

# Yaratıcılık ve Oyun

Yrd. Doç. Dr. Ümit DAVASLIGIL (\*)

Günümüz insanı sürekli değişimin ve rekabetin egemen olduğu bir dünyada yaşamını sürdürmek zorundadır. Bu tür ortamda yaşayan bireyin karşılaştığı sorunlara çözüm getirebilmesi, yaratıcı düşüncesinin geliştirilmesiyle mümkündür. İşte bireylere, bu tür düşünceyi küçük yaşlardan itibaren benimsettirmek için, eğitime okul öncesi dönemde başlatmakta yarar vardır.

## Yaratıcılık

Fromm (1959, s. 48) un yaratıcılık tanımı "merak etme yeteneği, uyumsuzluk ve gerilimle başetme kapasitesi, bireyin kendini yeniye yöneltmesi, yaşantısının bilincine varması ve buna tüm benliğiyle tepkide bulunması" şeklindedir. Bu şekilde ele alınan yaratıcılık, ürünün niteliğinden ziyade, yaratıcı üretkenlikle sonuçlanması düşünülen özellikler ve süreçler üzerinde durur.

Genellikle yaratıcılık, nüfusun küçük bir kesimi tarafından sahip olunan değişmez bir nitelik olarak ele alınır. Ancak, bu şekilde yaklaşımın, yaratıcılığı teşvik etme açısından pek yararı olduğu söylenemez. Tanımın sadece ürünlerin niteliğiyle sınırlı kalması, bu ürünlerin yaratıcısı olan ön davranışlar üzerinde durulmasını, bunun sonucunda da yaratıcı üretkenliğe götüren yolların anlaşılmasını önler. Yaratıcılığa görünen süreçler üzerinde duran görüş, Fromm, Maslow, May ve Rogers'ın hümanistik yaklaşımından temellendiği gibi, yaratıcı davranışı besleyen ve pekiştiren durumların öncülerini belirleme ve inceleme çabası içinde olan Torrance'ın çevresel perspektifinden de kaynaklanır (Gunsberg, 1983, s.145).

Çocukların ender rastlanan yollarla çevreleriyle etkileşime girmelerine yol açan durum ve koşulların keşfedilmesinin, yaratıcılık eğitiminde büyük önemi vardır. Okul öncesi dönemde bu keşfin yapılması için en uygun ortam ise, çocukların doğal davranışlarının ve öğretmenlerin tutum ve tepkilerinin incelenebileceği oyun saatleridir.

---

(\*) İst. Ün. Ed. Fak. Eğ. Bilimleri Bölümü Öğretim Üyesi

## Oyun ile Yaratıcılık arasındaki İlişki

Literatürde oyunun işlevlerini konu alan birçok esere rastlamak mümkündür. Yavuzer (1988, ss.177-178) bu konudaki görüşlerini şöyle dili getirir:

"Çocuk oyun yoluyla birikmiş enerjisini toplumsal açıdan kabul edilen bir yolla boşaltma olanağı bulmaktadır.

Ayrıca oyun çocuğun en güçlü ve doğal dürtülerinden biri olan saldırganlık dürtüsünü boşaltmasına yarar... Nasıl yetişkinlerin kişilikleri hayatta edindikleri tecrübelerle geliyorsa, çocukların kişilikleri de... oyunlarla gelişir. Oyun ... yaratıcılığın sürekli bir kanıtı olur."

Oyunun yararlarını dile getirirken, yaratıcılıkla olan ilişkisinden bahseden Yavuzer gibi Razon (1984, s. 60) da yaratıcı oyunlardan söz ederken "çocuk kil, kum, hamur, çamur gibi malzemeleri kullanırken, inşa oyunları oynarken hayalgücünü geliştirir, yaratıcılık gücünü harekete geçirir" ifadesini kullanarak aynı ilişkiye dikkati çeker.

Piaget (1962) **Çocuklukta Oyun, Rüyalar ve Taklid** adlı eserinde oyun ile zekâ arasındaki ilişkiyi tartışırken oyun ile yaratıcılık arasındaki ilişkiden de söz eder. Piaget tüm bilişsel gelişime temel olduğunu düşündüğü birbirini tamamlayıcı iki süreci ileri sürer: özümleme (assimilation) ve uyum (accomodation). Piaget'nin bu konudaki görüşünden yararlanan Dansky ve Silverman (1973, s. 38) oyunu, özümlemenin uyuma üstünlüğü ile nitelenen herhangi bir davranış olarak tanımlarlar. Oyunun karşıtı ise, uyumun özümlemeye üstünlüğü şeklinde tanımlanan taklittir. Saptırıcı özümleme, nesnelere, çocuğun anlık oyun ilgileri tarafından belirlenen saf öznel özelliklere büründükleri zaman ortaya çıkar. Bu durumlarda bir kutu, kedi yerine, bir taş, köpek vb. yerine kullanılabilir. Serbest özümlemeden ise, ilişkisiz sembollerin oyun ve hayalgücüne dayalı olaylarda birleştirilmeleri kastedilmektedir. Örneğin, çocukların termometre yerine geçen bir ot parçasını, banyo yerine geçen bir kutuya daldırılarak ısı kontrolü yapmaları gibi. İşte bu saptırıcı ve serbest süreçler, oyunu yaratıcılıkla ilişkili kılar.

Oyun ile yaratıcılık arasındaki ilişkinin varlığını ileri süren diğer bir takım araştırmacılar da, oyunun, çocuğun öznel düşünceleri tarafından yeni sonuçlara götüreceği şekilde, dış çevrenin yeniden düzenlendiği, üründen ziyade sürece yönelik bir etkinlik olması noktasından hareket ederek, çocukların oyun oynamalarına fırsat tanınarak, yaratıcı davranışlarındaki artışa yol açılabilineceği şeklinde bir varsayım ileri sürerler. (Gunsberg, 1985, s. 145). Yukarıda söz edilen bu varsayımdan yola çıkan Dansky ve Silverman (1973), oyun ile düşünce akıcılığı arasındaki ilişkileri araştırmışlardır. Bu çalışmada, bir grup çocuğa belirli bir takım nesnelere

oynama izni verilmiştir. İkinci gruptan, aynı nesnelere aynı miktarda taklit davranışlarına girişmeleri istenmiştir ve üçüncü gruba ise, bu nesnelere içermeyen deneyim imkânı tanınmıştır. Deneysel uygulamadan sonra her denekten, uyarıcı nesnelere değişik kullanımlarını sıralamaları istenmiştir. Sonuçlar, bir takım aşına nesnelere serbestçe oynamalarına izin verilen çocukların, böyle bir imkan tanınmayan çocuklara oranla, anlamlı olarak daha fazla her nesnenin kullanımına ilişkin ender rastlanan türden cevaplar verdiklerini göstererek, ileri sürülen varsayımı desteklemiştir.

### **Oyun ile Keşif Arasındaki Fark**

Gunsberg (1983, s. 146)in aktardığına göre, Hutt (1971, s. 46) oyun ile keşfetme arasındaki farkı, "keşifteki 'Bu nesne ne işe yarar?' sorusuna verilen önem, oyunda 'Bu nesne ile ne yapabilirim?' sorusuna geçer. Keşfetme uyarıcıyla ilgili olmasına karşılık, oyun tepkiyle ilgilidir" şeklinde bir ifade kullanarak açıklamaya çalışır. Hutt'a göre, çocuk dikkatini yeni nesneye veya çevrenin herhangi bir durumuna yöneltince, ilk önce keşif meydana gelir. Çocuk bu yeni nesne veya durumu inceledikten sonra, bu keşfedici davranışın yerini yavaş yavaş Hutt'ın "oyun" olarak nitelediği yinelenen çeşitli davranışlar alır. Hutt'a göre oyun tepki akıcılığını ve oyun ilerledikçe bir düşünceden diğerine ani geçiş özelliklerini gösterir. Fırsat doğdukça, ihtiyaç başgösterdikçe, çocuk materyali çeşitli şekillerde kullanılabilir. Bu şekilde, çocuk tarafından başlatılan eğlendirici oyunları yaratma süreci, yaratıcı düşünceyle benzerlik göstermektedir. İşte bu benzerlikten dolayı, oyun aracılığıyla yaratıcılığın geliştirilebileceği varsayımı ileri sürülmektedir.

### **Yaratıcı Düşüncenin Gelişiminde Oyunun Rolü**

Dilimizdeki "Yayılan Düşünce", "Birden Çok Sonuca Götüren Düşünce" terimleriyle ifade edilen yaratıcılığa götüren düşünce şeklindeki (divergent thinking) dört temel yetenek, akıcılık, esneklik, özgünlük ve zenginleştirmedir. Akıcılık (fluency) çok sayıda düşünce üretme yeteneğidir; nitelikten ziyade nicelik önemlidir. Esneklik (flexibility) ise, çok çeşitlilikte düşünce üretme, düşüncede yön değiştirme yeteneğidir. Yeni ve alışılmadık düşünceler üretme yeteneği ise, özgünlüktür (originality). Zenginleştirme ise ayrıntılar eklenerek düşüncenin tamamlanmasıdır. Dansky ve Silverman'ın (1973) yukarıda belirtilen araştırması, oyunun hem düşünce akıcılığını hem de yanıtların özgünlüğünü artırdığını göstermiştir.

Ayrıca, çocuğun esnek düşünmesini artırıcı ve düşüncelerini zenginleştirme yeteneği geliştirici fırsatlar oyunun bünyesinde yatmaktadır. Çocuk oyunun sürdürebilmesi için, oyunun temasını zenginleştirmek zordur. Örneğin, doktorun hastaları, hastaların hastalığı, hastalığın sağaltımı için özel âletler olmalıdır.

Çocuklar oyunun akışı içinde karşılaştıkları sorunlara değişik yollar kullanarak ve oyunun temasını zenginleştirerek çözüm ararlar. "Hasta"yı

taşıma sorunu, eski bir battaniyeyi sedye olarak kullanarak, "ambulans" sorununu ise, sandalyeler biraraya getirilerek çözümlenebilir. Çocukların iyi oyun oynayabilmeleri hem esnek düşünmelerine hem de kendi ve diğerlerinin düşüncelerini zenginleştirebilmelerine bağlıdır (Gunsberg, 1983, s. 147).

### **Oyuna Rehberlik Ederken Öğretmenin Rolü**

Oyunun, okul öncesi çocuğunun yaratıcılığını artırabilen bir etkinlik olabileceği noktasına dikkati çektikten sonra, oyuna rehberlik edecek olan öğretmenin rolü üzerinde durmak da yararlı olacaktır.

#### **Ürkütücü Olmayan Bir Atmosfer Yaratmak**

Sınıf ortamında yaratıcı davranışı uyarıcı bazı genel önerileri sıralarken, öğretmenin sınıftaki rolüne de ışık tutulmuş olur. Bu konuda Gunsberg (1983, s. 148)in benimsediği Callaham (1978)ın önerileri üzerinde durmakta yarar vardır.

Öğretmenlerin korkutucu olmayan bir atmosfer yaratmaları yaratıcılığı teşvik açısından büyük önem taşır. Öğretmen, serbest oyunu, özel bir eğitim saati olarak düşünmelidir. Böyle bir tutum, gürültünün dikkat dağıtıcı düzeyde olmaması, gereksiz hareketlerin sınırlandırılması ve materyallerin kolay ulaşılabilinecek bir yerde ve oyunu engellemeyecekleri bir düzen içinde toplu olarak korunmaları anlamına gelmektedir.

Oyun saatinde öğretmenin birinci görevi, hem çocukların hem de kendisinin etkin bir şekilde işlev görmesi için, sevreği düzenlemek olmalıdır. Bunu sağladığı takdirde, öğretmen dikkatini çocukları gözleme olayına yoğunlaştırabilmesi için kendini bağımsız hissedecek ve daha rahatlıkla yaratıcı davranışı örnekleme imkânı bulacaktır.

Öğretmenin, ayrıca, oyundan kaynaklanan sorunu çözümlmeyi teşvik edici bir tutum benimsemesi ve oyunda egemen olan düşüneyi geliştirmesi, hem çocuklar üzerinde denetim sağlaması hem de oyunlarını zenginleştirmesi açısından yararlıdır.

Örneğin, öndeki iki çocuğun tuttuğu ince bir halatı çekip tren sesi çıkararak sınıf içinde dolaşan bir grup çocuğun, masadar yap boz oyuncaklarıyla oynayan çocukların materyaline çarpıp yere düşürmesi üzerinde, bu gruba öğretmenin tepkisi, oyunu yasaklamak yerine, "Bakın çocuklar, bu tahta bloklarla tren yolu yapıp, onun üzerinde iple yürümek acaba nasıl olur?" şeklinde olması daha uygundur. Böylece, öğretmen hem grubun hareketini denetim altına alabilir ve oyunu masanın uzağındaki bir alana aktarabilir, hem de soruna yaratıcı bir çözüm getirme örneğini çocuklara sunma fırsatını bulabilir (Gunsberg, 1983, s. 148-149).

#### **Yeni Uyarılar ve Yeni Davranışlar Sunma**

Yaratıcılığı uyarmak isteyen öğretmenlere bir ikinci öneri, değişik ve yeni uyarıcı türlerini sağlamaları şeklindedir. Yeni nesnelere gören çocuklar

bunların kullanımları konusunda denemeler yapmaları için uyarılacaklardır. Bu noktada, öğretmenin işi sadece yeni materyal sunmakla bitmez, aynı zamanda yeni davranışlar kazandırmak da görevleri arasındadır. Aşağıda aktarılan olay, bu noktayı aydınlatıcı bir örnektir.

Çocuklar havaya ilişkin bir üniteyi yeni bitirmişlerdir. Bu esna da öğretmen sınıfa bisiklet iç lastiği ve pompa getirir. Her çocuğa lastiği şişirme fırsatı tanınır. Sonra bir gün öğretmen "Ben şimdi lastiğim. Beni kim şişirecek?" diyerek yere yatar. Çocuklardan biri şişirir gibi yapar. Çocuk pompaladıkça öğretmen oturma durumuna geçer, kollarını açar, derin soluklar alır ve şişirilmiş bir lastik gibi yanaklarını havayla doldurur. Bir süre sonra, öğretmen patlamış gibi yüksek bir ses çıkarana dek, pompalama olayı süregelir ve sonra öğretmen yine yatar gibi yaparak başlangıç durumuna geçer. Bun gözleyen çocuklar gülerler ve pompalamak için sıra beklerler. Bu durum birkaç kez tekrarlandıktan sonra, çocuklardan bazıları lastik olmak isterler ve oyun öğretmensiz devam eder.

Yukarıdaki örnekte, yeni nesne ve davranışlarla çocukların nasıl yaratıcı oyuna teşvik edildikleri görülmektedir. Öğrenme bir ortamdan diğerine aktarılarak, kazanılan bilgi oyun ortamında pekiştirilmektedir. Öğretmen Callahan'ın önerisini yerine getirerek, sınıfa iki yeni nesne tanıtılarak, çocukların, havanın bazı nesnelere nasıl şişirme özelliği gösterdiğini, gözlemelerini sağlamıştır. Ayrıca öğretmen, şişirilen bir lastik rolünü üstlenerek, yeni nesnelere yapılan deney sonucunda kazanılan bilgiyi, çocukların kendi bedenleri üzerinde denemelerine yol açmıştır.

Öğretmenin bu şekilde yeni bir davranış kazandırması, çocukların havada savrulan şişmiş veya sağa sola yalpa vuran sönen bir balon gibi davranmalarına ve bu şekilde de oyunlarını zenginleştirmelerine neden olmuştur. Burada dikkat çekilmesi gereken nokta, oyunun deneyime dayalı olmasıdır. Öğretmen sınıfa balonlar getirmiş, şişirmiş ve bırakarak havanın boşalmasını sağlamıştır. Çocukları balonlarla oynatmış ve bunlarla neler yapılabileceği konusunda düşündürmüştür. Yukarıda aktarılan olayda, nesnelere doğrudan deneyime giren çocukların, oyunlarını yaratıcı bir şekilde zenginleştirme imkânına nasıl kavuştuklarına tanık olunmaktadır. Özetle burada izlenen prosedür şöyledir: Çocuklar yeni nesnelere deneyim imkânına sahip olduktan sonra, bu nesnelere çeşitli kullanımlarına ilişkin düşündürülmekte, sonra öğretilen kavram, oyun aracılığıyla kullanılarak, bunların üzerinde düşünmeleri ve kavramı zenginleştirmeleri sağlanmaktadır. Ayrıca, öğretmen kavrama değişik şekillerde yaklaşarak, çocuğun yaratıcı düşüncesinin daha esneklik kazanmasına yol açmaktadır. Örneğin, yukarıdaki şişirilen bir lastik rolünü üstlenen öğretmen örneğinde olduğu gibi (Gunsberg, 1983, s. 150).



## **Zenginleştirmeyi Teşvik Etmek İçin Gerçek Ödüllerin Kullanılması**

Öğretmenin yeni davranışlar sunmasıyla, çocuğun oyun temasını muhakkak zenginleştireceğini düşünmek doğru olmaz. Bu noktada öğretmenin karşı karşıya olduğu sorun, çocukların düşünce üretmeye nasıl sevkedilecekleridir. Çocukların bu tür üretkenliğe yöneltilmelerinde en etkin yol, onların ileri sürdükleri yeni düşüncelere gerçek bir ödül sağlamaktır, ki bu da çocukların çevrelerindeki yetişkinlerin bu yeni fikirlere tepki göstermeleriyle gerçekleşir.

Düşüncelerine bu şekilde tepki alan çocuklar, çevrede oluşturdukları etkileri görerek, fikirlerinin gerçekten değerli olduğu izlenimini alabilirler ve böylece gerçekten ödüllendirilmiş olurlar. Öğretmenin yeni düşüncelere ne sıklıkta dikkat çekmesi ve zenginleştirmeyi ne kadar sürdürmesi gerektiği konularına ilişkin duruma göre karar almasında yarar vardır.

### **Düşüncelere Dikkat Çekmek**

Ne kadar yersiz ve aptalca görünürse görünsün, öğretmenin çocukların düşüncelerinin değerli olduğunun bilincine varması, sınıftaki yaratıcı düşüncelerin akışını arttırmanın birinci adımıdır. İkinci adım ise, sınıf ortamı içinde tamamı ile yersiz olanların dışındaki tüm düşüncelere dikkati çekmektir. Öğretmen, kendisini, çocuklar arasındaki düşünce akışını kolaylaştıran kişi olarak görmeli ve bunu gerçekleştirmek için de, iyi bir düşünceye, diğer çocukların dikkatini çekecek zamanı, iyi ayarlamalıdır. Çoğunlukla, çocuklar kendi oyunlarına gömülüp, arkadaşlarının önerilerine ve davranışlarına ilgisiz kalırlar. Bu gibi durumlarda dahi çocuğun, öğretmenin dikkatini çekecek kadar, düşüncesinin değerli olduğunu anlaması, yeni düşünceler üretmesi için pekiştirici bir nitelik taşır.

### **Düşüncelere Tepki Gösterme**

Yaratıcı düşüncelerin teşvik edilme sürecinde üçüncü adım ise, çocuklar tarafından ileri sürülen bu fikirlerle birşey yapmak, bunları kullanmaktır. Bu şekilde işlerlik kazanan düşünceler dinamikleşir ve çocukların zenginleştirmeleri için zemin oluştururlar.

Öğretmenin görevi sadece "İyi bir düşünce" demekle bitmez. Yaratıcı süreci devam ettirmek için, oyunda yer alması ve diğer çocukları da dahil ettirmesi gerekir. Yeni fikirlere dikkat çekilerek yaratıcı davranışı arkadaşlarına örneklemeleri için çocuklara fırsat tanınması ve bu fikirlerin oyun aracılığıyla kullanılmalarının sağlanması, yaratıcı davranışların gerçekten değerli olduklarını çocuklara kanıtlama açısından önemlidir (Gunsberg, 1983, s. 151-153).

### **Uygulama İçin Fırsat Sağlama**

Bir davranış şekli olarak oyunun özelliği tekrardır. Çocuklar hoşlandıkları bir etkiyi farkedirler ve bu etkiyi değiştiren yeni bir davranış

keşfedene dek, bu birbirleriyle ilişkili aksiyonları yinelerler. Sonra bu yeni davranışın alıştırmalarına geçerler. Burada, çocuklara alıştırma yapma fırsatı tanımaları konusunda, öğretmenlere yapılması gereken öneriden söz etmek yerinde olur. Alıştırma, yaratıcı düşüncenin mümkün olduğu kadar çok kavram alanına yayılmasını teşvik eden soruların bütünleşmesidir. Okul öncesi çocuklarına yalnız veya grup halinde oynarlarken, kendilerine hoş gelen davranışları deneme fırsatı verilmelidir, çünkü bu tür alıştırmalarla düşünceleri olgunlaşıp zenginleşebilir. Öğretmenin çocuğun düşüncelerini zenginleştirmek için yapacağı önerileri iyi zamanlaması gerekir. Düşüncelerini uygulamaya koymaları için, çocuklara önce zaman tanımakta ve yeni arayışlar içine girme eğilimi gösterdikleri anları zamanında fark edip, önerileri bu sırada yapmakta yarar vardır. Aksi halde çocuklar tarafından reddedilme durumları ortaya çıkabilir. Genellikle çocuklar oyunlarını zenginleştirecek birçok düşünceyi üretme yeteneğine sahiptirler, fakat düşüncelerinin gelişmesi için materyallerle etkileşim içinde olmaları gerekir ki, bunun için de zamana gereksinim duyarlar (Gunsberg, 1983, s. 153-154).

### **Yaratıcılığı Örnekleme**

Sınıfta yaratıcılığı uyarma açısından 5. öneri, öğretmenin yaratıcılığı mümkün olduğu kadar çok örneklemesidir. Öğretmenler örnek oluşturmayı, çocukların daha önce gerçekleştirmedikleri davranışları denemeleri için uyarıcı olarak kullanabilirler. Bu şöyle bir örnekle açıklanabilir:

Öğretmen bir köpek balığı resmi çizmektedir. Çevresinde birkaç çocuk vardır. Öğretmen resmi tamamlar ve blok köşesindeki bir sorunu halletmek üzere kalkar. Döndüğünde, çocuklardan biri resmi eline alarak, "Benim köpek balıklarına bakın" der. Kağıtta farklı açılardan önden ve yandan yapılmış iki köpek balığı resmi vardır.

Yukarıdaki örnekte de görüldüğü gibi, modeli gözleyen çocuklar saf taklitten yeni davranışlar üretmeye doğru bir geçiş yaparlar. Örnekleme bastırıcı bir etkiye neden olmadan, gözlemcilerle kendi düşüncelerine ulaşmaları konusunda yardımcı olur ve genellikle modeli zenginleştirmelerine yol açar. Öğretmenlerin bu şekilde örnek oluşturmaları, çocukların kendilerini yetersiz hissetmelerine neden olmaz. Bilakis, çocuklar öğretmelerinin çabalarından etkilenip, onlarla yarışmayı deneyebilirler.

Öğretmenin örneklemesinin önemini gösteren bir diğer neden ise, bazı çekingen çocukların, kendileri denemeden önce o etkinliğin öğretmenler tarafından yapıldığını görme gereksinimi duymalarıdır, çünkü öğretmenleriyle aynı faaliyeti paylaşmaları, çocuklara ödüllendirici ve güven verici gelebilmektedir. Bu aşamada, öğretmenlerin, çocukların faaliyete koyulduklarını gördükçe, yavaş yavaş aradan çekilmeleri ve

gereğinde sadece önerilerde bulunmak ve oyunun daha yüksek düzeyde seyrini sağlamak amacıyla, ara ara yeniden oyuna dönmeleri uygundur (Gunsberg, 1983, s. 154-155).

### **Soru Sorma Fırsatı Yaratmak**

Çocukların yaratıcılığını uyarmak üzere yapılan önerilerden sonuncusu, öğretmenlerin, çocukların soru sormalarına fırsat yaratmaları doğrultusundadır. Bu öneriye, "kendi sorularını yanıtlamaları için de fırsat yaratmalarıdır" şeklinde bir ekleme yapılabilir. Yetişkinler gibi çocuklar da sık sık zihinlerinden cevaplama işlemine girişmiş oldukları halde, yine de bununla ilgili öğretmene soru yönelttikleri durumlar vardır. Bu nedenle, bu tür sorularla karşılaşma ihtimali olan öğretmenlerin, çocuklara knedi sorularını yanıtlamaları için, biraz zaman tanınmaları uygun olur.

"Bu maskeler güzel olmuyar, ne yapalım?" diye soran çocuğa sorunun öğretmen tarafından yeniden dile getirilmesi, sorun çözme davranışını besleyen bir tepki şeklindedir. "Evet, bunlar güzel değil. Haydi şimdi ne yapacağımızı düşünelim" gibi... Bu şekilde tanınan fırsat sonucunda, çocuktan, öğretmenin bile aklına gelmeyecek çözümler gelebilir. Eğer çocuk kendisine tanınan bu fırsatı değerlendiremezse, öğretmen bir başlangıç yapabilir. Burada prensip, mümkün olduğu kadar çocuğun kendi sorusunu kendisinin cevaplamasını sağlamak ve bulduğu çözümü uygulattırmaktır. Eğer çocuğun yanıtı geçerli değilse, öğretmen gerekli materyalle çocuğa deneme yapma fırsatını tanımalı ve çocuğun cevabını kendisinin değerlendirmesini sağlamalıdır. Çocuklara kendi sorunlarını çözme fırsatı tanıdıkça, kendileri yeterli ve bağımsız hissedecekler ve bunun sonucunda da daha fazla yaratıcı düşünceye başvuracaklardır (Gunsberg, 1983, s. 155).

Ayrıca, bir sorunu çözmek üzere, çocuğa gerekli soruları sormasını öğretmenin de, öğretmenin görevleri arasında olduğunu Torrance (1970) vurgular.

### **Yaratıcı Oyun İçin Kaynaklar**

Yaratıcı davranış benzemeyen elemanları yeni bir bütünde birleştirmeyi içerir. Çocuklar, öğretmenleri tarafından oyunda materyalleri, dili, hareketi vb. özgün bir ürün oluşturacak şekilde değişik yollarla birleştirmeleri için teşvik edilebilirler. Buna örnek olarak aşağıda açıklanan yuvadan bir sahne verilebilir.

Çocuklar aslan rolünde pençelerini göstererek gürlemektedirler. Öğretmen bir kısım çocuğa yele yapmaları için yardımda bulunmaktadır. Çocukların biri hulla hop bulur. Öğretmen bu esnada devreye girerek, çocuklardan birinin aslan terbiyecisi, diğerlerinin de aslan olup çemberin içinden geçmelerini önerir. Bu arada öğretmen bir tef getirerek, her bir aslan çemberden geçerken tempo tutar. Çocuklar, bu şekilde, ritme uyarak aslan dansı yapmaya başlarlar.



Bu örnek, kâğıt, hula hop, sirk, müzik, ritm ve dil gibi farklı materyal ve kavramların özgün bir ürün ile sonuçlanan etkinlikte nasıl birleştiğini göstermektedir.

Yukarıda belirtildiği şekilde, çocuğun oyun ortamında, yaratıcı süreçlere girişmesini kolaylaştırıcı uygun koşul, materyal ve öğretmen tutumlarının sağlanmasıyla, yaratıcılık alanında verilmesi gereken eğitimin temelleri atılmış olur.

### KAYNAKLAR

1. Callahan, C. "**Developing Creativity in Gifted and Talented.** (Reston VA: The Council for Exceptional Children, 1959)" (Gunsberg, A. "Creativity and Play," **The Underserved; Our Young Gifted Children.** Derleyen: M.B. Karnes. Reston VA: The Council for Exceptional Children, 1983. s. 148-156'daki alıntı).
2. Dansky, J. and Silverman, I. "Effects of Play on Associative Fluency in Preschool-Aged Children," **Developmental Psychology.** 9, 1: 38-43, 1973.
3. Fromm, E. "The creative Attitude," **Creativity and Its Cultivation.** Derleyen: H. Anderson. New York: Harper and Row, 1959.
4. Gunsberg, A. "Creativity and Play," **The Underserved: Our Young Gifted Children.** Derleyen: M.B. Karnes. Reston VA: The Council for Exceptional Children, 1983, s. 144-157.
5. Hutt, C. "Exploration and Play in Children," **Child's Play.** Derleyen: R. Herron ve B. Sutton-Smith. New York: Wiley, 1971, s. 246" (Gunsberg, 1983, s.146'daki alıntı).
6. Piaget, J. **Play, Dreams and Imitation in Childhood.** Çeviren: C. Gattegno ve F.M. Hodgson. London: Routledge and Kagan Paul Ltd., 1962.
7. Razon, N: "Okul öncesi Eğitimde Oyunun, Oyunda Yetişkinin İşlevi," **Ya-Pa Yay. Okul öncesi Eğitimi ve Yaygınlaştırılması Semineri Dergisi.** II-III: 57-64, 1985.
8. Torrance, E.P. **Creative Learning and Teaching.** New York: Dodd, Mead and Company, 1970.
9. Yavuzer, H. **Ana-Baba ve Çocuk.** İstanbul: Remzi Kitabevi, 1986.