolojisi**. Ankara: Ayyıldız Matbaası.

Bayazıtöđlu, E. N. (1996). İlköğretim 2. Sınıf Hayat Bilgisi Dersinde Eğitsel Oyunlar, Erişii ve Kalıcılık. Yayınlanmamış Doktora Tezi, Hacettepe Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.

Baykal, E. (1994). Türkiye’de Sürdürölen Yabancı Dil Olarak Almanca Öğretiminde Oyun ve Oyunsal Uğraşii (Kuramsal ve Uygulamalı Bir Yaklaşım). Yayınlanmamış Doktora Tezi, İstanbul Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.

Baykara, A. (1991). **Oyun Psikolojisi**, Yayınlanmamış Seminer Notları, Dokuz Eylül Üni.

Bengtsson, A. (1985). **Oyun Daha Çok Beden Faaliyetidir**. Çeviren: M. Can Sıpan, Milli Eğitim Basımevi.

Bern, E. (2001). **Hayat Denen Oyun**. Çeviren: S. Sargut. İstanbul: Kariyer Yayıncılık.

Bilen, M. (1999). **Plandan Uygulamaya Öğretim**. Ankara: Anı Yayıncılık.

Çakmak, M. (2000). İlköğretimde Matematik Öğretimi ve Aktif Öğrenme Teknikleri. **Gazi Eğitim Fakültesi Dergisi**. Cilt: 20. Sayı: 3.

Charles, C. M. (1999). **Öğretmenler İçin Piaget İlkeleri**. Çeviren: Gülten Ülger. Ankara: Anı Yayıncılık.

Church, E.B (2001). **Learning to be Responsible**. Scholastic Early Childhood Today, V:15, n:4, p:33-35

Clark-Ridway, Angelia J. (2000), Foreign Language Students' Perceptions of Instructional Techniques that Promote Language Learning, Doktora Tezi, Indiana State University, Indiana.

Colker, L. J.;Dodge, D. T. (1988). **The Creative Curriculum for Early Childhood**, Teaching Strategies, Inc. Washington:

Cüceloğlu, D. (1992). **İnsan ve Davranışı**. İstanbul: Remzi Kitabevi.

Çetin, F. (2006) **Ebesin**. İstanbul: Morpa Kültür Yayınları Ltd. Ş.

Demirel, Ö. (1993). **Çocuk Etkinlikleri ve Eğitici Oyuncaklar.**

İstanbul:Milli Eğitim Bakanlığı Devlet Kitapları.

Demirel, Ö. (1996). **Genel Öğretim Yöntemleri.** Ankara: Usem Yayıncılık

Demirel, Ö. (2002). **Öğretme Sanatı.** Ankara: Pegem Yayıncılık.

Dere, H. ; Poyraz, H. (2001). **Okulöncesi Eğitimin İlke ve Yöntemleri,**

Ankara: Ana Yayıncılık.

Develi, M.H. ve Orbay, K. (2003). İlköğretimde Niçin ve Nasıl Bir Öğretim.

Milli Eğitim Dergisi. Sayı: 157.

Dewey, J. (1996). **Demokrasi ve Eğitim.** Çeviren: T. Yılmaz. İzmir: Ege

Üniversitesi Yayınları.

Doğanay, G. (2002). Tarih Öğretiminde Oyun. Yayınlanmamış Yüksek

Lisans Tezi, Gazi Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü.

Dönmez ve Baykoç, N. (1992). **Oyun Kitabı.** İstanbul: Esin Yayınevi.

Soylu s: 9

Duffy, B. (1998). **Supporting Creativity And Imagination In The Early**

Years. Buckingham: Open University Press.

Ercanlı, D. (1997). İlköğretim Okullarının 4. Sınıflarında Dünyamız ve

Gökyüzü Ünitesinin Öğretilmesinde Oyun ve Modellerin Etkisi.

Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Marmara Üniversitesi Eğitim Bilimleri

Enstitüsü.

Erden, M. ve Akman, Y. (1998). **Gelişim Öğrenme Öğretme**. Ankara: Arkadaş Yayınevi.

Erkal, S.ve Şafak, Ş. (1994). “Ev Kazalarına Neden Olan Konut Faktörlerinin İncelenmesi”, **Sağlık Dergisi**, Sağlık Bakanlığı yayınları, 66-1,2., s.33.

Erkan, S. ve diğer. (2002). **İlköğretimde Rehberlik**. Ankara: Nobel Yayınları.

Evirgen, Ş. (2003). “Gezici Eğitim Modeli” **Erken Çocukluk Eğitimi Politikaları**: Yaygınlaşma, Yönetişim ve Yapılar Toplantısı Raporu, Ankara.

Fidan, N. (1996). **Okulda Öğrenme ve Öğretme**. İstanbul: Alkım Yayınları.

Fidan, N., Erden, M. (1993). **Eğitime Giriş**. Ankara: Meteksan A.Ş.Yayınları.

Flewelling, G. (2003). Sense Making: **Changing the Game Played in the Typical Classroom**. *amt*. Vol: 58 (1).

Foster, R. (2004). Crazy Bones. **Mathematics Teaching**. Vol: 187.

Foulquie, P. (1994). **Pedagoji Sözlüğü**. Çeviren: Cenap Karakaya. İstanbul: Sosyal Yayınları.

Frobel, F. (1887). **The Education of Man**. Appleton,: Newyork.

Gander, M. J. & Gardiner, H. W. (2004). **Çocuk ve Ergen Gelişimi**. Çeviren: A. Dönmez, N. Çelen ve B. Onur. İstanbul: İmge Kitabevi.

Gilmore, J. Barnard (1971). **Play A Special Behavior** Colombia University.

Girgin, G., Gürşimşek, I. (2005). **Oyunlarla Kavram El Kitabı**. Ankara: Anı Yayıncılık.

Glass, T.L (1999). “**Is your Child Ready to Be İn Self-Care?**” Children Today, Val.19 N:5.p.4-5.

Gökay, M. (2003). İlköğretim İkinci Kademedede Sanatın Öğretiminde Eğitsel Oyunların Uygulanması ve Sonuçları. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Selçuk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.

Gözütok, F. D. (2000). **Öğretmenliğimi Geliştiriyorum**. Ankara: Siyasal Yayıncılık

Guttek, G.L. (2001). **Eğitim de Felsefi ve İdeolojik Yaklaşımlar**, Çeviren: Nesrin Kale, Ankara:Ütopya Yayınevi.

Güneyli, U. (1988) “4-6 Yaş Grubu Çocuklarında Beslenme Alışkanlıkları ve Bunu Etkileyen Etmenler Konusunda Bir Araştırma”, **Beslenme ve Diyet Dergisi**, 17, s.37.

Hazar, M. (1996). **Beden Eğitimi ve Sporda Oyunla Eğitim**. Ankara: Tutubay Yayınları.

İncesulu, A.(2003). “**Okulöncesi Eğitim**” . Okulöncesi Eğitim Sorunları ve Çözümler Sempozyumu Bildiri Metinleri, İstanbul: Özel Okullar Derneği.

Johnson, J.E.;Roopnarine,J.L. (2000). **Approaches to Early Childhood Education**.New Jersey:Merrill,Prestice Hall.

Kandır, A., (2001). **Çocuk Gelişiminde Okul Öncesi Eğitim Kurumlarının**

Yeri Ve Önemi. Milli Eğitim Dergisi. 151:102-104.

Karabacak, N. (1996). Sosyal Bilgiler Dersinde Eğitsel Oyunların Öğrencilerin Erişi Düzeyine Etkisi. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Hacettepe Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.

Kaya, Ü. Ü (2007). İlköğretim 1.Kademede Oyun Tekniğinin Erişiyeye Etkisi, Yüksek Lisan Tezi Afyonkarahisar.

Kavsaoğlu, Z. Sinem (1990). “1.5-2, 4.5-5 Yaş Çocuklarında Oyun yöntemi ile Büyük-Küçük ve Uzun-Kısa Kavramlarını İşlev ve Dil Düzeylerinde Değerlendirme” Yayınlanmamış Uzmanlık Tezi, Hacettepe Üni.

Kozcu, Ş. (1991). **Oyun** . Yayınlanmamış Seminer Notları, Ege Üni.

Koroğlu, H. ve Yeşildere, S. (2002). İlköğretim II. Kademede Matematik Konularının Öğretiminde Oyunlar ve Senaryolar. V. Ulusal Fen Bilimleri ve Matematik Eğitimi Kongresi. Ankara: ODTÜ Kültür ve Kongre Merkezi.

Kutluay, M. T. (1999). **Okulöncesi Eğitimi Kişi ve Kurumlar İçin Beslenme Eğitimi Rehberi.** Özgür Yayınları, İstanbul.

Lawatsh, E.D. (1990). “**A Comparison of Two Teaching Strategies on Nutrition Knowledge, Attitudes and food Behavior of Preschool Children**”, Society for Nutrition Education, 22.p.117.

Mangır, M.; Silleli, N. (1987). **Çocuk ve Oyun**, Ankara: A.Ü. Ziraat Fakültesi Yayınları.

Mangır, M. ve Aktaş, Y. (1993). Çocuğun Gelişiminde Oyunun Önemi. **Yaşadıkça Eğitim Dergisi**. Sayı: 26.

May, L. (1993). **Playing Games With Numbers**. Teaching **K-8**. (October 1993).

Mcclelland, M.; Morrison, F.J. (2002). The Emergence Of Learning-Related Social Skills İn Preschool Children. **Early Childhood Research Quarterly**. Elsevier.

MEB (1998). **Matematik Öğretmen Kılavuzu**. İstanbul: Milli Eğitim Basımevi.

Milli Eğitim Bakanlığı, Okulöncesi Eğitimi Genel Müdürlüğü , **Okul Öncesi Eğitim Programı** (36-72 Aylık Çocuklar İçin) Kitabı, Ankara: Devlet Kitapları Müdürlüğü, 2006

Montessori, M. (1982). **Çocuk Eğitimi**. Çeviren: Güler Yücel. İstanbul: Sander Yayınları.

Nelson, N. Çev: N.Güven, S. Bal,N.Metin (1992). **Portage Erken Çocukluk Dönemi Eğitim Programı**, Hacettepe Üniversitesi Çocuk Sağlığı ve Eğitimi Bölümü, Ankara,s.10-12.

Newson, Elizabeth-John (1979). **Toys and Playthings**, England Penguin Books Ltd.

Oğuzkan; G. Oral (1983). **Okulöncesi Eğitimi**, İstanbul: Milli Eğitim Yayın Evi,

Oktay, A. (1995) “**Erken Çocukluk Eğitiminin Türk Eğitim Sistemi İçindeki Yeri ve Önemi**” Erken Çocukluk Eğitiminin Önemi Sempozyum Raporu, İstanbul, s.30-35.

Oktay, A. (1999) **Yaşamın Sihirli Yılları: Okul Öncesi Dönem**. Epsilon Yayınları, İstanbul, s. 191-193.

Ömeroğlu, E. (1990). Anaokuluna Giden 5-6 Yaş Çocukların Sözel Yaratıcılıklarının Gelişimine Yaratıcı Dramanın Etkisi. Yayınlanmamış Doktora Tezi, Hacettepe Üni.

Ömeroğlu, E. (1992). **Çocuk ve Oyun**. T. C. Ankara: Başbakanlık Aile Araştırma Kurumu Yayınları: 36

Öncü, Ç.E.ve Özbay, E. (2005). **Okulöncesi Çocuklar İçin Oyun**. Ankara: Kök Yayıncılık.

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

Özen, Y., (2001). **Yarına Kalmak Adına Sorumluluk Eğitimi**. Nobel Yayın Dağıtım Ltd. Şti., Ankara

Pehlivan, H. (1997). Örnek Olay ve Oyun Yoluyla Öğretimin Sosyal Bilgiler Dersinde Öğrenme Düzeyine Etkisi. Yayınlanmamış Doktora Tezi, Hacettepe Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.

Piaget, J., **Çocukta Zihin Gelişimi Kuramına Toplu Bakış**, Çeviren: G. Günçe, Ankara, 1973.

Pişkin, Ü.(1988). “5-8 Yaş Grubu Otistik Çocuklara Oyuncak İle Amacına Uygun Oynama Becerisinin Kazandırılmasında Model Olma ve İpucu Verme Tekniklerinin incelenmesi” , Yayınlanmamış Uzmanlık Tezi, Hacettepe Üni.

Rıza, E.T.(1991). **Eğitim-Öğretimde Nitelik Geliştirmede Eğitim Teknolojisinin Yeri ve Önemi.** Eğitimde Arayışlar I. Sempozyumu Eğitimde Nitelik Geliştirme. İstanbul: Kültür Koleji Yayınları.

Russ, S.W. (2003). **Play and Creativity: Developmand Issues.** Scandavian Journal off Educational Research, V;47, n:3.

Saban, A. (2000). **Öğrenme-Öğretme Süreci.** Ankara: Nobel Yayıncılık.

Sahannon, B. ve Chen. A. (1988). “**A Three-Year School-Based Nutrition Education Study**” , Journal of Nutrition Education, 20-3. p.114.

Sel, R.(1985). **Oyunlar Rondlar.** İstanbul: Ya-Pa Yayıncılık.

Sevinç, M.(2004). **Erken Çocukluk Gelişimi ve Eğitiminde Oyun,** İstanbul: Morpa Kültür Yayınları.

Singer, D. G. & Singer, J. L.(1998). **Çocuklarda Yaratıcılığın Gelişimi.** Çeviren: Nurdan Cihanşümul. İstanbul: Gendaş Yayınları.

Soylu, Y. (2001). Matematik Derslerinin Öğretiminde (I. Devre 1, 2, 3, 4, 5. Sınıf) Başvurulabilecek Eğitici-Öğretici Oyunlar. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Atatürk Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü.

Sönmez, V. (2001). **Program Geliştirmede Öğretmen El Kitabı.** Ankara: Anı Yayıncılık.

Stupiansky, W.; Stupiansky, S. & Nicholas, G. (1999). **Games That Teach**. Instructor-Primary. Vol.: 108. Issue 5.

Tamer, K. (1990). **Beden Eğitimi ve Oyun Öğretimi**. Editör: Bekir Özer. Eskişehir: Anadolu Üniversitesi Yayınları (No: 200).

Tamkavas, E. (2003). 5-6 Yaş Çocuklarının Öz Bakım Becerilerinin Cinsiyet ve Okul öncesi Eğitim Alma Durumlarına Göre İncelenmesi. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Selçuk Üniversitesi Sosyal Bilimleri Enstitüsü.

Taşpınar, M. (2004). **Öğretim Yöntemleri**. Ankara: Nobel Yayıncılık.

Temel, F. “**Aile Eğitim Modeli Dünya’da ve Türkiye’deki Uygulamalar**” Erken Çocukluk Eğitimi Politikaları: Yaygınlaşma, Yönetişim ve Yapılar Toplantısı Raporu, Ankara: 2003.

Tuncel, B. (1977). “**Çocukları Düşünmek**” Okulöncesi Eğitimi, Ankara: Unesco Türkiye Milli Komisyonu.

Tural, H. (2005). İlköğretim Matematik Öğretiminde Oyun ve Etkinliklerle Öğretimin Erişi ve Tutuma Etkisi. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Dokuz Eylül Üni.

Uğurlu, Z. (1996). Kültürel Bir Olgu Olarak Oyun. Yayınlanmamış Doktora Tezi, Ankara Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.

Uluğ, M. O. (1997). **Niçin Oyun?**. İstanbul: Göçebe Yayınları.

Uluğ, F. (2000). **Okulda Başarı**. İstanbul: Remzi Kitabevi.

Uzunođlu, S.(1997). **Bilgi Çađındaki Eđitimin Temel Özellikleri**. Nasıl Eđitim Sistemi: Güncel Uygulamalar ve Geleceđe İlişkin Öneriler Eđitim Sempozyumu. İzmir: D.E.Ü. Sabancı Kültür Sarayı S. 485- 497

Ülküer, N. (1993). “**Herkes İçin Eđitim Hedefleri ve Erken Çocukluk ve Okulöncesi Eđitim**” 9.YA-PA Okulöncesi Eđitimi ve Yaygınlaştırma Semineri, Ankara, s. 18-29.

Ünlü, C. (1988). Ev Kazalarının Önlenmesinde Eđitimin Rolü, (Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi), Gazi Üniversitesi, Ankara, s.59.

Verhoeff, T. (1997). **The Role of Competitions in Education. Faculty of Play and Computing Science.** (November 1997).

Vitz, K. (1984), **The Effects of Creative Drama in English as a Second Language**, Children’s Theatre Review, Cilt:33, 29, s.23-26.

Yavuzer, H. (1984). **Çocuk Psikolojisi**. İstanbul: Altın Kitaplar Yayınevi.

Yavuzer, H.(1995). **Ana-Baba ve Çocuk**, Remzi Kitabevi, İstanbul, s.77-84

Yıldız, V. (1997). **Okul Öncesi Eđitimde Oyunun Kullanılması**. Nasıl Eđitim Sistemi: Güncel Uygulamalar ve Geleceđe İlişkin Öneriler Eđitim Sempozyumu. İzmir: D.E.Ü. Sabancı Kültür Sarayı. S. 549–554

Yıldız, V. (1998). İsbirlikli Öğrenme Ve Geleneksel Öğretimin Okul Öncesi Çocukların Temel Matematik Başarıları Üzerindeki Etkileri Ve Mevcut Uygulamalarla İlgili Öğretmen Görüşleri .Yayınlanmamış Doktora Tezi, Dokuz Eylül Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü.

Yıldız, A. A. (2001). Teaching English To Young Learners Through Games. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Gazi Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü.

Yılmaz, T. (1990). **Okul Öncesi Çocuklarda Oyun**. İstanbul:Remzi Kitabevi.

Yılmaz, N., (Edt: Sevinç, M.) (2003).**Türkiye’de Okul Öncesi Eğitimi, Gelişim ve Eğitimde Yeni Yaklaşımlar**. İstanbul: Morpa Yayınları.

Yılmaz, N. (1999). **Anaokulu Öğretmeninin Rehber Kitabı**, İstanbul:YA-PA Yayın Pazarlama San.ve Tic.Ltd.Şti.

Yörükoğlu, A.(1980). **Çocuk Ruh Sağlığı: Çocuğun Kişilik Gelişimi, Yetiştirilmesi ve Ruhsal Sorunları**, Üçüncü Baskı.Ankara:Aydın Kitapevi.

Yörükoğlu, A. (1986). **Çocuk Ruh Sağlığı**. 11. Basım. Ankara: Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları

Yörükoğlu, A.(1992).**Değişen Toplumda Aile ve Çocuk**, İstanbul:Özgür Yayın Dağıtım.

Zengin, H. K. (2002). Eğitsel Oyunlar ve İlköğretim Din Kültürü ve Ahlak Bilgisi Dersinde Kullanımı. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Ankara Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.

Zorlu, G. (1973). **İlkokullarda Beden Eğitimi**. Ankara: Başbakanlık Basımevi.

Winnicott, D.W. (1998). **Oyun ve Gerçeklik**. Çeviren: Tuncay Birkan, İstanbul: Metis Yayınları.

İNTERNET KAYNAKÇALARI

Demiriz, S.(2001). Öz Bakım Becerilerinin Okul Öncesi Eğitim Alma Durumuna Göre İncelenmesi.

(<http://www.turkischweb.com/Egitim/seite67.htm> (Mayıs, 2001).

Kandır, A. (2001) “Çocuk Gelişiminde Okul Öncesi Eğitim Kurumlarının Yeri ve Önemi” Milli Eğitim Dergisi. Sayı 151

<http://yayim.meb.gov.te/dergiler/151/kandır.htm> >12 Nisan 2005

Tolon, Z. (2002). Çocuk Eğitiminde Dikkat Edilmesi gereken İlkeler.

(<http://www.cocukaile.com/egitim.htm>)

Tuğrul,B.(2005).ÇocukGelişimindeAnaokuluEğitimininÖnemi.

<http://yayim.meb.gov.tr/dergiler/sayi62/tugrul.htm> (Nisan2005).

<http://www.meb.gov.tr/Stats/Apk2002/905.htm> > 8 Nisan 2007

<http://www.meb.gov.tr/Stats/ist2001/Bolum8s1.htm> >15 Nisan 2007

http://ooegm.meb.gov.tr/14avrupa_yayginlastir_proje.asp >13 Mayıs 2007

<http://www.acev.org/egitim/ece.html> > 21 haziran 2005

Tomlin, C.(2005) Promoting Social Developmant Through Play.

www.earlychildhood.com

OOEGM (2006). Okul Öncesi Eğitim Programı
(<http://oogm.meb.gov.tr/program.htm>)

EKLER

Ek1: Programa Alınan Amaç ve Kazanımlar

ÖZBAKIM BECERİLERİ

Amaç 1. Temizlik kurallarını uygulayabilme

Kazanımlar

1. Temizlikle ilgili malzemeleri doğru kullanır.
2. El, yüz ve vücudun diğer kısımlarını uygun biçimde yıkar.
3. Tuvalet gereksinimine yönelik işleri yardımsız yapar.
4. Yiyecek ve içeceklerin temizliğine dikkat eder.
5. Ev ve okuldaki eşyaları temiz ve düzenli kullanır.
6. Beslenme için gerekli araç-gereçleri temizlik kurallarına uygun kullanır.
7. İçinde bulunduğu çevreyi temiz tutar.

Amaç 2. Giysilerini giyme ve çıkarabilme

Kazanımlar

1. Duruma ve hava koşullarına uygun giyeceği seçer.
2. Giysilerini yardımsız çıkarır.
3. Giysilerini yardımsız giyer.
4. Giysilerini doğru şekilde giyer.
5. Giysilerini katlar.
6. Giysilerini asar.

Amaç 3. Doğru beslenmenin önemini fark edebilme

Kazanımlar

1. Yiyecekleri ve içecekleri ayırım yapmadan yer / içer.

2. Yiyecekleri ve içecekleri yeterli miktarda yer / içer.
3. Yiyecekleri yerken sağlık ve görgü kurallarına özen gösterir.
4. Sağlığını olumsuz etkileyen yiyecekleri ve içecekleri yemekten / içmekten kaçınır.
5. Öğün zamanlarında ve süresinde yemeye özen gösterir.

Amaç 4. Dinlenmeyle ilgili kurallara uyabilme

Kazanımlar

1. Yorulduğu durumlarda dinlendirici bir etkinliğe katılır.
2. Dinlenme ya da uyku için gerekli hazırlığı yapar.
3. Dinlenme ya da uyku için belirlenen saatte yatağına gider.
4. Dinlenme ya da uyku sonrası toplanır.

Amaç 5. Kendini kazalardan ve tehlikelerden koruyabilme

Kazanımlar

1. Tehlikeli olan durumları söyler.
2. Tehlikeli olan durumlardan uzak durur.
3. Herhangi bir tehlike anında yetişkinlerden yardım ister.
4. Acil durumlarda başvurulabilecek telefon numaralarını söyler.

Ek2: Çalışmada Kullanılan Ölçek

ÖZ BAKIM BECERİLERİ DEĞERLENDİRME ÖLÇEĞİ (60-72 Ay)

	ÖZBAKIM BECERİLERİ	Bağımsız Yapıyor	Yardımla Yapıyor	Henüz Yapamıyor
	Temizlik Kurallarını Uygulayabilme Becerileri			
1	Temizlikle ilgili malzemeleri doğru kullanır.			
2	El , yüz ve vücudun diğer kısımlarını uygun biçimde yıkar.			
3	Tuvalet gereksinimine yönelik işleri yardımsız yapar.			
4	Yiyecek ve içeceklerin temizliğine dikkat eder.			
5	Ev ve okuldaki eşyaları temiz ve düzenli kullanır.			
6	Beslenme için gerekli araç-gereçleri temizlik kurallarına uygun kullanır.			
7	İçinde bulunduğu çevreyi temiz tutar.			
	Giysilerini Giyme ve Çıkarabilme Becerileri			
8	Duruma ve hava koşullarına uygun giyeceği seçer.			
9	Giysilerini yardımsız çıkarır.			
10	Giysilerini yardımsız giyer.			
11	Giysilerini katlar.			
12	Giysilerini asar.			
13	Giysilerini doğru şekilde giyer.			
	Doğru Beslenmenin Önemini Fark Edebilme Becerileri			
14	Yiyecek ve içecekleri ayırım yapmadan yer / içer.			
15	Yiyecekleri ve içecekleri yeterli miktarda yer / içer.			
16	Yiyecekleri yerken sağlık ve görgü kurallarına özen gösterir.			
17	Sağlığını olumsuz etkileyen yiyecek ve içecekleri yemekten/içmekten kaçınır.			
18	Öğün zamanında ve süresinde yemeğe özen gösterir.			

	Dinlenme İle İlgili Kuralları Uygulayabilme Becerileri			
19	Yorulduğu durumlarda dinlendirici bir etkinliğe katılır.			
20	Dinlenme ya da uyku için gerekli hazırlığı yapar.			
21	Dinlenme ya da uyku için belirlenen saatte yatağına gider.			
22	Dinlenme ve uyku sonrası toplanır.			
	Kendini Kaza ve Tehlikelerden Koruma Becerileri			
23	Tehlikeli olan durumları söyler.			
24	Tehlikeli olan durumlardan uzak durur.			
25	Herhangi bir tehlike anında yetişkinden yardım ister.			
26	Acil durumlarda başvurabilecek telefon numarası söyler.			

Ek3:Eđitim Programında Yer Alan Oyun Etkinlikleri

Etkinlik Adı: Dađınık Çocuk

Yaş grubu:6 Yaş

Kazanılması beklenen amaç:

Temizlik kurallarını uygulayabilme

Kazanılması beklenen davranış:

İçinde bulunduğu çevreyi temiz tutar.

Ev ve okuldaki eşyalarını temiz ve düzenli kullanır.

Materyal:

Ev eşyalarına ait resimler, karton, makas, yapıştırıcı, pipet.

Uygulama:

Eđitimci etkinliğe geçmeden önce sınıf eşyalarının bazılarını sınıfın çeşitli yerlerine dađınık bir şekilde yerleştirir. Etkinlik öncesi çocuklarla birlikte çeşitli kaynaklardan ev eşyası resimleri toplanır. Önce resimler çocuklar tarafından dikkatlice incelenir. Daha sonra 15x15 cm boyutunda hazırlanan kartonların üzerine istedikleri ev eşyaları resimlerinden yapıştırmaları istenir. Yapıştırılan resimler pipet uçlarına eklenir ve kukla haline getirilir. Kukla yapımı bittikten sonra “dađınık çocuk” adlı öyküyü canlandırmaları istenir. Öyküde geçen karakterlere göre çocuklara roller verilir. Öykünün içeriđi odasında her türlü eşyasının atan ve düzenli olmayan çocuđun başından geçenleri anlatmaktadır.

Dađınık Çocuk

Bir çocuk varmış. Eşyalarını toplamaktan hiç hoşlanmazmış. Bir gün yerlerde atılı duran eşyalar, aralarında konuşuyorlarmış.

-“Sen neden hala buradasın. Bu saatte okulda olman gerekmiyor mu?” diye sormuş ceket ders kitabına. Ders kitabı:

-“Evet, ama dađınık çocuk okula giderken beni aradı, bulamadı. Sonunda beni almadan gitti” dedi. Çorap:

-“Ben tam üç gündür burada yatađın altında sıkışıp kaldım. Kimse beni görmüyor.”

Dedi. Tişört:

-“Ben tertemiz bir tişörttüm. Beni dolaptan çıkarttı sonra yere attı. Üstelik dağınık çocuk odada yürürken üstüme basıyor. Hem kirlendim, hem de buruştum.”

-“Bir fikrim var” demiş pantolon. “Dağınık çocuk benim cebimde otobüs bileti unutmuş. Hep birlikte otobüse binip gidelim.”

-“Evet” diye bağırılmışlar. Hep birlikte yola çıkmışlar. Otobüs onları yemyeşil kırlara götürmüş.

-Ne kadar güzel bir yer burası? İyi ki yatak altlarında dolap kenarlarında beklemek yerine buradayız.”

Saklambaç oynamışlar, yerlerde yuvarlanmışlar. Tozlanıp çamurlandıklarına hiç aldırıyorlarmış. Tekrar otobüse binip eve dönmüşler. Bütün eşyalar daha önce atılmış oldukları yerlere aynen uzanıp yorgunluktan uyuya kalmışlar.

Çocuk okuldan dönüp eşyalarının halini görünce:

-“Aman Allahım! Yerlerde bıraktım diye ne hale gelmişler.” demiş.

O günden sonra eşyalarını hep yerli yerinde tutmuş ve temiz kullanmış.

Eğitimci, etkinlik sonunda çocuklara sınıfa bakmalarını, ne gördüklerini ve ne yapmaları gerektiğini sorar. Hep birlikte sınıf toplanır ve eşyalar yerlerine yerleştirilir. Yaşadığımız ortamın temiz ve düzenli olmasının önemi hakkında sohbet edilerek etkinlik sonlandırılır.

Etkinlik Adı: Yaz Kış Giysileri.



Yaş grubu: 6 yaş

Kazanılması beklenen amaç:

Giysilerini giyip çıkarma ile ilgili davranışları gösterebilme.

Kazanılması beklenen davranış:

Duruma ve hava koşuluna uygun giyeceği seçer.

Materyal:

Yaz kış mevsimlerine ait giysiler, büyük boy çamaşır sepeti, çocuk sayısına göre güneş ve kardan adam resimleri.

Uygulama:

-Eğitimci içerisinde karışık olarak yaz ve kış mevsimine ait giysilerin bulunduğu büyük bir sepet hazırlar.

- Eđitimci sınıf mevcuduna gre hazırladıđı kardan adam ve gneş resimlerinin yer aldıđı kartları çocuklara dađıtır.
- Çocuklar halka Őeklinde oturduktan sonra eđitimci tarafından mevsimine uygun giyinme hakkında bilgilendirilir.
- Eđitimci kardan adam resmini alan çocukların kış mevsimine, gneş resmini alan çocukların ise yaz mevsimine uygun giyinmeleri gerektiđini belirtir.
- Verilen belli bir srede çocukların sepetten ellerindeki karta gre bir ya da birkaç giysi bulup giyinmeleri sađlanır.
- Sre sonunda zerinden en çok giysi ıkan çocuk alkışlanarak dllendirilir.
- Etkinlik çocukların kartlarını deđiřtirerek oyunu tekrar oynamaları ile sonlandırılır (nc ve zbay 2005:44).

Etkinlik Adı: Besinler lkesi

Yaş grubu: 6 Yaş

Kazanılması beklenen ama:

Dođru beslenmenin nemini fark edebilme.

Kazanılması beklenen davranıř:

Yiyecek ve iecekleri ayırım yapmadan yer ier.

Yiyecek ve iecekleri yeterli miktarda yer.

Sađlıđını olumsuz etkileyen yiyecek ve iecekleri yemekten kaınır.

Materyal:

Yarım tabaka kartondan kesilmiř gen, dergi ve sper market bltenlerinden kesilmiř besin resimleri.

Uygulama:

1.Ařama.

Çocuklara besinlerin deđerini ve hangi besinleri yememiz gerektiđini đretmek amacı ile besin piramidi hazırlanır. Konuyla ilgili olarak bir hikaye kitabı okunur.

Çocuklara kartondan kesilmiř gen gsterilerek bizlerin byme ve geliřmemizde, sađlıklı olmamızda byk etkisi olan “Besinler lkesi” adında bir lkede yařadıkları

anlatılır: “Piramit şeklinde olan besinler ülkesinde besinler karman çorman ve dağınık şekilde yaşamaya çalışırlarmış. Besinler sürekli yer değiştirdikleri ve nerede

durdukları belli olmadığı için insanlar hep bunların yerlerini karıştırır ve az yemeleri gerekenleri çok, daha fazla yemeleri gereken besinleri de çok az ya da hiç tüketmedikleri için hasta olur ve çocuklar hiç büyüemezlermiş. Besinlerde nerede yatacaklarını bilemediklerinden kavga edip dururlarmış. Sonunda toplanarak piramitte yerleşme konusunda çözüm aramaya karar vermişler ve kendilerine başkan olarak şekeri seçmişler. Şeker piramidin en tepesine yerleşmiş ve kendisi için burada küçük bir yer ayrılması gerektiğini çünkü insanların fazla şeker yemelerinin onlara yarar getirmeyeceğini söylemiş. Ardından piramidi yedi bölgeye ayırarak kalan besinlerinde bu bölgelere yerleşmeleri gerektiğini söylemiş. Tüm besinler arasında en bol tüketilmesi gereken ve insanlara enerji veren tahıl, kuru bakliyat ve nişasta piramidin en altında geniş bir alana yerleşmiş. Onları sebze ve meyveler izlemiş. Onlarında üzerlerine süt ürünleri ve et ürünleri yerleştikten sonra bunlarla şekerin arasında bulunan bölgeye de yağ yerleşmiş. Bu şekilde besinler yerlerini bilmişler, insanlar da hangi besinden ne kadar yemeleri gerektiğini öğrenmişler.”

Hikaye anlatılırken dergi ve süper market bültenlerinden kesilmiş besin resimleri piramidin üzerine yeri geldikçe yerleştirilir ve çocukların besin piramidindeki besin guruplarını tanımaları sağlanır.

2.Aşama.

- Besin piramidi yerleştikten sonra çocukların istedikleri bir besin grubu seçmeleri söylenir.

Çocukların yakalarına seçtikleri besin grubu temsil etmek üzere o besin grubuna ait bir resim takılır.

- Aynı besin grubunda bulunan çocukların bir araya gelmeleri söylenir ve çocukların gruplar halinde temsil ettikleri besinlerin özelliklerini diğer arkadaşlarına drama yoluyla anlatmaları istenir. Bunun için çocuklara “ en sağlıklı yiyecek yarışması” için besinlerin kendilerini överek diğer grupları daha iyi ve sağlıklı olduklarına inandırmaları gerektiği anlatılabilir. Bu şekilde çocukların yarışmayı kazanmak için seçtikleri besinlerin özelliklerini diğer gruptakilere anlatmaları sağlanır.

- Oyun eğitimcisi en doğru , yeterli ve sağlıklı şekilde beslenebilmek için tüm besin gruplarından tüketilmesi gerektiğini söylemesi ile sonlandırılır (Öncü ve Özbay 2005:67).

Etkinlik Adı:Vitrin Oluşturulum

Yaş grubu:6 Yaş

Kazanılması beklenen amaç:

Giysilerini giyme ve çıkarabilme.

Kazanılması beklenen davranış:

Giysilerini yardımsız çıkarır.

Giysilerini yardımsız giyer.

Giysilerini doğru şekilde giyer.

Duruma ve hava koşullarına uygun giyeceği seçer.

Materyal:

Çeşitli kumaş parçaları, ip, mevsimlere yönelik kıyafetler.

Uygulama:

20 x 20 cm. ebadında kesilen ve bir köşesinden delikli zımba ile delinerek bir ipe bağlanan çeşitli kumaş parçaları sınıfın değişik bölgelerine dağıtılır. Her kumaş parçasının bağlı olduğu ipler aynı renktedir ve ortak bir noktada toplanmaktadır. Eğitimci çocuklara oyunu basit bir şekilde anlatır. Yapmaları gereken gözleri kapalı iken bir ip seçerek bu ipi takip etmektir. (sürünerek emekleyerek zıplayarak) Çocuklar gözleri kapalı olduğu halde ulaştığı nesneye dokunarak hissedebildiği ölçüde bütün özellikleriyle tanımlamaya çalışır. (kalın – ince , tüylü – tüysüz vb.) Ardından çocuğa eğitimci tarafından açık uçlu sorular yöneltilir: Örneğin “Elindeki kumaşla bir giysi yapılırsa bu giyecek ne olurdu? Ne zaman giyilirdi? Neden?” Bütün çocuklar bu etkinliği sıra ile tamamladıktan sonra daha önce eğitimci ve çocukların aileleri tarafından temin edilen çeşitli giyecekler sınıfın ortasında bir araya getirilir. Çocuklarla sınıf ortamında bir vitrin oluşturulur. Bu vitrindeki hareketsiz mankenler olarak seçilen çocuklara arkadaşları mevsimlere göre değişik giysiler giydirir (Giyinme ve soyunma sırasında çocuğa eğitimci tarafından giyinme ve soyunma yöntemleri anlatılır). Mankenler giysilerini giydikten sonra vitrin

oluşturacak şekilde yerleşirler. Çocukların istek ve düşünceleri doğrultusunda vitrin süslemesi de yapılabilir. En güzel vitrin seçilir ve alkışlanarak ödüllendirilir.

Etkinlik Adı: Temizlik Maddelerini Tanıyalım

Yaş grubu: 6 Yaş

Kazanılması beklenen amaç:

Temizlik kurallarını uygulayabilme.

Kazanılması beklenen davranış:

Temizlikle ilgili davranışları doğru kullanır.

Materyal:

Temizlik malzemeleri (sabun, bulaşık deterjanı, çamaşır deterjanı, diş macunu, sıvı temizleyici, şampuan).

Uygulama:

Öğrenciler yarım daire şeklinde otururlar. Öğretmen temizlik malzemelerini getirerek tanıtır ve bunların ne işe yaradıkları hakkında birlikte sohbet eder. Ardından çocuklara şu sorular yöneltilir.

-Elimizi yüzümüzü yıkarız, banyoda vücudumuzu yıkarız, saçımızı yıkarız. Evet bilin bakalım bu nedir? (Sabun)

-Kirli tabak, kaşık, tencere, bardakları yıkarız. Daha sonra bunları bol su ile durularız. Peki bu bulaşıkları ne ile yıkarız. (bulaşık deterjanı)

-Kirli kazak, çorap, pantolon, etek.... yıkarız. Bunları yıkarken çamaşır makinesini de kullanabiliriz. Peki bunları ne ile yıkarız? (çamaşır deterjanı)

-Bununla lavabo, küvet ve yerleri temizleriz.peki bu nedir? (temizleme deterjanı)

-Saçlarımızı yıkarken temizlemek için kullanırız. Bunun adını bilen var mı?

-Diş fırçasının üzerine biraz sıkarak dişlerimizi fırçalarız. Bunun adını da söyleyelim.(diş macunu)

Sonra öğrenciler beş gruba ayrılır. Her gruba istediği bir temizlik maddesini seçerek, onunla neler yapabileceklerini düşünmelerini birlikte kararlaştırarak canlandırmaları istenir. Diğer çocuklar onların ne yaptıklarını tahmin etmeye çalışır. Gruplar daha

sonra kullandıkları temizlik maddelerini deęiřtirerek canlandırmaya devam ederler. Öğretmen çocuklara çeřitli problem durumu yaratarak yönlendirmelerde bulunur.

-Çamařır yıkarken yarısında deterjanımız bitti. Őimdi ne yapabiliriz?

-Banyo yaparken sular kesildi, saçımız şampuanlı kaldı, gözlerimiz acıyor, ne yaparız?

-Bulařık yıkarken çok fazla deterjan koydunuz, her yer deterjan oldu. Anneniz gelmeden çabuk temizleyelim.

-Banyoda sabuna basarsanız ne olur? Demek ki sabunları nereye koymalıymıřız?

Gibi sorularla temizlik malzemelerini doęru kullanma konusu pekiřtirilerek oyun bitirilir.

Etkinlik Adı: Haydi Giyinelim.

Yař grubu: 6 Yař

Kazanılması beklenen amaç:

Giysilerini giyme ve çıkarabilme.

Kazanılması beklenen davranıř:

Giyeceklerini doru řekilde giyme.

Giysilerini yardımsız giyme.

Giysilerini yardımsız çıkarabilme.

Materyal:

İki büyük sepet, kazak palto, eldiven, tiřört, etek, pantolon, řapka yelek, hırka v.b.giyecekler.

Uygulama:

-Eęitimci çocuklar tarafından kolaylıkla giyilebilen, düęmeleri rahat açılıp kapatılabilen giyecekler temin eder. Eęitimci bu giysilerin benzer olanlarını iki sepete eřit olarak yerleřtirir.

-Eęitimci sınıftaki çocuklardan iki grup oluřturur. Çocuklardan gruplarına bir isim vermelerini ve aralarında bir kiři seçmelerini ister. Eęitimci çocuklardan müzik eřlięinde ve en kısa sürede seçtikleri kiřilerin sepetlerdeki giysileri giymelerine

yardımcı olmalarını ve oyun süresince gruplarına verdikleri isimle tempo tutarak gruplarını desteklemelerini ister.

-Eğitimci müzik açar ve seçilen çocukların sepetteki giysileri müzik çaldığı sürece giymelerini belirtir. Müzik durduğu anda çocuklarında durmaları gerektiğini anlatır. Müzik bittiğinde çocukların üzerine giydikleri giysiler tüm grupça sayılır ve

üzerinden en çok giysi çıkarılan çocuğun grubu bir puan alır. Oyun tüm çocukların giyinme yarışmalarına katılmaları ile sürdürülür.

- En yüksek puanı alan grup sınıf tarafından alkışlanarak ödüllendirilir (Öncü ve Özbay 2005:43).

Etkinlik Adı: Şimdi Yarışalım

Yaş grubu: 6 Yaş

Kazanılması beklenen amaç:

Kendini kaza ve tehlikelerden koruma.

Kazanılması beklenen davranış:

Tehlikeli olan durumu söyler.

Acil durumlarda başvurulacak telefon numaralarını söyler.

Tehlikeli olan durumlardan uzak durur.

Materyal:

Tehlike ve tehlikesiz durum örneklerini gösteren kartlar, rakamların yer aldığı kartlar, üç ayrı kutu.

Uygulama:

-Etkinlik yapılmadan belirli bir süre önce ebeveynlerden çocuklarına ev telefonlarını öğretmeleri konusunda yardım istenir.

-Etkinlik öncesi ambulans, polis arabası, itfaiye arabası gibi acil durumlar için kullanılan taşıtlar getirilip çocukların incelemesi için fırsat yaratılır.

-Daha önceden hazırlanmış tehlikeli ve tehlikesiz durumları gösteren örnek kartlar karışık halde ortaya konulup çocukların incelemesine fırsat verilir.

-Çocuklara daha önceden başlarından konumuzla ilgili herhangi bir deneyim geçip geçmediği sorulur. Tehlikeli durumlarla ilgili anısı olan öğrencilerden anılarını sınıfla paylaşmaları istenir.

-Tehlike yaratabilecek durumlar öğrencilerin deneyimleri, kartlar ve eğitiminin desteği ile çocuklara anlatılıp bilgiler aktarıldıktan sonra böyle durumlarla karşılaştıklarında başvuracakları telefon numaraları öğretilir.(110, 155, 112)

Eğitim durumu ardından oyuna geçiş yapılır. Öncelikle tahtaya ambulans, itfaiye, polis arabası ve anne- babaların yer aldığı kartlar yapıştırılır. Ardından çocuklar sınıf mevcuduna göre iki gruba ayrılır. Her iki grubunda önüne tehlikeli ve tehlikeli

olmayan durumları gösteren örnek kartlar karışık olarak konulur. Öğrencilere yarışma ile ilgili açıklama yapılır. Her çocuk sıra ile kutudan bir kart çekip durum örneğine göre hareketleri yaparak (tehlikeli olan durum örneği kartı çekildiğinde zıplayarak, tehlikeli olmayan durum örneği kartı çekildiğinde sürünerek) tahtaya ulaşacak ve ilgili bölüme kartını yapıştıracaktır.Oyunu birinci bitiren grup alkış ile ödüllendirilecektir.

Oyunu ikinci kısmında ise; çocukların önlerine rakamların yer aldığı bir kutu konulur. Eğitiminin gösterdiği durum örneğine göre sırası gelen çocuk kutunun içinden uygun rakamları alıp tahtadaki ilgili bölümlere rakamları yapıştırır. Her çocuğun katılımı sağlandıktan sonra oyun bitirilir.

Etkinlik Adı: Haydi Mikrobu Bulalım



Kazanılması Beklenen Amaç:

Sağlıklı yaşam için gerekli kuralları söyleme.

Kazanılması Beklenen Davranış:

Yiyecek ve içeceklerin temizliğine dikkat eder.

Materyal: Çilek kostümü, meyve kartları, teyp, plastik sandalye, mikrop resmi.

Uygulama:

-Eğitimci etkinlik için meyve resimlerinin yer aldığı kartları temin eder ve bunları bir sepete yerleştirir.

-Eğitimci çocuklara “eğer bir meyve olsaydınız ne olurdunuz ve neden?” sorusunu yöneltir.

-Her çocuk olmak istediği meyveyi nedenleri ve özellikleri ile (tadı, rengi, şekli, mevsimsel özellikleri v.b.) tahtaya gelerek meyve kartı eşliğinde arkadaşlarına tanıtır.

-Daha önceden görevlendirilmiş olan bir yetişkin üzerinde çilek kostümü ile sınıfa girer (çilek resminin üzerine küçük ve siyah renkte mikroplar yapıştırılır). Çilek ismini ve özelliklerini öğrencilere sorar. Eğitimci çileği çok sevdiğini ve

dayanamayıp hemen yemek istediğini söyler. Kendisi ile birlikte çileği yemek isteyen olup olmadığını sorar. Ve çocuklarla birlikte bir güzel çileği yerler.

-Eğitimci kısa bir süre sonra karnının ağrıdığını ve kendini iyi hissetmediğini söyler. Nedenini çocuklara sorar. Çocukların cevapları ve sözel ipuçları doğrultusunda; çileği yıkamadan yedikleri için karınlarının ağrıdığı sonucuna varılır. Eğitimci meyve ve sebzelerin temizliğinin önemi hakkında çocukları bilgilendirir. Ardından çocuklara “kendinizi su damlası olarak düşünün” yönergesini verir ve çileği bu su damlalarımızla yıkayalım ve temiz temiz yiyelim diyerek oyunu sonlandırır (çocuklar çileğin üzerine yapıştırılmış olan küçük mikropları çekip çıkararak çileği yıkamış olurlar).

-Eğitimci oyun ikinci kısmına geçer.

Eğitimci sınıftaki çocuk sayısı kadar sandalyeyi büyük bir halka oluşturacak şekilde yan yana dizer. Sandalyelerden birinin arkasına eğitimci tarafından hazırlanan bir mikrop resmi yapıştırılır.

-Çocuklardan sandalyeye oturmalarını ister. Eğitimci hareketli bir müzik açar ve çocuklardan müzik süresince yanlarındaki arkadaşlarının sandalyelerine geçmelerini söyleyerek saat yönünde dönmelerini ister. Müzik durduğunda arkasına mikrop resmi yapıştırılmış olan sandalyede oturan çocuğun hasta olduğunu söyleyerek oyundan çıkması sağlanır. Çocukla beraber bir sandalyede çıkartılır. Son çocuk kalana kadar oyuna devam edilip etkinlik sonlandırılır.



Etkinlik Adı: Kurabiye Yapalım

Kazanılması Beklenen Amaç:

Dengeli beslenme ile ilgili davranışları gösterebilme.

Kazanılması Beklenen Davranış:

Yiyecekleri yerken sağlık ve görgü kurallarına özen gösterir.

Beslenme için gerekli araç gereçleri temizlik kurallarına uygun kullanır.

Öğün zamanında ve süresinde yemeğe özen gösterir.

Materyal: Yumurta, süt, yoğurt, sebzeler, meyveler, fındık, fıstık, kakao, sıvı yağ, tuz, şeker, vanilya un, mercimek nohut.

Uygulama: Eğitimci çocuklara önceden hazırladığı çeşitli malzemeleri göstererek (yumurta, süt, yoğurt, sebzeler, meyveler, fındık, fıstık, kakao, sıvı yağ, tuz, şeker, vanilya un, mercimek nohut v.b.) hangilerini kullanarak bir kurabiye yapabileceğini sorar.

Kurabiye'nin üzümlümü, fındıklımı, meyvelimi, kakaolumu olacağı çocuklara sorulup ortak bir karar alınır. Karar verilen kurabiye'ye göre malzemeler seçilip eller yıkanıp yapım işine başlanır.

—Eğitimci masanın üzerine servis tabakları ve çatal koyar. Çocuklara malzemelerin yeterli sayıda olup olmadığını sorarak tahmin etmeleri ister.

—Eğitimci her çocuktan kendisine bir servis tabağı, çatal ve peçete almalarını ister.

—Pişen kurabiyeler fırından çıkarılıp ortaya bir servis tabağına konulur.

—Çocuklardan sıra ile kendi servis tabaklarına yiyebilecekleri kadar kurabiye almaları istenir.

—Yemeğe geçilmezden önce görgü kuralları hatırlatılarak çocuklar bilgilendirilir (yemeğe başlamadan önce afiyet olsun denilmesi, yemeğin ağzı kapalı olarak yenilmesi, yemek esnasında konuşulmaması, yemeği zamanında yemeğe özen gösterilmesi v.b.)

—Kurabiyeler yendikten sonra tabakları ve çatallarını bir yere toplamaları için çocuklar yönlendirilir.

—Eğitimci çocuklara el ve ağız temizliği için rehberlik ederek etkinliğe son verilir.

Etkinlik Adı: Yoruldum Oyunu

**Kazanılması Beklenen Amaç:**

Sağlıklı yaşayabilmek için dinlenme ile ilgili davranışları gösterebilme.

Kazanılması Beklenen Davranış:

Yorulduğu durumlarda dinlendirici bir etkinliğe katılır.

Materyal:**Uygulama:**

Eğitimci çocuklara bir oyun oynayacaklarını söyler ve oyunun kurallarını anlatır.

Çocuklar halka olurlar ve yere otururlar. İçlerinden bir çocuk ebe seçilir. Ebe halkanın içinde dönerek oyunun şarkısını söyler ve şarkın sonunda bir arkadaşının önünde durarak sorar;

“Sepet taşıdım sırtımda,

İçi dolu taşlarla,

Yoruldum çok ağır bu,

Oturayım mı komşu?”

Sorduğu çocuk, ‘Otur’ ya da ‘Oturma.’ der. ‘Otur’ derse; o çocuk ebe olur, diğeri onun önüne geçer ve oturan çocuğa sorar.

—Sepetinde ne vardı?

—Taş.

—Ağır mı?

—Çok ağır.

—Ver öyleyse birazda ben taşıyayım, der ve sepeti alıyormuş gibi yapar.

Şarkıyı söyleyerek oyuna devam eder. Her çocuğun oyuna katılımı sağlandıktan sonra oyun sona erer (Çetin, 2006:69).

Etkinlik Adı: En Temiz Çocuk Yarışması



Kazanılması Beklenen Amaç:

Sağlıklı yaşayabilmek için gerekli temizlik kurallarını uygulayabilme.

Kazanılması Beklenen Davranış:

El, yüz ve vücudun diğer kısımlarını uygun biçimde yıkar.

Temizlikle ilgili malzemeleri doğru kullanır.

Malzemeler: Çocukların kendilerine ait; sabun, tarak, havlu, diş fırçası ve macunlar.

Uygulama:

Eğitimci çocuklara dolaplarından temizlik için kullandıkları malzemeleri çıkarmalarının ister. Malzemelerin kullanımı ve özellikleri hakkında çocuklara bilgiler verir.

Eğitimci, “Çocuklar, birazdan en temiz çocuk yarışması yapacağım; size 10 dakika süre veriyorum, hazırlanın.”der.

Bu süre içinde çocuklar el yüz yıkama, pantolon düzeltme, diş fırçalama, saç tarama gibi hazırlıklarını tamamlarlar ve sürenin bitmesi ile yarışma başlar.

Bütün çocuklar belirlenen yerden başlayarak tek tek manken yürüyüşü yapar.

Güzel yürüyen, temiz, kendine bakım yapabilmiş çocuklar yürürlerken bir yandan da değerlendirme yapılır. “İsmail saçlarını güzelce taramış, eli yüzü de tertemiz olmuş, üzerini de düzeltmiş, aferin İsmail’e gibi sözlerle çocuklar desteklenerek yarışmaya devam edilir (Çetin, 2006:30).

Etkinlik Adı: Benim Gibi Yap

Kazanılması Beklenen Amaç:

Sağlıklı yaşayabilmek için gerekli temizlik kurallarını uygulayabilme.

Kazanılması Beklenen Davranış:

El, yüz ve vücudun diğer kısımlarını uygun biçimde yıkar.

Tuvalet gereksinimlerine yönelik işleri yardımsız yapar.

Malzemeler:.....

Uygulama:

1. Versiyon: Çocuklardan ikişer ikişer eşleşerek ayakta yüz yüze durmaları istenir. Eğitimci, çocuklardan birinin, diğerinin gölgesi olduğunu söyler. Gölge olan çocuk, diğerinin her yaptığını “bir gölge gibi” aynen tekrarlayacaktır. Sonra eğitimci her çiftin yanına giderek, gölge olmayan çocuğun kulağına hangi rolü oynayacağını fısıldar. Her çifte aynı ya da farklı roller verilebilir (Örneğin; diş fırçalama, tuvalete gitme, ellerini yıkama, yüz yıkama, banyo yapma gibi). Çocuklar rollerini oynarken eğitimci aralarında dolaşarak bir sonraki rollerini kulaklarına fısıldar. Bir süre sonra roller değişir. Diğer çocuk gölge olur ve oyuna böylece devam edilir.

2. Versiyon: Çocuklar ikişer ikişer eşleşmiş olarak yüz yüze dururlar. Bu versiyonda eğitimci hangi bedensel temizlik rolünü oynayacaklarını tek tek söylemez. Oyunun başında çocuklara kişisel bedensel temizlik ve tuvalet davranışlarının hepsini anımsatır. Çiftlerde ilk olarak rol alan çocuklar hangi durum örneğini canlandıracıklarına kendileri karar verirler. Karşısındaki eşi olan çocuk canlandırdığı durum örneğini bulmaya çalışır. Eğitimci yalnızca ara sıra tüm gruba, “Değiştir” diyerek yeni bir temizlik rolüne geçmelerini sağlar. Bu uygulamada da çiftler arasında bir süre sonra rol değiştirme yöntemi uygulanır.

Oyunlar oynadıktan sonra çocuklar gözlerini kapatarak, canlandırdıkları kişisel temizlik rollerini zihinlerinde tasarlarlar.

Çocuklara oynadıkları rollerin neler olduğu sorulur. Hangi durum örneğini nasıl canlandırdıklarını hareketlerle arkadaşlarına gösterirler.

Çocuklara en çok hoşlandıkları rol sorulur.

Çocuklara canlandırdıkları durum örneklerinin yararları sorulur. Her temizlik davranışı için gerekli olan araç gereçler ve ne işe yaradıkları sorulur.

Çocuklardan kişisel temizlikleri ve tuvalet ihtiyaçları ile ilgili olarak yaşadıkları, başlarından geçen ilginç bir olayı anlatmaları istenir.

Çocuklardan canlandırdıkları durum örneklerinin resimlerini yapmaları istenerek etkinlik tamamlanır.

Etkinlik Adı: Sağlığımızı Koruyalım

Kazanılması Beklenen Amaç:

Sağlıklı yaşayabilmek için gerekli temizlik kurallarını uygulayabilme.

Kendini kaza ve tehlikelerden koruma.

Kazanılması Beklenen Davranış:

El, yüz ve vücudun diğer kısımlarını uygun biçimde yıkar.

Acil durumlarda başvurulacak telefon numaralarını söyler.

Malzemeler: Beyaz kumaş, siyah kumaş, yüz boyası, beyaz önlük, hemşire kepi,

Uygulama:

Eğitimci sınıfa girer. Aranızda üşüten, hastalanan var mı? sorusunu sorar.

(Çocuklardan birisi o gün hasta olabilir.Eğitimci bu durumda oyunu hasta çocukların birinden söz ederek başlatabilir. Örneğin; öksürüğün nedenlerini anlatabilir).

Bugün sizinle “Sağlığımızı Koruyalım” oyunu oynayacağız. Şimdi düşünelim bakalım, bu oyunu oynamak için nelere ihtiyacımız var. Aklınıza sağlıkla ilgili neler geliyor.

Evet hastane ...Hemen kendimize bir hastane bulalım.

(Eğitimci bir çocuk seçer. Çantasından uzun beyaz bir kumaş çıkarır. Kumaşın bir ucunu seçtiği çocuğun başına bağlar. Kumaşın geri kalan kısmını bir pelerin gibi çocuğun omzundan sarkıtarak yanlamasına yere serer).

İşte hastanemiz.Nasıl güzel mi?

Evet hastanede başka neler vardır?

Ambulans, hemşire, doktor, hizmetli, iğne, şurup, hap vb.

Hemşiremiz hazır. Haydi bakalım hemşire doğru hastaneye, görevinin başına! Çünkü her an bir hasta gelebilir.

(Eğitimci çocuklardan birini seçer ve başına kep yerleştirir ve beyaz giydirir).

Başka kimler görevli idi hastanede?

Evet doktor.

(Eğitimci çocuklardan birini doktor olarak seçer ve okulda bulunan oyuncaklardan yararlanarak dinleme cihazı yapar).

Doktorumuz da tamam.

Şimdi ne yapalım? Hizmetli demiştik...Evet bir çocuk hizmetli olsun. Söyler misiniz lütfen, hizmetlinin görevi nedir?

Hastaneyi temizler, hastalara yardımcı olur.

(Eğitimci hizmetli olan çocuğa bir süpürge verir).

Yeni işiniz sizi bekliyor beyefendi.

(Çocuğu hastaneye yerleştirir. Eğitimci diğer çocuklara istekleri doğrultunda hap, şurup, iğne, serum, ambulans rolleri verir. Bu rolleri alan çocukların yanaklarına uygun resimler çizilir).

Şimdi de hastalıklara neden olan, bizi güçsüz bırakan şeylerin neler olduğunu görelim.Sizce bunlar nedir?

Evet “Mikrop” Hemen bir mikrop hazırlayalım kendimize. Bakalım ilaçlarımız mikropla nasıl mücadele edecek.

(Eğitimci çantasından siyah bir kumaş çıkarır. Mikrop olarak seçtiği çocuğa bu kumaş pelerin gibi giydirir. Yüzüne de siyah boya ile mikrop resmi yapar. Mikrobu alıp alanın diğer köşesine, hastanenin tam karşısına yerleştirir).

Eğitimci, mikrobumuzu da yerine yerleştirdikten sonra oyunumuza başlayabiliriz der.

(Eğitimci çocuklarla oyunlar oynar. Çocuklar oyun oynarken, mikrop siyah pelerini savurarak gelip bir çocuğa dokunur. Mikrobu dokunduğu çocuk, yavaş yavaş güçsüzleşir ve halsizleşerek yere uzanır. Eğitimci, çocuklara böyle bir durumda neler yapabileceklerini sorar. Çocuklardan gelen cevaplar doğrultusunda halsizleşen çocuğu hastaneye götürmeye karar verirler ve 112 acil telefonu arayıp ambulans çağırırlar. Ambulans rolündeki çocuk gelir ve hasta çocuğu alıp hastaneye götürür. Hastaneye götürülen çocuğu doktor ve hemşire tedavi edip ona ilaç verirler. Bu ilaçlarda çocuklar tarafından oynanır. Örneğin doktor, çocuğa hap vermişse, “Hap” rolünü oynayan çocuk, “Hasta” rolünü oynayan çocuğun elinden ya da ağrıyan bir yerinden tutabilir. Oyun başka çocukların hastalanmaları ve hastanedeki tedavileri ile devam eder. Eğitimci çocuklara neden hasta olduklarını sorar. Gelen cevaplar doğrultusunda, çocukların vücutlarına mikrobu bulaştığı için hastalandıkları sonucuna karar verilir. Eğitimci temizlikle ilgili gerekli açıklamaları yaparak çocukları bilgilendirir (Girgin ve Gürşimşek, 2005).

Etkinlik Adı: Toptoplar ve Zıpızıplar Ülkesi

Kazanılması Beklenen Amaç:

Bedensel koordinasyon gerektiren hareketleri yapabilme.

Sağlıklı yaşayabilmek için dinlenmeyle ilgili davranışları gösterebilme.

Kazanılması Beklenen Davranış:

Sözel yönergeye ve görsel ipuçlarına göre hareket eder.

Dinlenme ya da uyku için gerekli hazırlığı yapar.

Dinlenme ya da uyku için belirlenen saatte yatağa gider.

Dinlenme ve uyku sonrası toplanır.

Malzemeler: Minder.

Uygulama:

Sınıf ikiye bölünür ve çocuklara bir tarafın “toptoplar” diğer tarafın da “zıpızıplar” ülkesi olduğu söylenir. Çocukların da iki gruba bölmeleri ve bir grubun toptop diğer grubunda zıpızıp olacakları belirtilir.

Toptoplar ülkesinde yaşayanların çömeli iyice el ve ayaklarını toplayarak hareket ettikleri, zıpızıplar ülkesinde yaşayanların da sürekli zıplayarak işlerini yaptıkları anlatılır.

Çocuklara bu ülke sınırlarından çıkınca normal hareket edebileceği ve hangi ülke sınırları içine girerse o ülkedeki insanların hareket ettikleri şekilde hareket edilmesi gerektiği de açıklanır.

Çocuklar kendileri için ayrılmış kısımlara geçtikten sonra buldukları yerde nasıl hareket etmeleri gerekiyorsa o şekilde hareket ederek eğitmenin verdiği komutları yerine getirmeye çalışırlar. Örneğin; “Toptoplar ülkesindeki çocukların karnı acıkmış ve yemek hazırlamaya başlamışlar. Yemeklerini yedikten sonra dişlerini fırçalamışlar....” şeklinde yönergelerle çocukların çömelmiş ve el ve ayaklarını toplamış durumda söylenen hareketleri yapmaları sağlanır. Benzer şekilde zıpızıp olarak zıplayarak hareket etmesi gereken çocukların da çamaşır yıkama, resim yapma, banyo yapma, kitap okuma gibi çeşitli hareket taklitlerini yapmaya çalışmaları sağlanır.

Tüm çocukların yer değiştirerek diğer ülkeye geçmeleri ve oraya özgü hareket yapmaları sağlandıktan sonra, “toptoplar ve zıpızıplar ortada buluşsun” komutu verilerek hareketli etkinlik sonlandırılır (Öncü ve Özbay 2005:51).

Eğitimci etkinlik bitiminden sonra çocuklara dinlenme zamanının geldiği ve gerekli hazırlıkları yapmaları yönergelerini verir.

(Etkinlik sonrası eller yıkanır, tuvalet ihtiyacı olan çocuklar ihtiyaçlarını karşılar, terleyen çocuklar eğitmenin desteği ile üzerlerini değiştirirler, ayakkabılarını çıkarırlar vb).

Eğitimci hazırlıklarını tamamlayan çocukların birer minder alarak oyun odasında halının üzerine uzanmaları yönergelerini verir. Gözlerini kapatmalarını ve müziği dinleyerek(eğitimci klasik müzik CD’sini çalar) dinlenmelerini söyler.

Dinlenme sona erdikten sonra çocuklardan toplanmalarını (minderleri yerine yerleştirmeleri, ayakkabılarını giymeleri vb) isteyerek diğer etkinliğine geçer.

Etkinlik Adı: Hangisi Önce

Kazanılması Hedeflenen Amaç:

Giysilerini giyme ve çıkarabilme.

Kazanılması Hedeflenen Davranışlar:

Giysilerini katlar.

Giysilerini asar.

Materyal:.....

Uygulama:

Başlangıçta önce öğretmen, bir olayın iki aşamasını ters sırada, (önce ikinci aşama, sonra birinci aşama) çocuklar kendini izlerken rol yaparak canlandırır. Örneğin; önce bir okulun öğrencisi rolünde, sınıfa gelmiş oturmuş ve ders çalışan bir öğrenci rolünü canlandırır. İkinci aşamada ise, okula gelen, törene katılan, sınıfa giren ve günaydın diyen çocuğu canlandırır. Sonra çocuklara, bu iki durumun hangi sırada olması gerektiğini, yani önce hangisinin, sonra hangisinin olması gerektiğini sorar. Çocuklara olayın iki aşaması doğru sırada art arda tekrar gösterilir. Çocuklar çalışmanın nasıl yapılması gerektiğini anladıktan sonra, büyük grup ikişer ya da üçer kişilik gruplara ayrılır ve her gruba öğretmen tarafından iki aşamada rol oynayarak anlatılacak bir olay verilir. Gruplar kendi içlerinde oynayacakları oyunun iki aşamasını karışık sırada çalıştıktan sonra, her grup sıra ile, canlandıracağı olayın iki aşamasını diğer çocukların önünde oynar. Diğer çocuklar olayın ne olduğunu ve doğru sırasını tahmin etmeye alışır.

Gruba verilecek örnek olaylar:

1-Dişini fırçalayan çocuk. Aşamalar:

1-Diş fırçasını ve macununu eline alıp fırçaya macun süren çocuklar

2-Diş fırçaları ağızlarındaymış gibi dişlerini fırçalayanlar

2-Kıyafetlerini asan çocuk. Aşamalar:

1-Sınıfa atkı, bere, eldiven, kabanı ve ayakkabısı ile giren ve öğretmenine günaydın diyip portmantoya doğru giden çocuk.

2-Kıyafetlerini tek tek çıkarıp portmantoya asıp, okul ayakkabılarını giyip sınıfa giden çocuk

3-Tuvalete gitme. Aşamalar:

1-Tuvaletini yapan, tuvalet kağıdı kullanan ve sifonu çeken çocuk

2-Tuvaletten çıktıktan sonra tuvaletin kapısını kapatıp ellerini sabunlayan ve kurulayan çocuk.

4- Uyanan çocuk.Aşamalar:

1-Sabah saatin çalması ile uyanan ve kalkıp banyoya giden ve elini yüzünü yıkayan çocuk

2-Pijamalarını çıkarıp, katlayıp, kıyafetlerini giyen çocuk.

5-Yağmurda şemsiyesiz dolaşma. Aşamalar:

1-Yağmurda göğe bakarak dolaşan, zıplayan, hoplayan çocuk

2-Hasta olmuş, öksürerek inleyerek yatan çocuk.

6- Balık avlama.Aşamalar:

1-Oltalarını denize atıp balık yakalayan çocuk

2-Yakaladıkları balıkları yemek masasına oturup yiyen çocuk.

Etkinlik Adı: Burcu'nun Doğum Günü

Kazanılması Hedeflenen Amaç:

Kendini Kaza ve Tehlikelerden Koruma

Kazanılması Hedeflenen Davranışlar:

Herhangi bir tehlike anında yetişkinlerden yardım ister

Tehlikeli olan durumu söyler

Tehlikeli olan durumdan uzak durur.

Materyal:İlk yardım malzemeleri.

Uygulama:

Eğitimci kuklayı eline alarak, "Burcu'nun doğum gününde başına neler geldi biliyor musunuz?" diyerek hikayesine başlar.

“Burcu’nun doğum gününde arkadaşları evine gelir. Annesi Burcu için masaya yiyecekler, içecekler, tabaklar, bardaklar ve mumlar koyarak süsler. Burcu’nun küçük bir kardeşi vardır. Kardeşi emeklemektedir. Doğum günü partisinde kardeşi de masada Burcu ve arkadaşları ile birlikte olmak ister. Emekleyerek masaya gelir, sandalyeye çıkmaya çalışır ve düşer. Canı acır ve ağlamaya başlar. Burcu ve arkadaşları bebeği alıp sakinleştirirler. Burcu’nun arkadaşlarından biri; kardeşinin başına bir kaza gelecek, istersen bir kaza olmadan etrafı düzenleyelim der. Ayşe ve arkadaşları çözüm yolları bulmaya çalışırlar. Eğitimci hikayeyi burada kesip “çocuklar siz olsaydınız neler yapardınız, bebek için en uygun çözüm yolu ne olabilir, bebeği tehlikelerden nasıl uzak tutabiliriz?” gibi sorular yönelterek çözüm yolları bulmaya çalışır. En uygun çözüm yolu bulunup, hikayeye devam edilir. Doğum günü pastası kesilecekmiş, Burcu mumları üflemiş pastayı keserken elini de kesmiş. Burcu’nun arkadaşları hemen Burcunun annesini çağırmışlar. Annesi hemen evdeki ilk yardım çantasından (eğitimci önceden hazırladığı malzemeleri göstererek) pamuk, oksijenli su, tentürdiyot ve sargı bezini alıp önce yarayı temizleyip ardından da pansuman yaparak ilk müdahaleyi yapmış. Sonra acaba nereye götürsem eczaneye mi, sağlık ocağına mı yoksa hastaneye mi diye düşünüp hızlı bir karar verip hastaneye götürmüştü. Hastanede doktor Burcu’nun eline dikiş atmış ve sonra eve dönmüşler. Eve döndüklerinde annesi Burcu’nun arkadaşlarına teşekkür edip tehlike anında annenizden, babanızdan, öğretmenlerinizden yada komşularınızdan yardım istemeniz çok doğru bir hareket, sizi tebrik ediyorum demiş. Eğitimci hikayeyi tamamladıktan sonra öğrencilere daha başka ne gibi tehlikeli durumlarla karşılaşabileceğimiz konusunda sorular yönelterek etkinliği bitirir.