

ÇOCUKLARIN YAŞAMINDA OYUNUN ROLÜ

Yazan: Tina BRUCE*

Çeviren: D. İlkız ALTINOĞLU**

Tanımlaması ve anlaması en zor olan insan deneyimleri çoğunlukla en önemli olanlardır. Aşkın anlamı nedir? Neden ölümü yaşarız? Çocukların oyunlarının rolü nedir? Dünyadaki tüm insanlar yaşamlarının çeşitli dönemlerinde bu tür deneyimlerden etkilenmişlerdir. Yine de, bunların kapsamlı tanımları bizleri zorlamaktadır.

Çocuklar ile ve çocuklar için çalışan yetişkinler ve ana-babalar çocukluk oyunlarının rolü karşısında sıklıkla şaşırılmışlardır. Çeşitli sorular akla gelmektedir. Acaba oyun zamanla vazgeçtiğimiz ve en kısa sürede geride bırakabilmek için elimizden geleni yaptığımız bir şey midir? Yoksa, tadına varılması, değerlendirilmesi ve tüm hayatımıza yayılması gereken bir şey midir? Bu soruya verilecek çeşitli yanıtlara karşın, oyun gerçekten önemlidir ve UNESCO'nun Uluslararası Çocuklar Sözleşmesi'nde çocuk hakkı olarak tanınmıştır.

Erik Erikson (1963), çocukluk oyununun yetişkin yaşamının bir eğretilmesi olduğunu ve oyunun çocuklara gelecekleriyle ortak olma olanağını verdiğini belirtmektedir. Ana-babalar da çocuklarının geleceğinin ortağıdır ve genellikle çocukları için en iyi olanı yapmaya çalışırlar. Fakat nedir en iyi olan? Oyun, yetişkinler, özellikle de ana-babalar tarafından yönlendirilmeli ve yapılandırılmalı mıdır, yoksa çocuklar serbest-akışlı oyunlarla mı özendirilmelidir?

Serbest-akışlı oyunla ilgili bir örnekte, Sade'in annesi kızını oyun oynamak için çağırır. Yere otururlar; yerde oyuncak yollar, arabalar, evler ve insanlar vardır. Annesi, "Dünkü alışverişimizle ilgili bir şeyler yapmak istiyorum, sên ne dersin?" der. Sade, eline bir ev alır, "Bu çamaşırhane olabilir" der ve yola yerleştirir. Ve bu şekilde serbest-akışlı oyuna başlarlar. Hiçbiri diğerine bir şeyler yaptırmaya çalışmaz. İkisi de gönüllü olarak katılmaktadır, her ikisi de istediği an oyunu bırakabilir, ama bırakmazlar. Öneriler yapmakta ve birbirlerine duyarlı bir şekilde oyunu geliştirmektedirler.

* Tina BRUCE, "The Role of Play in Children's Lives", Childhood Education, yaz 1993. İlk çocukluk eğitimi danışmanı olan yazar Londra'da Institute of Education'da ve Edinburgh'da Moray House College'da serbest olarak çalışmaktadır.

** D. İlkız ALTINOĞLU, SSK Ankara Hastanesi Psikiyatri Kliniği Gençlik Ünitesi psikoloğu.

Yetişkin tarafından yapılandırılan bir oyunda ise, Jake'in babası oğlunu oynamaya çağırır. Oğluna ilk olarak nereye gittiklerini sorar ve dükkanı yola yerleştirmesini söyler. Jake, gönüllü olarak katılmasına karşın, kendi oyununu başlatma konusunda özendirilmesi gerekirken sadece babasının fikirlerini uygulamaktadır. Etkileşimleri boyunca oyunun yönünü babası belirlemekte ve kontrolü elinde tutmaktadır.

Sade, bir yetişkinle serbest-akışlı oyun oynamıştır. Jake ise yetişkinin yönlendirdiği bir göreve katılmıştır. Sade, serbest-akışlı oyun sırasında, yapabileceği girişimler için güdülenmiştir. Jake'e böyle olmamıştır.

Nesne Şemasında Oyunun Yeri

Margaret Donaldson (1978), çocukların yaşamlarının içeriğinden bir anlam çıkarmak ihtiyacında olduklarını belirtmiştir. Oynadıkları zaman çocuklar yaşamlarının içeriklerini kendileri yaratırlar. Bu da oyunun çocuklar için en anlamlı ortam olması demektir. Catherine Garvey'e göre (1977), "Oyunun çocuğun gelişimine ve öğrenmesine en önemli katkısı, bu tür kontrolü olmasıdır. Yaşamlarımız üzerinde bir parça katkımız olduğunu hissetmeden iyi bir şekilde işlev gösteremez ve öğrenemeyiz."

"Oyun" anlayışımız üzerinde durmamız gerekmektedir, çünkü oyun farklı insanlara farklı şeyler ifade etmektedir. Açıkçası oyun, yetkinlik, kalite ve yüksek işlevsellik ile ilgilidir. Oyunu tanımlayamayız, ancak aşağıdaki denklemle ifade edebiliriz:

Serbest-akışlı oyun = fikirler, duygular ve ilişkiler içinde yuvarlanmak + önceden geliştirilmiş olan yeterlik, ustalık ve kontrolün uygulanması. (Bruce, 1991)

Oyun, yaratıcı, özgün imgesel (yuvarlanma isteği bundan dolayıdır) ve yenilikçidir. Çocuğun yaşamı boyunca kazandığı teknik ustalığı, yeterliği, hüneri ve beceriyi kullanmaktadır. Serbest-akışlı oyun bütün bu gizilgücü ürüne dönüştürmektedir.

Oyun Ağları

Oyunun katkısı öğrenme ağı ile olmaktadır. Üst düzeyde serbest-akışlı oyun oluşmadan önce belli öğelerin yer alması gerekmektedir. Öğrenme ağı, doğrudan deneyimler, kurallı oyunlar (games), tasarımılamalar ve serbest-akışlı oyunlardan oluşmaktadır.

Doğrudan deneyim, çabalamak, araştırmak, keşfetmek, denemek (practice) ve problem çözmektir. Bu bağlamda oyun manipülatiftir, araştırıcıdır ve pratiğe dayalıdır. Tüm oyunlar, çocukların kendi dünyalarını ve diğer insanları öğrenmelerine yardımcı olan çeşitli doğrudan deneyimler içermektedir. Yuvarlak kil parçasını yılan şekline sokmaya çalışan çocuk oyun oynamıyor, kil parçasını manipüle etmeyi öğreniyordur. Bu önemli bir deneyimdir.

Kurallı oyunlar, serbest-akışlı oyunlardan farklıdır, çünkü kurallar katılımcılar dışında başkaları tarafından konulmuştur (örneğin, Monopoli gibi masa oyunları, futbol gibi spor oyunları ve dans gibi performans oyunları vb.). Opie ve Opie (1988), tüm İngiltere'de çocukların **kurallı oyunları** ile ilgili yoğun çalışmalar yapmışlardır. Çocukların, bir kez oyunun kurallarını anladıktan sonra yaratıcı olabildiklerini, -kuralları bozabildiklerini değiştirdiklerini ya da kendi kurallarını koyabildiklerini bulmuşlardır. Böyle durumlarda kurallı oyun, kuralların oyuncular tarafından konduğu serbest-akışlı oyuna dönüşmektedir.

Çocuklar kendi doğrudan deneyimlerini ellerinde tutmaya çalışmaktadırlar. Parkta gördükleri bir köpeği taklit edebilmekte, boyaları sıçratarak çamurda zıplamayı temsil eden bir resim yapabilmekte ya da bahçedeki tırtıl gibi hareket edebilmektedirler. Bu çabaları çoğunlukla geleneksel değildir, son derece özel ve kişiseldir. Ancak çocuklar çeşitli yollarla kaydetmek istedikleri bir deneyimi, düşünceyi, duyguyu ya da ilişkiyi yansıtan türden bir ürün yaratmaktadırlar çoğu zaman.

Serbest-akışlı oyun diğer oyun türlerinden (doğrudan deneyimler, kurallı oyunlar ve tasarımlamalar) destek almakta ve onlara destek vermektedir. Serbest-akışlı oyun, terapistlerin bileceği gibi çok ciddi olabilmektedir. Çocuklar yaşamlarında, sevdikleri bir hayvanın ölmesi gibi bir acıyla başetmek durumunda olduklarında çoğunun terapiye ihtiyacı olmamaktadır.

Oyun, düşünceler, duygular ve ilişkiler içinde yuvarlanmanın ve bu zor olayların üstesinden gelmek için beceri ve kontrol kazanmanın önemli bir yoludur. Oyunun bu ciddi boyutunun yanında "oyunla oyun" (mizah) boyutu da yer almaktadır. Böyle bir mizah çok iyi bilinen olaylara uygulanmaktadır.

Gothenburg Üniversitesi'nde çalışan Gunni Karryby (1989), çocukların oyun ile diğer öğrenme alanları arasındaki farkı kesin olarak anlayabildiklerini bulmuştur. Çocuklar, örneğin doğrudan yaşadıkları bisiklet sürme çabasını, "ben öğreniyorum" olarak görmektedirler. Bunu uzun süre yapamamakta ve bu tür etkinliklerde yetişkinlerin yardımını ve rehberliğini istemektedirler.

Çocuklar serbest-akışlı oyun sırasında, beraberlerinde bilgilerini de getirmektedirler, bunu yapmak zor olduğu için de düşüncelerini geliştirmek için yeterli zamana ihtiyaç duymaktadırlar.

Çocuklar, oyun ağının her boyutunu değerlendirmekte ve her öğenin katkısını görebilmektedirler. Yetişkinler, çocukların öğrenmeyle ilgili olan her ağın içinde olma ihtiyacında olduklarını anlamalıdır ve bu nedenle de serbest-akışlı oyunu hafife almamalıdır. Serbest-akışlı oyun, çocuklar en üst işlev düzeyinde iken ortaya çıkmaktadır.

Aşağıda, yetişkinlerin çocukların serbest-akışlı oyun aracılığıyla öğrenmelerine yardım edebilmek için kullanabilecekleri 12 yol verilmiştir:

- Çocukların zengin bir doğrudan deneyim dağarcığı (oyun, ses, su, boya, evin bir köşesi ve büyüklerin giysisini giyme gibi) ile araştırmalarına, keşfetmelerine ve denemelerine yardım edin.

- Çocukların oyunların kurallarını anlayarak, kendi oyunlarında kendi kurallarını koyabilmelerine yardım edin.

- Çocukların doğrudan deneyimleri çeşitli yollarla tasarımıyarak ellerinde tutmalarına yardım edin. Ürünü olmlayan süreçleri değerlendirmelerine yardım edin, çünkü oyun tümüyle bir süreçtir ve çoğu zaman sonunda gösterecek birşeyi yoktur. Oyun, gelir ve gider. Solar ve yok olur.

- Çocukların sahiplenme duygularına, özerkliklerine ve kendi öğrenmeleri üzerindeki kontrollerine saygı gösterin ve değer verin.

- Mış gibi davranmalarını özendirin.

- Çocukların oynarken, gerçek yaşamda göründüklerinden daha çok ya da daha az gelişmiş olabileceklerini hatırlayın.

- Yetişkinler, çocukların düşüncelerini idare etmemeyi, ya da kendi düşüncelerini onlara dayatmamayı hatırladıkları sürece onlarla oynayabilirler. Çocuklar önceden yapılandırılmış bir görevin içinde olduklarında üst düzeyde işlev gösteremezler.

- Çocuklar zaman zaman yalnız oynamaya ihtiyaç duyarlar.

- Çocuklar zaman zaman çift olarak ya da grup içinde oynamaya ihtiyaç duyarlar.

- Oyun düşünceler, duygular ve ilişkiler içinde yuvarlanmak için çok zaman ister.

- Oyun, teknik beceri istemekte ve çocuğun kazandığı kontrol ve ustalığı göstermektedir (örneğin, eğer teknik yeterliğe sahip değilseniz bir kaykay üstünde duramazsınız).

- Oyun,düşünceleri, duyguları ve ilişkileri biraraya getirmektedir. İnsanı bir bütün kılmaktadır.

İlkokul müfredatında oyuna yer veren, 19. yüzyılın eğitim öncüsü Friedrich Froebel, oyunun ciddi ve anlamlı olduğunu görmüştür; çünkü oyun tüm insanı geliştirmektedir. Froebel'in belirttiği gibi, "Çocuklar, serbest oyunlarında gelecekteki zihinlerini açığa vurdukları için, oyun üstün tutulmalı ve özendirilmelidir."

KAYNAKLAR

Bruce, T. (1987), **Early childhood education**, Sevenoaks, England: Hodder & Stoughton.

Bruce, T. (1991), **Time to play in early childhood education**, Sevenoaks, England: Hodder & Stoughton.

Donaldson, M. (1978), **Children's minds**, Glasgow: Collins / Fontana.

Erikson, E. (1963), **Childhood and society**, London: Routledge & Kegan Paul.

Froebel, F. W. (1887), **The education of man**. New York: Appleton.

Garvey, C. (1977), Play, in J. Bruner, M. Cole & B. Lloyd (Eds.), **The developing child series**. London: Collins / Fontana Open Books.

Karby, G. (1989, July), **Children's concepts of their own play**. In *The Voice of the Child: 1-5*. OMEP Conference Proceedings. London.

Opie, I., & Opie, P. (1988), **The singing game**. New York: Oxford University Press.

Yayın hakları Uluslararası Çocuk Eğitimi Derneği'ne (Association for Childhood Education International) aittir. Bu yazının çoğaltılması izne bağlı değildir. Okuyucuların bu yazının kopyalarını anababalara, meslektaşlara ve çocuklarla çalışan kişilere dağıtmaları beklenmektedir.