

EĞİTİCİ AHŞAP OYUNCAKLARLA OKUL ÖNCESİ ÇOCUKLARDA SOMUTLAŞTIRMA BECERİLERİNİN KAZANILMASI

ACQUISITION OF CONCRETIZATION SKILLS IN PRESCHOOL CHILDREN WITH EDUCATIONAL WOODEN TOYS

İlker USTA¹

Öz

Bir amaca ulaşmak, mevcut amacın ne gibi veya nasıl bir çıktı/sonuç ile ilişkilendirildiğine göre belirleneceği için, ileri sürülen amaca ulaşılma durumunun belirli bir hedef çizgisi (eşik değer ya da başarı ölçütü) nezdinde değerlendirilerek ortaya koyulması gerekir. Böyle bakıldığında, bir olgunun veya bir kavramın elle tutulur ve gözle görülür bir hale getirilmesi, onun neden-sonuç örgüsüyle değerlendirilmesine ve yorumlanmasına imkan verirken, o konudaki duygu ve düşünceler ile tutum ve davranışların şekillenmesine de yardımcı olur. Bir şeyin bu mahiyette tanımlanıp içselleştirilmesi ise, somutlaştırma becerisini gerektirir. Bilişsel zeminde zihinsel yetkinlikleri ve zihinsel becerileri (veya psikolojik becerileri) gerektiren somutlaştırma, “varlığı elle kavranamayan ve gözle görülemeyen” manasındaki soyut (mücerret) olgusunun içeriksel karşılığı durumundaki somut (müşahhas) olgusunun eyleme dönük halidir ve dolayısıyla belli olaylar sonucunda bir şeyin varlığının elle tutulur ve gözle görülür şekilde hissedilebilir ve anlaşılabilir hale getirilmesini sağlayan faaliyetleri ihtiva eder. Özü itibarıyla, epeyce çaba gerektiren zorlu ve uzun bir süreç olan somutlaştırma, “onun ne olduğu açıkça belli olmalı” savına temellenen çok boyutlu bakış açısıyla, esasen erken çocukluk yıllarında, oyuncaklar eşliğinde gerçekleştirilen oynasal sınamalarla ve irdelemelerle kendini göstermeye başlayan oldukça yaygın ve olağan bir yaklaşımdır. Bu nedenle, somutlaştırmanın belli temalar dahilinde oyuncaklarla nasıl gerçekleştirilebileceği veya nasıl ilişkilendirilebileceği çalışmamızın ana konusunu teşkil etmektedir. Bu çalışmada, bir nevi öğrenme ve keşfetme süreci olan 0-6 yaş (0-72 ay) arasındaki okul öncesi çocukluk döneminde, gelişim alanları ile ayrılmaz bir bütünlük teşkil eden bütünleşik bir konu olan somutlaştırma becerisinin “tamamlama”, “düzenleme”, “sembolleştirme”, “içselleştirme”, “öngörüleme”, “güdüleme”, “devindirme” ve “dengeleme” temaları dahilinde, eğitici ahşap oyuncaklar ile kazandırılması durumu örneklenmiştir.

Anahtar Kelimeler: Ahşap, eğitici oyuncaklar, okul öncesi, çocuk gelişimi, somutlaştırma becerileri.

Abstract

Since the achievement of a goal will be determined by what kind of output the current goal is associated with, the achievement of the claimed goal should be revealed by evaluating it in terms of a certain target line, which is defined as a threshold value or success criterion. From this point of view, making a phenomenon or a concept tangible and visible allows it to be evaluated and interpreted with a cause-effect pattern, and helps to shape feelings, thoughts, attitudes and behaviors on that subject. However, if something is defined and internalized in this nature requires concretization skills. Concretization, which requires mental competencies and mental skills (or psychological skills) on a cognitive basis, is the action-oriented state of the concrete phenomenon, which is the contextual opposite of the abstract phenomenon, which means “the existence of which cannot be grasped by hand and cannot be seen with the eye” and thus it includes activities that make the existence of something tangible and visibly palpable and intelligible as a result of certain events. In essence, concretization, which is a long and difficult process that requires a lot of effort, is a very common and usual approach that starts to manifest itself mainly in early childhood, with playful tests and examinations in the presence of toys, with a multidimensional perspective based on the argument that “it should be clear what it is”. Therefore, the main subject of our study is how concretization can be realized or associated with toys within certain themes. In this study, the situation of gaining the ability of concretization, which is an integrated subject that constitutes an inseparable integrity with the development areas in the preschool childhood period between 0-6 years (0-72 months), which is a kind of learning and discovery process, is exemplified with educational wooden toys within the themes “completion”, “arrangement”, “symbolization”, “internalization”, “forecasting”, “motivation”, “motion”, and “balancing”.

Keywords: Wood, educational toys, preschool, child development, concretization skills.

¹ Prof. Dr., Hacettepe Üniversitesi, ORCID No: 0000-0002-0470-5839, iusta@hacettepe.edu.tr

1. GİRİŞ

Esasen yaşam boyu devam eden bir süreç olan gelişim; büyüme, gelişme, olgunlaşma, öğrenme ve hazırbulunuşluluk evreleriyle, bireyin bedenen ve zihnen değişimini ifade eder (Baran, 2011). Buna göre, çocuk gelişimi; bireysel farklılıklara karşın, bir genelleme yapmayı olanaklı hale getiren göstergeleriyle 0-18 yaş aralığını kapsayan temel bir süreç olarak [Psikomotor Gelişim, Bilişsel Gelişim, Dil Gelişimi, Sosyal ve Duygusal Gelişim ve Özbakım Becerisi biçiminde açıklanan] gelişim alanları ile [Oral Dönem, Anal Dönem, Fallik Dönem, Latent Dönem ve Genital Dönem şeklinde tanımlanan] gelişim dönemleri dahilinde gerçekleşir (Usta, 2019). Çocuk gelişimi, kendini fark etme ve dünyayı anlama çabası içerisinde olan çocuğu tanıyıp anlamak ve çocuğa uygun düşen yönlendirmeleri yapmak bakımından oldukça önemli bir olgudur (Senemoğlu, 2018). Bu çerçevede, oyuncaklar eşliğinde öğrenme ve keşfetme sürecini ihtiva eden 0-6 yaş (0-72 ay) arasındaki okul öncesi dönem açısından bakıldığında, çocuk gelişiminin [Oral Dönem (0-24 ay), Anal Dönem (24-36 ay), Fallik Dönem (36-60 ay) ve Latent Dönem'in ilk yılı (60-72 ay) olmak üzere] gelişim dönemleri ile [Psikomotor Gelişim, Bilişsel Gelişim, Dil Gelişimi, Sosyal ve Duygusal Gelişim ile Özbakım Becerisi olmak üzere] gelişim alanlarıyla uyumlu bir biçimde gerçekleşmesi gerekir (Usta, 2020). Böyle bakıldığında, gelişimin tüm bileşenleriyle bir uyum içerisinde gerçekleşmesi, özde bilişsel gelişime yönelik eğitsel etkinliklere dayanak teşkil etmektedir (Aral, 2011).

Usta (2016)'nın bahsettiği gibi, gelişim dönemleri ve gelişim alanları göz önünde tutularak, çocuğun yaşı ile gelişim özelliklerinin ilişkilendirilmesi suretiyle, çocuğun güçlü ve zayıf yönleri, ilgi alanları ve ihtiyaçları/gereksinimleri belirlenebilir. Buna göre, her çocuğun kendine özgü mevcudiyetiyle birbirinden farklı bireysel özellikleri gösterme olasılığı temel bir ilke olarak kabul edilerek, yaşa göre gelişim özelliklerinin gözden geçirilmesiyle, çocuğun güçlü yönlerini desteklemek, zayıf yönlerini geliştirmek, ilgi alanlarını açığa çıkarmak, ihtiyaçlarını karşılamak ve gereksinimlerini gidermek mümkündür. Bu bağlamda, özellikle oyuncaklar eşliğinde gerçekleşen öğrenme ve keşfetme süreci olan 0-6 yaş (0-72 ay) arasındaki okul öncesi dönem açısından bakıldığında, çocukta istendik davranış oluşturmaya amaçlayan eğitici ve öğretici faaliyetlerin büyük önem taşıdığı açıktır.

Bu noktada, eğitime dayalı öğrenmeyle kişide belli bir davranışın oluşturulması ve kişinin içinde bulunduğu çevreye uyum sağlaması, beyin ve sinir sistemi gelişimi eşliğinde gelişen bilişsel gelişim ile sağlanırken (Piaget, 1974), zihinsel tabanlı bir süreç olan bilişsel gelişim, soyutlama ve somutlama yordamıyla algılama, farkına varma, düşünme, hatırlama, muhakeme yapma, ilişkilendirme, yorumlama, problem çözme ve karar verme gibi bilişsel eylemleri içerir (Atkinson vd., 1995). Buna göre, soyut bir durumun somutlaştırılarak içselleştirilmesini öngören eğitici ve öğretici faaliyetlere esas teşkil eden biliş, bellek ve kayıt ile dikkat birlikteliğiyle gerçekleşir ve kişinin bir nesne ya da bir olayın varlığını algılayıp anlamasıyla ve onun hakkında bilgili hale gelmesiyle kendini gösterir (Solso vd., 2007).

Özü itibarıyla, “bir belirlilik sağlama” demek olan somutlaştırma, her ne kadar kişiye özgü bilişsel gelişim düzeyi zemininde kişinin kendini tanımasına yardımcı olan psikodrama önde gelmek üzere, farklı psikoloji kuramlarında farklı anlamlar taşıyan ve farklı psikoterapilerde farklı tezahürleri olan psikolojik bir kavram olsa da (Kushnir ve Orkibi, 2021), sosyal ve beşeri alanlar önceliğinde pek çok alana entegre edilerek çeşitli anlamlar ve biçimler kazanmıştır. Bu bağlamda, Türk Dil Kurumu Sözlüğü'nde (TDK, 2021); somut (müşahhas) kelimesi, “elle tutulur ve gözle görülür durumda olma, ayırt edilebilir ve tanımlanabilir olma, kuşkuya yer bırakmayacak kadar belli ve açık olma, anlaşılır olma” şeklinde açıklanırken, somutlaştırma kelimesinin de “ayrıntılı olarak tanımlamak, temellendirmek, belirginleştirmek ve gerekçelendirmek” anlamalarına geldiği belirtilmiştir.

Bu çalışmada, özellikleri ve göstergeleriyle okul öncesi çocukluk sürecinde öne çıkan gelişim dönemleri ve gelişim alanları (MEB, 2009; MEB, 2013) itibariyle 0-6 yaş (0-72 ay) arasını kapsayan okul öncesi dönem mahiyetinde, Usta (2013) tarafından takdim edilmiş bazı eğitici ahşap oyuncaklar, Usta (2020)'nin geliştirdiği ahşap oyuncak kategorizasyonu ekseninde, tasvir yordamıyla örneklenmiş olup bu oyuncakların tanıtılmasında, oyuncuğun belli kavramlar mahiyetinde çocuğun somutlama yapmasına katkı sağlayan içeriği temel alınmıştır.

2. SOMUTLAŞTIRMA VE EĞİTİCİ AHŞAP OYUNCAK ÖRNEKLEMESİ

Somutlama eyleminin algılama ve imgeleme zemininde öğrenme, hatırlama, düşünme, hayal etme ve gerçekleştirme süreçleriyle tutum ve davranış pekiştirici bir içeriğe sahip olduğu değerlendirildiğinde, somutlaştırmanın çok boyutlu ve derinlikli bir konu olarak geniş bir yelpazede konuşulabileceği ortadadır. Çalışmamızda, 0-6 yaş (0-72 ay) arasını kapsayan okul öncesi dönem çocuklarında eğitici ahşap oyuncaklar yordamıyla somutlaştırma becerilerinin kazanılması konusu irdelendiği için, gelişim alanları mahiyetinde somutlama yapmayı merkeze alan “tamamlama”, “düzenleme”, “sembolleştirme”, “içselleştirme”, “öngörüleme”, “güdüleme”, “devindirme” ve “dengeleme” temaları uyarınca örneklemeler yapılmıştır. Bu kapsamda, somutlaştırmaya yönelik eylemler itibariyle, burada bahsi geçen temalar, Türk Dil Kurumu Sözlüğü (TDK, 2021) nezdinde açıklanmış ve her somutlama teması Usta (2013, 2020)'nin eğitici ahşap oyuncak örneklemeleriyle tanıtılmıştır. Burada örneklenen oyuncaklar, ilgili temayla ilişkilendirilmiş sadece birkaç çeşit oyuncak olup somutlama yapmaya imkan tanıyan çok sayıda oyuncak örneği vardır.

2.1. Tamamlama

Kelime anlamı “itmam etmek, ikmal etmek, eksiksiz olmasını sağlamak, eksikliğini bırakmamak, bütünlük, bitirmek, tamam duruma getirmek” demek olan tamamlama süreci; birbiriyle ilintili bileşenleri belli bir örüntüye göre bir araya getirerek gerekli bütünlüğü temin etme gayesiyle yapılan faaliyetleri içerir. Buna göre, tamamlama (completion) teması yordamıyla okul öncesi dönemdeki çocuğun somutlaştırma yapmasına katkı sağlayan eğitici ahşap oyuncaklar şu şekilde örneklenebilir:

- **Geometrik Şekiller İçeren Bulyap Oyuncuğu;** ahşap tabla içerisine açılmış oyuklara/çentiklere daire, kare, dikdörtgen, üçgen, beşgen gibi farklı geometrik şekilleri (veya aynı şeklin/figürün farklı boyutları için) yerleştirmeyi esas alan bir düzenlemeyi içerir; a) ahşap bulyap parçalarının mevcut şekil/figür tipine uygun olarak çentiklere yerleştirilmesi, çocukta eşleştirme ve bir araya getirme becerisini destekler, b) çentikler itibariyle değiş tokuş edilebilen parçaların oluşu, çocuğun hayal gücünü geliştirir, c) çocuğun renk, şekil ve boyutları öğrenmesine yardımcı olur, ç) çocukta motor beceriler ile problem çözme yeteneklerini geliştirir.
- **Geometrik Şekil İçeren Sesli Bulyap Oyuncuğu;** tekil olarak kare, üçgen, dikdörtgen ve daire önceliğinde, farklı geometrik şekillerdeki bulyap parçalarının ahşap tabla üzerindeki yuvalarına eşleştirilerek yerleştirilmesine yönelik bir düzenleme olup (yuvasına yerleştirilen parçaya istinaden) söz konusu şeklin adının söylendiği kayıtlı ses düzeneğine sahiptir; a) her parçanın ahşap tabladaki yuvasına yerleştirilmesinin akabinde, çocuğun mevcut geometrik şeklin söylenildiği gibi öğrenmesine katkı sağlar, b) çocuğun hayal gücünü destekler, c) çocuğun neden-sonuç ilişkisi kurarak eşleştirme yeteneğini ve manipülatif (alternatif düzenleme) becerilerini geliştirir.
- **Sağ ve Sol El ile Parmakları İçeren Avuç Figürleri Oyuncuğu;** yapboz kurgusuyla ahşap parçalar üzerine resmedilmiş (sağ ve sol el ile parmakları içeren) el-parmak-avuç

figürlerini ihtiva eder; a) çocuğun insan vücudunu tanınması kapsamında hayal gücünü zenginleştirir, b) çocuğun sağ ve sol el ile parmaklar ve avuç içini fark etmesi suretiyle kendi vücudunu anlamasına yardımcı olur, c) çocukta el-parmak-avuç eşleştirmesiyle bir bütünü oluşturan bileşenlerin ilişkilendirilmesi becerisinin gelişmesine katkı sağlar.

- **Ahşap Yapboz (Statik ve Dinamik Kurgulu Setler) Oyunağı;** bir parçanın varlığı ile diğer parçaların varlıklarının sağlandığı yapboz düzenlemeleri olup [yapbozun ana temasını oluşturan figür yerleşiminin hiç değişmediği veya hep aynı yerde bulunduğu] statik kurguda veya [belli sayıda çeşitli yerleştirme biçimlerine olanak veren içselliğiyle özgün yaklaşımla değişik şekillerin oluşturulmasının sağlandığı] dinamik kurguda oluşturulur; a) statik yapboz kurgusuyla, çocuğun bir yönergeye göre hareket etmesinde ve belli bir alışkanlığı edinmesinde etkilidir, b) dinamik yapboz kurgusuyla, çocuğun mevcut duruma göre (veya eldeki imkanlara göre) farklı kurgulamaları meydana getirme (veya çözümlenmeleri yapma) becerisini geliştirir.
- **Araç Figürlü Sesli Yapboz Oyunağı;** itfaiye (yangın söndürme aracı) veya cankurtaran/ambulans (acil kurtarma aracı) gibi araçların [genelde 7 adet] ahşap parçacıkla yapboz halinde bir tabla üzerinde oluşturulmasını amaçlayan bir kurguya sahiptir ve aracın parçalarının uygun biçimde tablaya yerleştirilmesi sonrasında, aracı temsil eden siren sesinin çalınmasıyla bu aracın adının söylendiği bir ses kayıt sistemini ihtiva eder; a) çocuğun hayal gücünü destekler, b) çocuğun eşleştirme yeteneği ile alternatif düzenleme becerilerini geliştirir, c) çocukta bir sürecin gerçekleşmesi aşamaları itibarıyla neden-sonuç ilişkisi kurma becerisinin gelişmesine katkı sağlar.
- **Elbise Giydirme Düzenlemesi Oyunağı;** bir karaktere ait birkaç değişik kıyafet tarzını oluşturacak şekilde, elbise görselinde parçalardan oluşan bir set olup serbest hareketlendirmeyi içeren yatay bir kurguda tasarlanabildiği gibi, arkası mıknatıslı olmak üzere dikey olarak konuşlandırılabilen bir kurguda tasarlanabilir (mıknatıslı elbise giydirme düzenlemesinde, kıyafetler arka yüzeylerinden mıknatıslı olduğu için, ayakta duruş pozisyonunda ayakları üzerinde duran model karakterin üzerinden düşmez); a) elbise parçacıklarının örneklenen model karakterle özdeşleşmek üzere, ayakkabıdan alt-üst kıyafete ve aksesuarlara kadar çeşitli sayıda ahşap yüzeyine yapıştırılmış elbise/kıyafet resimleri dahilinde bir kutu içerisinde tedarik edilmesi, çocuğun ayakkabısından tüm kıyafetine kadar çeşit çeşit modeller için giydirme işlemi yapmasına olanak sağlar, b) çocuğun alternatif düzenleme becerilerini geliştirir, c) çocuğun hayal gücünü ve yaratıcılığını geliştirir, ç) çocukta dil yeteneklerini geliştirir d) çocukta taklit yaparak ebeveyniyle iletişim kurmasına ve kendini fark etmesine katkı yapar, e) çocuğun sayı saymayı öğrenmesine yardımcı olur.

2.2. Düzenleme

Kelime anlamı “tanzim etmek, tertip etmek, bir bütünün bileşenlerini belli bir nizama göre bir araya getirmek, uygun bir biçimde hazırlamak, düzenli hale getirmek” demek olan düzenleme süreci; deneme-yanılma ile uygunluğa erişmeyi içeren kurgusuyla, dikkati yoğunlaştırmak suretiyle, doğru ve tutarlı eylemler ile mevcut bileşenler için ahenkli bir düzenlenişi ortaya koymak niyetiyle gerçekleştirilen değişiklikleri ihtiva eder. Buna göre, düzenleme (arrangement) teması yordamıyla okul öncesi dönemdeki çocuğun somutlaştırma yapmasına katkı sağlayan eğitici ahşap oyuncaklar şu şekilde örneklenebilir:

- **Ahşap Bloklar Oyunağı;** farklı biçimde ve renkte tasarlanmış çeşitli geometrik şekilli bloklardan oluşurken, şekil-boyut farklı veya şekil-boyut aynı olmak üzere, değişik sayıda ve çeşitli biçimlerde tasarlanmak suretiyle yaşa göre kurgulanabilir (örneğin, 47

adet bloktan oluşan bir ahşap bloklar setinde; silindir (10 adet), dikdörtgen prizma (20 adet), küp (12 adet), üçgen prizma (3 adet), küre (2 adet) olabilirken, 38 adet bloktan oluşan diğer bir ahşap bloklar seti ise; silindir (6 adet), dikdörtgen prizma (16 adet), küp (8 adet), üçgen prizma (6 adet), küre (2 adet) biçiminde takdim edilebilir); a) çocukta görev bilinci ile duygu ve düşünce pekiştirmesi kapsamında etkilidir, b) çocuğun değişik inşa kurgularını oluşturması için manipulatif (alternatif düzenleme) becerisini ve organizasyon yeteneğini geliştirir, c) çocukta dikkat gelişimi için önemli bir pekiştiricidir, ç) çocukta hayal gücünün gelişmesine yardımcı olur.

- **Ahşap Halkalı Kule Oluşturma Oyunağı;** kırmızı, turuncu, sarı, yeşil, mavi, lacivert ve mor renklerinden oluşan gökkuşağı renkleri uyarınca canlı renklerden yapılmış (iç çapı aynı fakat dış çapı karşıdan bakıldığında bir koni gibi görünecek şekilde farklı boyutlarda) 7 adet ahşap halkadan müteşekkil olup üst üste dizilen parçalarla bir koni görselinde gökkuşağı formasyonunda bir renk düzenlemesi oluşturulmasını amaçlar; a) çocukta konsantrasyon becerisinin gelişmesine ve erken yaşlarda renk ayrımının öğrenilmesine yardımcı olur, b) çocuğun şekil ve boyut kavramlarını öğrenmesini destekler, c) çocukta planlama ve düzenleme becerilerini geliştirir.
- **Renkli Ahşap Bardaklar Oyunağı;** değişik boylarda ve çaplarda iç içe girebilen 7 adet farklı renkteki ahşap bardaktan oluşurken, boyut ve çap bakımından en büyüğünün içerisine bardakların sırasıyla yerleştirilmesini esas alır ve büyükten küçüğe bardakların tamamının (olması gerektiği gibi) birbirinin içerisine geçirilmesini amaçlar; a) çocuk, büyükten küçüğe bardakların birbirinin içerisine geçirilmesi mantalitesi kapsamında, amaç/hedef ve görev bilincine ulaşır, b) farklı renklerle renklendirilmiş değişik çap ve boylarda bulunan ahşap bardakların sırasıyla iç içe geçirilmesi ve içten dışarı çıkarılması, çocukta gizemli bir eylem olarak merak duygusunun ve gözlem yapma isteğinin açığa çıkmasına neden olur, c) çocuğun gözleme dayalı süreç takibi yapmasına ve süreci gerçekleştirmeye bağlı olarak sonuç çıkarımı yapmasına imkan verir.

2.3. Sembolleştirme

Kelime anlamı “simgeleştirmek, bir durumu veya duyguyu sembollere başvurarak anlatmak” demek olan sembolleştirme süreci; bireyi önceleyen muhteviyatıyla toplumsal bir konunun veya olayın, duyularla ifade edilemeyen bir şeyi belirten nesne veya işaret olan simge/sembol eşliğinde, genelgeçer kabul gören biçimde anlamlandırılmasına imkan tanıyan bir içeriğe sahiptir. Buna göre, sembolleştirme (symbolization) teması yordamıyla okul öncesi dönemdeki çocuğun somutlaştırma yapmasına katkı sağlayan eğitici ahşap oyuncaklar şu şekilde örneklenebilir:

- **Ahşap Çıngırak Oyunağı;** çocuğun kolayca tutup kavrayacağı biçimde saplı/tutamaklı veya sapsız/tutamaksız olarak tasarlanırken, sallanınca çıngırak sesinin açığa çıkmasını sağlayan bir kurgu içerir; a) parlak renkler ve farklı yüzeyler ile çıngırak sesi, bebeğin görsel ve işitsel duyularını geliştirmesine yardımcı olur, b) çıngırakın canlı renkler ve çıngırak sesi ile ön kontrollü bir yaklaşımla tasarlanması, görsel ve işitsel bakımdan çocukta uyarıcı bir etki yapar, c) çocuğun eline alıp sallamasıyla açığa çıkan çıngırak sesi, çocukta el-göz ve işitme koordinasyonunun gelişmesini destekler.
- **Ahşap Harf Küpleri Oyunağı;** genel olarak 3x3x3 cm ebatlarında aynı ağaç türünden imal edilen ahşap küpler olup yüzeylerinde (aynı veya değişik renklerde yazılabildiği gibi, kabartılarak veya oyularak da yazılabilen) alfabadeki harflerin dik büyük yazı

fontuyla yazılı olduğu harf öğretici küplerdir; a) çocuğun alfabedeki harflere göz aşinalığı kazanmasını sağlar, b) okul öncesi dönem itibariyle, alfabedeki harflerin görsellikleriyle çocuk tarafından fark edilmesine katkı yapar.

- **Sayı Öğretici Düzenlemeler Oyunağı;** örneklenen sayı ile bu sayıya karşılık gelen miktarın [çeşitli obje veya nesne resimleri ile birlikte] aynı zemin üzerinde gösterildiği düzenlemeler olup 1’den başlayarak ilk 10 rakamı, belli temalar dahilinde, görsel formuyla ve miktar ilişkilendirmesiyle öğretmek amacıyla değişik kurgularda oluşturulur; a) çocuğun sayıları görsellikleriyle tanınmasına ve miktar ilişkilendirmesiyle öğrenmesine yardımcı olur, b) çocuğun [farklı temalar kapsamında] sayı ve miktar ilişkilendirmesini yapmasına olanak sağlar.

2.4. İçselleştirme

Kelime anlamı “özümsemek, özümlemek, evirip çevirmek suretiyle anlamak, farkına varmak” demek olan içselleştirme süreci; bir konuya ilişkin bilginin bireysel algılanış biçimine göre, özü itibariyle evrilerek fark edilmesine ve bilişsel konuşlandırma yapılmasına yönelik tutum ve davranışı içerir. Buna göre, içselleştirme (internalization) teması yordamıyla okul öncesi dönemdeki çocuğun somutlaştırma yapmasına katkı sağlayan eğitici ahşap oyuncaklar şu şekilde örneklenebilir:

- **Ahşap Kukla Oyunağı;** farklı boyutlarda ve tiplerde yapılabildiği için, çeşitli figürler uyarınca düzenlenmesine bağlı olarak bir kişilik ihtiva eden ve dolayısıyla çocuğun eline alıp onunla özdeşim kurarak değişik içeriklerde hikayemsi veya kendini anlatmaya yönelik konuşma denemeleri yaptığı bir oyuncaktır; a) çocuğu sözcükler kullanarak konuşmaya yönlendirerek çocukta dil becerisinin gelişmesine yardımcı olur, b) çocuğa (bir arkadaş yakınlığıyla) eşlik ederek sosyal ve duygusal gelişim sürecinde çocuğu destekler, c) çocuğun kendini ifade etmesine yardımcı olur, ebeveyni ve akranları ile iletişim kurmasına katkı yapar.
- **Hayvan Figürleri Oyunağı;** ahşap bir kutu içerisinde sunulan ve ilgili hayvan figürüne uygun şekilde biçimlendirilen ahşap parçaların yüzeylerine yapıştırılmış/resmedilmiş farklı renklerde tasarlanmış sevimli hayvanlar figürlerini (bilindik çiftlik veya evcil hayvanlar figürlerini) ihtiva eder; a) imgesel olarak hayal gücüne olumlu katkıda bulunur ve çocukların hayal gücünü zenginleştirir, b) örneklenen hayvan figürleri dahilinde, çocukların hayvanları tanımalarına imkan veren hayvan figürleri, bir nevi taklit etkinliğiyle doğacı yaklaşımı içerdiği için, çocukların çevreye yönelik farkındalıklarının artmasını sağlar, c) boyut ve şekil ile hayvanların tanımlanması ve adlandırılması nezdinde, çocuğun sınıflandırma ve gruplandırma kavramlarını anlamasına yardımcı olur.
- **İki Katlı Ahşap Ev Örnekleme Oyunağı;** iki katlı olarak içten merdivenli olmak üzere 3+1 (veya üç oda ve bir salon kurgusuyla) tasarlanır, evin kapısının bulunduğu ön cephe (ön taraf) ile A biçimindeki çatı kapalı halde kurgulanırken, evin diğer üç cephesi ise açık vaziyette düzenlenir (mutfak ve banyo-tuvalet ile birlikte salon [ve ebeveyn yatak odası, çocuk odası, çalışma odası kurgulamasıyla] üç adet oda mevcut olup salon ve mutfak ile tuvalet alt katta yer alırken, ebeveyn yatak odasıyla birlikte çocuk odası ile çalışma odası ve banyo ise üst katta konuşlandırılır); a) mevcut mekanlar için gerekli olan standart eşyalar, ev örnekleme oyunağının ayrılmaz bileşenleri olarak oyuncakla birlikte takdim edildiği için, çocuğun mekanlara uygun şekilde eşyaları yerleştirmesine veya odaları ilgili eşyalarla düzenlemesine yardım eder, b) çocuğun (3+1 normuna göre kurgulanmış bir ev örneği kapsamında) evin içindeki mekanları ve bu mekanlarla ilgili

eşyaları tanımasına yardımcı olur, c) çocuğun ebeveyniyle özdeşleşmesini sağlar, ç) ev yaşamının değişik bakış açılarından yaklaşılarak canlandırılması mahiyetinde, çocuğa özgünlüğü esas alan doğaçlamalar yapma imkanı verir.

- **Mekan Örneklemeleri Oyuncağı;** renkli ahşap parçalar kullanılarak oluşturulurken, drama amaçlı etkinliklerde çocuğun kurgusal bir hikaye dahilinde, tek başına (ya da grup halinde) oynayacağı oyun içerisinde kullanabileceği mekansal temalı ahşap eşyalar ile model donatı elemanlarını kapsar [günlük hayatın içerisinde yer alan tüm mekanlar ve bunlara dair eşyalar ile araç ve gereçler tamamen veya kısmen ahşap esaslı tasarlanabilir]. Ahşap mekan örneklemeleri, kızlar ve erkekler için ayrı ayrı olabildiği gibi, oyun kurgusu itibariyle kızlarla erkeklerin birlikte oynayabileceği şekilde de oluşturulabilir; a) “Evsel İç Mekan Düzenlemeleri”, “Ahşap Ütü Seti ve Çamaşır Asma Izgarası ile Mandal”, “Makyaj Masası ve Puf”, “Bebek Bakım Seti”, “Mutfak Mobilyası ve Mutfak Araçları”, “Bireysel Taşıtlar veya Toplu Taşıma Araçları”, “Muhtelif Ofis veya İş Yeri Kurgulamaları”, “Kurumsal Mekanlar veya Ortamlar” gibi çok değişik temalarda oluşturulabildiğinden, çocuğun bir mekan uyarlaması yapmasına imkan tanır, b) çocuğun mevcut mekanın içeriği itibariyle mekânsal mevcudiyet durumunu kavramasına yardımcı olur, c) çocuğun belli bir mekana özgü tutum ve davranışları tecrübe etmesini sağlar.
- **Ahşap Modeller Oyuncağı;** günlük hayatın içerisinde yer alan muhtelif eşyalar ile araçların belli ölçekte küçültülmüş veya büyütülmüş örneklemeleri olup çoğu eşya ve araç-gereç bir model tiplmesiyle imal edilmek suretiyle, çocuğun kurguladığı oyunun içerisinde tamamlayıcı veya pekiştirici olarak kullanılabilir; a) oyuncak biçiminde kullanılacak çok çeşitli modeller mevcut olup bunlar çocuğun hayal gücünü geliştirir, b) çocuğun odaklanma yeteneğinin pekişmesine katkı sağlar, c) çocukta problem çözme ve alternatif düzenleme becerilerini geliştirir, ç) mevcut ahşap modeller, erişkinlerle özdeşim kurmaya yönelik taklit yapmaya olanak sağladığı için, ahşap modeller oyuncağı yordamıyla ebeveynin örneklenmesi, çocuğun kendini tanımasına yardımcı olur ve çocukta kişilik gelişimini destekler.
- **Ahşap Tren Oyuncağı;** lokomotif ile iki veya üç vagon olmak üzere tekerlekleri üzerinde hareket eden bir tren figürü şeklinde düzenlenir, vagonların üzerine yüklenmiş eşya görüntüsünü değişik biçimlerde oluşturmak amacıyla, çeşitli renklerde ve geometrik biçimlerde hazırlanır; a) farklı renkleri ile değişik tokuş edilebilen çeşitli şekillerdeki ve değişik boyutlardaki parçalarıyla çocuğun hayal gücünü geliştirir, b) çocukta ince motor becerileri önceliğinde, psikomotor becerilerin gelişmesine katkı yapar, c) çocuğun problem çözme yeteneklerini geliştirir, ç) çocukta (renk, şekil ve boyut kapsamında) bilişsel gelişime yardımcı olur.

2.5. Öngörüleme

Kelime anlamı “tahmin etmek, öngörmek, önceden düşünmek, neden-sonuç örgüsüyle bir olayın ilerisini kestirmek” demek olan öngörüleme süreci; bir olaya dair olası iş ve işlemlerin, doğrulanabilirlik ilkesiyle sezgisel düşünme ve tümevarımsal akıl yürütmeye dayalı çıkarımlarla ortaya konularak, bu çıkarsamalara göre davranmayı sağlamak üzere, bir kestirimde bulunma çabasını ihtiva eder. Buna göre, öngörüleme (forecasting) teması yordamıyla okul öncesi dönemdeki çocuğun somutlaştırma yapmasına katkı sağlayan eğitici ahşap oyuncaklar şu şekilde örneklenebilir:

- **Delikli Ahşap Tablaya İp Geçirme Oyuncağı;** tek taraflı olarak yüzeyine çiftlik hayvanları veya evcil hayvanlar figürleri yapıştırılmış veya resmedilmiş ahşap panel ile

uzunluğu yaklaşık 60 cm olan renkli kalın ipten (yumuşak sicimden) oluşurken, ahşap tabla yüzeyinde örneklenen sevimli hayvan figürünü ortalama delik sayısı 40 adet olan bir çerçeve içerisine almak suretiyle izafi olarak onu korumayı öngören bir yaklaşımı ihtiva eder; a) tabla yüzeyinde (kenarlara yakın olarak) yüzeyi çevreleyen deliklere ipin (bir delikten başlayarak) birbiri ardınca sırasıyla geçirilmesi suretiyle, iple dikme faaliyeti yapılarak mevcut figürün çerçevelenmesi amacıyla ipi deliğe geçirmek için bir eline ipi alan çocuk, (başparmak ve işaret parmağı ile orta parmak arasında) parmaklarıyla ipi tutarken, diğer eline de delikli ahşap tablayı alarak (başparmak tablanın üst tarafında ve öbürleri tablanın alt tarafında olacak şekilde) parmaklarıyla tablayı kavramak suretiyle ip-delik ilişkilendirmesi yapar ve arkadan öne doğru birinci delikten geçirdiği ipi tablanın yüzeyinden ikinci deliğe aktarıp önden arkaya götürmek suretiyle ilk dikiş adımını başarıyla tamamlar ve diğer delikler için de ip geçirme işlemini bu örüntüye göre gerçekleştirir, b) soyut bir kavram durumundaki dikiş işleminin ahşap tabla üzerindeki deliklerden ip geçirilmek suretiyle çocuk tarafından somutlaştırılmasına imkan sağlar, c) çocuğun el-göz koordinasyonu ile ince motor becerilerini geliştirir, ç) çocukta görsel algılamaların gelişmesine katkı yapar.

- **Ahşap Boncuk Geçirme (Ahşap Boncuklu Labirent Düzenlemesi) Oyuncağı;** ahşap bir zemin üzerindeki tellerde hareket edebilen renkli iri ahşap boncuklarıyla çocuk için sınamalı bir aktivite aracı olup çeşitli renklerde olan ahşap boncuklar çocuğun minik ellerine uygun olarak farklı şekillerde ve boyutlarda yapılır; a) çocuğun koordinasyon ile düşünme ve yönlendirme yeteneklerini geliştirir, b) çocuğun renk ve şekil kavramlarını öğrenmesine yardımcı olur, c) çocukta el ve göz koordinasyonu ile ince motor becerilerinin ve dikkati esas alan konsantrasyon becerisinin gelişmesine katkı yapar, ç) erken çocukluk döneminde, zihinsel gelişimi destekler, d) çocuğun kendine odaklanmasına ve kendi yetkinliklerini fark etmesine yardımcı olur.

2.6. Güdüleme

Kelime anlamı “isteklenmek, heveslenmek, yönlenmek, içsel güçle amaçlanan davranışa hazır hale gelmek, içten gelen gücün tesiriyle hedefe yönelik harekete geçmeye hazırlanmak” demek olan güdüleme süreci: belli bir hedef nezdinde amaca uygun davranmayı destekleyen içsel gücün açığa çıkarılmasına ve hedefe doğru harekete geçmek için içsel yoğunlaşmanın sağlanmasına yönelik algısal pekiştirmeleri ihtiva eder. Buna göre, güdüleme (motivation) teması yordamıyla okul öncesi dönemdeki çocuğun somutlaştırma yapmasına katkı sağlayan eğitici ahşap oyuncaklar şu şekilde örneklenebilir:

- **Ahşap Topaç Oyuncağı;** bombeli konik bir görsele sahip olan yaklaşık 5 cm boyunda ahşaptan yapılmış topacın eksenine sarılan ipin çekilmesine bağlı olarak eksenal dönüş hareketiyle döndürülmesine temellendirilmiş olup yüzeyinde renkli yatay çizgiler olacak şekilde tasarlanan topacın üzerinde dönüsel hareket sırasında yatay olarak gidip gelen çeşitli renklerde çizgisel oluklar/şeritler ortaya çıkar (öyle ki, dönüşle başlayan bu renkli çizgilerin yatay eksenindeki hareket düzgünlüğü, dönme süresinin ve dolayısıyla fırlatma başarısının bir yansıması durumundadır); a) topacın fırlatılmasına bağlı olarak belli bir süre dönebilen topaç, çocukta dikkat gelişimine katkı sağlar, b) çocuğun kendi yetkinliklerini fark etmesine yardımcı olur, c) çocuğa neden-sonuç bağdaştırması itibariyle gözlem yaparak sonuç çıkarma becerisini kazandırır.
- **Ahşap Fırıldak Oyuncağı;** ahşaptan yapılmış sapın içerisine oturtulmuş silindirik çubuğa (etrafı iple sarılı şekilde) oturtulan (ucunda pervane şeklinde pırpır elemanı bulunan) fırıldakın [kendi üzerinde sarılı vaziyette bulunan ipin tutamağından çekilip

birakılmasına istinaden] çevrimsel olarak hareketlendirilmesine temellendirilmiş olup bu devinim fırıladağın silindir üzerinde konuşlanan (sapın ucundaki) pırpırın da kendi eksenini etrafında dönmesine ve uğultulu bir sesin ortaya çıkarak kavışlenerek öne doğru uçmasına neden olur; a) çocukta bir görevi yerine getirmek üzere odaklanmaya dayanak teşkil eden iç motivasyon sağlama becerisini geliştirir, b) fırıladağın dönmesiyle dönüsel harekete ve ortaya çıkan uğultulu sese odaklanan çocukta dikkat ve el-göz koordinasyonunun gelişmesine yardımcı olur.

- **Ahşap Çivi Çakma Platformu Oyunağı;** izafi çivi çakma eylemi kapsamında ahşap çiviler olarak adlandırılan (2 cm çap ve 10 cm uzunluk ölçülerinde imal edilen) ahşap çubuklardan oluşan bu oyuncak, ikişerli olmak üzere 6 veya 8 adet farklı renkteki silindir formasyonunda tasarlanan ahşap çivilerin, ayaklı ahşap tabla (tezgah) üzerindeki (kalınlığı 2 cm olan ve yerden yüksekliği 12 cm olan yatay tabladaki) deliklere dikey olarak yerleştirildikten sonra (ahşap çivi yüzeyinin yatay tabla yüzeyi ile aynı hizaya gelinceye kadar) ahşap tokmak kullanılarak aşağıya doğru rahatlıkla çakılmasına yönelik bir kurguya sahiptir; a) ahşap çivilerin çakılmasının çocuğun öngörüsüne göre değişik kurgulamalarla veya bir örüntüye göre yapılabilmesi ve ahşap çivilerin çakılmasından sonra ahşap tezgahın ters çevrilerek çivi çakma oyununa devam edilebilmesi, çocukta gruplandırma ve sıralama yapma becerilerini geliştirir, b) çocukta ağırlık-kuvvet kavramının pekişmesine yardımcı olur, c) çocuğun bilişsel gelişimini destekler, ç) çocukta ince motor becerileri mahiyetinde, psikomotor gelişimi destekler.

2.7. Devindirme

Kelime anlamı “yerinden oynatmak, hareketlenmesine yol açmak, hareketlendirmek, birim zaman içinde bir yerden başka bir yere konumunu değiştirmek” demek olan devindirme süreci: bir nesneye temas ederek onun harekete geçmesine ve bulunduğu noktadan başka bir noktaya yönelmesine imkan verecek ardışık hamleleri içerir. Buna göre, devindirme (motion) teması yordamıyla okul öncesi dönemdeki çocuğun somutlaştırma yapmasına katkı sağlayan eğitici ahşap oyuncaklar şu şekilde örneklenebilir:

- **Yivli Tutamaklı Manyetik Takipleyci Oyunağı;** ahşap tabla üzerinde oluşturulmuş maze (veya labirent biçiminde) birbirleriyle geçişli güzergahlar içeren kanallar bulunan bu oyuncak (tablaya ortalama 50 cm uzunlukta bir ipe bağlanmış olan) ucu mıknaatlı ahşap kalem ile mevcut kanallar içerisine (misket veya bilye gibi görünmekle birlikte) mıknaat özelliğine sahip küçük kürelerin yerleştirilerek kanal yolunda ilerletilmesini amaçladığından, farklı yaş grupları mahiyetinde karmaşıklık bakımından değişik düzeylerde ve çeşitli biçimlerde tasarlanabilir, merkezde bir odak veya hedef noktası olmak üzere, kenarlardan başlayarak ortaya doğru ilerlemeyi esas alan iç içe halkalarla örülmüş daire, spiral, kare, dikdörtgen, üçgen gibi değişik formlarda maze/labirent görselleriyle oluşturulabilir veya S, L, M, kavizli zigzag, köşeli zigzag gibi daha sade görsellerle kurgulanabilir; a) hedefe varma ve doğru konuşlandırma bağlamında çocukta odaklanma ve karar verme becerilerinin gelişmesine yardımcı olur, b) ipe bağlı kalemin sınırlandırması eşliğinde gerçekleşen konsantrasyon ile manyetik alan dahilinde objeleri/nesnelere hareket ettirme ve yönlendirme konusunda çocuğa kendi yetkinliğini sınama imkanı verir, c) çocuğun kendi farkındalığına ulaşmasına destek olur.
- **Çok Katlı Kıvrımlı Ahşap Kanallı Misket Yuvarlayıcı Oyunağı;** çentikli geçme ile birbirlerine eklenmek suretiyle birbirleriyle bağlantılı yatay kanallar üzerinde ve yönlendiriciler eşliğinde dikey yöndeki tüneller aracılığıyla çok katlı bir yapı üzerinden (doğrusal ve dairesel olarak yatay hareket ile katlar arası geçiş için dikey hareket

bağlamında) misket yuvarlamayı esas alan bir oyuncak olup bu konstrüksiyonel yapı, çocuk tarafından örneklenen kartela şekillerine göre inşa edilebildiği gibi, çocuğun kendi yaratıcılığı dahilinde farklı biçimlerde de kurgulanabilen bir özelliğe sahiptir; a) çocukta konstrüksiyon oluşturma becerisini geliştirir, b) (bağlantıları/ilişkileri itibariyle) halihazırdaki mekanizmanın gözden geçirilerek gerektiğinde sistemin işlerliği için müdahale etme yaklaşımı uyarınca, çocuğun gözlem yapma, problem belirleme ve probleme çözüm bulma konularında deneyim kazanmasına yardımcı olur, c) inşa, hareket, eğlence, öğrenme, keşfetme, katılımcı olma (ekibin/takımın parçası olma) ve yaratıcılık gibi konularda, çocuğun tecrübe edinmesini sağlar.

2.8. Dengeleme

Kelime anlamı “muvazeneli yapmak, terazilemek, istikrarlı kılmak, değişkenleri birbiriyle uyumlu hale getirmek, devrilmeden durmasını sağlamak, denge durumuna getirmek” demek olan dengeleme süreci: değişik unsurların muhtevisiyatı itibariyle uygun müdahalelerle farklılıklarının giderilerek birbirlerini eşitleyen bir duruma gelmesi konusunda kararlı bir tavır sergilemeyi bünyesinde barındırır. Buna göre, dengeleme (balancing) teması yordamıyla okul öncesi dönemdeki çocuğun somutlaştırma yapmasına katkı sağlayan eğitici ahşap oyuncaklar şu şekilde örneklenebilir:

- **Konik Kule Pekiştirmeli Ahşap Tahterevalli Oyunağı;** yerden 20 cm yükseklikte yatay düzlemde yere paralel olarak dururken, ortasındaki mesnetin/dayanağın sağ ve sol kolunda/tafanda bulunan dirsekler üzerinde aşağıdan yukarıya doğru üç veya dört sıra halinde konik bir görsel içerecek şekilde renkli ahşap halkalarla denge/eşitlik halinde düzenlenmiştir; a) ağırlık kavramının denge eşliğinde somutlaştırılması için, tahterevallinin kolları üzerindeki halkaların eksiltilmesinin gerekliliğine atfen, sağ veya sol taraftan (dirseğin üzerinden) halkalar alındıkça halkanın alındığı taraftaki konik bileşenlerin sayısının eksilmesine bağlı olarak tahterevallinin bir tarafında dengenin bozulması, tahterevallinin her iki kolunda eşit sayıda halkanın yer alması halinde ise dengeye ulaşılması, çok yönlü öğrenmeyi esas alan bir içsellikle çocuğun ağırlık ve denge sınaması yapmasına imkan tanır, b) ağırlık-kuvvet ilişkilendirmesi ile dengelemeyi tecrübe etmek, çocuk için büyük bir keşiftir, c) çocuğun neden-sonuç bağdaştırmasıyla ağırlık-kuvvet-denge ilişkilendirmesini kavramasına olanak sağlar.
- **Ahşap Sallanan At Örnekleme Oyunağı;** at figürüyle tasarlanmış olan başlığıyla ahşap gövde üzerinde ileri-geri yönde devinerek sallanmayı esas alırken, farklı biçim ve tarzda tasarlanabilir; a) ayaklar yerden yüksekte iken atın üzerinde oturmak suretiyle, başlıkta bulunan tutamaklardan tutunarak sanki at sürüyormuşçasına pozisyon alarak dengede durmaya çalışmak, çocuğa serbest vaziyette otururken ileriye dönük pozisyonlama yapmak suretiyle denge sağlama konusunda yardımcı olur, b) çocuğun özgüven geliştirmesini destekler, c) çocukta at figürü bağlamında hayvan sevgisinin pekişmesine katkı sağlar.
- **Cırcırlı Ahşap Paytak Oyunağı;** üzerindeki kasnak (çember) ile birlikte itme (ivmelendirme) sopasıyla iteklenerek ileriye doğru gitmeye yönelik bir içeriğe sahiptir ve itme sapına bağlanmış içi tırtıklı kasnağın çevrimsel olarak dönmesiyle (kasnağın içerisinde bulunan üç adet kürenin tırtıklara çarpması neticesinde) “cır cır” biçiminde bir ses çıkartır (çocuk tarafından iteklenmek suretiyle harekete geçirildiğinde, hareketlendirilme hızına uygun şekilde ses açığa çıkartan çığırktan bir içselliktedir); a) çocuğun el-göz ve işitme koordinasyonu ile ayak uyumlandırması yapmasına yardımcı olur, b) çocukta psikomotor becerisinin gelişmesine katkı sağlar, c) cırcırlı ahşap paytak

oyuncağı eşliğinde yürüme denemesi yapan çocukta, görsel ve işitsel ilişkilendirme dahilinde, hızlı veya yavaş ritmik yürüyüş sınamalarıyla, normal yürüme biçimi gelişir.

- **Ahşap Esaslı Pedalsız Bisiklet Oyuncağı;** değişik görsellikte dört, üç ve iki tekerlekli olarak farklı yaş grubundaki çocuklar için tasarlanan ideal bir denge aracıdır; a) ayaklar yere basar vaziyette oturarak ayakları kullanmak suretiyle bisikletin hareket ettirilmesi, çocukta denge sağlama olgusunun pekişmesine olanak tanır ve denge kavramı mahiyetinde gerektiği kadar kuvvet harcanarak ve yeteri kadar antrenman yapılarak kuvvet-denge ilişkisinin sağlanabildiğini gösterir, b) öncelikle dört veya üç tekerlekli pedalsız bisiklete binerek denge sağlama yetkinliğine erişmiş, ince motor becerisi belli bir gelişim düzeyine ulaşmış bir çocuk için, (destek tekerlekleri olmaksızın) kolayca iki tekerlekli pedalsız bisiklete binmesine yardımcı olur.
- **Ahşap Esaslı Scooter (Tekerlekli Kızak) Oyuncağı;** değişik görsellikte dört, üç ve iki tekerlekli olarak farklı yaş grubundaki çocuklar için tasarlanan önemli bir denge aracı olup tek ayakla dengede dururken diğer ayakla ilerleme çabası içinde olmayı gerektiren bir içsellığe sahiptir; a) ayakta duruş pozisyonunda iken, iki elle dikey kol üzerindeki yatay tutamaklardan tutunmak suretiyle, bir ayakla tekerlekli kızacağın tablasına basarak ve öbür ayakla da yerden kuvvet alıp hızlanmak suretiyle ileriye yönelik hareketlenmenin gerçekleştirilmesi ve aynı ayakla yere baskı yapılarak hareketin durdurulması temel prensip olduğundan, kendine güven duymaya yönelik bir sınama aracı olarak, çocukta el-göz koordinasyonu ile ayak uyumunu bir eşgüdüm içerisinde sağlama becerisini destekler, b) çocuğa kuvvet-denge ilişkilendirmesi bağlamında kendi yetkinliklerini fark etme olanağı sunar, c) çocukta özgüven gelişimini destekler.

Yukarıda açıklandığı gibi, somutlama yapmaya imkan veren uygun bir oyuncuğun bulunması halinde, çocuğun mevcut oyuncakla oynarken doğrudan veya dolaylı olarak ilgili tema uyarınca söz konusu somutlaştırmayı gerçekleştireceği ortadadır.

3. SONUÇ

Esasen, 0-6 yaş (0-72 ay) okul öncesi dönem çocuğunu merkeze alarak, çocuğun psikoseksüel gelişimini desteklemek üzere yapılandırmacı bakış açısıyla tasarlanmış çok sayıda oyuncak vardır. Değişik malzemelerden imal edilen bu oyuncaklar arasında, sürdürülebilir ormancılık faaliyetleriyle yetiştirilen ağaçlardan temin edilen doğal ve organik bir malzeme olan ahşaptan yapılmış ahşap oyuncaklar, kendine özgü basit ve sade kurgusu ile eğitici ve yaratıcı yönüyle, belirgin bir şekilde öne çıkmaktadır. Öyle ki, ahşap oyuncaklar çocuk gelişiminin ayrılmaz bir bileşenidir ve gelişim alanlarıyla bütünleşik tüm edinimlerde ve kazanımlarda basitliği ve sadeliği ile öğrenmelerde ve keşfetmelerde işlevseldir.

Bilişsel gelişimin olağan bir yansıması olarak sürekli bir öğrenme ve keşfetme süreci içerisinde bulunan 0-6 yaş (0-72 ay) arasındaki okul öncesi çocuklarda zihinsel temelli bir yaklaşım içselliğiyle kendini gösteren somutlama çabasının, çocukta hayal gücü eşliğinde yaratıcı bir kişiliğin gelişmesine katkı sağlayan önemli bir kazanım olarak, somutlaştırma becerisine dönüştürülmesi gerekir. Bu çerçevede, bu çalışmada, öğrenme ve keşfetme sürecine dayanak oluşturan hususiyetiyle, gelişim alanları ile ayrılmaz bir bütünlük teşkil eden bütünleşik bir konu olan somutlaştırma becerisinin “tamamlama”, “düzenleme”, “sembolleştirme”, “içselleştirme”, “öngörüleme”, “güdüleme”, “devindirme” ve “dengeleme” temaları dahilinde eğitici ahşap oyuncaklar ile kazandırılması durumu örneklenmiştir.

Bu çalışmada ana eksenini oluşturan somutlaştırma temaları ve bunları içeren eğitici ahşap oyuncak örneklemeleri şu şekilde birbirleriyle ilişkilendirilmiştir:

- Tamamlama (Completion): Geometrik Şekiller İçeren Bulyap Oyunağı (*Bulyap kategorisi*), Geometrik Şekil İçeren Sesli Bulyap Oyunağı (*Düzenekli kategorisi*), Sağ ve Sol El ile Parmakları İçeren Avuç Figürleri Oyunağı (*Yapboz kategorisi*), Ahşap Yapboz (Statik ve Dinamik Kurgulu Setler) Oyunağı (*Yapboz kategorisi*), Araç Figürlü Sesli Yapboz Oyunağı (*Düzenekli kategorisi*), Elbise Giydirmeye Düzenlemesi Oyunağı (*Elbise giydirmeye kategorisi*),
- Düzenleme (Arrangement): Ahşap Bloklar Oyunağı (*Bloklar kategorisi*), Ahşap Halkalı Kule Oluşturma Oyunağı (*Kule yapma kategorisi*), Renkli Ahşap Bardaklar Oyunağı (*İç içe geçmeli kategorisi*),
- Sembolleştirme (Symbolization): Ahşap Çıngırak Oyunağı (*Çalgı aleti kategorisi*), Ahşap Harf Küpleri Oyunağı (*Harf öğretme kategorisi*), Sayı Öğretici Düzenlemeler Oyunağı (*Sayı öğretme kategorisi*),
- İçselleştirme (Internalization): Ahşap Kukla Oyunağı (*Kukla kategorisi*), Hayvan Figürleri Oyunağı (*Figürler kategorisi*), İki Katlı Ahşap Ev Örneklemesi Oyunağı (*Ev kategorisi*), Mekan Örneklemeleri Oyunağı (*Mekan örnekleme kategorisi*), Ahşap Modeller Oyunağı (*Model eşyalar kategorisi*), Ahşap Tren Oyunağı (*Vasıta kategorisi*),
- Öngörüleme (Forecasting): Delikli Ahşap Tablaya İp Geçirme Oyunağı (*Dizme ve geçirme kategorisi*), Ahşap Boncuk Geçirme (Ahşap Boncuklu Labirent Düzenlemesi) Oyunağı (*Dizme ve geçirme kategorisi*),
- Güdüleme (Motivation): Ahşap Topaç Oyunağı (*Fırıldak kategorisi*), Ahşap Fırıldak Oyunağı (*Fırıldak kategorisi*), Ahşap Çivi Çakma Platformu Oyunağı (*Çivi çakma kategorisi*),
- Devindirme (Motion): Yivli Tutamaklı Manyetik Takipleyci Oyunağı (*Tertipler kategorisi*), Çok Katlı Kıvrımlı Ahşap Kanallı Misket Yuvarlayıcı Oyunağı (*Yeknesak kategorisi*),
- Dengeleme (Balancing): Konik Kule Pekiştirmeli Ahşap Tahterevallı Oyunağı (*Çöğüncek kategorisi*), Ahşap Sallanan At Örneklemesi Oyunağı (*Sallanan at kategorisi*), Cırcırlı Ahşap Paytak Oyunağı (*Paytak kategorisi*), Ahşap Esaslı Pedalsız Bisiklet Oyunağı (*Pedalsız bisiklet kategorisi*), Ahşap Esaslı Scooter (Tekerekli Kızak) Oyunağı (*Scooter Tekerekli Kızak kategorisi*).

Burada örneklendirilen ahşap oyuncaklar, söz konusu somutlaştırma teması ile nedensellik bağı kurularak takdim edilmiş olup daha pek çok sayıda oyuncak çeşidinin ve somutlama boyutunun mevcut olduğu aşikardır. Böyle bakıldığında, oyuncaklar eşliğinde okul öncesi çocuklarda somutlaştırma becerilerinin kazanılması konusunun geniş bir yelpazede irdelenmesi, bir nevi öğrenme ve keşfetme süreci olan okul öncesi çocuk gelişiminde, oyuncaklar ile gelişim alanlarının ilişkilendirilmesi ve değerlendirilmesi yönünden yarar sağlayacaktır.

KAYNAKÇA

Aral, N. (2011). *Bilişsel gelişim*. İçinde: Neriman Aral, Gülen Baran (Ed.), *Çocuk gelişimi* (ss. 99-158). İstanbul: YaPa Yayınları.

- Atkinson, R.L., Atkinson, R.C., Hilgard, E.R. (1995). *Psikolojiye giriş II*. (Çev. Editörü: Kemal Atakay, Mustafa Atakay, Aysun Yavuz). İstanbul: Sosyal Yayınları.
- Baran, G. (2011). *Çocuk gelişimine giriş*. İçinde: Neriman Aral, Gülen Baran (Ed.), *Çocuk gelişimi* (ss. 17-51). İstanbul: YaPa Yayınları.
- Kushnir, A., Orkibi, H. (2021). Concretization as a mechanism of change in psychodrama: procedures and benefits. *Frontiers in Psychology*, 12: 633069.
- MEB (Milli Eğitim Bakanlığı). (2009). *Çocuk gelişimi ve eğitimi: çocuğun gelişimi*. MEGEP (Mesleki Eğitim ve Öğretim Sisteminin Güçlendirilmesi Projesi), Ankara http://megep.meb.gov.tr/mte_program_modul/moduller_pdf/Geli%C5%9Fim.pdf, Erişim Tarihi: 12.01.2013
- MEB (Milli Eğitim Bakanlığı). (2013). *Okul öncesi eğitim programı*. Temel Eğitim Genel Müdürlüğü, Ankara. <http://tegm.meb.gov.tr/dosya/okuloncesi/ooproram.pdf>, Erişim Tarihi: 12.01.2013
- Piaget, J. (1974). *The origins of intelligence in children*. New York: International Universities Press.
- Senemoğlu, N. (2018). *Gelişim, öğrenme ve öğretim: kuramdan uygulamaya*. Ankara: Anı Yayıncılık.
- Solso, R.L., Maclin, M.K., Maclin, O.H. (2007). *Bilişsel psikoloji* (Çev. Editörü: Ayşe Ayçiçeği-Dinn). İstanbul: Kitabevi Yayınları.
- TDK (Türk Dil Kurumu). (2021). *Türk Dil Kurumu Sözlükleri*. <https://sozluk.gov.tr/>, Erişim tarihi: 21.06.2021
- Usta, İ. (2013). *Eğitici ahşap oyuncaklar ders notu*. Hacettepe Üniversitesi Ağaç İşleri Endüstri Mühendisliği, Ankara.
- Usta, İ. (2016). Depictions on wood: acceptance and internalization of wood, which is an intercultural interaction tool, as “a valuable object” (Wood is Valuable). *Mugla Journal of Science and Technology*, 2(2): 139-144.
- Usta, İ. (2019). Okul öncesi çocukluk dönemi ve eğitici ahşap oyuncaklar. *Avrasya Sosyal ve Ekonomi Araştırmaları Dergisi*, 6(4): 211-238.
- Usta, İ. (2020). Çocukluk deneyimi yaşamış genç yetişkinlerin okul öncesi dönem bağlamında yeğledikleri ahşap oyuncak çeşitleri. *Mesleki Bilimler Dergisi*, 9(1): 1-28.