



DEĞİŞİM VE SÜREKLİLİK BAĞLAMINDA OYUN VE OYUNCAĞA BAKMAK: BİR SÖZLÜ TARİH ÇALIŞMASI

CHILD GAMES and TOYS WITHIN the FRAMEWORK of CHANGE and CONTINUITY: AN ORAL HISTORY STUDY

Yücel KABAPINAR*

Sibel İNCEGÜL**

Öz: 2005 yılı sonrası öğretim programlarında yapılan değişiklikler, Sosyal Bilgiler derslerinde yeni öğretim yöntemlerini de gündeme getirmiştir. Bu öğretim yöntemlerinden biri de sözlü tarihtir. Bu çerçevede araştırmanın amacı, sözlü tarih öğretim yönteminin okul düzeyinde öğrenciler tarafından gerçekleştirilme boyutunu ortaya koymaktır. Araştırma nitel bir araştırma olup eylem araştırması desenine sahiptir. Araştırmanın çalışma grubunu bir devlet okulunun 5. sınıfına devam eden 60 kişilik bir öğrenci grubu oluşturmuştur. Bu grubun 36'sı kız, 24'ü ise erkek öğrencidir. Üç kişilik gruplardan oluşan öğrenciler, sözlü tarih etkinliği kapsamında tarihsel süreç içerisindeki oyun ve oyuncuğun değişim ve sürekliliğine ilişkin araştırma yapmış, 50 yaş üstü yetişkinlerle mülakatlar gerçekleştirmiş ve araştırma sonuçlarını rapor halinde sunmuşlardır. Öğrencilerin sözlü tarih ödevleri, yarı yapılandırılmış görüşme formu ve süreç içinde tutturulan öğrenci günlükleri eylem araştırması kapsamında veri toplama araçları olarak kullanılmıştır. Elde edilen verilere içerik analizi uygulanmıştır. Araştırma sonuçları öğrencilerin büyük bölümünün sözlü tarih sürecini uygulayabildiklerini ve süreçten keyif aldıklarını ortaya koymaktadır.

Anahtar Kelimeler: Sosyal Bilgiler, Sözlü tarih, Öğrenci, Eylem araştırması

Abstract: After the new educational programs launched in 2005, the new teaching methods used in Social Studies courses came to the fore. The oral history is one of those teaching methods highlighted in the Turkish Social Studies Teaching Program. Oral history as a way of teaching method is new to both teachers and students. Thereby, the present study aims to implement oral history within school settings and to find out students' viewpoints about the process that they experienced as well as their achievement in conducting oral history on child games and toys. The study is planned in the line of constructivist research orientation where action research among qualitative designs is benefitted. The state school students (n=60) who are 5 graders participated in the study. Students in groups of three make a research about "change and continuity" of child games and toys from past to present. Additionally, they carried out interviews with adults above 50 using the principles of oral history. They compiled their research and interview data to form their oral history report. Students' oral history reports and

* Prof. Dr., Marmara University, Faculty of Education, E-posta: ykabapinar@marmara.edu.tr

** Uzman Öğretmen, Milli Eğitim Bakanlığı, E-posta: sibelincegul@hotmail.com

interview forms and diaries are the data collection tools of the research. Content analysis was realized in the study. The results of the analysis indicated that most of the groups were successful in conducting oral history. Also majority of the groups emphasized that they were happy to function as “little historians”.

Keywords: Social Studies, Oral history, Student, Action research

Giriş

Sözlü tarih akademik dünyada tarihçilerin kullandığı bir veri toplama yöntemi olarak karşımıza çıkmaktadır. İncelenen tarihsel olay ya da kavrama ilişkin görgü tanıklıklarının ön plana çıktığı bu yöntem, “aşağıdakilerinin tarihinin” (“history from below”) ortaya çıkarılmasında özellikle ön plandadır (Thompson, 1999; Counce, 2001; Carlson, 2002; Danacı, 2010). Sözlü tarih, tarihi belgelerden yararlanarak, araştırmacı ile görüşmecinin birlikte oluşturdukları, ses veya görüntü kaydı ile yapılan bir anlatının araştırmacı tarafından çözümlenmesi (Neyzi, 2009; Dogan, 2015a) ve işlenerek tarih bilgisi haline getirilmesidir denilebilir.

Akademik tarihçilerin kullanımından başka sözlü tarih, okul düzeyinde de bir öğretim yöntemi olarak işlev görmektedir. Bir proje çalışması olarak da zaman olarak uzun sürmektedir. Yine sözlü tarih ile öğrenciler, akademik tarihçilerin izlediği basamakları deneyimlemiş olmaktadır. Bundan dolayı sözlü tarih çalışmaları ile öğrencilere “küçük tarihçi” işlevi de yüklenilmektedir (Kabapınar, Koç, 2013; Kabapınar, 2014; Doğan, 2015b). Bu çerçevede ilköğretim seviyesinde Sosyal Bilgiler dersinin vizyonuna uygun olarak programda ve ders kitaplarında sözlü tarih yöntemlerinden dördüncü sınıftan itibaren yararlanıldığı görülmektedir. Geçmişteki yaşam biçimleri, evdeki yaşam, bayramlar, düğünler, eğitim, açlık, yoksulluk, çalışma hayatı, soyadların kökenleri ve anlamları, önemli günler gibi konular sözlü tarih konuları arasındadır. Sözlü tarihte yer alan konuların ortak özellikleri arasında, öğrencinin geçmişte yaşayan sıradan insanların hayatları ile ilgili bilgi sahibi olması ve günümüz ile geçmiş arasında karşılaştırma(lar) yaparak değişim ve sürekliliği görmesi sayılabilir. Yakından uzağa ilkesinin ilköğretim ve lise düzeyinde gerçekleştirilebileceği bir çalışmadır. Bu anlamda sözlü tarih tüm eğitim basamaklarında öğretim yöntemi olarak yer alabilen ve öğrencilerin geçmiş ile günümüzü karşılaştırabilecekleri konuları içeren bir öğretim yöntemidir. Bundan başka sözlü tarih çalışmalarıyla öğrencilere kazandırılacak becerilerden bazıları olarak şunlar gösterilmiştir;

- Öğrencilerin, araştırma becerileri geliştirilebilir.
- Soru sorma becerileri geliştirilebilir.
- Kronoloji anlayışının gelişmesine katkı sağlanabilir.
- Yaparak ve yaşayarak öğrenme imkânı bulurlar.
- Süreklilik ve değişimin öğrenilmesine yardımcı olunur.
- Mülakat sorusu hazırlama, analiz ve yorum becerileri gelişir.
- Okul ile yaşam arasında köprü vazifesi görür.
- Dokümanlara dayalı bilgiler elde edilebilir.
- Toplumun alt kesimine ait insanların sesleri duyurulabilir.
- Gözlem becerisi gelişebilir.
- Eleştirel düşünebilme becerileri gelişebilir.
- Organizasyon becerileri gelişebilir.
- Yeni bakış açıları kazanabilirler (Demircioğlu, 2005).

Sözlü tarihin eğitim alanında kullanılması, öğrenciyi ders kitabının içinden çıkartıp, tarihe bambaşka bir yerlerden yaklaşmasını sağlar. Bunun yanında kimsenin bilmediği ya da kimsenin aklına gelmeyen bir konu saptayıp, yepyeni bir dünya keşfetmesini olanaklı kılar (Sarı, 2007). İlk, orta ve hatta yükseköğretim düzeyinde düzenlenebilecek olan sözlü tarihe dayalı öğretim etkinlikleri süreci dört basamaktan oluşmaktadır (Kabapınar, 2007):

1. *Hazırlık aşaması*: Birinci/İkinci el kaynakların incelenmesi. Görüşme yapılacak kişinin/kişilerin belirlenmesi. Görüşme sorularının belirlenmesi.
2. *Uygulama aşaması*: Belirlenen soruların sorulması ve yanıtların kaydedilmesi (teyp, kamera, not alma gibi). Kaydedilen verilerin çözümlenmesi.
3. *Rapor edilme aşaması*: Verilerin düzenlenmesi, birinci ve ikinci elden kaynaklarla raporun yazılması.
4. *Sınıfta sunum aşaması*: Hazırlanan çalışmanın öğrencilere, velilere ve tüm tarih meraklılarına bir sergi vasıtasıyla sunulması şeklindedir.

Sözlü tarih sürecinin yoğunluğu nedeniyle, öğretmenlerin konuları 2-3 kişiden oluşan gruplara vermeleri, niteliğin artması ve sosyalleşmenin hızlanması noktasında da önemlidir. Bu çerçevede de sözlü tarihin önemli bir başka yönü ortaya çıkmaktadır. Bu da rekabete dayanan bir çalışma olmaktan öte, sözlü tarihin grup dayanışmasını geliştirmesi ve pekiştirmesidir. Gruplar bir arada araştırma yapmanın ve başarmanın tadına varma olanağına sahip olacaklardır. Nitekim 2004 yılı Sosyal Bilgiler Öğretim Programı'nda da sözlü tarih etkinliğinin kazandırdığı beceriler arasında, "dinleme, gözlem, soru sorma, bilgiyi düzenleme, bilgi yığını içerisinde ilgili bilgiyi bulma, kendilerinden önceki kuşakları daha iyi anlama ve takdir etme ile değişim ve sürekliliği algılama" (Milli Eğitim Bakanlığı, 2005) sayılmıştır. Öğrencilerin sözlü tarih

çalışmalarını bitirmelerinin ardından, sınıfta arkadaşlarına sunum yapmaları önemlidir. Böylesi bir çalışmanın ardından öğretmenler, öğrencileri, yukarıda süreçleri verilen aşamaları göz önünde bulundurarak hazırlayacakları “sözlü tarih çalışması değerlendirme formu”, öz değerlendirme formu ve/veya akran değerlendirme formları ile değerlendirebilirler (Kabapınar, 2007).

Ülkemizde sözlü tarih ile ilgili yapılan çalışmalar son dönemde görece ivme kazanmıştır. Başlangıçta daha teorik ve saptama temelli olan çalışmalar günümüzde uygulamaya/sınıf içine doğru yönelmiştir. Bu anlamda sınıf içinde gerçekleşen öğretim süreçlerinin rapor edildiği çalışmalar da gündeme gelmeye başlamıştır (Sarı, 2002, 2007; Kaplan, 2005; İncegöl, 2010; Kabapınar, 2013; Kaya, 2013). Buna karşılık Türkiye’de okul düzeyindeki sözlü tarihin incelenmesi noktasında literatürün henüz yeterli olduğu da söylenemez. Tüm bunların sonucunda araştırmanın amacı; yeni bir öğretim yöntemi olarak sözlü tarih çalışmalarını sınıfta uygulamak, değerlendirmek ve uygulamaya ilişkin öğrenci görüşlerini almaktır. Bu çerçevede araştırma soruları aşağıdaki gibidir;

1. Öğrencilerin gerçekleştirdikleri oyun ve oyuncak konulu sözlü tarih projelerinin niteliği nasıldır?
2. Öğrencilerin gerçekleştirdikleri oyun ve oyuncak konulu sözlü tarih projesine ilişkin bakış açıları nasıldır?

Yöntem

Araştırma nitel bir araştırma olup deseni eylem araştırmasıdır. Araştırmanın çalışma grubunun belirlenmesinde “kolay ulaşılabilir durum örnekleme” kullanılmıştır. Bu çerçevede araştırmacının görev yaptığı ve İstanbul ili Sultangazi ilçesi sınırları dâhilindeki bir devlet okulunun 5. sınıfına devam eden 60 öğrenci (36 kız, 24 erkek) oluşturmuştur. Araştırmada, veri toplama araçları olarak *Sözlü tarih proje raporları*, *Yarı yapılandırılmış görüşme formu* ve *Öğrenci günlükleri* kullanılmıştır. Proje süreci sonunda öğrencilerden grup olarak sözlü tarihin ne olduğuna, süreç kapsamında neler öğrendiklerine, projenin kendilerinde nasıl bir iz bıraktığına ilişkin *proje raporu* hazırlamaları istenmiştir. Projeye ilişkin öğrencilere “rubrik” dağıtılmıştır. Rubrik,

“planlama, araştırma, görüşme formu hazırlama, görüşme süreci, ödev oluşturma ile sergi süreci”nden oluşmuştur.

Ayrıca sözlü tarih sürecinde yer alan 9 öğrenci ile de yarı yapılandırılmış görüşme gerçekleştirilmiştir. Yarı yapılandırılmış görüşme formu ile öğrencilere sözlü tarih sürecinde yaşadıkları duygu ve düşünceler, zorluklar ve üstesinden gelme yöntemleri ile sürecin kendilerine kazandırdıkları beceri ve perspektiflere ilişkin sorular sorulmuştur. Görüşmeler öğrencilerle tek tek gerçekleştirilmiştir. Sözlü tarih proje sürecinde öğrencilerin neler yaşadıklarını, duygu ve düşüncelerini anlayabilme adına veri toplama aracı olarak *öğrencilerden günlük tutmaları* da istenmiştir.

Elde edilen verilere nitel veri analiz yöntemlerinden içerik analizi uygulanmıştır. Belirli kategoriler altında kodlanan veriler sayısallaştırılmış ve sonuçlar tablolar halinde sunulmuştur. Veriler, ikinci bir araştırmacı tarafından da analiz edilmiştir. İkinci araştırmacının analizine ilişkin;

$$\text{Güvenilirlik} = \frac{\text{Uzlaşma Sayısı}}{\text{Uzlaşma} + \text{Uzlaşmama Sayısı}}$$

formülü uygulanmıştır. Tutarlılık yüzdeleri; günlükler ortalaması % 86, öğrenci görüşme ortalaması % 81’dir. Oranların % 70’in üzerinde olması nedeniyle iki araştırmacı arasındaki analiz tutarlılığının yüksek olduğu ifade edilebilir (Miles, Huberman, 1994).

Sözlü Tarih Uygulama Süreci

Öğrencilerin bir proje olarak sözlü tarih çalışması ile uzun erimli ve emek yoğun bir araştırma gerçekleştirmeleri, bu çalışmayı ilk kez yapmaları ve akranları ile çalışma becerisini de geliştirmeleri adına üç kişilik gruplarda çalışmaları planlanmıştır. Buna göre kendilerine bir ders saati süresince sözlü tarih ile ne yapacaklarına ilişkin sunum yapılmış ve zihinlerinde oluşan sorular yanıtlanmıştır. Ayrıca öğrencilere çalışma basamaklarının yer aldığı bir form dağıtılmıştır. Belirlenen basamaklar doğrultusunda öğrencilerle ön bir çalışma planı hazırlanmıştır. Proje akış planına göre, öğrencilerden yapılması gereken her bir adım için ön bir araştırma istenmiştir. Bu çalışma, öğrencilerin projeye sahip çıkma, bir düzen dâhilinde bilgiyi kendileri yapılandırarak ilerlemelerini sağlamıştır.

Öğrenciler öncelikle gruplarını saptamış ve konularının “oyun” mu yoksa “oyuncak” mı olacağını belirlemişlerdir. Gruplar iki konu kapsamında 10 grup oyun, 10

grup oyuncak olacak şekilde eşit olarak dağıtılmıştır. Projeye başlamadan önce öğrenciler gruplarına isim vermişlerdir. Bu motivasyonlarına artırma adına düşünülmüştür. Grupların kendilerine verdikleri isimlerden bazıları; “Küçük Tarihçiler, Bilginler, Fantastik Tarihçiler, Bilgin Tarihçiler, Tarih Kurtları, Tarih Yolu, Küçük Bilginler, Tarih Çocukları, Küçük Bilim Tarihçileridir.

Bunların ardından öğrenciler sırasıyla çalışmalarını oyun ya da oyuncakla ilgili kitap ve internetten bilgi edinmişlerdir. Böylelikle hem bilgilerini artırmış hem de sözlü tarih çerçevesinde görüşme yapacakları kişilere soracakları soruların neler olabileceğine dair farkındalık kazanmışlardır. Öğrencilere görüşme yapacakları grubun örneklem özelliği 50 yaş üstü bay/bayanlar olarak belirlenmiştir. Yaş kuşağının 50 yaş üstü olarak saptanmasının nedeni, katılımcıların oyun ya da oyuncakla ilişkin değişim ve sürekliliği gözlemleyebilecek bir deneyime sahip olmalarının istenmesidir. Bunun ardından öğrenciler grup olarak görüşmede soracakları soruları saptamışlar ve öğretmen onayının ardından en az 6 kişi ile görüşme gerçekleştirmişlerdir. Öğrenciler grup olarak ikincil elden kaynakları da kullanarak kendi sözlü tarih sorularını oluşturmuşlardır. Grupların büyük bölümü görüşmeyi cep telefonu ya da kamerayla kayıt altına almıştır. Bir bölüm öğrenci ise görüşmede ifade edilenleri hazırladıkları forma not etmişlerdir. Öğrenciler kişilerle sadece görüşme yapmakla kalmamış, eskiden oynadıkları oyuncakların bazılarını (bez bebek ve tel araba gibi) da birlikte yapmışlardır. Yine dama, ebelemece, kemik gibi bazı oyunları birlikte oynamışlar ve kurallarını öğrenmişlerdir. Görüşme sürecinin bitmesinin ardından hem kitaplardan ve internetten hem de görüşme yaptıkları kişilerden elde ettikleri bilgileri ve fotoğrafları bir araya getirerek ödevlerini hazırlamışlar ve sınıfta arkadaşlarına sunmuşlardır. Grupların 18’i ödevi teslim etmiş, 2’si ise edememiştir. Tüm süreçte öğrenciler karşılaştıkları sorunları çözme ya da fikir alma adına araştırmacıdan yardım istemiş ve gerekli dönütleri almışlardır.

Bu etkinliklerden başka araştırmacı ve öğrenciler tarafından velilerin de katılımıyla bir sergi düzenlenmiştir. Gruplar hazırladıkları ödevleri ve ödev sürecinde edindikleri deneyimi sergilemişlerdir. Sergi ziyaretinin ardından okul bahçesinde öğrenciler ve velilerle birlikte bazı eski oyunlar da oynanmıştır. Bu sergi ve sergide sergilenen objelere ilişkin bazı fotoğraflara aşağıda yer verilmiştir.

Şekil 1. Sergi Etkinliğinden Enstantaneler



Bulgular

Öğrencilerin gerçekleştirdikleri oyun ve oyuncak konulu sözlü tarih projelerinin niteliği nasıldır?

Öğrencilerin grup olarak hazırladıkları sözlü tarih proje ödevleri hazırlanan rubrik (derecelendirme ölçeği) çerçevesinde değerlendirilmiştir. Bu değerlendirmenin sonuçları Tablo-1’de sunulmuştur.

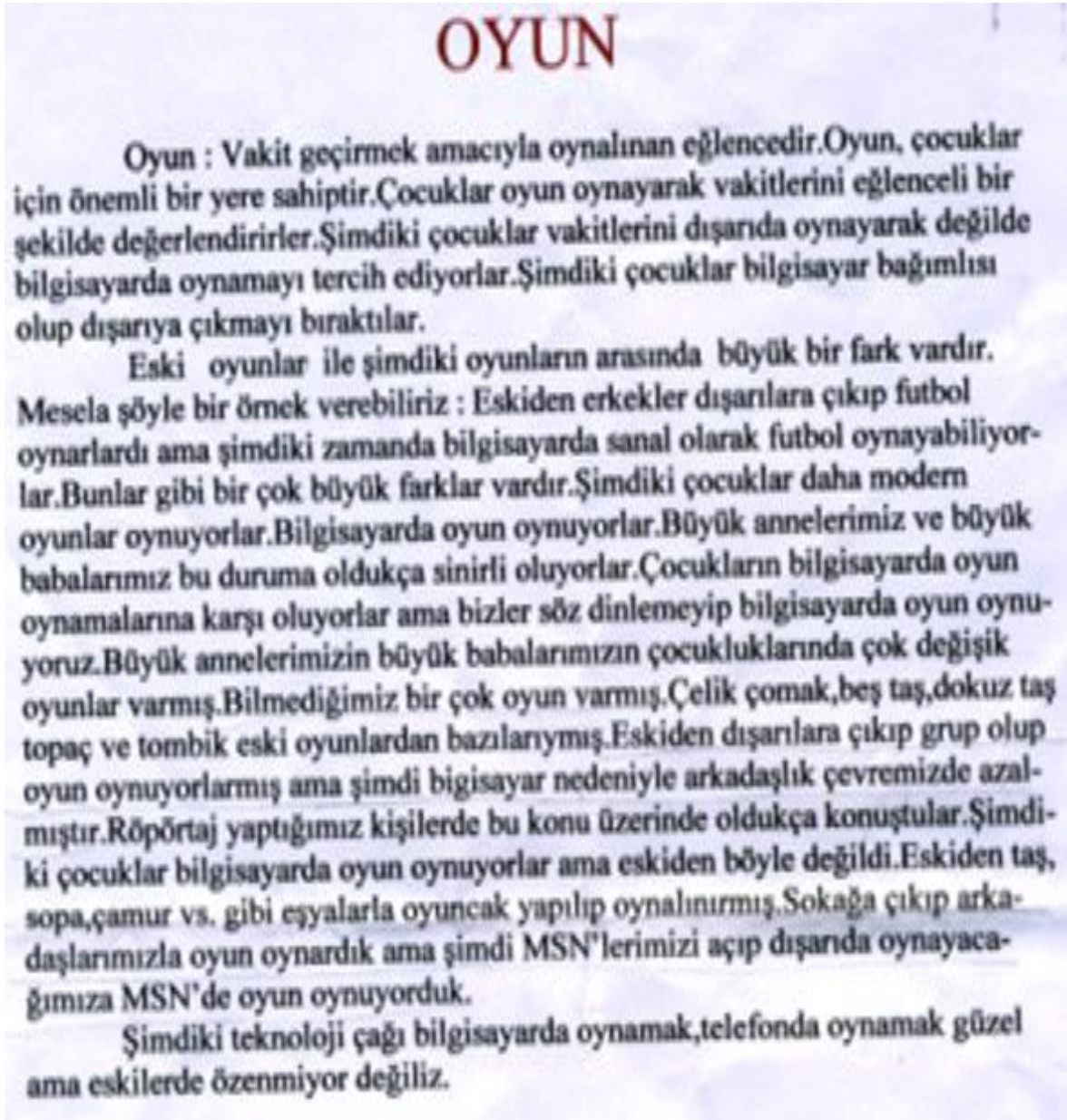
Öğrenci ödevlerinin hazırlanan rubrik aracılığıyla değerlendirilmesi sonucunda 7 ödevin “çok nitelikli” olarak nitelendiği görülmektedir. Buna karşılık 5 ödev “nitelikli”, 6 ödev ise “orta” olarak değer bulmuştur. Buna karşılık 2 ödev ise belirli çalışmalar yapılmasına karşın zamanında teslim edilememiş ve bu nedenle “geliştirilmeli” olarak değerlendirilmiştir. Aşağıda “Çok nitelikli” olarak değerlendirilen iki ödev kesitine yer verilmiştir.

Tablo 1

Öğrencilerin Sözlü Tarih Proje Çalışmasına İlişkin Ürünlerinin Analizinden Elde Edilen Bulgular

Not Aralığı	Nitelik Düzeyi	Grup Sayısı
85-100	Çok Nitelikli	7
70-84	Nitelikli	5
45-69	Orta	6
0-44	Geliştirilmeli	2
Toplam		20

Şekil 2. Ödev No:6



Yukarıdaki ödev dikkatle incelendiğinde, öğrenciler ödevlerinin giriş kısmında “oyun kavramı ve oyunun çocuklar için önemi” üzerinde durmuşlardır. Bunun ardından öğrenciler geçmiş oyunlar ile günümüz oyunlarını olumlu ve olumsuz boyutlarıyla karşılaştırmışlardır. “Şimdiki çocukların oyunlarını dışarıda değil de bilgisayarda oynamayı tercih etmesi” öğrencilere göre “bilgisayar bağımlılığı” anlamına gelmektedir. Yine dışarıda oynanan futbol oyununun yerini “bilgisayarda sanal futbol” almıştır. Mülakatlardan elde edilen bilgiler göstermektedir ki, büyükanne ve büyükbabalar bu duruma sinir olmaktadır. Ardından yine mülakatlardan elde edilen bilgiler çerçevesinde eski oyunları isimleriyle birlikte vermektedirler; “çelik çomak, beş taş, dokuztaş, topaç ve tombik”. Bunlar bilinmeyen oyunlardır onlar için. Görüşme verileri bu oyunların eskiden grupta oynandığını ortaya koymuştur. Taş, sopa ve çamur gibi malzemelerle oyuncaklar yapılmış. Şimdi ise sokakta oyun yerine MSN kullanıyorlarmış. Teknolojik çağ için “güzel” diyen öğrenciler eski oyunlara da özenmektedir. Tüm ödev, öğrencilerin özellikle değişim boyutunu nitelikli bir şekilde ortaya koyduklarını göstermektedir. Eskiden de söz edilmiştir yeniden de; olumlu boyutlardan da söz edilmiştir olumsuzdan da. Buna karşılık süreklilik boyutu ödevde görece çok daha az vurgulanmıştır. Şekil-3’te ise bir başka ödev kesitine daha yer verilmiştir.

Oyuncağı araştıran grup, ödevinde değişim algısı ile ilgili çeşitli bulgulara yer vermiştir. Değişim algısına, ilk oyuncağın Mısırlılara ait tahta bir at olduğu tespiti ile başlamış, topaç, misket, kilden yapılmış bebeklerle devam edilmiştir. Yani oyuncaklar dönemden döneme, toplumdaki topluma farklılıklar göstermekte ve değişmektedir. Ancak değişerek son bulmamakta, bir gereksinim olarak günümüze doğru bir süreklilik içinde devam etmektedir. Bu anlamda süreklilik, değişimin içinde kendini de var etmektedir. Eski oyuncakların çocuğun yaratıcılığını geliştirdiğine ilişkin ifadesinden sonra süreklilik algısına yönelik “eski oyuncaklar ile şimdiki oyuncaklar arasında çok fark varmış” denilmiştir. Burada öğrenciler bir değişimin ardından sürekliliğin de var olduğunu “şimdiki oyuncaklar” ifadesi ile belirtmiştir. Eski ve yeni olanın olumlu ve olumsuz yönlerine değinilmiş, süreklilik algısı desteklenmiştir. En son geleceğe yönelik “yeni bir çağ başlasa ne güzel olurdu” cümlesi ile başlayan önerilerde bulunularak sürekliliğin devamı ifade edilmiştir. Öğrenciler bir sonraki boyutu da düşünmüş, gelecekteki oyuncaklardaki değişimi ve sürekliliği birlikte düşünmüş ve geleceğe yönelik çıkarımlarını da sunmuşlardır. Oyuncakların her dönem çocuğu için ne ve nasıl olursa olsun önemli olduğu belirtilerek ödev tamamlanmıştır.

Şekil 3. Ödev No:11

Oyuncak; çocuğu eğlendirirken eğiten, can sıkıntısını gideren bir araçtır. Oyuncak çocukların çevresinde gördüklerini küçük maket olarak yapmalarıyla başlamıştır.

İlk oyuncak Mısırlılara aitmiş. İlk oyuncuğun tahta at olduğu sanılmaktadır. Daha sonraları topaç ve misket olduğu sanılıyor. Firavun mezarlarında bile oyuncak bebekler bulunmuş. Hatta Roma, Çin ve Yunanlarda çamur ve kilden yapılmış bebekler varmış. Eski oyuncaklar çamur, kil ve tahta dışında, ölü hayvanların bağırsağından, kemiklerden, taşlardan ve yemeklerden bile yapılıyormuş.

Oyuncuğun çocuklar üzerindeki etkisi çok büyükmüş. Çocuğun yaratıcılığını, farklı beceriler kazanmasını sağlıyor, hayal gücünü geliştiriyormuş.

Aslında Eski oyuncaklar ile şimdiki oyuncaklar arasında sandığımdan çok fark varmış. Örneğin; eski oyuncakların(tahtadan olanların) elleri ve ayakları oynamıyormuş. Plastik pek fazla kullanılmıyormuş. Ama sağlıklıymış. Şimdiki ise, uzaktan kumandayla çalışıyorlar. Tüm oyuncakların elleri ve ayakları oynuyor. Oyuncaklar çok çeşitli. Ama neredeyse hepsi plastik ve kanserojen madde içerdiği için sağlıklı değil. Çabuk hasta yapıyor. Hatta ölümcül tehlikeleri bile var. Aralarındaki fark bu.

Bence her ikisinde süper değil. Sağlık açısından eskiler, dış görünüm açısından yeniler daha iyi. Hayel gücü geliştirme açısından eskileri ve çeşitlilik yönünden yenileri seçerim.

Yaptığımız röportajlarda herkes oyuncak ile oynarken mutlu oluyorlarmış. Çünkü o oyuncaklar kendilerine aitmiş. Eskiden oyuncaklar az olduğu için oyuncak kavgaları oluyormuş. Hep tartışıyorlarmış. Bu yönden eskileri pek sevmedim açıkçası.

Aslında oyuncak ile ilgili yeni bir çağ başlasa ne güzel olurdu. Oyuncaklar; hem çok çeşit, hem sağlıklı, hem oynarken hayel gücü geliştirici, hem sağlam, hemde güzel olsa çok güzel olurdu.

Kısacası; oyuncaklar güzeldir. Çocuklar için önemlidir. Şimdiki sağlıklıda olsa hep dünyamızda olsunlar.

Aşağıda bir başka öğrenci ödevinden alınan bir kesite daha yer verilmiştir. Grup "Tarih Çocukları" öğrencileri de ödevlerinde oyunlardaki değişim ve süreklilikten bahsetmişlerdir:

Şekil 4. Ödev No:9

Ama şimdi oyunlar geldi sanal oyunlar oldu bunlar çocuklara zarar veriyor gözleri bozuluyor basları ağrıyabiliyor çocuklar artık topluca eğlenemiyor yalnızlıktan sıkılıyorlar. Oyun çocukların eğlenme amaçlı yaptıkları etkinliklerdir. Bazı oyunlarda kullanılan oyuncaklar çocuklara zarar verebilir

Sanal oyunların gelmesiyle eskiden oynanılan toplu oyunların son bulunduğunu ifade eden grup oyunlardaki değişimi fark etmiş, “şimdiki oyunlar” ifadeleriyle oyunların devamı ve sürekliliğine değinmişlerdir. Ayrıca sanal oyunların zarar verdiğiinden bahsederek olumsuz anlamda bir değişim olduğundan da bahsetmişlerdir. Süreklilik algısı boyutunda “oyun çocukların eğlenme amaçlı yaptıkları etkinliklerdir” ifadesinde “çocukların” sözcüğündeki çoğul ekiyle her dönem var olan bir gerçek olduğu anlatılmaya çalışılmıştır. Aşağıdaki tabloda ise, öğrenci ödevlerindeki değişim ve süreklilik noktasında yapılan açıklamaların analiz sonuçlarına yer verilmiştir.

Tablo 2

Araştırmaya Katılan Öğrencilerin Hazırladıkları Ödevlerdeki “Değişim ve Sürekliliğe” İlişkin İfadelerin Analizleri

Değişim Boyutu	f
Eski Oyun/Oyuncak	
<i>Olumlu</i>	
Oyunlar değişmiş (tahta attan bilgisayara)	11
Bilmediğimiz çok oyun var	4
Oynaması keyif veriyor/güzel	4
Emek var/Daha mutlu ediciler	3
Arkadaşlık için grup oyunları	1
Yapımında kullanılan malzemeler sağlıklı	1
<i>Olumsuz</i>	
Oyuncakların işlevi kısıtlı	1
Sayısı az/kavga çıkıyor	1
Yeni Oyun/Oyuncak	
<i>Olumlu</i>	
Daha işlevseller	2
Teknolojik değişim	1
<i>Olumsuz</i>	
Teknolojik oyuncaklar çocuğu yalnızlaştırıyor	2
Teknolojik oyuncaklar sağlığa zararlılar	2

Toplam:	33
Süreklilik Boyutu	f
Her iki dönem oyun/oyuncak eğlenceli/önemli	5
Hepsinin artı ve eksi yönleri var	1
Toplumlar oyun/oyuncağa önem vermişler	1
Toplam:	7
Genel Toplam:	40

Yukarıdaki tablo incelendiğinde, öğrencilerin ödevlerinde hem eski hem de yeni oyun ve oyuncaklar için *değişim* ve *süreklilik* boyutuna vurgu yapan ifadeler yer verdikleri görülmektedir. Yine ilginç noktalardan biri de, öğrencilerin ödevlerinde *değişimi* vurgularken eski ve yeni oyun ve oyuncaklar için *hem olumlu hem de olumsuz boyuta* vurgu yapmalarındır. Eski oyun/oyuncaklar değerlendirilirken olumlu boyutlar olarak “emeğin var olması, grupta oyuna yönlendirmesi ve sağlıklı malzemeye yapılması” vurgulanırken bu oyuncakların olumsuz boyutları ise “oyuncakların işlevinin kısıtlı olması ve oyuncaklara ulaşımın zor olması” gösterilmiştir. Buna karşılık yeni oyuncaklar da “çocuğu yalnızlaştırması ve kullanılan malzemelerin sağlıksızlığı” ile eleştirilirken “oyuncaklardaki işlev ve teknolojik değişim” ise olumlu boyut olarak görülmüştür.

Öğrenciler *süreklilik* boyutunda ise her dönemin oyuncaklarının ayrı güzel olduğunu ifade etmişlerdir. Bu anlamda her iki dönemin de artı ve eksileri vardır. Ama öğrencilere göre aslolan toplumların oyun ve oyuncucağa önem vermesidir. Öğrencilerden sözlü tarih proje sürecindeki duygu, düşüncelerini, zorlandıkları ya da keyif aldıkları boyutları kendilerine verilen günlüğe rapor etmeleri istenmiştir. Yine yazmaları istenen boyutlardan biri de ilginç buldukları bilgilerdir. Nitekim Ö8 çalıştığı konu ile ilgili olarak yazdığı yazıda eski ve yeni oyuncakları karşılaştırırken “değişimi” aşağıdaki şekilde vurgulamaktadır (El yazısının okunaklı olmaması nedeniyle transkripti de eklenmiştir).

Şekil 5. ÖGN8'in Günlüğünden

<p>Bugün proje ile ilgili çok şunları öğrendim; Bu konu yani oyuncak eski Mısırlılara dayanırken bulunmuş. Bu oyuncaklar tahtadanmış ve buna benzer formuyla ilgili birçok bilgi. Benim ilgim en çok fildişlerinden ve insan yapısında bulunan kemiklerden yapılan oyuncağa geldi. Çünkü düşününce şimdiki oyuncaqlarla o eski oyuncaqları karşılaştırmak bile insana garip geliyor. Arada çok fark var.</p>	<p>"Bugün proje ile ilgili olarak şunları öğrendim; Bu konu yani oyuncak eski Mısırlılara dayanırken bulunmuş. Bu oyuncaklar tahtadanmış ve buna benzer konumla ilgili birçok bilgi... Benim ilgimi en çok fildişlerinden ve insan yapısında bulunan kemiklerden yapılan oyuncaklar çekti. Çünkü düşününce şimdiki oyuncaqlarla o eski oyuncaqları karşılaştırmak bile insana garip geliyor. Arada çok fark var."</p>
--	---

Yukarıdaki günlük kesitinden de anlaşılacağı üzere öğrenci, görüşme öncesi ikinci elden kaynaklardan (kitap, internet) bilgi toplamaktadır. Bu süreçte elde ettiği bilgilerle oyuncak ile ilgili karşılaştırmalar yapmakta ve süreç içerisindeki değişimi gündeme getirmektedir. Tahta, fildişinden yapılan "eski oyuncaqlarla" "şimdi ki oyuncaqları" karşılaştırmak öğrenciye "aradaki çok fark" nedeniyle "garip gelmekte"dir. Olasıdır ki bu "garip gelişin" ardında "insan kemiklerinin" oyuncak materyali olarak kullanılması vakıası vardır. Bu da "değişimin" öğrencide yarattığı bir duygu olarak ilginçtir. Mısırlılardan bu yana oyuncağın değişerek varlığını sürdürmesi de "devamlılık" adına önemlidir.

Öğrencilerin gerçekleştirdikleri oyun ve oyuncak konulu sözlü tarih projesine ilişkin bakış açıları nasıldır?

Öğrencilerin sürece ilişkin bakış açılarının/algılarının günlüklerdeki sonuçlarının analizleri aşağıda Tablo-3'te verilmiştir.

Öğrenciler günlüklerinde üç kategori ve alt başlıkları altında sürece ilişkin toplam 325 ifade kullanmışlardır. En fazla ifade, ilk kategori olan "Araştırma Sürecine İlişkin Açıklamalar"a yönelik olmuştur. Daha sonra sırasıyla "Duygu ve Düşüncelerine İlişkin" ve "Oyun/Oyuncak Bilgisine İlişkin"dir. Oyun/oyuncak bilgisine ilişkin ifadelerine daha çok ödevlerinde yer vermişlerdir.

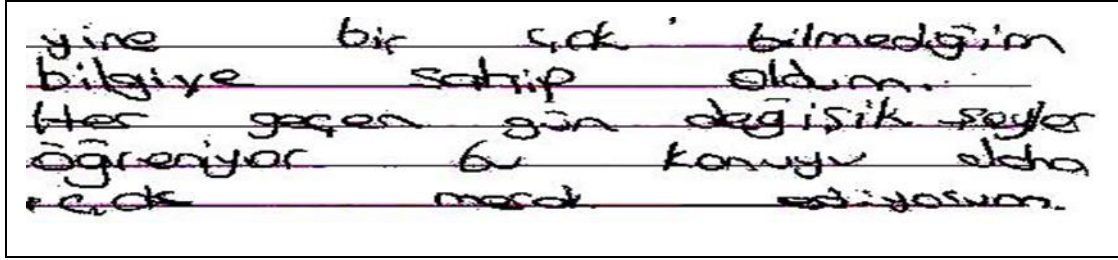
Tablo 3

Öğrencilerin Sürece İlişkin Bakış Açılımları/Algılarının Günlüklerde İncelenmesi, Analizi ve Frekansları

Araştırma Sürecine İlişkin İfadeler	f
Sınıf toplantısı yaptık/yapacağız	24
Bilmediğim yeni şeyler öğrendim/öğreniyorum	21
Röportajlar yaptık/yapacağız	20
Grup toplantısı yaptık/yapacağız	17
Oyun/Oyuncağı araştırdım/araştıracağım	15
Sözlü Tarihi araştırdım/araştıracağım	12
Röportajı araştırdım/araştıracağım	11
Araştırma yaptım/yapacağım	10
İnternet, kitap, dergi, ansiklopedilerden/kütüphaneden araştırma yaptık/yapacağız	7
Konumla ilgili değişik kaynaklar buldum/ürettim(şiir,şarkı,oyun,slogan,slyt v.s.)	7
Herkes bizi alkışladı/tebrik/takdir etti	5
Sözlü Tarihin ne olduğunu/birçok alanda kullanıldığını öğrendim	4
Grubumuza isim verdik	3
Planlı düzenli çalışmayı/önemini öğrendim	3
Günlük yazmanın faydalı olduğunu öğrendim	1
Grubu idare etmeyi öğrendim	1
Yeni kelime ve kavramlar öğrendim	1
Toplam	162
Duygu ve Düşüncelerine İlişkin İfadeler	
Eğleniyorum	22
Araştırmacı gibi hissettim	21
Heyecanlanıyorum	20
Yaptığım iş beni mutlu ediyor	15
Çalışmalarımı tamamlayamamaktan dolayı kaygılanıyorum/üzülüyorum/korkuyorum	10
Projeyi seviyorum	10
Tarihçi gibi hissettim	6
Kendimle/grubumla gurur duyuyorum	6
8. sınıf/lise öğrencisi gibi hissettim	5
Araştırma yapmak çok güzel	5
Böyle bir projede olmak özel/önemli	5
Kendimi değişik hissediyorum	4
Projemle ilgili azimliyim	4
Zorlanıyorum/Çaresiz hissediyorum	4
Yaptığım işe kendimi kaptırıyorum	3
Çok sevinçliyim	3
Proje gittikçe daha zevkli oluyor	2
Toplam	145
Oyun/Oyuncak Bilgilerine İlişkin İfadeler	
Oyun/Oyuncağın tarihçesini öğrendim	8
Eski/Yeni oyun/oyuncaklar çok farklı	2
Oyun/Oyuncak ile ilgili şiir buldum	1
Oyun/Oyuncak ile ilgili şarkı yazdım	1
Oyun/Oyuncakların hem yararı hem zararı var	1
Oyun/Oyuncaklara çok kaptırdığımızda okul başarımız düşüyormuş	1
Eski oyun/oyuncaklar sağlık için daha faydalı	1
Eskioyun/oyuncakların neler olduğunu öğrendim	1
Sanal oyun/oyuncaklar o dönem için oldukça önemliymiş	1
Oyun/Oyuncaklar sadece eğlenme amaçlı değil eğitim amaçlıymış	1
Toplam	18
Genel Toplam	325

Öğrencilerin her üç dokümanı da (günlük, ödev ve mülakat) incelendiğinde araştırma sürecinin kendilerine kazandırdıklarına, oyun/oyuncak bilgisine ve süreçteki duygu ve düşüncelerine ilişkin ifadelerinin, benzer olduğu görülmektedir. Öğrencilerin araştırma sürecinin kendilerine kazandırdıklarına ilişkin sıklıkla bir araştırma, proje, görüşme (röportaj) nasıl yapılır, bir sergi nasıl hazırlanır öğrendiklerini ifade etmişlerdir. Oyun/oyuncak bilgisine ilişkin oyun/oyuncağın tarihçesi, nasıl oynandığı ve eski ile yeni arasında çok fark olduğuna değinmişlerdir. Süreçte yoğun olarak yaşadıkları duygular ise proje başlangıcında kendilerini bir yetişkin gibi hissetmeleri, kendilerine güven duygusunun pekiştiği, sosyalleştikleri ve çok mutlu olduklarıdır. Araştırma sürecine ilişkin kazandıklarından bahseden ÖGN21'in günlüğündeki ifadesi şöyledir:

Şekil 6. ÖGN21'in Günlüğündeki İfadesi



yine bir çok bilmediğim
bilgiye sahip oldum.
Her geçen gün değişik şeyler
öğreniyor bu konuyu daha
çok merak ediyorum.

Günlük analizlerinde en fazla değinilen durumlardan biri olan araştırma sürecinde yeni, bilmedikleri birçok şeyi öğrenmeye başladıklarını ÖGN21 bu şekilde ifade etmiştir. Konu öğrencilere hiç yabancı olmasa da hatta yaşantılarının bir parçası da olsa bilmedikleri birçok şeyi öğrenmelerinden bahsetmeleri öğrencilerin çalışmayla kazandıklarının bir göstergesidir. Yapılan öğrenci görüşmelerinin 1. sorusunda da öğrencilere süreçte yapılan çalışmayla neler kazandıkları sorulmuş, günlüklerdeki ifadelerle benzer yanıtlar alınmıştır. Öğrenci görüşmeleri 1. sorusu ve analizleri Tablo 4'te verilmiştir.

Tablo 4

Öğrenci Görüşmeleri Birinci Sorusu “Bu Çalışmanın Sana Neler Kazandırdığını Düşünüyorsun?” Analizi ve Frekans Dağılımları

Oyuncağın tarihçesini	7
Eski oyun/oyuncakların neler olduğunu	7
Oyun/oyuncukla ilgili bilgi	6
Oyun/oyuncağın fayda ve zararlarını	3
Sosyalleşme	2
Kendine güven duyma	2
Eski oyun/oyuncakların nasıl oynandığını	1
Eski ve yeni oyun/oyuncakların farkını	1
Bir proje öncesinde hazırlık yapılması gerekliliğini	1
Sözlü tarihin anlamını	1
Eski oyunları oynamaya başladım	1
Röportaj yapmayı	1
Sergide stant kurmayı	1
Gerçek proje nasıl yapılır	1
Toplam	35

Görüldüğü gibi öğrenciler kendileriyle yapılan görüşmelerde de yeni birçok şey öğrendiklerini ifade eden yanıtlar vermişlerdir. Özellikle günlüklerdekine benzer oyun/oyuncak hakkında bilgi sahibi olduklarına değinmişlerdir. İkinci olarak da sözlü tarihin ne olduğuna ilişkin bilgi sahibi olduklarından bahsetmişlerdir. Öğrenci görüşmelerinde ÖG9’un konuya ilişkin ifadesi şöyledir:

ÖG9: “Birçok yeni bilgiler öğrendim. Oyun/oyuncak ile ilgili daha iyi bilgiler öğrendim. Eski oyunlar yeni oyunlardan farklıymış. Oyunların faydaları varken zararları da varmış”.

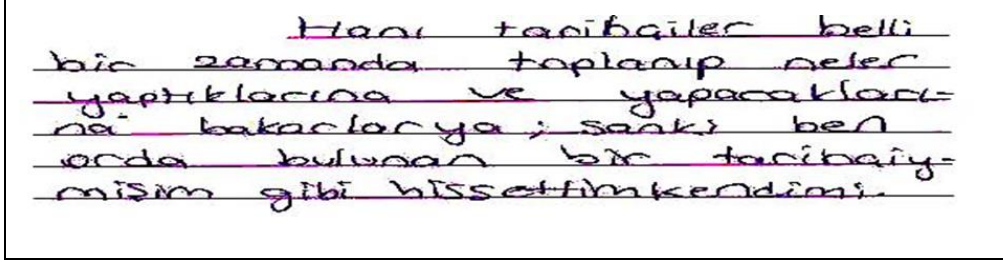
Öğrenciler çalışma aracılığıyla yalnızca bilgi düzeyindeki kazanımlarından değil duygu ve düşüncelerinin değişimine yönelik kazanımlarından da bahsetmişlerdir. Araştırma sürecine ilişkin, o gün neler yaptığını günlüğünde ifade eden bir öğrenci, araştırmaları esnasında yaşadığı duygularına da yer vermiştir.

Şekil 7. ÖGN11’in Günlüğündeki İfadeleri

Bugün “Sözlü Tarihi” araştırdım. Kendimi bir araştırmacı gibi hissettim.

“Kendimi arařtırmacı gibi hissettim” ifadesini kullanan öđrenci, yaptıđı alıřmalarla yalnızca bilgi edinmediđi arařtırma konusundan da olduka etkilendiđi görlmektedir. Konu öđrenci iin öyle önemlidir ki bir arařtırmacı ile empati kurabilmesini sađlamıřtır. Bařka bir öđrenci de, yapılan toplantılar esnasında tarihilerle empati kurmuř, kendini bir tarihi gibi hissetmiřtir.

řekil 8. ÖGN18’in Günlüđündeki İfadesi



Hani tarihiler belli bir zamanda toplanıp neler yaptıklarına ve yapacaklarına bakalara; sanki ben orda bulunan bir tarihiymişim gibi hissettim kendimi.

“Arařtırmacı gibi hissettim” ifadesine günlüklerde 21 kiři deđinmiřtir. Öđrenciler arařtırmaları esnasında kendilerini bir arařtırmacı, röportajlar esnasında bir gazeteci; tarihi gibi hissettiklerini günlükler dıřında görüřmelerde de ifade etmiřlerdir. Görüřmelerin ikinci sorusunda “alıřmanın en keyif aldıđın kısımları nereleriydi?” sorusu yöneltirmiřtir. İlgili soru ve analizleri ařađdaki Tablo 5’te sunulmuřtur.

Tablo 5: Öđrenci Görüřmeleri İkinci Sorusu “alıřmanın En Keyif Aldıđın Kısımları Nereleriydi?” Analizi ve Frekans Dađılımları

Röportajlarda (Komikti/Eđlenceliydi)	7
Sergi	5
Röportajlarda (Eski oyunları dinlemek)	3
Röportajlarda (Yařı büyük kiřilerle konuřmak)	3
Röportajlarda (Kendimi ünlü biriymiř/tarihi gibi hissettim)	2
Oyun/oyunađın tarihini arařtırırken	1
Toplam	21

Benzer duyguyu yařadıđını ifade eden öđrencilerden ÖG2 ve ÖG7 ise řöyle demiřtir:

ÖG2: (alıřmanın en keyif aldıđım kısmı) Röportajlardı. ok heyecanlandım. Kendimi ünlü biriymiř, tarihiyymiř gibi hissettim.

ÖG7: Görüřmelerdeki oyunları dinlemek, eski oyunları dinlemek ok eđlenceliydi. Birok yeni oyun öđrendik. Onları řu an okulda da sokakta da oynuyorum. Mesela řevval arkadařım beř tař oyunu oynuyordu. Büyüklerinden öđrenmiřler. ok güzel tařları vardı. Biz de oynamaya bařladık. Ben de řimdi sokakta arkadařlarımla oynuyorum.

ÖG7, büyükleriyle yaptığı görüşmelerde eskiden oynanan oyunları dinlemekten keyif aldığını ifade etmiştir. Yine anlaşılan odur ki sözlü tarih sürecinde öğrendiği oyunları yaşamına da eklemiştir. Üstelik bunu yapan tek öğrenci de değildir. Çalışmaya katılan öğrencilerden ikisi “sokakta arkadaşlarıyla oyun oynamaya” başlamışlardır. Bu anlamda sözlü tarih çalışması, en azından bu iki öğrencinin şahsında yaşamla bütünleşmiştir demek yanlış olmayacaktır.

Sonuç ve Tartışma

Öğrencilerin gerçekleştirdikleri oyun ve oyuncak konulu sözlü tarih projelerinin niteliği nasıldır?

Bu çalışmada öğrenciler 5. sınıf öğrencisi olmasına ve ilk kez böyle bir süreci yaşamalarına karşın projelerde görece başarılı olmuşlardır. Öğrenciler çok da görmedikleri bilmedikleri oyunları büyükleri ile yaptıkları araştırmalar ve görüşmeler aracılığıyla öğrenmişlerdir. Farklı düzeylerde de olsa, süreç içerisinde de bir dizi beceri ve farkındalık kazanmışlardır. Aralarında yaşça en az 40 yıl fark olan iki kuşak biraraya gelerek birbirini görece anlamış, birbirleriyle empati yapmıştır. Yine öğrencilerin pek çoğu, değişim ve süreklilik boyutunda oyun ve oyuncağın nasıl nitelik değiştirdiğini görmüş ve çocukların oyun ve oyuncağa olan gereksinimi boyutundaki sürekliliği de hissetmişlerdir. Bu anlamda sözlü tarih, gündelik ders kitabı bilgisinin ötesinde öğrencilere yeni bakış açıları ve deneyimler sunan bir öğretim yöntemi olarak karşımıza çıkmaktadır. Eğitimin son amacı ürün oluşturmak yoluyla öğrencide “başardım” duygusu ve özgüven oluşturmak olmalıdır. Sözlü tarih bilgiye ulaşma, bilgiyi işleme ve deneyimlerle yeni bilgi oluşturma noktasında işlevsel bir yöntemdir demek yanlış olmayacaktır.

Nitekim bu araştırmanın sonucu ile 6. sınıf öğrencilerine “zaman içinde düğün ve evlilik” (Kabapınar, Kaya, 2013) ile 7. sınıf öğrencilerine “zaman içinde meslekler ve meslek seçimi” (Kaya, 2013) konusunda sözlü tarih çalışması yaptırılan araştırmaların sonuçları arasında benzerlik de vardır. Literatürdeki bu araştırmalar 6. ve 7. sınıf öğrencilerinin sözlü tarih çalışmasını uygulayabildiklerini gösterirken, “zaman içinde oyun ve oyuncak” temalı bu çalışma ise 5. sınıf öğrencilerinin de sözlü tarihi gerçekleştirebildiklerini göstermesi noktasında önemlidir.

Sözlü tarih öğretim yöntemi öğrenci merkezli bir öğretim yöntemi olup proje şeklinde bireysel ya da grupla çalışılabilir. Bu çalışmada konu oyun ve oyuncak idi. Benzer şekilde, “zaman içinde komşuluk”, “eski ve yeni bayramlar”, “zaman içinde aşk ve aşık olmak”, “geçmişte ve günümüzde kadın olmak”, “eski zamanlarda ve günümüzde eğlence” gibi sosyal ve kültürel konularda da çalışmalar yapılabilir.

Öğrencilerin gerçekleştirdikleri oyun ve oyuncak konulu sözlü tarih projesine ilişkin bakış açıları nasıldır?

Öğrencilerden araştırma sürecine ilişkin her türlü bakış açısı, ve duygularını günlüklerine yazmaları istenmiştir. Bu çerçevede yapılan analiz üç temel kategori oluşturmuştur. Bunlar; “Araştırma Sürecine İlişkin İfadeler”, “Duygu ve Düşüncelerine İlişkin İfadeler” ve “Oyun/Oyuncak Bilgilerine İlişkin İfadeler”dir. Bu kategorilerden “Duygu ve Düşüncelerine İlişkin İfadeler” incelendiğinde karşımıza ilginç boyutlar çıkmaktadır. Öğrenciler eğlenmişlerdir, araştırmacı gibi hissetmişlerdir, heyecanlanmışlardır, yaptıkları işten mutlu olmuşlardır, projelerini yetiştirememekten dolayı kaygılanmışlardır, tarihçi gibi hissetmişler ve en önemlisi de kendileriyle gurur duymuşlardır. Eğitimin amacı bilgi yüklemek midir, yoksa ürün oluşturmak mıdır? Öğrenciler ürün oluşturdukça keyif almakta, sosyalleşmekte ve özgüven geliştirmektedir. Üstelik bu veriler salt öğrencilerin tuttuğu günlüklerde görülmemektedir. Öğrencilerle yapılan görüşmelerde de benzer ifadeler ve sonuçlar görülmektedir. Öğrenciler sadece ürünlerini oluşturmaktan keyif almamışlar bunları sergi aracılığıyla velilerine sunmaktan da son derece mutlu olmuşlardır. Bu çerçevede nitelikli bir eğitimin temel görevinin *‘ürün oluşturma ile helmeleşmiş bir öğrenci onurlandırma süreci’* olduğu ifade edilmelidir. Bu onurlandırma süreci ve sıklığı da özgüven oluşumunu; özgüven oluşumu da birey olma sürecine giden yolun temel taşlarını oluşturacaktır. Bu anlamda sözlü tarih projesi çalışmak tüm bunları içinde barındırmaktadır. Kullanalım mı?

Kaynakça

- Carlson, J. A. (2002). *An oral history of a career that shaped outdoor education* (Unpublished PhD thesis). Stephen F. Austin State University, Austin.
- Counce, S. (2001). *Sözlü tarih ve yerel tarihçi*. İstanbul: Tarih Vakfı Yurt.
- Danacıoğlu, E. (2010). *Geçmişin izleri*. İstanbul: Tarih Vakfı Yurt.
- Demircioğlu, İ. H. (2005). *Tarih öğretiminde öğrenci merkezli yaklaşımlar*. Ankara: Anı.
- Dogan, Y. (2015a). How should an efficient oral history interview process be conducted according to the views of pre-service teachers? *Educational Research and Reviews*, 10 (8) pp.1097-1108.
- Dogan, Y. (2015b). Okul dışı sosyal bilgiler öğretiminde sözlü tarih. *Okul Dışı Sosyal Bilgiler Öğretimi* (A. Şimşek, S. Kaymakçı Ed.), Ankara, PegemA.
- İncegöl, S. (2010). *Sosyal bilgiler dersinde örnek bir sözlü tarih uygulaması* (Yayınlanmamış yüksek lisans tezi). Marmara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, İstanbul.
- Kabapınar, Y. (2014). *Kuramdan uygulamaya sosyal bilgiler öğretimi*. Ankara: PegemA.
- Kabapınar, Y., Koç, M. (2013). Sözlü tarihe ilişkin bir uygulama olarak geçmişte ve günümüzde düşünceler: küçük tarihçiler/öğrenciler tarih yazıyor. *Toplumsal Tarih*, 236, ss.64-70.
- Kaplan, E. (2005). *İlköğretim öğrencilerinin tarihsel düşünce becerilerinin sözlü tarih çalışmalarıyla geliştirilmesi* (Yayınlanmamış yüksek lisans tezi). Marmara Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü. İstanbul.
- Kaya, M. (2013). *Sosyal bilgiler dersinde kullanılabilecek bir öğretim yöntemi olarak sözlü tarih: amaç, içerik, uygulama* (Yayınlanmamış yüksek lisans tezi). Marmara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, İstanbul.
- Miles, M. B., & Huberman, A. M. (1994). *Qualitative data analysis: An expanded sourcebook (2nd ed.)*. Thousand Oaks, CA: Sage.
- Neyzi, L. (1996). *İstanbul'da hatırlamak ve unutmak birey, bellek ve aidiyet*. İstanbul: Tarih Vakfı Yurt.

Sarı, İ. (2006). Akademik tarih ve tarih öğretiminde sözlü tarihin yeri ve önemi. *Türkiye Sosyal Araştırmalar Dergisi*, S:3, ss. 109-125.

Sarı, İ. (2007). *Sosyal bilgiler öğretiminde sözlü tarih etkinliklerinin öğrenci başarı ve tutumlarına etkisi* (Yayınlanmamış doktora tezi). Gazi Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Ankara.

Thompson, P. (1999). *Geçmişin sesi (sözlü tarih kuram)*. İstanbul: Tarih Vakfı Yurt.

Extended Summary

Purpose

Oral history, the term globally used by historians, confronts us as a data collection method. The data collection method in which, especially, the witnesses based on investigated historical phenomenon or conception come to the fore particularly draws attention within bringing out 'history from below' (Thompson, 1999; Counce, 2001; Carlson, 2002; Danacı, 2010). Although oral history includes political history and its related issues, it mainly focuses on the issues and conceptions of social and cultural history.

After the new educational programs launched in 2005, the new teaching methods used in Social Studies courses came to the fore. The oral history is one of those teaching methods highlighted in the Turkish Social Studies Teaching Program. Oral history as a way of teaching method is new to both teachers and students. Thereby, the present study aims to implement oral history within school settings and to find out students' viewpoints about the process that they experienced as well as their achievement in conducting oral history on child games and toys.

Method

The present study is a qualitative research and the research design is action research. 60 students (36 females, 24 males) who are in 5 grades in state school in Sultangazi, İstanbul participated in this study. *Oral History Project Reports, Pre and Post Test, Diaries and Parent Questionnaire Form* is utilized as data collection tools. At the end of the project, students are asked to prepare, as a group, a project report based on the definition of oral history, what they have learnt during the process and how the project has had an impression on them. The rubrics related to the project have been distributed to students. It is aimed to reveal how oral history conception is perceived by the students via *pre and post tests* which are the first and last steps of the projects. The students are also expected to report a diary as a data collection instrument to find out their experiences, feelings and opinions during the project. Moreover, an interview was held with 9 students, participating in oral history process, based on their studies.

Content analysis, one of the methods of qualitative data analysis, was fulfilled on the obtained data. The data, coded under certain categories, were digitized and the results were offered as tables. The data were analyzed by a second researcher. “Reliability= Number of reconciliation/Reconciliation + Number of irreconcilableness” formula was realized. Percentage of coherency is found as % 86. It is assumed that the consistency of analysis in both researchers is high since the rates are over %70.

Results

Students in groups of three make a research about “change and continuity” of child games and toys from past to present. Additionally, they carried out interviews with adults above 50 using the principles of oral history. They compiled their research and interview data to form their oral history report. The results of the analysis indicated that most of the groups were successful in conducting oral history. Also majority of the groups emphasized that they were happy to function as “little historians”.

The students, relatively, have become successful in this study although they are 5th grades and participate in this kind of study for the first time. They have learnt about the games that they do not know and experience from their elders. When investigated carefully, students underlie ‘the conception of games and toys and their importance for the children’ in the introduction section in their assignment. Then, they compare the games and toys in the past with the today’s games and toys in terms of their positive and negative dimensions. The students interpret the today’s children’s preference playing games on computers instead of going out as ‘addiction to computers’. Playing football on computers substitutes with playing football outside. The data from the interviews reveals that grandparents are not happy with this situation. Moreover, two generations, 40 years apart from one another, empathized with one another. However, primary school students have experienced that game and toy have acquired new quality within change and continuity context, but they have understood about the continuity of the context of children’s need for games and toys. In conclusion, oral history, beyond an ordinary textbook, comes to fore as a teaching method which offers new perceptions and experiences to students.