

Review article

Beden Eğitiminde Eğitsel Oyunlar Educational Games in Physical Education

Volkan Koç  *

Youth Sports Provincial Directorate, Ardahan, Turkey

Özet

Oyun, bebeklikten itibaren insan yaşantısının bir parçası olan ve zaman içinde biçim değiştirerek varlığını sürdüren bir etkinliktir. Doğduğumuz andan itibaren oyun oynamaya başlarız. Hayatı ilk tanıma ve öğrenme süreci oyunla başlar. Oyun yaratıcılıkla eş anlamlıdır ve insandaki yaşam dürtüsüdür. Bu nedenle oyun oynama sadece çocuklukta yaşanan ve yetişkinlik döneminde biten bir süreç olarak görülmemelidir. Eğitimde tıpkı oyun gibi yaşam boyu devam eden bir süreç olarak tanımlanmaktadır. Dolayısıyla, erken dönemlerden itibaren insan hayatının parçası olmaya başlayan oyunun ve eğitimin yolları sıklıkla kesişmektedir. Bu çalışmanın amacı; oyun ve eğitim arasındaki ilişkinin, geçmişten günümüze gelen görüşler doğrultusunda, insanın doğasını ve gelişimsel özelliklerini dikkate alarak incelenmesidir. Bu çalışma "Neden eğitsel oyun" sorusuna yanıt aramakta ve eğitsel oyunun eğitimdeki yerine dikkat çekmek amacıyla yapılmıştır. Okullardaki beden eğitimi derslerinin ve oyunların boşa harcanan zaman kaybı olarak görmememiz gerektiği vurgulanmıştır. Eğitsel oyunların çok çeşitli avantajlarının yanı sıra dezavantajlarının da bulunduğu ve her çocukta aynı etkiyi bırakamayacağı belirtilmiştir. Eğitsel oyunların eğitim sistemi içerisinde daha fazla kullanılmasının gerektiği belirtilmiştir. Öğretmenlerin, antrenörlerin, aile bireylerinin daha aktif rol alması gerektiği ve sadece rehber değil aynı zamanda oyun arkadaşı olması gerektiği vurgulanmıştır. Bu doğrultuda bedensel, sosyal, duyuşsal, bilişsel ve psikomotor gelişim alanlarını destekleyecek, etkili öğrenme ortamını sağlayabilecek, çocuklara en doğal öğrenme yolunu kazandıracak olan oyun kavramı büyük önem taşımaktadır.

Anahtar Kelimeler: Oyun, Eğitsel Oyun, Beden Eğitimi.

Abstract

Play is an activity that has been a part of human life since infancy and continues its existence by changing its form over time. We start playing games from the moment we are born. Getting to know and learning life first begins with the game. Play is synonymous with creativity and is the human life drive. For this reason, playing games should not be seen as a process that only happens in childhood and ends in adulthood. It is defined as a lifelong process in education, just like games. Therefore, the paths of game and education, which have started to be a part of human life since early ages, often cross. The aim of this study is; It is the study of the relationship between play and education, taking into account the nature and developmental characteristics of human beings, in line with the views from the past to the present. This study seeks an answer to the question of "Why educational game" and was conducted to draw attention to the place of educational game in education. It was emphasized that we should not see physical education lessons and games in schools as a waste of time. It has been stated that educational games have many advantages as well as disadvantages and cannot have the same effect on every child. It was stated that educational games should be used more

* Corresponding author:

Volkan Koç, Youth Sports Provincial Directorate, Ardahan, Turkey.
Email: badboy_1905_@hotmail.com

in the education system. It was emphasized that teachers, trainers and family members should take a more active role and should be not only guides but also playmates. In this direction, the concept of play, which will support physical, social, affective, cognitive and psychomotor development areas, provide an effective learning environment, and give children the most natural learning path, is of great importance.

Keywords: Game, Educational Game, Physical Education.

Received: 09 January 2021 * **Accepted:** 29 January 2021 * **DOI:** <https://doi.org/10.29329/jcre.2020.287.6>

GİRİŞ

Oyunun ne olduğu ve çocuklukların neden oyun oynadıklarını açıklamaya çalışan, kuramcılar (Piaget, Freud, Erikson, Vygotsky) araştırmacılar ve farklı disiplin ve görüşteki eğitimciler, oyunun öğrenme ve gelişimde büyük bir rolü olduğunu, oyunun sağlık, mutluluk ve yaratıcılık içerdiğini belirtmektedirler. Oyun konusunda çalışan araştırmacılar oyunun özellikleri konusunda farklı görüşte olmalarına rağmen, genel olarak oyunun belli karakteristik özellikler gösteren insan davranışı olduğu konusunda görüş birliğine varmışlardır (Isenberg ve Jalongo, 2001). Oyun; hareket, duyuşsal ve zihinsel becerilerin üzerinde etkili olduğu bir süreçtir. Karar alma, akılda tutabilme, gözlem yapabilme, akıl yürütebilme, problem çözebilme ve yaratıcı düşünebilme oyunla elde edilen önemli becerilerdendir (Özyürek ve Çavuş, 2016). Başka bir tanımla oyun, belli bir amaca yönelik olan ya da olmayan, kurallı ya da kuralsız gerçekleştirilebilen; fakat her durumda çocuğun isteyerek ve hoşnut kalarak yer aldığı fiziksel, zihinsel, dil, duygusal ve sosyal gelişiminin temeli olan gerçek hayatın bir parçası ve çocuk için en etkin öğrenme sürecidir. İşte tam bu sayede oyun eğitimi tamamlayan en önemli öğelerdendir. Çatısına oyunun tabanına problemin yerleştirilerek kurgulandığı öğrenme yöntemleri oyun temelli öğrenme ortamlarını oluştururlar. Bu öğrenme ortamı sayesinde oyun kuram ve uygulama arasında bir bağ kuracaktır (Akin ve Atıcı, 2015). Oyun, oyuncunun oyunda yer alması için herhangi bir zorunluluğu olmayan serbestlik, önceden belirlenmiş zaman ve alan sınırları, nasıl gelişip sonuçlanacağı belli olmayan belirsizlik, kurallı bir oyunda yeni bir şey üretilmeme, gerçek yaşam kurallarının oyunda geçersizliği ve hayali olma gibi değişmez özelliklere sahiptir (Dönmez, 1992).

Eğitim

Eğitim, bireyin öğrenim hayatını, toplum içindeki statüsü ve sosyal yaşantısını etkileyen ve belirleyen bir süreçtir. Eğitim uzun soluklu bir süreç olarak karşımıza çıkmakta ve bu sürecin etkili olması büyük ölçüde zamanın verimli kullanılması ile gerçekleşmektedir (Yaşartürk ve Bilgin, 2018). Eğitim, yaşamı sürdürmek için gereken yeterliliği (deneyim, donanım, bilgi, birikim, tutum, davranış) kazanma sürecidir. Eğitim arzu edilen istendik davranışların insanda oluşturulma ve etkinlik şeklinde değerlendirilme sürecidir (Şimşek, 2007).

Kişinin zihinsel, bedensel, duygusal, toplumsal yeteneklerinin, davranışlarının en uygun biçimde veya istenilen yönde ilerletmesi, hedeflere yönelik yeni yetenekler, beceriler kazandırılması amacıyla yapılan çalışmaların bütünüdür. Eğitim, yaşam boyu devam eder; plânlı ya da gelişi güzel olarak gerçekleşebilir. Okul, okuma-yazma haricinde çevre içinde, kişisel yetişme vs. gibi yöntemlerle oluşan öğretme, öğrenme, bilgi aktarımı, yetenek geliştirme çalışmalarının bütününe içine alan uğraşlara yaygın eğitim olarak da ifade edilir. Özetle, eğitim, öğretimi de kapsayan bir terimdir (İnceoğlu, 2010).

Beden Eğitimi

Beden Eğitimi, insanın sosyalleşebilmesi ve toplumun bir parçası olma yolunda büyük bir rol oynar. Kısaca beden eğitimi, bireyin beden sağlığını, ruh sağlığını, hareket becerilerini geliştiren ve gerektiğinde çevresel koşullara ve katılımcıların özelliklerine göre değiştirilebilen, jimnastiğe, spora dönük alıştırmaya ve çalışmaların tümünü bütün halinde oluşturan bir etkinliktir (Çetin, 2007). Genel eğitim içinde büyük öneme sahip olan beden eğitimi ve sporun temel amacı, çocukların fiziksel etkinlikler yolu ile eğitimini sağlayarak her öğrencinin hareket kapasitesinin artmasına yardımcı olmaktır. Aynı zamanda bireylerin fiziksel, zihinsel, sosyal ve duygusal gelişimlerinin en üst düzeye çıkarılması beden eğitiminin etkili bir şekilde kullanılmasına bağlıdır. Bu açıdan beden eğitimi; okullarda fiziksel aktiviteler ile öğrenci gelişimine, bilgisine, tutumlarına, motor ve davranışsal becerilerine aktif katılım sağlamak amacıyla yapılan ve süreklilik isteyen aktif yaşam biçimidir (Pate, Corbin ve Pangrazi, 1998).

Eğitimde Oyunun Kullanılması

Eğitim ve öğretimde aktif rol oynayan aile, öğretmenler, antrenörler aynı zamanda çocuklarla birlikte oynamayı öğrenirler. Bizler onları kendimize çekmeye, onların sevgi ve güvenlerini kazanmaya çalışırız. Sonuçta onların iç dünyası daha da genişler ve diğer zamanlara göre daha serbest hareket edebilme yeteneği kazanırlar. Böylece oyun; hataları, zayıf yanları, buluşları, yetenekleri ve eğilimleri ile gerçek kişiliğini ortaya koymaya olanak verir (Özmen, 1999). Oyun eğlenceli ve aktif katılımlı bir eğitim aracıdır. Öncelikle temel eğitimin bütün dallarında ve beden eğitimi dersinde, hem öğretim metodu hem de öğretim aracıdır. Temel eğitimde kişi düşünerek öğrenmez. Çeşitli durumlarda oluşan deneyimlere ve katılıma bağlı olarak öğrenme gerçekleşir. Gerçek durumlardan örnekler oluşturan oyunlar, çocukların gerçek hayatta karşılaşacağı olumlu veya olumsuz durumlarda ne yapması gerektiğini, nasıl bir davranış biçimi ortaya koyması gerektiğini gösteren bir eğitim yoludur (Hazar, 1996). Toplum olarak bizler oyunu sadece çocuklukta görüp oynadığımız için bugünkü modern eğitim gereksinmelerine göre yetiştirilmeye çalışılan çocuklarımızın oyunlarına tahammülsüzlük gösterebiliyoruz. Halbuki eğitimin gerektirdiği şekilde, sadece anlatım yerine oyuna katılarak değil, organize ederek, onlarla birlikte oynayarak onların gelişimine katkı sağlarız. Çocukların küçük kalplerinde taht kurmak ve güzel ilişkiler içerisine girebilmek, onlara bir şeyler verebilmenin, kazandırabilmenin en güzel yollarından biridir (Özmen, 1999). Oyun gönüllük isteyen bit etkinliktir.

Oyun dünyası, çocuğun içinde uzun süre yaşayabileceği bir dünyadır. Bu dünya, onların çocukluktan çıkıp hayata sağlam adım atmasını sağlar (Kale ve Erşen, 2003). Oyun ve çocuk kavramları birbirlerinden ayrı düşünülemezler. İlgüdüsel olarak çocuk, oyunla iç içe bir yaşam görüntülemiştir (Bulut ve Kılıçarslan, 2009). Temel eğitimin bütün alanları ile beden eğitimi ve spor dersinde, hem öğretim metodu hem de öğretim aracı olan oyun, öğrenmeyi kolaylaştırmanın en etkili yollarından biridir. Temel eğitimde kişi düşünerek öğrenmez, öğrenmeyi aktif katılım, deneme yanılma ve uygulayarak gerçekleştirir. Gerçek durumlardan kesitler oluşturan oyunlar, çocukların gerçek hayatta karşılaştığı durumlarda nasıl davranması gerektiğini ortaya koyan bir eğitim yoludur (Hazar, 1996).

Eğitsel Oyun

Eğitsel oyunlar; kişilerin motivasyonu artırmak için ödül kavramı ile birlikte, öğrenmenin gerçekleşmesi için öğrenim aşamasında içinde öğrenme içeriği ve etkileşim kurulabilmesi için geribildirim içeren sistemler bütünüdür (Dodlinger, 2007). Eğitsel oyunların; eğitsel bilgisayar oyunları, eğitsel kart ve karton oyunları, 3 boyutlu materyaller içeren eğitsel oyunlar, eğitsel mobil oyunlar, fiziksel hareketler içeren eğitsel oyunlar vb. şeklinde türlere ayrıldığı görülmektedir. Bu oyunlar eğitim ortamlarına bütünleştirilerek öğretim sürecinde kullanılmaktadır. Eğitsel oyunla öğretim sürecinde kullanılan bu oyunların, hedeflere yönelik, birden fazla duyu organına hitap eden ve öğrencilerin yaş gruplarına uygun somut materyallerle hazırlanması gerekmektedir (Usta, Işık, Şahan, Genç, Taş, Gülay, Diril, Demir ve Küçük, 2017). Eğitsel oyunda iki amaç vardır birincisi oyuncunun amacı olup, oyuncu oyunun çekiciliği ve zevk verme özelliği içerisinde oyunu kazanmayı ve üstün gelmeyi amaçlar. İkincisi ise öğretmenin amacı olup oyuncuların kazanma arzularından ve mücadelelerinden faydalanarak bireylere bazı yetenekleri kazandırmayı ve geliştirmeyi amaçlar. Yani esas hedef için birinci amaç, ikinci amaç için bir araçtır (Arıcı, 1998). Eğitsel oyunlar, öğrencilerin derslerden öğrenmiş oldukları bilgilerin pekiştirme olanağı sağlar ve kendilerini anlatırlarken özgüven eksikliğini gidermesi bakımından etkilidir. Uygulanan eğitsel oyunların sınıfı derste canlı tutma olanağı sağlar. Eğitsel oyunların uygulanmasında dikkat edilmesi gereken konu ise öğrencilere aktarılacak istenen bilgi ile seçilen eğitsel oyunların doğru tercih edilmesidir (Gürsoy ve Arslan, 2011)

Oyunun Çocuğun Gelişimine Etkileri

Çocuk oyunları, gelişim çağındaki olan çocuklarda becerilerin ve davranışların gelişmesinin temelini oluşturmaktadır. Çocuklar oyun vasıtasıyla beslenir, oyunlar çocukların yaşamında yeri büyüktür. Arkadaşlarıyla oyun oynarken çocukların kişilik oluşumu balar ve bu kişilik kazanılır. Oyun evresinde ki çocuk özgür bırakılarak yeteneklerini tanıması, geliştirmesi ve hayatı öğrenmesi sağlanır. Arkadaşlarıyla oyun oynayan çocuklar davranışların gelişmesine, yardımlaşmaya, karar verme, hoşgörü ve kendine güvenme gibi becerilerin oluşmasıyla gelecekteki kişiliğinin temellerini atar (Jersild, 1979). Eğitsel oyunların ortaya çıkardığı etki içerik ve uygulama bakımından son derece önemlidir. Oyun bir amaç olarak değil öğretimin gerçekleşme sürecinde bir araç olarak kullanılmalıdır. Bundan dolayı

öğretmenler eğitsel oyun tasarlarırken ve uygularken son derece dikkatli olmalı ve bu süreci titizlikle idare edebilmelidir (Demirel, 2012). Eğitsel oyunların çocukların gelişimlerinde bir çok etkisi vardır. Bedensel gelişime etkileri incelendiğinde, oyun, çocuğun büyük ve küçük kaslarını gruplarının gelişmesine yardımcı olur. Açık havada oynanan oyunlar ile çocuğun kan dolaşımı hızlanır, iştahı açılır, uykusu düzene girer, doğaya ait olduğunu hisseder. Psiko-motor gelişime etkileri ise, çocuğun kas gücünü artırır, reaksiyon yeteneğini ve dikkatini geliştirir, büyük ve küçük kaslarını kontrol altına almayı ve gerekli hızda kullanmayı öğretir, organlar arasında eşgüdüm ve denge sağlar, çeviklik, çabukluk ve bedensel esneklik kazandırır. Duyusal ve sosyal gelişime etkileri ise çocuk oyunla birlikte benmerkezcilikten kurtulur, arkadaşlarıyla çeşitli paylaşımlarda bulunur, işbirliğinin önemini kavrar, kendine güveni artar, toplumdaki cinsiyet rolünü benimser, başkalarının hak ve özgürlüklerine saygı göstermeyi ve kendi hak ve özgürlüklerini korumayı öğrenir. Son olarak zihin ve dil gelişimine etkileri incelendiğinde, çevreyi, doğayı, insanları oyun yoluyla tanıyan çocuk, oyunla yeni bilgiler öğrenir ve bu bilgileri başkalarına aktarır. Oyun çocuğun, rahat konuşma, kendini anlatabilme becerilerinin gelişmesine yardımcı olur (Sun ve Seyrek, 1991).

Oyunu bir eğitim yöntemi olarak kullanmak şüphesiz ki akıllıca olacaktır. Böylece eğitsel açıdan çocuğa/bireye şu katkıları sağlayacaktır.

- Tutum değiştirme durumu,
- Özel davranışları değiştirme,
- Gelecekte yeni rolleri üstlenmelerini sağlamak,
- Mutluluk düzeyinde artış,
- Başarı düzeyini artırma,
- Spora özgü motivasyon geliştirme,
- Sosyal beceri kazanma. (Pehlivan, 2005; Özgün, Yaşartürk, Ayhan ve Bozkuş, 2017).

Eğitsel Oyunların Beden Eğitimi Derslerinde Kullanılması

Hareket beden eğitimi, spor ve eğitsel oyun eğitiminin temelini oluşturur. Temeli sağlam olmayan hareketler fizikse ve zihinsel yönden zarardan başka bir şey vermez. Etkin olan hareketler insanın sağlığını olumlu etkilerken, neşeli ve aktif olmasını sağlar. İnsanın hareketi beden ve ruhu, mekan ve zamanı, kuvvet ve formu, bilinç ve bilinçsizliği bireyin kendi değer yargılarını birleştirerek bir anlam ifade eder. Hareket etkinliklerine sadece beden ve ruh katılmaz. Harekete gönüllü, sevinçli arzu ederek katılım, özellikle ilköğretim döneminde çok önemli bir yer tutar (Kale ve Erşen, 2003).

Beden eğitimi dersleri üç bölümden oluşur.

- Hazırlık (ısınma)

- Ana Bölüm (Asıl Çalışma)
- Bitiriş

Hazırlık döneminde eğitsel oyunlar; solunum ve dolaşım sisteminin temposunu artırarak, hafif bir ısınmayla bu sistemleri ana bölüme hazırlamak, eklemelerin hareketliliğini ve kasların esnekliğini artırarak sakatlıkları önlemek, oyunlarla çocukların morallerini yükselterek istekli çalışmayı gerçekleştirmek için kullanılır. Ana bölümde amaç; oyunun zevk ve yarışma duygusundan yararlanılarak, oyuna katılanların zihinsel ve fiziksel yeteneklerini geliştirerek, sağlıklı olmalarını sağlamaktır. Bitiriş safhasında ise; dersin monotonluğunu ve sıkıcılığını gidermek, çocukların neşe içinde bir sonraki çalışma için ana bölümde yaptırılan çalışmaya daha istekli ve gayretli olmalarını sağlamak ve aktif dinlenme yapmak için bitiriş safhasında da bu oyunları kullanmak uygun olabilir (Hazar, 1996).

Eğitsel Oyunların Oynatılma Amaçlarına Göre Sınıflandırılması

Eğitsel oyunlar çok yönlü bir kullanıma sahip olması nedeniyle fazlaca sınıflandırılabilen bir etkinliktir. Bununla birlikte, uygulanış biçimine göre ve oyunun amacına göre oyunlar olarak sınıflandırılabilir (Özen, Timurkan, Güllü, Timurkan, Meriç, Uğraş, Çelik Çoban, 2012). Eğlence amaçlı eğitsel oyunlarda amaç, bireylerin hoşlandığı ve eğlendiği zamanı olabildiğince uzun ve etkili kılmaktır. Bu amaçla uygulanan oyunlar aynı zamanda kuvvet, çabukluk, denge, zeka, dikkat ve koordinasyon özellikleri taşıyan oyunlar oynanır. Eğitim amaçlı eğitsel oyunlarda ise oyunun bir araç olarak kullanılması yoluyla bireylerde bazı yeteneklerin geliştirilmesi hedeflenir. Eğitim amacıyla eğitsel oyunların kullanılması birçok fiziksel özelliğin gelişmesini sağladığı gibi antrenmanların başında aktif ısınma ve dinlenme, rahatlama, antrenmanın ana evresinde performans, teknik ve taktik gelişimine de yardımcı olur. Sağlık amaçlı eğitsel oyunlarda oyunlar psikolojik ve fizyolojik rahatlama ve sağlamanın yanında insanların el, kol bacak gibi zayıf organlarını da geliştirmektedir. Bu oyunlar sağlık amaçlı kullanılacağı gibi koordinasyon ve kondisyon geliştirilmesi amacıyla da uygulanabilir (Timurkaan, 2013).

Eğitsel oyunların sınıflandırılmasına baktığımızda mücadele etme ve yarışma oyun grubu içerisinde yer aldığını görmekteyiz. Eğitsel oyunlara; kelime oyunu, kart oyunları, bilmece ve bulmacalar, eşini bul, isim şehir, kutuplaşma, nesi var nesi yok, eşyayı elle tanı gibi oyunlar örnek verilebilir. Eğitsel oyunların esasında mücadele etme, belirli kurallar dâhilinde hareket etme ve başarı gösterme vardır. Oyunu oynayanlar, açısından oyunda yarışmayı kazanmak ve başarılı olmak amaçtır (Hazar, 1996).

Eğitsel Oyunların Planlanması ve Yönetimi

Oyun çocukların bireysel gelişimleri için çok önemli bir etmen, çocuğun kendini ifade etme yeteneğini geliştirmede önemli bir unsurdur. Çocuklara zor hareketleri öğretirken bile hareketler oyun

esnasında eğlenceli bir şekilde verilmeli, çocuğun hareketlerden zevk alması ve hoşnut kalması sağlanmaya çalışılmalıdır (Graham, Holt ve Parker, 1987). İlköğretim okullarının ilk üç sınıfında, beden eğitimi dersleri hayat bilgisi üniteleri ile bağlantılı olmalı, oyun ve taklitlerden büyük ölçüde yararlanılmalıdır. Bu yolla beden, zihin ve sosyal yetenekleri ile duyguları ortaya çıkar. Ancak; oyunlar her türlü hareketleri kapsamadığından, dersin amaçlarını gerçekleştirebilmek takviye niteliğinde çeşitli alıştırmalara da yer verilmelidir (MEB, 1994). Başarılı bir oyun yönetimi oyunun amacına ulaşabilmesi için, oyunun öğretiminin sağlıklı olması gerekir. Oyunun öğretimi kurallara uygun olduğunda, oyun içerisindeki karışıklıklar, bilinmezlikler ve oyunun kavranılmasından doğabilecek problemler, başlangıçta önlenmiş olur. Deneyerek oynanan oyunlarda çocuklar yeni öğrendikleri becerileri anlamlı şekilde uygulamaktadırlar. Fakat sadece birkaç öğrencinin katıldığı, bazı çocukların baskın olduğu ve yetenek gelişimine katkısı az olan oyunlara programlarda yer verilmemelidir. Beden eğitimi derslerinde oyunların uygulanması sonunda öğrencilerin ne kazandıklarının farkında olmaları gerekir (Dauer ve Pangrazi, 1989). Oyun öğretildikten sonra sıra başarılı bir şekilde yönetilmesine gelir. Her oyun saati için yeterli bir hazırlık yapılmalı ve var olan olanaklara göre amaç belirlenmelidir. Oyunların yöneticisi olarak kısa notlar almanın faydaları çok fazladır. Bu notlar uygulanan ve gidilen yollar hakkında her zaman ve herkese yeterli derecede bilgi verir (Hazar, 1996; Özmen, 1999). Oyunu yöneten eğitimci olarak, mutlaka grup liderini belirlemeli ve sık sık değiştirmelidir. Oyunlarda güç olarak denklik sağlanmalı, oyuna bilenlerle başlanmalı, oyunlarda kural dışı davranışlara izin verilmemeli, cezanın yanında ödülde verilmeli, çok fazla rekabete müsaade etmemeli ve oyunlar boyunca çocukların emniyet ve güvenlik tedbirleri unutulmamalıdır (Hazar, 1996). Bir oyunun planlanmasında, uygulanacak faaliyetlerin nasıl bir tip ve değerde olduğunun bilinmesi gerekir. Oyunun planlanmasında aşağıdaki hususlar göz önünde bulundurulmalıdır.

Oyunun Eğitsel Değeri ve Amacı: Öğrencilerin oyun sonunda fizyolojik, psikolojik ve sosyallik açısından ne kazanacaklarının iyi bilinmesi gerekir. Amacın ne olduğunun farkında olunması ve programın bu doğrultuda yapılması gerekir.

Oyuncu Seviyesi: Oyunlara katılacak çocukların yaş seviyeleri, yaşlarına göre gelişim özellikleri, kapasiteleri ve cinsiyetlerinin iyi bilinmesi, ayrıca programın bu doğrultuda hazırlanması gerekir.

Oyunun Yeri: Oynatılacak oyunun özelliğine göre, salon mu yoksa bahçenin mi uygunluğu, iklim şartlarının ve günün hangi saatlerinde yapılmasının daha verimli olacağı da plan yapılırken göz önünde bulundurulmalıdır.

Oyun Malzemeleri: Oyun planı içerisinde mutlaka kullanılacak araç-gereç ve malzemenin yer alması gerekir. Gerekli malzemelerin bulunamama ihtimali göz önünde bulundurulmalıdır.

Oyunun Süresi: Oyunun süresi belirlenirken, öğrencilerin fiziksel kapasiteleri, oyundan sıkılma durumları ve konunun önemi iyi irdelenmelidir (Hazar, 1996).

Eğitsel Oyunlarda Ölçme ve Değerlendirme

Öğrencilerin beden eğitimi dersleri ve spor çalışmaları aracılığıyla kazandırılması amaçlanan bilgi, beceri ve alışkanlıkların tümünün değerlendirilmesi gerekmektedir. Öğrencilerin yalnızca fiziki özelliklerinin ölçülmesi, kişinin sadece fiziksel gelişimiyle ilgili sonuçları ortaya koyacaktır. Oysaki zihinsel, duygusal ve sosyal yönlerden sağlıklı ve dengeli gelişim, beden eğitimi ve sporun başta gelen amaçlarındandır. Beden eğitimi dersleri sayısal yönden yeterli olmadığı için ders dışı spor çalışmalarının özendirilmesi bu yolda öğrencilere hayatın her döneminde spor yapma alışkanlığının kazandırılması amaç olmalıdır. Bu nedenle derslerin dışındaki eğitsel oyun etkinlikleri gibi tüm sportif faaliyetler de değerlendirilmelidir. Öğrenci değerlendirmeleri sürekli gözlem, izleme ve yönlendirme esas alınarak yapılmalıdır (MEB, 1994). Ölçme değerlendirme faaliyetlerinde başarılı sonuçlar alabilmek için çeşitli yardımcı araçlara gereklidir. Beden eğitimi ve spor etkinliklerinde öğrenmenin tamamlanması ve öğrenilenlerin performansa dönüştürülmesi sürekli, uzun vadeli ve planlı çalışmalarla ancak mümkün olabilmektedir. Bu nedenle öğrencinin gerek öğrenmesi ve gerekse performans artışının denetlenmesi ve sürekli izlenmesi gerekir. Bu amaçla çocuğa ait her türlü bilgiyi bulunduracak şekilde düzenlenmiş performans kartları, çocuğun psiko-motor yetenekleriyle ilgili elde ettiği dereceleri kapsayan performans cetvelleri ve standartlaştırılmış kondisyon testleri ölçme ve değerlendirmede öğretmenin kullanabileceği araçlardır (Turgut,1988).

Eğitsel Oyunları Uygulamada Dikkat Edilmesi Gerekenler Hususlar

Eğitsel oyunlar uygulanırken belirli bir plan dâhilinde gerçekleştirilmesi eğitsel oyundan beklenen faydanın sağlanmasında önemli katkı sağlayacaktır. Oyun yönteminde öğretmen oyunu planlamakta, oyunun düzenlemekte, zaman zaman öğrencilere danışmanlık görevi yaparak yeri geldikçe hakemlik etmekte ve oyunun düzenli bir şekilde devam etmesini sağlamaktadır (Gözütok, 2000). Oyunun amaç ve kuralları belirlenmeli ve bu kurallar oyuna başlanmadan önce öğrencilere anlatılmalı, oyun sınıf düzeyine uygun olmalı, hedef davranışlara uygun oyun seçilmeli, eğitsel oyunlara genellikle dersin ortasında veya sonunda yer verilmeli, hata yapan öğrenciler rencide edilmemeli, öğretmen oyunu takip edip ilgilenmeli, oyuna bütün öğrencilerin katılımı sağlanmalı ve oyunda ulaşılan sonuç değerlendirilmelidir (Tan, Kılıç, Çakmak, Baykan ve Altıntaş, 2004).

Eğitsel oyunları oynamaya başlamadan önce bir plan hazırlanmalıdır. Yapılan plan çerçevesinde eğitsel oyun için gerekli materyaller önceden sınıf ortamına taşınmalı, öğrencilere oyunun kuralları ve amaçları açıklanmalı, öğrenciler arasında görev dağılımı yapılmalı, kalabalık sınıflarda veya üç beş öğrenci ile oynanan oyunlarda oyunu oynayan öğrencilerin yerine, başka bir grup öğrenci oynatılmalı, oyuna başlarken bir işaret verilmeli veya düdük çalınmalıdır (Sel, 1986).

Eğitsel Oyunların Özellikleri

Eğitsel oyunlarda, oyunun irade, fedakarlık ve neşe dışında bir amaç taşıması, oyunun etkisinin yaşanarak ve tehlikelerin göze alınarak bilinmeyen, ani durumların yaratıcı hareketlerle otomatik olarak başarılması temel fikirdir (Koç ve Çobanoğlu, 1994). Eğitsel oyunların etkili bir şekilde kullanılmaları halinde şu özellikleri vardır.

- Öğrenme ortamını zevkli ve eğlenceli hale getirir, dersi sıkıcılıktan kurtarır.
- Bütün sınıf tarafından oynanabilir.
- Çocukların sosyalleşmesini ve derse güdülenmelerini sağlar.
- Pasif öğrencileri aktif kılar.
- Öğretmenlerin, öğrencilerinin özelliklerini tanımalarına yardım eder.
- Öğrencilerin kendilerini ifade etmelerine imkân sağlar.
- Grup oyunlarında işbirlikçi çalışma becerisini geliştirir.
- Oyunların dinamik yapısı eğitime katılmış olur. Dolayısıyla öğrenme sıkıcı olmaktan çıkar.
- Öğrenciler yaratıcı tutum ve davranışları gelişir (Tan, Kılıç, Çakmak, Baykan ve Altıntaş, 2004).

Bu özelliklerden dolayı eğitim ortamında oyunun kullanılmasına önem verilmelidir. Eğitsel oyun sayesinde öğrenci, hem eğlenecek hem öğrenecek hem de öğrendiklerini zihninde daha kolay tutacaktır. Eğitsel oyunun amacı, klasik eğitimin yetersizliğini gidermek ve eğitimi keyifli hâle getirmektir. Eğitsel oyunlar genelde ilköğretim çağındaki öğrenciler için hazırlanmaktadır. Bunun sebebi ise bu dönemde öğrencilerin öğrendikleri soyut kavramları somutlaştırmakta zorlanmasıdır (Çangır, 2008).

Eğitsel Oyunların Sınırlılıkları

- Tüm öğrenme biçimleri için uygun değildir.
- Öğrenciler birbiri ile endişe verecek düzeyde etkileşime girebilirler.
- Hedeften ve konudan sapmak mümkün olabilir.
- Her oyun tüm öğrencilerin ilgisini eşit düzeyde çekmeyebilir.
- Daha çok zaman gerektirir.
- Geliştirmek ya da satın almak pahalıya mal olabilir.
- Oyunun içeriği bilineceği için aynı oyunun aynı grupta oynanması uygun olmayabilir.
- Oyun takım çalışması içeriyorsa, tüm katılımcıların bilgi düzeyi kesin olarak değerlendirilemez (Pehlivan, 2005).

SONUÇ ve TARTIŞMA

Çocuk büyümeye başladığı andan itibaren oyunla iç içedir. Hayatında yaşadığı birçok tecrübe, oyun sayesinde. Yaşamında öğrendiklerini, oyunla pekiştirir. Bunu için oyunun, çocuğun eğitimi, gelişimi ve psikolojisiyle ilişkisini inceleyen tüm araştırmalar önemlidir. Oyun çocuğun yaşadığı dünyayı, çevresini tanımasını sağlayan ve anlamlandırmasına yardımcı olan araçtır. Oyun, çocuğun yaşamının ayrılmaz bir parçası ve gelişiminin en önemli aracı olduğu gibi onun en doğal öğrenme ortamıdır. Bundan dolayı eğitim sistemi içerisinde oyundan yararlanmak şüphesiz ki akıllıca olacaktır. Eğitim sisteminde eğitsel oyunları öğrencide fiziksel, zihinsel ve eğitim yönünden geliştirici bir araç olarak görmemiz gerekir. Bu nedenle oyun sadece boş zaman kavramı olarak algılanmamalı ve çocuğun en önemli uğraşı olduğu kabul edilmelidir. Çünkü çocuk oyun içerisinde bütün duyularını kullanır. Yapararak ve yaşayarak öğrenir. Böylece davranış, bilgi ve becerileri oyunla içselleştirerek daha kalıcı ve doğal bir şekilde öğrenmiş olur. Bu sebeple oyunun gücü göz ardı edilmemeli ve eğitim sisteminde hak ettiği değeri görerek daha fazla yer alması sağlanmalıdır. Konuyla ilgili daha kapsamlı araştırmaların yapılması, beden eğitimi ve eğitsel oyun uygulamalarındaki problemlerin belirlenmesi ve eğitim sisteminin bir parçası olarak görülmesi için çözüm yollarının bulunmasında etkili olacaktır.

Öneriler

- Yapılan farklı araştırmalarda oyunun çocuğun öğrenmesinde kalıcılığı ve başarıyı sağladığı tespit edilmiştir. Bu nedenle özellikle ilköğretim birinci kademe öğretmenleri tüm derslerde eğitsel oyun tekniğini yoğun bir şekilde kullanmalıdır.
- Eğitsel oyun tekniğinin sınıflarda daha sık ve rahat kullanılması için,oyunlarda gerekli olan araç gereçler (Fişler, bulmacalar, oyun kartları, renkli kalemler, şekiller,..vb.) öğretmenler tarafından, zaman zaman öğrenci ve velilerden de yardım alarak önceden hazırlanabilir.
- Öğrenci merkezli öğretimi gerçekleştirmek için öğretim sürecinde oyunlar kullanılmalı, eğitsel oyun tekniğinin tüm olumlu yönlerinden yararlanılmalıdır.
- Eğitsel oyun tekniğinin başarıyla uygulanabilmesi için öğretmenlere ve öğretmen adaylarına bu tekniğin yararları, sınırlılıkları ve uygulaması üzerine bilgi verilmelidir.
- Eğitsel oyun tasarlama ve uygulama noktasında öğretmenleri merkeze alan öğretmenin araştırmacı olduğu yöntemler ön plana çıkarılarak çalışmalar gerçekleştirilebilir.

KAYNAKÇA

Akın, F. ve Atıcı, B. (2015). Oyun Tabanlı Öğrenme Ortamlarının Öğrenci Başarısına Ve Görüşlerine Etkisi. *Türk Eğitim Araştırmaları Dergisi*, 2(2): 75-102.

Arıcı, H. (1998). *Okullarda Beden Eğitimi*. Yardımcı Ofset Yayıncılık: Ankara

- Bulut , Z . ve Kılıçaslan, Ç. (2009). Çocuğa Özgüven Kazandırmada Önemli Bir İlke: Çocuk Oyun Alanlarında Güvenlik. 10. Ulusal Karadeniz Ormancılık Kongresi. Bildiri Kitabı, Artvin, 1618-1630.
- Çangır, M. (2005). İlköğretim Din Kültürü ve Ahlak Bilgisi Derslerinde Eğitsel Oyun Yönteminin Uygulanma Durumu/Tuzla Örneği. Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Yeditepe Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul
- Çetin, M. (2007). Ortaöğretim Öğrencilerinin Beden Eğitimi ve Spora İlişkin Tutumlarının Karşılaştırılması (Kırşehir İl Örneği), Ankara: Yüksek Lisans Tezi, Gazi Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü.
- Dauer, V. P. ve Pangrazi, R.P. (1989). Dynamic Physical Education For Elementary School Children, Ninth Edition, Macmillan Publishing Company, New York.
- Demirel, Ö. (2012). Planlamadan Değerlendirmeye Öğretme Sanatı Ankara: (19. Baskı). Pegem Akademi Yayıncılık.
- Dodlinger, M. J. (2007). Eğitici Video Oyun Tasarımı: Bir Gözden Geçirme Literatür. *Uygulamalı Eğitim Teknolojileri Dergisi*, 4 (1),21-31.
- Dönmez, N.B. (2000). *Oyun Kitabı*, İstanbul, Esin Yayınevi.46.
- Gürsoy, A. ve Arslan, M. (2011). Eğitsel Oyunlar ve Etkinliklerle Yabancılara Türkçe Öğretim Yöntemi. In 1st International Conference On Foreign Language Teaching And Applied Linguistics, 5-7.
- Gözütok, D. (2000). Öğretmenliğimi Geliştiriyorum. Ankara: Siyasal Kitabevi
- Graham, G., Holt , S.A. and Parker, H.M. (1987). Children Moving, Mayfield
- Hazar, M. (1996). *Beden Eğitimi ve Sporda Oyunla Eğitim*. Tutubay Yayınları, Ankara
- Isenberg, J. P., Jalongo, M. R. (2001). *Creative Expression And Play In Early Childhood Upper Saddle River*, New Jersey.
- İnceoğlu, M. (2010). Tutum Algı İletişim. Beykent Üniversitesi Yayınları: İstanbul, 205.
- Jersild, A.T. (1979). *Çocuk Psikolojisi*, (Çev. Gülseren Günçe). Ankara Üniversitesi Basımevi. Ankara.
- Kale, R. ve Erşen, E. (2003). *Beden Eğitimi Ve Spor Bilimlerine Giriş*, Nobel Yayın Dağıtım, Ankara.
- Koç, Ş. ve Çobanoğlu Y. (1994). “İlköğretimde Beden Eğitimi Dersinin Uygulanmasında Sınıf Öğretmenlerinin Görüşlerine İlişkin Bir Araştırma”, (Eğitim Kurumlarında Beden Eğitimi ve Spor II. Ulusal Sempozyumu, MEB Yayınları), Manisa
- (MEB) Milli Eğitim Bakanlığı (1994). İlk-Orta Öğretim Kurumları Beden Eğitimi Öğretmenlerinin Ders İçi Ve Ders Dışı Çalışma Talimatı, Ankara.
- Özen, G., Timurkan, S., Güllü, M., Timurkan, S., Meriç, F., Uğraş, S., Çelik, A ve Çoban, D. (2012). Eğitsel Oyunlar. Milli Eğitim Bakanlığı Yayınları.; Ankara, 192s.
- Özgün, A., Yaşartürk, F., Ayhan, B., Bozkuş, T. (2017). Hentbolcuların Spora Özgü Başarı Motivasyonu Ve Mutluluk Düzeyleri Arasındaki İlişkinin İncelenmesi. *Uluslararası Kültürel ve Sosyal Araştırmalar Dergisi*, (3)2, 83-94.
- Özmen, Ö. (1999). Çağdaş Sporda Eğitim Üçgeni, Bağırhan Yayınevi, Ankara.
- Özyürek, A. ve Çavuş, Z. (2016). İlkokul Öğretmenlerinin Oyunu Öğretim Yöntemi Olarak Kullanma Durumlarının İncelenmesi. *Kastamonu Eğitim Dergisi*, (24)5.

Pate, R., Corbin, C., and Pangrazi, B. (1998). Physical Activity For Young People. President's Council On Physical Fitness And Sports Research Summary, 3 (3) 1-6.

Pehlivan, H. (2005) *Oyun ve Öğrenme*. Ankara: Anı Yayıncılık; 61-72.

Sel, R . (1986). *Eğitsel Oyunlar* (4.Baskı).Ankara: Öğretmen Yayınları.

Sun, M. ve Seyrek, H. (1991). *Okul Öncesi Eğitiminde Oyun*. İzmir: Müzik Eserleri Yayınları.

Şimşek, N. (2007). Öğrenmeyi Öğrenmede Alternatif Yaklaşımlar. (1.Baskı). Ankara: Asil Yayınları.

Tan, Ş., Kılıç, A., Çakmak, A., Baykan, Ö. ve Altıntaş, G . (2004). *KPSS Eğitim Bilimleri*, Ankara: Empati Yayınevi.

Timurkaan, S., Özen, G., Güllü, M., Meriç, F., Uğraş, S., ve Çelik Çoban, D. (2013). *Güzel Sanatlar ve Spor Liseleri / Eğitsel Oyunlar*. Ankara: MEB Devlet Kitapları.

Turgut, M. F. (1988). Eğitimde Ölçme ve Değerlendirme Metotları, Saydam Yayınları. Ankara.

Usta, N., Işık, D. A., Şahan, G., Genç, S., Taş, F., Gülay, G., Diril, F., Demir, Ö. ve Küçük, K. (2017). Öğretmen Adaylarının Matematik Öğretiminde Oyunların Kullanımı İle İlgili Görüşleri. *Uluslararası Sosyal Bilimler ve Eğitim Araştırmaları Dergisi*, 3(1), 328-344.

Yaşartürk, F. ve Bilgin, B. (2018). Üniversitede Öğrenim Gören Hentbolcuların Serbest Zaman Tatmin Ve Yaşam Doyum Düzeylerinin İncelenmesi. *Uluslararası Güncel Eğitim Araştırmaları Dergisi*, 4(2), 50-60.