



Uluslararası Türkçe Edebiyat Kültür Eğitim Dergisi Sayı: 9/1 2020 s. 413-424, TÜRKİYE

Araştırma Makalesi

SOSYAL BİLGİLER ÖĞRETİM PROGRAMINDA YER ALAN BECERİLERİN ÖĞRETİMİNDE KULLANILABİLECEK GELENEKSEL ÇOCUK OYUNLARININ İNCELENMESİ

Ayşegül ÇELİK*

Geliş Tarihi: Eylül, 2019

Kabul Tarihi: Ocak, 2020

Öz

Bu araştırmanın amacı, sosyal bilgiler dersi öğretim programında yer alan becerilerin öğretiminde hangi geleneksel oyunların oynanabileceğini tespit etmektir. Araştırmada, öğretim programında yer alan becerilerin öğretiminde kullanılabilir geleneksel çocuk oyunlarının belirlenmesi amaçlandığı için, nitel yöntem tercih edilmiştir. Araştırmanın verilerinin toplanmasında doküman incelemesi kullanılmıştır. Araştırma kapsamında, Türkiye’de 2004 yılında yaşayan geleneksel çocuk oyunları isimli eser doküman analizine kaynaklık etmiştir. Eser, Oğuz ve Ersoy (2007) tarafından hazırlanmıştır. Araştırmanın verilerinin analizinde betimsel analiz yöntemi kullanılmıştır. Araştırma sonucunda, sosyal bilgiler dersi öğretim programında yer alan iletişim, işbirliği, karar verme, Türkçeyi doğru, güzel ve etkili kullanma, öz denetim ve problem çözme becerilerinin öğretiminde kullanılmak üzere toplam 56 oyun tespit edilmiştir.


Anahtar Sözcükler: Beceri, geleneksel çocuk oyunları, sosyal bilgiler dersi öğretim programı.

EXAMINATION OF TRADITIONAL CHILDREN’S GAMES THAT CAN BE USED IN TEACHING SKILLS IN THE SOCIAL STUDIES EDUCATION CURRICULUM

Abstract

The aim of this study is to determine which traditional games can be played in teaching skills in social studies curriculum. Qualitative model was used in the study since it was aimed to determine the traditional children's games that can be used in teaching the skills included in the social studies curriculum. Document analysis was used to collect the data of the study. Within this study, traditional children's games is living in Turkey in 2004, work was the source of the document analysis. The work was prepared by Oğuz and Ersoy (2007). Descriptive analysis method was used in the analysis of the data of the study. As a result of the research, a total of 56 games were identified to be used in teaching communication, cooperation, decision making, correct, beautiful and effective use of Turkish language, self-control and problem solving skills.

Keywords: Skill, social studies education curriculum, traditional children’s games.

*  Dr. Öğr. Üyesi; Yozgat Bozok Üniversitesi, Eğitim Fakültesi, Sosyal Bilgiler Eğitimi ABD, aysegulll_clk@hotmail.com.

1. Giriş

Oyunların tarihsel geçmişi, insanoğlu kadar eskidir. Piaget oyunu, çocuk olmanın en önemli eseri olarak tanımlamıştır (Glenn, Knight, Holt, Spence, 2012). Oyun ile ilgili en genel tanımlama ise şu şekildedir: “Bireylerin fiziksel, zihinsel yeteneklerini geliştirici, yaşantıyı zevkli kılıcı, sanatsal ve estetik nitelikleri ve beceriyi geliştirici etkinliklerdir” (Hazar, Altun, 2018, s. 54). Yaşama ilişkin bu denli etkisi olan oyunların da tarihsel bir geçmişi bulunmaktadır. Sadece modern dünyada değil, oyunların tarih öncesine kadar da oynandığı bilinmektedir (Gareau, Guo, 2009). Geçmişten günümüze oyunlar çeşitli şekillerde oynanmaktadır. Bu oyunlar, bir oyuncak ile ya da oyuncaksız bireysel veya grup hâlinde gerçekleşmektedir.

Çocukluğundan itibaren dünyayı keşfetmesine de olanak sağlayan oyunların çocuğun bilişsel, duyuşsal, psikomotor gelişimi başta olmak üzere pek çok gelişim alanına katkısı olmasının yanı sıra, eğlenerek öğreten görevi de bulunmaktadır. Oyunlar aynı zamanda çocuğu tanımaya da olanak sağlamaktadır (Başal, 2007). Bunun yanı sıra, çocuğun toplum içerisinde diğer bireylerden farklı olarak kendine özgü özelliklerinin de farkına varmasına olanak sağlar (Anılan, Girmen, Öztürk, Koçkar, 2003). Oyunların belirli bir kuralının olması ve oyun sonucunun öngörülememesi çocukların merak duygusunu da harekete geçirebilir. Merak duygusu ise, çocuğun iç dünyasına dışarıya yansımaları sağlamaktadır (Fırat, 2019). Toplumların yüzyıllar boyunca benimsemiş olduğu değerler de oyunlar aracılığıyla çocuklara kazandırılabilir (Sümbüllü, Altınışik, 2016). Oyunlar çocuklara çeşitli yaşam becerileri de kazandırabilir (Savaş, Gülüm, 2014). Bütün bunlar ile birlikte oyunlar, Freud’a göre, çocukların duygusal gelişimine de katkısını bulunmaktadır (Uğurel, Morali, 2008). Aynı zamanda oyun sayesinde çocukların duygusal davranışları da tespit edilebilir (Bekmezci, Özkan, 2015).

“Eskiden çocuklar, her yaştan bireylerin bir arada bulunduğu geniş bir ailede yaşar, evinin bahçesinde ve sokakta arkadaşları ile birlikte, oyun araçlarını kendi yaratarak ya da doğal öğelerden yararlanıp çevreyi zihinsel olarak dönüştürerek gelişimini sağlayan oyunları oynarlardı” (Çakırer Özservet, 2015, s. 265). Bugün ise çocuklar genel olarak, kapalı ortamda ve daha çok dijital materyaller ile bireysel olarak vakit geçirmektedir. Böyle bir ortamın çocuğun gelişimine tam anlamıyla katkı sağladığı söylenemez. Bu nedenle çocuklara daha fazla aktif olabileceği, düşünme becerilerini kullanabileceği, akranları ile iletişime geçebileceği somut ortamlar oluşturulmalıdır. Bunu da çocuk oyunları ile sağlayabilmek mümkündür.

Teknolojinin yaygınlaşmasıyla beraber çocukların doğal ortamlarda oyun oynama fırsatı azalmıştır. Ancak, teknolojinin de oyunun çeşitlenmesinde etkisi olmuştur (Gülsoy, 2013). Bu oyunlar çocuklar tarafından teknoloji sayesinde çeşitli şekillerde oynanmaktadır. Ancak bu durum çocuklara çok fazla somut yaşantı ve sosyalleşme sağlayamamaktadır. Vaktinin çoğunu bilgisayar karşısında geçiren çocuk, enerjisini atamamakta ve bu durumda, çocuğun okulda öğrenmesini olumsuz yönde etkileyebilecek unsurların oluşmasına neden olmaktadır. Aynı zamanda, çocukları karmaşık fikirlere maruz bırakmak doğal öğrenme süreçlerini etkileyebilmektedir (Psotka, 2013).

Oyunların öğretim sürecinde pek çok katkısı bulunmaktadır. Oyunlar sayesinde çocuklar derse daha fazla motive olabilirler. Ders esnasında oyunların kullanımı öğrencinin derse etkin katılımını sağlayabilecek bir bakış açısı sunmaktadır (Kumar, Lightner, 2007; Orak, Karademir, Artvinli, 2016). “Öğrencilerin katılımını teşvik etmek için oyunların kullanımı, Vygotsky, Gardner, Keller ve diğerleri dâhil olmak üzere bir dizi öğrenme teorisi ile

desteklenebilir” (Gareau, Guo, 2009, s. 3). Aynı zamanda, derste kullanılan eğitici oyunlar öğrencilerin algılamalarını üst düzeye çıkarmaya yardımcı olmaktadır (Gedik, 2017). Oyun sayesinde aktif olan çocuğun öğrenmesinde de kalıcılık artabilir (Varan, 2017). Aynı zamanda öğrencilerin kendi becerilerini de kullanmalarına olanak sağlayan ortam oluşturmaktadır (Genç, Genç, Yüzüak, 2012).

Oyunların derste kullanımında uygun öğrenme ortamı oluşturulmasına dikkat edilmelidir. Kasvi (2000) tarafından oluşturulan ve Norman (1993) tarafından önerilen etkili bir öğrenme ortamı için gereksinimleri şu şekilde sıralamak mümkündür (akt. Pivec, Kearney, 2007, s. 267):

1. Yüksek düzeyde etkileşim ve geribildirim yoğunluğu sağlamak,
2. Özel hedeflere ve belirlenmiş prosedürlere sahip olmak,
3. Motive edici olmak,
4. Sürekli bir mücadele hissi sağlamak, sıkıntı yaratacak kadar zor veya sıkıntı yaratacak kadar kolay olmamak,
5. İlgili göreve doğrudan katılım hissi vermek,
6. Göreve uygun araçları sağlamak,
7. Öznel deneyimi yok eden dikkat dağıtıcı ve rahatsız edici durumlardan kaçınmak.

Geleneksel çocuk oyunlarının kullanımına yönelik sosyal bilgiler dersi öğretim programında (MEB, 2018), 4. sınıf kültür ve miras öğrenme alanında, “geleneksel çocuk oyunlarını değişim ve süreklilik açısından günümüzdeki oyunlarla karşılaştırır” kazanımı yer almaktadır. Bu kazanım ile birlikte sosyal bilgiler dersi öğretiminde yer alan çeşitli becerilerin kullanımında da geleneksel çocuk oyunlarından faydalanılmalıdır. Eğitim, toplumsal değişimlere uyum sağlayan bireyler yetiştirmeyi hedeflemektedir (Uygun, Arıkan, 2019). Bu da öğretim programında yer alan becerileri kazandırmaya bağlıdır.

Bu araştırmanın amacı, MEB 2018 Sosyal Bilgiler Dersi Öğretim Programı’nda yer alan becerilerin öğretiminde oynanabilecek geleneksel çocuk oyunlarını tespit etmektir. Alanyazın tarandığında Savaş ve Gülüm’ün (2014) geleneksel oyunların başarı ve kalıcılık üzerine etkisine yönelik çalışması bulunmaktadır. Bakar, Tüzün ve Çağiltay’ın (2008) öğrencilerin eğitsel bilgisayar oyunu kullanımlarına ilişkin görüşlerine yönelik çalışması bulunmaktadır. Altınbulak, Emir ve Avcı (2006), sosyal bilgiler öğretiminde eğitsel oyunların erişime ve kalıcılığa etkisine yönelik çalışma yapmışlardır. Bozkurt’un (2017) ise, çocuk oyunları ile değerler eğitimi üzerine çalışması bulunmaktadır. Ancak alanyazında Sosyal Bilgiler Dersi Öğretim Programı’nda yer alan becerilerin öğretiminde kullanılacak geleneksel çocuk oyunlarının belirlenmesine yönelik herhangi bir çalışma bulunmamaktadır. Beceri öğretiminde farklı yöntemlerin kullanılması ve geleneksel çocuk oyunlarının kültürümüzü oluşturan öğelerden olması, yapılan bu çalışmanın alan yazındaki boşluğu doldurarak ilgililere katkı sağlayabileceği düşünülmektedir.

2. Yöntem

Bu bölümde araştırmanın yöntemi, verilerin toplanması ve verilerin analizi yer almaktadır.

2.1. Araştırmanın Yöntemi

Araştırmada Sosyal Bilgiler Dersi Öğretim Programı'nda yer alan becerilerin öğretiminde kullanılacak geleneksel çocuk oyunlarının belirlenmesi amaçlandığı için nitel yöntem kullanılmıştır. Nitel araştırma, kendine özgü bilgi türü sağlamaktadır (Ritchie, Spencer, 1994). Aynı zamanda “nitel araştırmalar karmaşık, çoklu ve değişen gerçekler hakkında fikir verebilir” (Mann, 2003, s. 66). Bu bağlamda araştırmada da, öğretim programında yer alan becerilere göre geleneksel çocuk oyunları tespit edilmiştir.

2.2. Verilerin Toplanması

Araştırmanın verilerinin toplanmasında doküman incelemesi kullanılmıştır. “Dokümanlar, çoğu nitel araştırmaların temelini oluşturmaktadır” (Schensul, 2008, s. 232). Doküman inceleme aynı zamanda, çeşitli nitelikteki belgelerin incelenmesidir (Sönmez, Alacapınar, 2017). Bu bağlamda araştırmada önce Sosyal Bilgiler Dersi Öğretim Programı'nda (MEB, 2018) yer alan beceriler belirlenmiştir. Daha sonra araştırma kapsamında, *Türkiye’de 2004 Yılında Yaşayan Geleneksel Çocuk Oyunları* isimli eser doküman analizine kaynaklık etmiştir. Eser, Oğuz ve Ersoy (2007) tarafından hazırlanmış olup, Gazi Üniversitesi Türk Halkbilimi Araştırma ve Uygulama Merkezi (THBMER) tarafından yayınlanmıştır. Eser incelendikten sonra, ilgili beceriler belirlenmiştir.

Tablo 1: Araştırma Kapsamında Yer Alan Beceriler

Beceriler	İletişim
	İşbirliği
	Karar verme
	Türkçeyi doğru, güzel ve etkili kullanma
	Özdenetim
	Problem Çözme

2.3. Verilerin Analizi

“Nitел araştırmada veri toplama ve veri analizi eş zamanlı bir süreç olmalıdır” (Merriam, 2013, s. 161). Araştırmada, betimsel analiz yöntemi verilerin analizinde kullanılmıştır. “Bu tür analizde amaç, elde edilen bulguları düzenlenmiş ve yorumlanmış bir biçimde okuyucuya sunmaktır” (Yıldırım, Şimşek, 2013, s.256). Bu kapsamda araştırmada, Türkiye’de 2004 yılında yaşayan geleneksel çocuk oyunları isimli eser incelenmiştir ve sosyal bilgiler dersi öğretim programında (MEB, 2018) yer alan becerilerin kullanılabilirlik durumları belirlenmiştir. Oyunlar seçilirken, oyun sırasında çocukların kolaylıkla elde edebileceği oyuncakların yer almasına dikkat edilmiştir. Her bir beceri ile birlikte kullanılacak geleneksel çocuk oyunları tespit edilmiştir. Bu beceriler ile kullanılacak örnek oyunlar alıntılar hâlinde verilmiştir. Ayrıca ilgili oyunların sayfa numaralarını belirten tablo oluşturulmuştur. Her bir beceriye ilişkin ayrı ayrı tablolar oluşturulmuştur. Bu tabloların içine, tespit edilen tüm oyunların oynanış şeklinin yazılması mümkün olmadığından her beceri için tek bir örnek oyunun oynanış şekli anlatılmıştır.

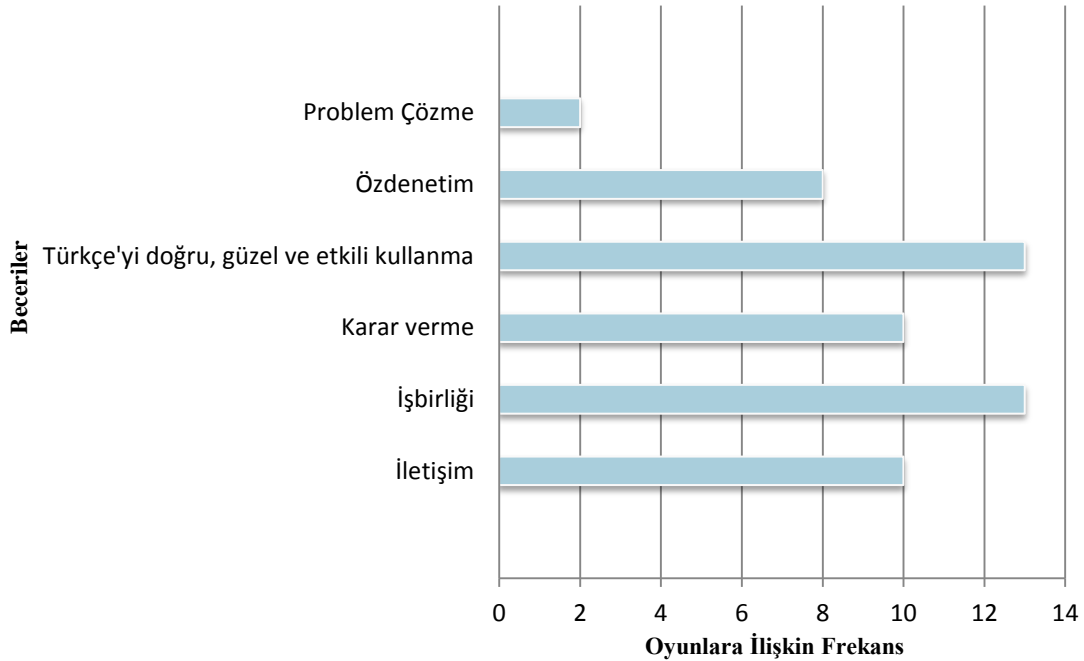
3. Bulgular

Bu bölümde, Sosyal Bilgiler Dersi Öğretim Programı'nda yer alan beceriler ile kullanılabilir oyunlara ilişkin bulgular yer almaktadır.

Tablo 2: Türkiye'de 2004 Yılında Yaşayan Geleneksel Çocuk Oyunları İsimli Eserin İlgili Becerilerin Öğretiminde Kullanılabilirliğine Yönelik Sayfa Numaraları

Beceri	Eserde Geleneksel Çocuk Oyunlarının Yer Aldığı Sayfalar
İletişim	s. 40, s. 104, s. 105, s. 106, s. 118, s. 127, s. 146, s. 166, s. 170, s.173
İş birliği	s. 27, s.38, s.50, s. 65, s.73, s. 74, s.86, s.101, s. 110, s.116, s. 120, s.139, s.149.
Karar verme	s. 34, s.48, s. 81, s. 102-103, s. 112, s.113, s.121, s.125, s.126, s.158.
Türkçeyi doğru, güzel ve etkili kullanma	s. 107, s.109, s. 111, s. 117, s.119, s. 124, s.136, s. 147, s.151, s. 154, s.169, s. 171, s.172.
Özdenetim	s. 45, s.72, s. 80, s.85, s. 92-93, s. 123, s.167, s. 174
Problem çözme	s. 35, s. 128

Tablo 2'de iletişim, işbirliği, karar verme, Türkçeyi doğru, güzel ve etkili kullanma, öz denetim ve problem çözme becerilerinin öğretiminde kullanılabilir geleneksel çocuk oyunlarının eserde yer alan sayfa numaraları yer almaktadır.



Grafik 1. Becerilerin Öğretiminde Kullanılabilir Geleneksel Çocuk Oyunu Sayısı

Grafik 1 incelendiğinde, becerilerin öğretiminde eserde kullanılabilir geleneksel çocuk oyunlarına yönelik frekanslar yer almaktadır. Buna göre eserde en fazla, işbirliği ve Türkçeyi doğru, güzel ve etkili kullanma becerisine yönelik oyunlar tespit edilmiştir.

Tablo 3: İletişim Becerisi ile Kullanılabilecek Geleneksel Çocuk Oyunları

İletişim Becerisi	Altın top, dokuz kiremit oyunu, dombit oyunu, hımbıl, gacırdaklı salıncak, kabak arabası, kale devirmece, cicili tavuk, yedi kule, harmanbiş
Örnek oyun (dokuz kiremit oyunu)	“Dokuz Kiremit oyununa başlamadan önce yere bir çember çizilerek, ortaya 9 tane kiremit konur ve bunlar büyükten küçüğe doğru dizilir. Oyunda kullanılan bir başka nesne olan top ise dizilen kiremitlerin yıkılmasında kullanılır. Oyuncular, iki grup oluşturacak şekilde ayrılırlar; ancak gruplardaki oyuncu sayısının eşit olmasına dikkat edilir. Çemberin içine yerleştirilen kiremitlerin arkasına birinci grup geçer. İkinci grup ise kiremitlerden 12-13 adım ileriye gider ve oraya bir çizgi çizer. Çizilen bu çizgi, topun atış yerini gösterir. İkinci gruptaki oyuncular buldukları yerden sırasıyla topla kiremitleri yıkmaya çalışırlar. Eğer bu gruptaki oyuncular kiremitleri yıkmayı başaramazlarsa, sıra diğer gruba geçer. Eğer kiremitleri yıkmayı başarırlarsa, birinci gruptaki oyuncular ikinci gruptaki oyuncuları topla vurmaya çalışırlar. Bu oyuncular bir taraftan kaçarken, bir taraftan da yıkılan kiremitleri tekrar dizmeye çalışırlar. Eğer içlerinden birisi vurulursa, oyundan çıkar. Oyuncuların hepsi kiremitleri yıkmadan vururlarsa, sıra diğer gruba geçer. Yıkılan kiremitleri tekrar dizerlerse bu turluk oyunun galibi ikinci grup olur. Oyuncular, en üste koydukları kiremite “sibop” derler. Bu nedenle en üste konan kiremitin ismi “sibop taşı”dır. Oyuncuların “sibop” diye bağırmasının bir başka nedeni ise, bu turluk oyunun sona erdiğini belirtmek istemeleridir. Oyun bu şekilde devam eder ve ne kadar süreceği, oyunculara bağlıdır” (Oğuz, Ersoy, 2007, s. 104).

Çocuk oyunlarının tümü, çocuklarda doğal olarak iletişim becerisini geliştiren özelliklere sahiptir. Bu çalışmada iletişim becerisi ile ilgili oyunlar seçilirken oyuna katılanlar arasında konuşma, karşısındakini dinleme ve ortak hareket edebilme gibi unsurlara dikkat edilmiştir. Bu beceriye yönelik; altın top, dokuz kiremit oyunu, dombit oyunu, hımbıl, gacırdaklı salıncak, kabak arabası, kale devirmece, cicili tavuk, yedi kule, harmanbiş oyunları tespit edilmiştir.

Tablo 4: İş Birliği Becerisi ile Kullanılabilecek Geleneksel Çocuk Oyunları

İş birliği becerisi	Yedi kale, halka oyunu, değnek kırma, kobalak, sekme oyunu, süpürtmeç, kırdı bastı, beş atış, şeker bulmaca, cephele külâh, sapankaya, miyabir, çelme topu oyunu
Örnek oyun (süpürtmeç)	“Süpürtmeç oyununa başlamadan önce oyuncular gruplara ayrılır. Ardından başlangıç noktasına bir çukur kazılır ve çatal sopanın ortası, çukurun ortasına gelecek şekilde yerleştirilir. İlk gruptan bir oyuncu, çukura yerleştirilen çatal sopayı elindeki diğer düz sopayla ileriye ve havaya doğru hızlıca fırlatır. Bu fırlatma işlemi, süpürme şeklinde yapılır. Bu nedenle oyunun ismi “süpürtmeç”tir. Oyunda amaç, çatal sopayı mümkün olduğunca ileriye fırlatmak ve karşı grubun çatal sopayı havada yakalamasını engellemektir. Eğer karşı tarafın oyuncularından biri çatal sopayı ele geçirirse, bu sefer atış hakkını diğer grup alır. Yapılan atış sonrasında karşı taraf çatal sopayı havada yakalayamazsa, bütün oyuncular onun düştüğü yere gider ve fırlatma noktası ile sopanın düştüğü nokta arasındaki mesafe, düz sopa ile ölçülür. Bu sayı kaç çıkarsa, oyunun ilerleyen bölümlerinde kazanılan sayılar bu sayıya eklenir. En çok sayıyı alan grup, oyunu kazanır” (Oğuz, Ersoy, 2007, s. 74).

Bu beceriye göre oyunlar belirlenirken, oyun içerisinde grupların oluşturulabileceği ve grubu oluşturanların birlikte karar verilebilmesi gibi öğelere dikkat edilmiştir. İş birliği becerisine yönelik; yedi kale, halka oyunu, değnek kırma, kobalak, sekme oyunu, süpürtmeç, kırdı bastı, beş atış, şeker bulmaca, cephele külâh, sapankaya, miyabir ve çelme topu oyunları tespit edilmiştir.

Tablo 5: Karar Verme Becerisi ile Kullanılabilecek Geleneksel Çocuk Oyunları

Karar verme becerisi	Peçiç (petiç), dana, çubuk oyunu, çöp çekme, gülle oyunu, kuyu oyunu, tık tık, cüz oyunu, çiz oyunu, dememe
Örnek oyun (çiz oyunu)	“2 kişiyle oynanan çiz oyununa gönüllü olan oyuncu başlar. Ardından taşlar, sırayla köşelere ya da düz ve yatay çizginin birleştirildiği yere konulur. Eğer oyunculardan birinin üç taşı köşeden aşağıya ya da kenar ortalarından düz bir şekilde sıralanırsa, “çiz” yapılmış olur. “Çiz” yapan oyuncu aynı zamanda oyunun galibidir. En fazla yedi el oynanan çiz oyununun sonunda hangi oyuncu daha fazla çiz yapmışsa, oyunun galibi olur ve ödül olarak kendisine oyunu tekrar başlatma hakkı verilir. Yenilen oyuncu ise ceza olarak horoz gibi ötme ya da yenen oyuncuyu sırtında taşıma gibi cezalar alır” (Oğuz, Ersoy, 2007, s. 126)

Bu beceriye göre oyun seçerken, çocukların herhangi bir duruma yönelik bireysel olarak mantıklı fikirler ileri sürmeleri temel alınmıştır. Karar verme becerisine yönelik; peçiç (petiç), dana, çubuk oyunu, çöp çekme, gülle oyunu, kuyu oyunu, tık tık, cüz oyunu, çiz oyunu ve dememe oyunları tespit edilmiştir.

Tablo 6: Türkçeyi Doğru, Güzel ve Etkili Becerisi ile Kullanılabilecek Geleneksel Çocuk Oyunları

Türkçeyi doğru güzel ve etkili kullanma becerisi	Kestane kebab, mendilli simit oyunu, yağ satarım bal satarım, rüzgâr gülü, çotra, ayakkabı saklamaca, tornet oyunu, naldırnaç, eğir oyunu, holi oyunu, toplu sinsin, sıçratan top, bostan oyunu
Örnek oyun (kestane-kebab)	“Kestane Kebab oyunu, tekerleme üzerine kurulmuş bir oyundur. En az 6 kişi ile oynanan bu oyun için ikişerli gruplar oluşturulur. Bu gruplar peş peşe belli aralıklarla sıralanır. Her bir grubun elinde birer mendil vardır. Peş peşe sıralı olan ikişerli gruplar, seke seke koşarak; <i>Kestane kebab Yemesi sevap Acele cevap Rap rap rap</i> tekerlemesini söyleyerek oyuna başlarlar. Tekerleme bitişinde hangi grup önündeki gruba mendil ile vurursa, vurulan grup oyundan elenir. Oyun bu şekilde tek grup kalana kadar devam eder ve sona kala n grup oyunu kazanmış olur” (Oğuz, Ersoy, 2007, s. 107).

Türkçeyi doğru, güzel ve etkili kullanma becerisine göre oyunlar seçerken, dinleme ve konuşma gibi unsurlar dikkate alınmıştır. Aynı zamanda oyun içerisinde dil becerilerini geliştiren tekerlemelerin olmasına dikkat edilmiştir. Türkçeyi doğru güzel ve etkili kullanma becerisine yönelik; kestane kebab, mendilli simit oyunu, yağ satarım bal satarım, rüzgârgülü, çotra, ayakkabı saklamaca, tornet oyunu, naldırnaç, eğir oyunu, holi oyunu, toplu sinsin, sıçratan top ve bostan oyunu tespit edilmiştir.

Tablo 7: Öz Denetim Becerisi ile Kullanılabilecek Geleneksel Çocuk Oyunları

Öz denetim becerisi	Çelmecik oyunu, oğlak geldi oyunu, çingirdak oyunu, depme tura, tel araba oyunu, şişe dikmece, gerehli, yumurta tokuşturma
Örnek oyun (çelmecik oyunu)	“En az 6 oyuncu ile oynanan Çelmecik oyununda öncelikle ebe (çoban) seçilir. Geriye kalan beş oyuncu, her biri kendine ait olmak üzere daireler çizerek içine girer. Beş oyuncunun karşısına da ebe için yuvarlak çizilir ve ebe de burada durur. Ebenin dairesinin içinde bir de kozalak olur. Ebenin (çobanın) karşısına geçen beş oyuncu sırayla sopalarını karşıya doğru fırlatır. Kozalak yıkıldığı zaman ebe (çoban) onu yuvarlağını içine sokmaya çalışır. O, bunu yaparken herkes sopasını alır ve yuvarlaklarına kaçır. Eğer ebe (çoban) kozalağı içeri sokamazsa herkes onunla oyun oynamaya başlar. Kozalağı ondan uzaklaştırırlar. Oyun esnasında kozalak ortada hareketsiz kalırsa ebe (çoban) diğer oyunculardan birinin sopasına dokunduğu an ebelik (çobanlık) diğerine geçer” (Oğuz, Ersoy, 2007, s. 45).

Çocuk oyunlarının hepsi bir kural dâhilinde oluşturulmuştur. Bu kuralların çocuklarda özdenetim becerisini geliştirici yapısı bulunmaktadır. Bu bağlamda ele alındığında, eserde yer alan tüm oyunlar bu becerinin kazandırılmasında kullanılabilir. Bu beceriye yönelik oyunların seçiminde bireylerin kendi davranışlarını kontrol edebilmesine yönelik en belirgin oyunların seçimine dikkat edilmiştir. Öz denetim becerisine yönelik; çelmecek oyunu, oğlak geldi oyunu, çingirdak oyunu, depme tura, tel araba oyunu, şişe dikmece, gerehli ve yumurta tokuşturma oyunları tespit edilmiştir.

Tablo 8: Problem Çözme Becerisi ile Kullanılabilecek Geleneksel Çocuk Oyunları

Problem çözme becerisi	Riz oyunu, kös oyunu
Örnek oyun (riz oyunu)	“Riz oyunu, iki kişi arasında oynanır. Bir oyuncu 3 tane taş, diğer oyuncu da 3 tane cam alır. Bu cam ve taşlar oyuncular tarafından kurallara uygun olarak kartona veya taşa çizilmiş olan karelerin üzerindeki çizgilerin köşelerine konulur. Oyunculardan biri, taşını bir kez ilerletince, aynı şeyi diğer oyuncu da camıyla yapar. Ne zaman camlar veya taşlar aynı çapraz ya da çizgi üzerine gelirse, onu yapan oyuncu “Riz” der ve puan alır. Sonra taşlar tekrar dizilir ve oyun devam eder. Oyuncular arasında belli bir sayı belirlenir. Belirlenen sayıyı ilk toplayan oyuncu, gâlip gelir. Kartona veya taş üzerine çizilen kareler ne kadar çok olursa oyun o kadar zorlaşır” (Oğuz, Ersoy, 2007, s. 35)

Problem çözme becerisine yönelik oyunların seçiminde, oyun içerisinde bireylerin herhangi bir duruma karşı farklı bakış açılarıyla çözüm getirebileceği oyunlar belirlenmiştir. Problem çözme becerisine yönelik; riz oyunu ve kös oyunları tespit edilmiştir.

4. Tartışma, Sonuç ve Öneriler

Bu araştırmada, Sosyal Bilgiler Dersi Öğretim Programı’nda yer alan iletişim, işbirliği, karar verme, Türkçeyi doğru, güzel ve etkili kullanma, öz denetim ve problem çözme becerilerinin öğretiminde kullanılabilecek geleneksel çocuk oyunları araştırılmıştır. İncelenen geleneksel çocuk oyunları doğrultusunda; iletişim, iş birliği, karar verme, Türkçeyi doğru, güzel ve etkili kullanma, öz denetim ve problem çözme becerilerinde kullanılabilecek çeşitli oyunlar tespit edilmiştir.

Türkçeyi doğru, güzel ve etkili kullanma becerisine yönelik seçilen oyunlarda genellikle oyunun içeriğinde tekerleme olmasına dikkat edilmiştir. “Tekerlemelerle başlayan oyunlar çocuğun dil kazanma ve iletişim becerisini geliştirir” (Sümbüllü, Altınışık, 2016, s. 76). Aynı zamanda oyunun grup içerisinde gerçekleşmesi de çocukların dili kullanmalarına imkân sağlamaktadır (Bekmezci, Özkan, 2015). İletişim becerisinde, oyuna katılanlar arasında etkileşim yoğun olduğu için tüm geleneksel oyunlar kullanılabilir ancak örnek olması açısından eserden oyunların bir kısmı alınmıştır. Problem çözme becerisinde seçilen oyunlar ise, genellikle oyuna katılanların bilişsel becerilerini kullanabilmelerine dikkat edilmiştir. Backlund ve Hendrix (2013), yapmış oldukları çalışmada oyun temelli stratejinin problem çözme becerilerini geliştirmede ve daha iyi öğrenme motivasyonu sağladığını ortaya çıkarmıştır. İşbirliği becerisine yönelik oyunların seçiminde oyun içerisinde grupların olmasına dikkat edilmiştir. Oyunların sınıfta kullanımı öğrencinin öğrenmesini sağlar ve sınıf içerisinde işbirliğini teşvik eder (Kumar, Lightner, 2007). Bunun yanı sıra, “oyun aracılığıyla kendi isteklerini gerçekleştirmenin, kendi seçtikleri kurallara gönüllü olarak uymayı gerektirdiğini ve bireysel doyumlarının kurallı etkinliklerdeki işbirliğiyle artırılabilirliğini öğrenmektedirler” (Nicolopoulou, 2004, s. 149-150). Aynı zamanda oyunlar sayesinde çocuğun sosyalleşmesi artmaktadır (Turan, Çalışkan, 2015). Oyun, sosyal etkileşimin ortaya çıkmasına neden olur

(Soute, Markopoulos, Magielse, 2010). “Özellikle yapılandırılmış kurala dayalı oyunlar, öğrenme sürecine dâhil olan çocuklara benzer bilişsel süreçleri uygulamalarını gerektirdiği için işbirliği ve rekabet gibi öğrenme becerileri için bir araç sunar” (Clarke-Stewart, Gruber, Fitzgerald’dan akt. Matysiak Szóstek, Soute, 2010, s.54). Karar verme becerisinde ise, çocukların zihinsel olarak aktif olabileceği oyunlar seçilmiştir. Piaget oyunlar ile bilişsel gelişim arasında ilişki kurmuştur (Koçyiğit, Tuğluk, Kök, 2007; Uğurel, Moralı, 2008). Son olarak iletişim becerisinde ise, çocukların oyun içerisinde oyuna katılanlar ile daha fazla ve farklı şekillerde iletişime geçebileceği oyunlar tercih edilmiştir. Oyunlar, çocuğun kendini ifade edebilme becerisi kazandırmaktadır (Bozkurt, 2017). Aynı zamanda oyunlar, sosyal ve duygusal yaşam becerilerini geliştirmeye de yardımcı olmaktadır (Isenberg, Quisenberry, 2002).

Oyunların kendine özgü özellikleri bulunmaktadır (Karabağ, Aydoğan, 2015). Bu bağlamda, oyunlara yaşama dair pek çok becerinin öğrenildiği bir çocuk atölyesidir denilebilir (Bay-Hinitz, Peterson, Quilitch, 1994). Çünkü oyunlar sayesinde çocuklar pek çok beceri kazanmaktadır. Sosyal bilgiler dersinde geleneksel çocuk oyunlarının kullanımı, öğrenme sürecinde becerilerin öğretilmesine katkı sağlayabilir. Geleneksel çocuk oyunları kültürün önemli bir parçasını oluşturmaktadır. Kültürümüzün önemli bir parçası olan oyunların eğitim ortamında kullanımı eğitim materyali olarak değerlendirilmelidir (Yücel, Gündoğdu, 2012; Hacısalihoğlu Karadeniz, 2017). Bu nedenle geleneksel çocuk oyunları sosyal bilgiler dersinde öğrenme sürecinde bir yöntem, teknik olarak kullanılabilir.

Araştırmada elde edilen sonuçlar göz önünde bulundurularak şunlar önerilebilir:

1. Öğretmenler sosyal bilgiler dersinde beceri öğretiminde geleneksel çocuk oyunlarını sınıf içinde veya sınıf dışında kullanmalıdır.
2. Öğretmen adaylarına lisans eğitimlerinde, beceri öğretiminde geleneksel çocuk oyunlarının kullanımına yönelik uygulamalı eğitim verilmelidir.
3. Sosyal Bilgiler Dersi Öğretim Programı’nda geleneksel çocuk oyunlarının kullanımına daha fazla yer verilmelidir.

Kaynaklar

- Altınbulak, D., Emir, S. ve Avcı, C. (2006). Sosyal bilgiler öğretiminde eğitsel oyunların erişimi ve kalıcılığa etkisi. *Hasan Ali Yücel Eğitim Fakültesi Dergisi*, 2, 35-51.
- Anılan, H., Girmen, P., Öztürk, A. ve Koçkar, M. T. (2003). Geleneksel çocuk oyunlarının eğitimsel değeri. G. Haktanır ve T. Güler (Haz.). *OMEP Dünya Konsey Toplantısı ve Konferansı Bildiri Kitabı* içinde (s. 2-10). İstanbul.
- Backlund, P. ve Hendrix, M. (2013). Educational games-are they worth the effort? A literature survey of the effectiveness of serious games. In *Games and Virtual Worlds for Serious Applications (VS-GAMES), 2013 5th International Conference on* (s. 1-8). IEEE.
- Bakar, A., Tüzün, H. ve Çağiltay, K. (2008). Öğrencilerin eğitsel bilgisayar oyunu kullanımına ilişkin görüşleri: sosyal bilgiler dersi örneği. *Hacettepe Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi (H. U. Journal of Education)*, 35, 27-37.
- Başal, H. A. (2007). Geçmiş yıllarda Türkiye’de çocuklar tarafından oynanan çocuk oyunları. *Uludağ Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, XX(2), 243-266.

- Bay-Hinitz, A. K., Peterson, R. F. ve Quilitch, H. R. (1994). Cooperative games: a way to modify aggressive and cooperative behaviors in young children. *Journal of Applied Behavior Analysis*, 27, 435-446.
- Bekmezci, H. ve Özkan, H. (2015). Oyun ve oyuncağın çocuk sağlığına etkisi. *İzmir Dr. Behçet Uz Çocuk Hast. Dergisi*, 5(2), 81-87.
- Bozkurt, E. (2017). *Çocuk oyunları ile değerler eğitimi*. Yayımlanmamış Doktora Tezi, Ankara: Gazi Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü.
- Çakırer Özservet, Y. (2015). Geleneksel çocuk oyunları için sokak temelli geleneksel oyun alanlarının yeniden keşfi. I. *Uluslararası Türk Dünyası Çocuk Oyun ve Oyuncakları Kurultayı bildiriler kitabı* içinde (s. 264-269). Ankara: Pegem Akademi.
- Fırat, H. (2019). Çizgi filmlerde çocuk gerçekliği: Niloya örneği. *Uluslararası Türkçe Edebiyat Kültür Eğitim Dergisi*, 8(2), 1007-1033.
- Gareau, S. ve Guo, R. (2009) .All work and no play reconsidered: the use of games to promote motivation and engagement in instruction, *International Journal for the Scholarship of Teaching and Learning*, 3(1), 1-12.
- Gedik, M. (2017). Ortaokul 2. sınıf öğrencilerinin okuma becerilerinin geliştirilmesinde eğitsel oyunların başarı ve kalıcılığa etkisi. *Atatürk Üniversitesi Türkiyat Araştırmaları Enstitüsü Dergisi [TAED]*, 58, 453-464.
- Genç, M., Genç, T. ve Yüzüak, A. V. (2012). Kavram yanlışlarının oyunlarla tespiti: tabu oyunu. *Mustafa Kemal Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 9(20), 581-591.
- Glenn, N. M., Knight, C. J., Holt, N. L. ve Spence, J. C. (2012). Meanings of play among children. *Childhood*, 20(2), 185-199.
- Gülsoy, T. (2013). *6. Sınıf öğrencilerinin kelime hazinesinin geliştirilmesinde eğitsel oyunların etkisi*. Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Niğde: Niğde Üniversitesi.
- Hacısalıhoğlu Karadeniz, M. (2017). Geleneksel çocuk oyunlarının matematiğe uyarlanması ve uygulanması sürecindeki kazanım ve problemlere bir bakış. *Kastamonu Eğitim Dergisi*, 25(6), 2245-2262.
- Hazar, Z. ve Altun, M. (2018). Eğitsel oyunlara yönelik öğretmen görüşleri ve yeterliliklerinin incelenmesi. *CBÜ Beden Eğitimi ve Spor Bilimleri Dergisi*, 13(1), 52-72.
- Isenberg J. P. ve Quisenberry N. (2002). Play: Essential for all children (A position paper of the Association for Childhood Education International). *Childhood Education*, 79(1), 33-39.
- Karabağ, G. ve Aydoğan, O. (2015). Oyun yöntemiyle tarih öğretiminin öğrenci erişimine ve kalıcılığa etkisi. *Türk Tarih Eğitimi Dergisi*, 4(1), 67-88.
- Koçyiğit, S., Tuğluk, M. N. ve Kök, M. (2007). Çocuğun gelişim sürecinde eğitsel bir etkinlik olarak oyun. *Atatürk Üniversitesi Kazım Karabekir Eğitim Fakültesi Dergisi*, 16, 324-342.
- Kumar, R. ve Lightner, R. (2007). Games as an interactive classroom technique: perceptions of corporate trainers, college instructors and students. *International Journal of Teaching and Learning in Higher Education*, 19(1),53-63.
- Mann, C. (2003). Analysis or anecdote? Defending qualitative data before a sceptical audience. Christina Hughes (Ed.). *Disseminating Qualitative Research In Educational Settings* içinde (s. 66-78). Berkshire: Open University Press.

- Matysiak Szóstek, A., ve Soute, I. (2010). Support of social skill development in children age 7-10 through technology aided games. *Proceedings of the Conference: Interfejs użytkownika - Kansei w praktyce* içinde (ss. 53–62). Warsaw: Wydawnictwo PJWSTK.
- Merriam, S. B. (2013). Nitel veri analizi. Sabiha İşçi, Özge Öztekin (Çev.). *Nitel Araştırma Desen ve Uygulama İçin Bir Rehber* içinde (s.161-198). Ankara: Nobel Yayıncılık.
- Millî Eğitim Bakanlığı MEB (2018). *Sosyal bilgiler dersi öğretim programı (İlkokul ve Ortaokul 4,5,6 ve 7. Sınıflar)*. <http://mufredat.meb.gov.tr/Dosyalar/201812103847686-SOSYAL%20B%C4%BOLG> adresinden edinilmiştir.
- Nicolopoulou, A. (2004). Oyun, bilişsel gelişim ve toplumsal dünya: Piaget, Vygotsky ve sonrası. Melike Türkan Bağlı (Çev.). *Ankara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Fakültesi Dergisi*, 37(2), 137-169.
- Oğuz, M. Ö. ve Ersoy, P. (2007). *Türkiye’de 2004 yılında yaşayan geleneksel çocuk oyunları* (Genişletilmiş 2. Baskı). Ankara: Gazi Üniversitesi THBMER Yayını.
- Orak, S., Karademir, E. ve Artvinli, E. (2016). Orta Asya’daki zekâ ve strateji oyunları destekli öğretime dayalı uygulamaların akademik başarıya ve tutuma etkisi. *Eskişehir Osmangazi Üniversitesi Türk Dünyası Uygulama ve Araştırma Merkezi (ESTÜDAM) Eğitim Dergisi*, 1(1), 1-18.
- Pivec, M. ve Kearney, P. (2007). Games for learning and learning from games. *Organizacija*, 40(6), 267-272.
- Pspotka, J. (2013). Educational games and virtual reality as disruptive technologies. *Educational Technology & Society*, 16 (2), 69-80.
- Ritchie, J. ve Spencer, L. (1994). Qualitative data analysis for applied policy research. Alan Bryman, Robert G. Burgess (Ed.). *Analyzing Qualitative Data* içinde (s. 173-194). London: Routledge.
- Savaş, E. ve Gülüm, K. (2014). Geleneksel oyunlarla öğretim yöntemi uygulamasının başarı ve kalıcılık üzerine etkisi. *Trakya Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 16(1), 183-202.
- Schensul, J. J. (2008). Documents. Lisa M. Given (Ed). *The Sage Encyclopedia Of Qualitative Research Methods Volumes 1&2*. içinde (s.232). California: SAGE Publications.
- Soute, I., Markopoulos, P. ve Magielse, R. (2010). Head Up Games: combining the best of both worlds by merging traditional and digital play. *Pers Ubiquit Comput*, 14, 435-444.
- Sönmez, V. ve Alacapınar, F. G. (2017). *Örneklendirilmiş bilimsel araştırma yöntemleri*. Ankara: Anı Yayıncılık.
- Sümbüllü, Y. Z. ve Altınışik, M. E. (2016). Geleneksel çocuk oyunlarının değerler eğitimi açısından önemi. *ETÜ, Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 1(2), 73-85.
- Turan, M. ve Çalışkan, E. F. (2015). Organik oyunlar ve organik oyun alanları. *Bartın Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi. XIV. Uluslararası Katılımlı Sınıf Öğretmenliği Eğitimi Sempozyumu (21-23 Mayıs 2015) Özel Sayısı*. 91-96.
- Uğurel, I. ve Morali, S. (2008). Matematik ve oyun etkileşimi. *GÜ, Gazi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 28(3), 75-98.
- Uygun, K. ve Arıkan, A. (2019). Sosyal bilgiler öğretmen adaylarının iletişim becerilerinin incelenmesi. *Uluslararası Türkçe Edebiyat Kültür Eğitim Dergisi*, 8(4), 2256-2281.
- Varan, S. (2017). *İlkokul 4. sınıf öğrencilerinin zihinsel sözlüğünü geliştirmede eğitsel oyunların etkisi*. Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Bartın: Bartın Üniversitesi.

Yıldırım, A. ve Şimşek, H. (2013). *Sosyal bilimlerde nitel araştırma yöntemleri*. Ankara: Seçkin Yayıncılık.

Yücel, A. S. ve Gündoğdu, C. (2012). *İlköğretim ve ortaöğretimde geleneksel çocuk oyunları*. Ankara: Nobel Akademik Yayıncılık.

Extended Abstract

Traditional children's games should be used in social studies teaching. The child, who spends most of his time in front of a computer, cannot assign his / her energy and in this case, causes factors that may adversely affect the child's learning at school. Concrete environments should be created for children to be more active, to use their thinking skills and to communicate with their peers. This is possible with children's games. In social studies course, it should be paid attention to create an appropriate learning environment in the use of games. With games, children can be more motivated to the lesson. traditional children's games should also be used in the use of various skills in social studies teaching. The aim of this research is to determine which traditional games can be played in teaching skills in social studies curriculum. In the literature, there are no studies to determine the traditional children's games that can be used in the teaching of skills included in the social studies curriculum. The use of different methods in teaching skills and traditional children's games to be one of the elements that make up our culture is thought to contribute to the relevant fields by filling the gap in the literature.

Qualitative model was used in the study since it was aimed to determine the traditional children's games that can be used in teaching the skills included in the social studies curriculum. Document analysis was used to collect the data of the study. In this context, first, the skills in the social studies curriculum (MEB, 2018) were determined. Later in 2004, living in Turkey under investigation traditional children's games have been the source of the work is document analysis. The work was prepared by Oğuz and Ersoy (2007) and published by Gazi University Turkish Folklore Research and Application Center (THBMER). Descriptive analysis method was used in the analysis of the data of the study. In this context, the research work is traditional children's games in Turkey who were examined in 2004 and in social studies curriculum (MEB, 2018) usability of the skills that status was determined. Traditional skill games that can be used with each skill are determined. Sample games that can be used with these skills are given in quotations. In addition, the table indicating the page numbers of the related games was created.

According to the data obtained, the game for the most decision making skills was determined. Traditional children's games with communication skills can be listed as follows. *Altun top, dokuz kiremit, dombit, hımbıl, rüzgar gülü, gacırdaklı salıncak, kabak arabası, kale devirmece, cicili tavuk, yedi kule, harmanbiş*. Traditional children's games that can be used with collaboration skills can be listed as follows. *Yedi kale, değnek kırma, kobalak, sekme, süpürtmeç, kırdı bastı, şeker bulmaca, cephele külah, sapankaya, çelme topu*. Traditional children's games that can be used with decision making skills can be listed as follows. *Balonu vurma, eşlerim beş, peçiç (petiç), çember, çemberbaz, halka, dana, çubuk, kanatlı ceviz, gazoz kapağı, beş atış, çöp çekme, gülle, kuyu, tık tık, cüz, çiz, miyabir, tokmak, hamam kubbe, köylen, dememe*. Traditional children's games that can be used with correct, beautiful and effective Turkish skills can be listed as follows. *Kestane kebab, mendilli simit, yağ satarım bal satarım, çotra, ayakkabı saklamaca, tornet, naldırnaç, eğir, holi, toplu sinsin, sıçratan top, ovalama tavalama*. Traditional children's games that can be used with self-control skills can be listed as follows. *Çelmecik, oğlak geldi, çingirdak, depme tura, tel araba, şişe dikmece, gerehli, yumurta tokuşturma*. Traditional children's games that can be used with problem solving skills can be listed as follows. *Riz, ebe beni kurda verme, kös*. The use of traditional children's games in the social studies course can contribute to the teaching of skills in the learning process. Traditional children's games can be used as a method and technique in the learning process in social studies course.

Considering the results of the research, the following can be suggested: Teachers should use traditional children's games in the classroom or outside the classroom in teaching social skills. Pre-service teachers should be provided with practical training on the use of traditional children's games in skills education in undergraduate education. Traditional children's games should be included more in the social studies curriculum.