

*Dîvânu Lugâti't-Türk'te Yer Alan "Münğüz Münğüz" Oyunu'nun Sosyal Bilgiler Öğretimine Uyarlanması: Örnek Bir Uygulama**

An Adaption of "Münğüz Münğüz" Game, Which is Mentioned in Dîvânu Lugâti't-Türk, into Social Studies Education: An Application Example

Zekerya Akkuş**

Hasan Aslan***

Esra Mindivoanlı****

ÖZET

Öğrencilerin bilişsel, duyuşsal ve psiko-motor becerilerinin gelişiminde oyunun önemli bir yeri vardır. Eğitimde konuların eğitici ve eğlendirici oyunlarla desteklenerek işlenmesi, hedeflere daha kolay ulaşılmasını, etkili ve kalıcı öğrenmelerin gerçekleşmesini sağlayabilir. Aynı zamanda oyunlar, öğrencilerin başkalarının görüşlerine saygı duyma, sevgi ve hoşgörü gösterme ve empati kurma gibi duyuşsal becerilerinin gelişimine de katkıda bulunabilir. Öğrenciler, oyun oynarken kas ve duyu organlarının koordinasyonlu bir şekilde çalışmasını gerektiren aktivitelerde de bulunurlar. Bu da onların psiko-motor becerilerinin gelişimine yardımcı olabilir.

Araştırmanın amacı Dîvânu Lugâti't Türk'te yer alan ve geçmişte Türk çocuklarının oynadığı "Münğüz Münğüz" oyununu günümüz sosyal bilgiler dersi konularına uyarlamaktır. Bu amaç doğrultusunda, öğretimde oyunun önemi ve Dîvânu Lugâti't Türk'te yer alan "Münğüz Münğüz" oyunu hakkında kısa bir bilgi sunulduktan sonra bu oyunun sosyal bilgiler öğretiminde nasıl kullanılabileceğine ilişkin örnek uygulamalara, sonuç ve önerilere yer verilmiştir. Araştırmada yer verilen "Münğüz Münğüz" oyunu, Dîvânu Lugâti't Türk'teki mevcut bilgiler çerçevesinde özgün hali dikkate alınarak uyarlanmıştır. Çalışma, tarama modelinde nitel bir araştırma olup veriler, kaynak taraması ve doküman incelemesi ile toplanmıştır.

* Bu çalışma 1-3 Ekim 2012 tarihleri arasında Sinop'ta düzenlenen Uluslararası Türk Kültür Coğrafyasında Eğitim Bilimleri Araştırmaları Sempozyumu'nda sözlü olarak sunulan bildirinin düzenlenmiş ve genişletilmiş halidir.

** Yrd. Doç. Dr. Atatürk Ü., Kâzım Karabekir Eğitim Fak., Sosyal Bilgiler Eğitimi ABD, zakkus@atauni.edu.tr

*** Arş. Gör., Atatürk Ü., Kâzım Karabekir Eğitim Fak., Sosyal Bilgiler Eğitimi ABD, emindivanli@atauni.edu.tr

**** Arş. Gör., Atatürk Ü., Kâzım Karabekir Eğitim Fak., Ortaöğretim Sosyal Alanlar Tarih Eğitimi ABD, hasanaslan_25@hotmail.com

ANAHTAR KELİMELER

Eğitim, öğretim, oyun, çocuk, sosyal bilgiler

ABSTRACT

Games have an important place in cognitive, affective and psychomotor development of children. In terms of education, using enjoyable games as a supporter, makes subject more attractive and it becomes easy to reach goals and learning becomes more permanent. Concurrently, games may contribute to childrens affective skills like respecting to others, showing sympathy and tolerance. While playing games children may do some activities that requires muscular coordination. And this also helps their development of psychomotor skills . The aim of this study is to adapt an old Turkish game called Müngüz Müngüz that takes place in " Dîvânu Lugati't Turk" into subjects of social sciences. In accordance with this purpose, after making a short brief about the place of games in education and game called Müngüz Müngüz, sample practises, results and suggestions mentioned. Game called Müngüz Müngüz adapted by paying regard to the original form of with the available information in 'Dîvânu Lugati't Turk'. Study has a qualitative feature and data collected by literarure review and analysing document.

KEY WORDS

Education, Teaching, Game, Child, Social Studies.



1.GİRİŞ

Kaşgarlı Mahmud'un kim olduğuna dair kesin bir bilgi olmamakla birlikte bazı kaynaklarda Kaşgarlı Mahmud'un Hakanlı Türklerine mensup bir bey olduğu ifade edilmiştir. Hakanlı sülalesine mensup bu bilgin Türk beyi, dünyada ilk sözlü kültür bilimcisi, dünya medeniyet tarihinin ilk modern folkloristlerinden bir kültür bilim adamı ve alan araştırmacısıdır (Yıldırım 2008:107-109).

Günümüze ulaşmış tek eseri olan *Dîvânu Lügati't Türk*, bunun kanıtıdır. Yalnızca sözlük olmayan bu değerli eser, Türk kavimlerinin diline, edebiyatına, ekonomik, sosyal, tıp, askeri terimler vb. her alana ilişkin oldukça önemli bilgiler vermesi yanında, o devir Türk lehçe, şive ve ağızlarına dair aydınlatıcı bilgiler vermesi bakımından da önemlidir (Eraslan 2008:83). Bu değerli eseri, yalnızca Türk dili açısından ele almak çok büyük bir eksiklik olacaktır. Çünkü eser, sadece bir sözlük değil, Türk kültürü, tarihi ve coğrafyasının temel kaynaklarından biri olarak değerlendirilmelidir. Yazar, eserine şehirlerini, çöllerini dolaştığı Türk illerini tanıtarak ve bu illeri gösterir bir haritayı da eserin ilk kısmına ekleyerek başlamıştır. Gezdiği bu Türk illerindeki sosyal hayat, gelenek, inançlar, gündelik yaşam vb. konularla ilgili verilen bilgiler araştırmamıza konu olan "çocuk oyunları" na ilişkin bilgileri elde etmemizi sağlamıştır (Bulduk 2008:177).

Kaşgarlı Mahmud, eserinde, Türklerin yeryüzüne yayılıp her yerde hükümler olduklarını vurgulamaktadır. Bu nedenle, herkesin Türk dilini ve medeniyetini öğrenmesi gerektiğine inanmaktadır (Yıldırım 2008:112). Devrin hâkim kültürü olan Arapça karşısında Türkçe ve Türk kültürünü koruma gayreti, Türkçeyi Araplara öğretmenin yanında Türkçenin gücünü ve üstünlüğünü ispatlamayı da amaçlamaktadır. Aksi takdirde Türk illerinin tamamını dolaşmaz, Türk boyları arasındaki telaffuz farklarını Araplara öğretmeye kalkmazdı. Yaptığı çalışma bu nitelikleriyle Türklük ve Türkçe bilincini zirveye taşımıştır (Yaman 2008:593-594).

7500'den fazla kelimenin açıklandığı bu eserde örneklerden kurala ulaşma yani tümevarım tekniği kullanılmıştır. Kaşgarlı'nın Kaşgar'da mı yoksa Bağdad'ta mı yazdığı tam olarak bilinmeyen bu eseri 1077'de Abbasi halifesi Ebu'l Kasım Abdullah b. Muhammed el- Muktedi Biemrillah'a sunulmuştur (Koç 2008:441-449; Yaman 2008:594). Günümüze ulaşan tek el yazma nüshası ise 1914 yılında İstanbul'da bulunmuştur. Türk kültürünün en eski ve kıymetli kaynaklarından olan bu eserin birçok yönden incelenmesi hem Türk kültürü ve edebi-

yatı için hem de eğitime bir katkı olarak büyük bir hizmet olacaktır. Dolayısıyla yapılan bu çalışma da bu hizmet çerçevesinde değerlendirilebilir.

1.1.Araştırmanın amacı

Araştırmanın amacı, Dîvânu Lugati't Türk'te yer alan ve geçmişte Türk çocuklarının oynadığı "Münğüz Münğüz" oyununu günümüz sosyal bilgiler dersi konularına uyarlamaktır.

1.2.Araştırmanın önemi

Yapılan araştırmalar (Akandere 2004:14-16; Altunay 2004:96-97; Dinçer 2008:6; Özgenç 2007:97; Poyraz 2011:38-43;), oyunun öğrenme-öğretme ortamlarında etkili bir şekilde kullanılmasının öğrencilerin bilişsel, duyuşsal, psikomotor, sosyal ve dil becerilerinin gelişimine katkılar sağladığını göstermiştir.

Çocuk, büyümeye başladığı andan itibaren oyunla iç içedir ve hayatında elde ettiği birçok deneyim, oyun sayesinde. O, yaşamında öğrendiklerini, oyunla pekiştirir ve içselleştirir. Dolayısıyla oyunun, çocuğun eğitimi, gelişimi ve psikolojisiyle ilişkisini inceleyen, onun gelişimine farklı yönlerden olumlu katkılar sağlayan tüm araştırmalar önemlidir (Bağcı 2011:495-496). Bu bağlamda Dîvânu Lugati't Türk'te yer alan "Münğüz Münğüz" oyununu günümüz eğitim durumlarında kullanılabilir yapıya uyarlamasının alana, eğitimci ve öğrencilere önemli faydaları olabileceği düşüncesi araştırmanın zihinsel temelini oluşturmuştur.

2. YÖNTEM

Bu çalışma, tarama modelinde nitel bir araştırma olup, veriler kaynak taraması ve doküman incelemesi ile toplanmıştır. Veri toplama kaynağı olarak Atalay (1992)'ın tercümesi başta olmak üzere Dîvânu Lugati't Türk ile ilgili yapılan diğer çalışmalara başvurulmuştur.

Araştırmada yer verilen "Münğüz Münğüz" oyunu, Dîvânu Lugati't Türk'teki mevcut bilgiler çerçevesinde özgün hali dikkate alınarak uyarlanmıştır. Bu oyun seçilirken öğrencilerin yaşları, gelişim özellikleri, sosyal bilgiler dersi müfredatında yer alan bazı konulara uygunluğu ve kolay uyarlanabilir özellikte olması gibi faktörler dikkate alınmıştır.

3. OYUNUN EĞİTİMDEKİ YERİ VE ÖNEMİ

"Eğitim çok ciddi bir iştir. Ancak bu ciddiyeti, öğrenme-öğretme sürecinin asık suratlı, can sıkıcı ve aşırı disiplinli bir şekilde yürütülmesini gerektirmez. Çocuk öğrenirken, eğlenmeli ve öğrenme işinden zevk almalıdır" (Erden y.y:138).

İnsanın hayatında büyük bir yer tutan "oyun"un ne olduğu konusunda henüz kesin bir sonuca, herkesin kabul ettiği ortak bir tanıma varılamamıştır (Ergün 1980:102).

Oyunun ne olduğu ve tanımı konusunda eskiden beri değişik görüşler ileri sürülmüştür. *“Piaget’e göre oyun, bir uyumdur. Gross’a göre (1896), oyun bir pratiktir. Caillois’e göre (1958) oyun, serbestçe kabul edilmiş, fakat bağlayıcı olan kurallara göre belli bir alan ve zaman süreci içinde sürdürülen gerilim ve eğlence duygularını içeren, gerçek hayattan farklı olduğu bilinci ile yapılan gönüllü bir hareket ya da faaliyettir. Montaigne (1533–1592) oyunu çocukların en gerçek uğraşları olarak tanımlamıştır. Montessori (1870–1952) de oyunu çocuğun işi olarak nitelendirmiştir. Lazarus ise oyunu, kendiliğinden ortaya çıkan, hedefi olmayan, mutluluk getiren bir aktivite”* olarak tanımlamıştır (MEGEP 2009:3-4).

Birçok düşünürün zihin dünyasında farklı karşılıklar bulan oyun, uluslararası sözleşmelerde de çocuğun temel haklarından biri olarak kabul edilmiştir. Türkiye’nin de altına imza attığı ve Anayasa ile yasal güvence altına aldığı “Çocuk Hakları Evrensel Sözleşmesi” çocuklara verilen oyun hakkının somut bir belgesidir.

Bu hak, “Çocuk Hakları Evrensel Sözleşmesi’nin” 31.Maddesi 1. bendinde *“Taraf Devletler çocuğun dinlenme, boş zaman değerlendirme, oynama ve yaşına uygun eğlence (etkinliklerinde) bulunma ve kültürel ve sanatsal yaşama serbestçe katılma hakkını tanırlar.”* şeklinde ifade edilmiştir (Doğan 2007:309).

Oyun, çocukların temel bir hakkı olduğu gibi çocuk eğitiminde de önemli bir yere sahiptir. Bu bağlamda Kabapınar’a göre (2009), oyunun öğrenci katılımı ve ilgisini canlı tutmada son derece etkili olduğunu, öğrencilerin motivasyonunu artırdığını, sınıftaki sosyal ilişkilerin gelişimine katkıda bulunduğunu, öğrencilerin dikkat sürelerinin uzamasına katkıda bulunduğunu, özgüveni artırdığını, başarıya duygusunu güçlendirdiğini ifade etmektedir (175).

Aynı zamanda oyunlar, çocukların meraklarını giderme ve içinde yaşadıkları dünyayı keşfetmelerinin en önemli araçlarıdır. Saban (2000)’in ifade ettiği gibi *“kaleleri inşa eden ve kendilerini kral ve kraliçe olarak hayal eden çocuklar, örneğin, toplumdaki sosyal yapıları içselleştirmekte, çeşitli tarihsel olayları veya hareketleri oyunlarına yansıtmakta ve bazı efsanevi konuları canlandırmaktadırlar. Dolayısıyla oyun, çocukların duygusal çatışmaları çözmelerine, dünya hakkında çeşitli hipotezler geliştirip onları test etmelerine, toplumdaki çeşitli sosyal rolleri ve statüleri keşfetmelerine ve akranları ile iyi ilişkiler kurmaya yarayacak sosyal becerileri geliştirmelerine yardımcı olmaktadır”* (71).

Oyunun öğrenme-öğretme ortamlarında kullanılması sonucunda önemli bir takım kazanımlar elde edilebileceğine ve öğrencilerin gelişimlerine olumlu yönde katkılar sağlayabileceğine ilişkin bulgulara aşağıda yer verilmiştir.

3.1. Oyunun Çocuğun Gelişimine Olan Etkileri

3.1.1. Çocuğun Fiziksel ve Psikomotor Gelişimine Olan Etkileri

Oyun, çocukların bedensel gelişiminde büyük rol oynamaktadır. Oyun sırasında onların bütün bedeni hareket eder ve bu hareketler sayesinde çocukların büyük ve küçük kasları gelişim gösterir. Ayrıca açık ve güneşli havada oynanan oyunlar bol oksijen almalarını sağlar. Bu da çocukların kan dolaşımının hızlanmasına, uykularının düzenli olmasına ve iştahlarının açılmasına yardımcı olur (Bağcı 2011:488).

“Oyun, başlıca psikomotor yetenekler olan güç, hız, dikkat, eş güdümlü(koordinasyon) ve esnekliğin gelişmesi için uygun bir ortamdır. Oyun yoluyla büyük ve küçük kaslar geliştiği için çocuklar hareketlerini kontrol altına almayı öğrenirler. Oyunda hareketlerin ardı ardına sıralanması ve tekrarı, dikkati geliştirdiği gibi vücut performansını da artırır. Kaslar, tekrarlanan hareketleri ezberler. Bu da günlük hayatta çocuğun hareketlerine serilik ve çeviklik katar”(MEGEP 2009:8-9; Poyraz 2011:43-44).

3.1.2. Çocuğun Duyuşsal ve Sosyal Gelişimine Olan Etkileri

Oyunun çocuğun bedensel gelişiminde olduğu kadar ruhsal ve sosyal gelişiminde de büyük rolü bulunmaktadır. *“Emile, önce duyu organlarının eğitilmesi gerektiğini belirtiyor ve bunun da oyunla olacağını”* (Akt. Ergün, Oyun Ve Oyuncak Üzerine - I Milli Eğitim 1980:102) ifade ediyor.

Çocuk, oyun oynarken sevinç, mutluluk, acı, üzüntü ve güven duyma gibi duyguları öğrenir. Bu duygusal gelişim ile çocuk, çevresinde bulunan diğer kişilerin de duygularını anlar. Çocuk, oynadığı oyunlar vasıtası ile benmerkez-cilikten ayrılır, kendini tanımaya başlar ve bu sayede kendine güveni artar (Ünal 2004:99; Akandere 2009:3; MEGEP 2009:9).

Fröbel de, *“çocuk oyunlarını insan hayatının çekirdeği olarak görmekte, insanların derinlerde olan en iyi yeteneklerinin oyun yolu ile kendini gösterdiğini”* (Akt. Ergün 1980:103) iddia etmektedir. *“Çocuk; doğru-yanlış, haklı-haksız, gibi uyulması gerekli birçok toplumsal ve ahlaki kavramları oyun sırasında öğrenir ve benimser”* (MEGEP 2009:9). Bütün bunların sonucunda da çocuk kendini kontrol etmeyi öğrenir.

Çocuk, çevresindeki nesnelere oynarken, o nesnelere işlevlerini öğrenir ve birkaç tekrardan sonra o işlevleri yerine getirebilme yeteneğini kazanır. Daha sonra çocuk oynadığı oyunlara kurallar koymaya başlar ve bu kurallara uymaya çalışır. Koyulan bu kurallar ve kurallara uyma çabası onu sosyal bir birey olmaya hazırlar (Egemen, Yılmaz ve İpek 2004:40; Poyraz, 2011:41) *“Oyun ve onun aracı oyuncak, çocuğun kişilik ve yeteneklerini geliştirmesine fırsat yaratarak onu erişkin dünyasına hazırlar”* (Egemen, vd. 2004:39).

Oyun aracılığıyla sosyal yaşamdaki rol dağılımı yapılmakta ve roller yerine getirilirken bir anlamda sosyal yaşamın provası yapılmaktadır (Kabapınar 2009:175).

Çocuk, oyunla kendisini ifade eder, kurallara uymasını ve çevresindeki kişilerle ilişki kurmasını öğrenir. İlköğretim çağındaki öğrenciler grup oyunlarından ve yarışmalardan hoşlanırlar. Tüm bu özelliklerinden dolayı oyun, eğitim ortamında etkili bir biçimde kullanılabilir (Erden y.y:146)

3.1.3. Çocuğun Bilişsel ve Dil Gelişimine Olan Etkileri

Oyunlar, sadece ev ile veya oyun bahçesiyle sınırlandırılmış bir etkinlik değildir. Öğretmenler, öğrenme-öğretme durumlarında eğitsel özelliği olan oyunlara yer vermelidir. Çünkü oyun etkinlikleriyle zenginleştirilmiş ders, zevkli, kolay öğrenilebilir ve hatırlanabilir hale gelir (Bağcı 2011:487).

Çocuklar oyun oynarken sürekli etkileşim halindedirler. Bu etkileşimler yoluyla onlar çevrelerini, insanları tanırlar ve sürekli yeni şeyler öğrenme fırsatını yakalarlar. Öğrenilen her yeni bir şey, çocuklarda merak duygusu, mantık yürütme ve yargılama gibi becerilerin gelişmesine yardımcı olur. Gelişen bu beceriler yardımıyla çocuklar oyun içerisinde ortaya çıkan problemleri fark etmeyi ve bu problemlerin çözüm yollarını bulmayı öğrenirler (Seyrek, Sun y.y:47-60; Poyraz 2011:38).

Ayrıca oyun, *“nesnelere tanıyıp, isimlendirmeyi, onların işlevlerini düşünme, algılama, sıralama, sınıflama, analiz ve sentez yapma, değerlendirme, problem çözme gibi zihinsel süreçlerin işleyişinin hızlanmasını; ağırlık, renk, şekil, boyut, hacim, zaman, mekân, soğuk, sıcak gibi birçok kavramların kazanılmasını da sağlar”* (MEGEP 2009:10).

Oyun içerisinde etkinliklere katılan çocuklar, arkadaşları ile oyun kurallarının doğası gereği konuşma, tartışma gibi bir takım faaliyetler içerisine girerler. Bu sayede kendilerini ifade etme, düşüncelerini diğer arkadaşları ile paylaşma gibi bir takım dil gelişim becerilerini de kazanırlar ve mevcut olan beceri-

leri de geliştirme şansını yakalayabilirler (Poyraz 2011:38; Seyrek, Sun y.y:47-60).

3.2. Divanu Lugati't Türk'te yer alan "Münğüz Münğüz" oyununun sosyal bilgiler konularına uyarlanması

3.2.1. Münğüz Münğüz oyunu

Divanu Lugati't Türk'te yer alan oyunlardan biri, "Münğüz Münğüz (Boynuz boynuz)" denilen oyundur. Atalay, bu oyunun oynanmasını şöyle anlatır: "Bu, bir çeşit çocuk oyunudur. Irmağın kenarına diz çökerek otururlar. Bacaklarının arasına akıcı yaş kum doldururlar, sonra elleri ile kuma vururlar. Onlardan birisi (ebe) "münğüz münğüz" der ve çocuklar "ne münğüz" diye sorarlar. Birisi (ebe) boynuzlu hayvanları birer birer söylemeğe başlar. Çocuklarda bunu tekrar ederler. (Ebe) bu arada deve ve eşek gibi boynuzsuz bir hayvanın da adını söyler. Çocuklardan birisi bu hayvanı veya başka boynuzsuz bir hayvanın adını söylerse çaya atılır" (Atalay 1992:363-364).

Bu oyun, sosyal bilgiler dersinde çeşitli konuların öğretiminde kullanılabilir. Bu konulardan biri Altun, Doğan ve Uzun (2011) tarafından hazırlanan 6. Sınıf Sosyal Bilgiler ders kitabında yer alan "Uygurluklar Beşiği Anadolu"dur. "Uygurluklar Beşiği Anadolu" isimli konunun programda yer alan kazanımı "Anadolu ve Mezopotamya'da yaşamış ilk uygurlukların yerleşme ve ekonomik faaliyetleri ile sosyal yapılar arasındaki etkileşimi fark eder." (MEB 2006: 15) şeklinde açıklanmıştır. İşte "münğüz münğüz" oyunu ifade edilen bu kazanımın gerçekleştirilmesine yönelik olarak aşağıda ifade edildiği şekilde öğrencilere oynatılabilir.

Aşağıdaki ders planı örneği hazırlanırken, Sönmez (1999) tarafından yapılan planlardan yararlanılmıştır.

HAZIRLIK

Konunun anlatımından bir hafta önce öğretmen;

1.Sınıfı heterojen gruplara ayırır.

2.Her bir gruptaki üyelerin "Uygurluklar Beşiği Anadolu" konusunu farklı kaynaklardan birlikte çalışmalarını ve rapor hazırlamalarını ister. (Raporlardaki bilgilerin kendilerine haftaya lazım olacağını ve gruplar arası bir turnuva düzenleyeceğini söyler.)

3.Dersten önce öğrencilere sınıf düzenini etkinliğe uygun bir şekilde hazırlamalarını ve grupların belli bir düzen içerisinde oturmalarını belirtir.

ÖRNEK DERS PLANI

A- BİÇİMSEL BÖLÜM

Ders: Sosyal Bilgiler

Sınıf: 6

Süre: 40'+40'

Öğrenme Alanı: İnsanlar, Yerler ve Çevreler

Ünite: Yeryüzünde Yaşam

Konu: Uygarlıklar Beşiği Anadolu

Kazanımlar: Anadolu ve Mezopotamya'da yaşamış ilk uygarlıkların yerleşme ve ekonomik faaliyetleri ile sosyal yapıları arasındaki etkileşimi fark eder.

B-GİRİŞ BÖLÜMÜ

Dikkati Çekme: Öğretmen, medeniyetlere ait bir örnek olay, haber, resim, video, anlaşma metni vb. gibi ön organize ediciler ile öğrencilerin dikkatlerini derse çeker ve sorular ile onların hazırbulunuşluk düzeylerini tespit eder.

Örnek Olay

Öğretmen, “çocuklar, dün yazılı ve görsel medyada bugün işleyeceğimiz konu ile bağlantılı bir haber vardı. Haber kaynaklarına göre, dün Hititlere ait bir “kral mühür baskısı” yasal olmayan yollarla yurt dışına çıkarılmış. Bu haberi okuyan ya da izleyen var mı? Haberi okuduğunuzda ya da izlediğinizde neler hissettiniz?” gibi soruları öğrencilere yöneltir. Konu ile ilgili öğrencilerin görüşlerini alır. Daha sonra Anadolu'da geçmiş medeniyetlere ait birçok eserin bulunduğunu, bunların insanlığın ortak mirası olduğunu ifade eder. Dolayısı ile bu mirasın korunmasına ve tarihi dokunun bozulmamasına herkesin özen göstermesi gerektiğini” söyler. Öğrencilerin hazırbulunuşluk düzeylerini tespit etmek için konu ile ilgili önceden hazırlanmış olduğu aşağıdaki soruları öğrencilere yöneltir.

-Tarihi eserlerin korunması için neler yapılabilir?

-Yaşadığınız çevrede geçmiş medeniyetlere ait eserler var mıdır? Bunlar hakkında bilgi veriniz.

-Birçok medeniyetin Anadolu'da kurulmuş olması Anadolu'nun hangi özelliği ile açıklanabilir?

Güdüleme: Öğretmen, “çocuklar bugün, Uygarlıklar Beşiği Anadolu, konusunu işleyeceğiz. Sonraki yıllarda gireceğiniz sınavlarda bu konudan sorularla karşılaşabilirsiniz. Bu yüzden dersimiz de yapacağımız her aktiviteye katılmaya, verilen görevleri yerine getirmeye ve anlatılanları dikkatli bir şekilde dinlemeye özen gösteriniz” der.

Derse Geçiş: Öğretmen, “çocuklar şimdi sizlere medeniyetlerle ilgili bir okuma parçası dağıtacağım. Bu okuma parçasında, Anadolu’da kurulmuş olan medeniyetlere ait bilgi ve özellikler yer almaktadır. Okumanız için 15 dakika süre vereceğim. Okuma parçasını dikkatli bir şekilde okuyunuz. Anlamadığınız yerlerde grup arkadaşlarınızdan ve benden yardım isteyiniz. Okuma parçasını bitirdikten sonra gruplar arasında bir turnuva düzenleyeceğiz. Turnuva sonunda birinci olan grubu ödüllendireceğiz” der.

C. GELİŞTİRME BÖLÜMÜ

Öğretmen, önceden sınıf mevcudu kadar fotokopi yaptırdığı “Medeniyetler Pazarı” isimli okuma parçasını gruplardaki bütün öğrencilere dağıtır. Okumaları için 15 dakika süre verir. Bu zaman zarfında öğretmen sınıfta dolaşarak ihtiyacı olan öğrencilere yardımcı olur.

Okuma Parçası:

Medeniyetler Pazarı

Fariba adındaki bir Hititli pazarda dolaşmaktadır. Evinden getirdiği eşyalar biraz ağır gelmiştir. Ötede duran genci çağırır.

Fariba: -Hey, genç adam bana yardım eder misin? Sırtımdaki yük çok ağır.

Genç: -Tabi amcacığım hemen geliyorum.

Fariba: -Ah soğal, adın ne senin? (Genç adam Fariba’ya yaklaşır)

Genç: -Amir efendim. (Eşyalarından bir kısmını alır)

Amir: -Senin adın nedir amcacığım?

Fariba: -Adım Fariba. Çok uzaktan, Hitit ülkesinden geliyorum.

Fariba: -Sen nerelisin Amir, nereden geliyorsun? (Yürümeye başlarlar)

Amir: -Ben Frigyalıyım Fariba amca.

Amir: -Tanıştığımıza çok memnun oldum Fariba amca.

Amir: -Ben Hitit ülkesini duydum ama pek bilgim yok, bana ülkenizden bahseder misin?

Fariba: -Biz Anadolu'nun en büyük devletiyiz. Başkentimiz Hattuşaş'dır. Bir kralımız vardır. Bu kralımız hem başkomutan, hem baş yargıç hem de başrahibimizdir. O olmadığı zaman kraliçemiz Tavananna bize liderlik yapar. Asillerden oluşan bir Pankuş meclisimiz var ve yeri geldiğinde bu meclis kralımızın yetkilerini de sınırlar.

Amir: -Anladım Fariba amca peki inancınız nasıldır?

Fariba: -Bizim tanrılarımız çoktur Amir. Tanrıça sayısı bilinmemekle birlikte bize "bin tanrılı toplum" derler. Hatta tanrılarımızı resimli yazı dediğimiz Hiyeroglif yazısı ile kabartma olarak çizmişizdir. Bir gün gelersen sana on iki tanrı kabartmasını gezdiririm. Kralımızla ilgili bilgileri, savaşları da Anal dediğimiz günlüklere yazarız.

Amir: -Anladım Fariba amca. Çok ilginç. Peki, geçiminizi nasıl sağlıyorsunuz?

Fariba: -Bakır, altın ve gümüş gibi madenleri işler ve tarım ürünleri ile takas ederek geçimizi sağlarız.

Amir: -İhtiyaç duyduğun malları temin edebilmen için seni bizim pazara götürüyüm mi?

Fariba: -Tamam. (Pazara gitmek için Fariba ve Amir yola koyulurlar ve aralarındaki sohbet devam eder.)

Fariba: -Ha bu arada çok görkemli bir ordumuz vardır. Mısır ile yaptığımız savaş sonrasında tarihin ilk yazılı antlaşmasını (Kadeş) imzaladık.

Fariba: -Eee Amir, bu yaşlı adamı çok konuşturdun. Konuşma sırası sende.

Amir: -Haklısın Fariba amca. Sizi çok yordum. Bazı konulardaki merakımı giderdiğiniz için çok teşekkür ederim.

Amir: -Biz İç Anadolu'da Sakarya nehri dolaylarında kurulmuş bir uygarlığız. Başkentimiz Yassihöyük (Gordion)'dur. Midas adında efsanevi bir kralımız vardır. Fariba amca komik olan ne biliyor musun? Diyorlar ki kralın dokunduğu her şey ya altın ya da eşek kulaklı oluyormuş. Ben görmedim ama kralımız da eşek kulaklıymış. (Fariba güler)

Fariba: -Ay sen çok yaşa evladım. Beni gülme krizine soktun.

Amir: -Gül tabi Fariba amca ben her duyduğumda gülüyorum.

Fariba: -Peki geçiminizi nasıl sağlıyorsunuz?

Amir: -Tarım ve hayvancılık yapmaktayız. Aynı zamanda maden işçiliğinde de çok gelişmişiz. Ben maden işçisiyim. Bizde taş maden işçiliği çok önemlidir. Babam anlatırdı, biz Hitit ülkesinden gördük öğrendik diye. Seninle tanışmak varmış nasibimizde. Kaya ve taşı işlemek için madenden çeşitli aletler yapıyoruz. Bronz tabakalar, kazanlar, fibula dediğimiz çengelli iğneler yapıyoruz.

Fariba: -Hımmm şu yakandaki şey Fibula olsa gerek. İlk gördüğümde dikkatimi çekmişti.

Amir: -Evet Fariba amca senin gözünden de hiçbir şey kaçmıyor.

Amir: -Bütün bunların yanında dokumacılık da yaparız. Tapetes adını verdiğimiz halı ve kilimlerimiz çok ünlüdür.

Fariba: -Bu arada inancınızı çok merak ediyorum.

Amir: -İnanç noktasında sizinle çok bir farkımız yoktur. Biz de sizin gibi çok tanrılı dine inanıyoruz. Tanrılarımız arasında en bilineni Kibele'dir. Hatta onun için dağlarda tapınaklar yaparız. Krallarımızı tepe görünümündeki kaya mezarı adını verdiğimiz Tümülüsle gömeriz.

Fariba ve Amir Pazar yerine ulaşırlar. Amir babasının yanında birini görür, değiş tokuş yapmaktadırlar.

Amir: -Nasılsın baba? İşler nasıl gidiyor? Her şey yolunda mı?

Amirin Babası: -Evet oğlum her şey yolunda? Pazara getirdiğim ürünleri satıyorum.

(yanındaki yaşlı adamı göstererek) sizi Hilda ile tanıştırayım. Urartu ülkesinden gelmiş.

Amir: -Aaa öyle mi! Bak bu da Fariba amca, yolda tanıştık. Hitit ülkesinden geliyor. Yolda sohbet ettik biraz (Hilda çok meraklı biridir hemen konuşmaya katılır)

Hilda: -Efendim tanıştığımıza memnun oldum. Urartu ülkesinden geliyorum. Başkentimiz olan Tuşpa'da yaşıyorum.

Amir: -Hilda amca bak bu da Fariba, Hitit ülkesinden geliyor.

Hilda: -Merhaba Fariba bizi din konusunda etkileyen Hitit ülkesinden biriyle tanışmak bana büyük şeref verir. Çünkü bizde çok tanrılı dinlere inanırız.

Fariba: -Peki geçiminizi nasıl sağlıyorsunuz?

Hilda: -(Büyük bir heyecanla anlatmaya başlar...) Biz tarımla uğraşyoruz. Arazilerimizi sulamak için çok geniş kanallar inşa ettik.

O sırada kendini beğenmiş bir tavırla yaklaşan bir yabancı görürler. Yabancı yaklaşır ve konuşmaya katılır.

-Beyler ben Lidya krallığından geliyorum. Adım Lidas. İstemeden konuşmalarınıza kulak misafiri oldum. Anladığım kadarıyla farklı uygarlıklardan geliyorsunuz. Bizim başkentimiz olan Sard'da artık değiş-tokuş yapılmıyor.

Amir bu duruma çok şaşırılmıştır. Şaşkınlığını gizleyemez ve hemen söze girer.

Amir: -Peki alışverişi nasıl yapıyorsunuz?

Lidas: -Para denilen bir şey icat ettik. Alış-verişleri parayla yapıyoruz. Ticareti geliştirmek için Efes'ten Mezopotamya'ya kadar uzanan "kral yolunu" yaptık...

Öğrenciler okuma parçasını bitirdikten sonra öğretmen, onlara turnuvanın nasıl yapılacağı hakkında bilgi verir.

"Çocuklar, elimde medeniyetler ile ilgili hazırlamış olduğum bilgi kartları var. Sıra ile her gruptan bir öğrenciyi tahtaya çağıracağım. Tahtaya gelen öğrenci bu kartlardan bir tanesini şans yoluyla seçecek. Seçmiş olduğu kartın bir yüzünde işlemiş olduğumuz medeniyetlerden birinin ismi, diğer yüzünde de o medeniyete ilişkin bilgi ve özellikler yer almaktadır. Ancak bazı bilgi ve özellikler o medeniyete ait değildir. Ben medeniyet medeniyet şeklinde bir ifade kullanacağım. Tahtaya gelen öğrencide hangi medeniyet? diye soracak. Ben de kartın bir yüzünde yazılı olan medeniyetin ismini okuyacağım. Sonra kartın diğer yüzünde bulunan bilgi ve özellikleri sırası ile söyleyeceğim. Tahtaya gelen öğrenci de tekrar edecektir. Burada asıl amaç, sizin seçtiğiniz medeniyete ait bilgi ve özellikleri ayırt etmenizdir. Dolayısı ile seçtiğiniz medeniyete ait olmayan, bilgi ve özellikleri ben söylerken siz tekrar etmemelisiniz. Eğer karttaki medeniyete ait olmayan bilgi ve özelliği söyler iseniz turnuva dışında kalırsınız. Hiç hata yapmadan turnuvayı tamamlayan öğrenci, grubuna 10 puan kazandıracaktır. Sonra bu süreç gruplarda olan diğer öğrencilerle devam edecektir. Gruplardaki bütün öğrenciler turnuvada yarıştırlarak süreç tamamlanacak ve birinci olan grup ödüllendirilecektir".

Öğretmen, önceden hazırlamış olduğu medeniyet kartları üzerinden turnuvayı başlatır.

Örnek Bilgi Kartı

Öğretmen: Medeniyet Medeniyet

Öğrenci: Hangi medeniyet?

Öğretmen: Hititler

Öğretmen: Boğazköy (öğrenci bu özelliğin Hititlere ait olduğunu düşünüyor ise tekrar eder. Yoksa herhangi bir şey söylemez. Öğretmen diğer bir özelliğe seri bir şekilde geçer.)

Öğretmen: Pankuş

Öğretmen: Yassıhöyük

Öğretmen: Kibele

Öğretmen: Kadeş Anlaşması

Öğretmen: Anal

Öğretmen: Ziggurat

Öğretmen: Hammurabi

Öğretmen, turnuva sonunda birinci grubu ilan ederek ödüllendirir.

D. SONUÇ BÖLÜMÜ

Öğretmen, geçmişten günümüze Anadolu topraklarının birçok farklı medeniyete ev sahipliği yaptığı, bu medeniyetlere ait izlerin bir kısmının günümüze kadar ulaştığı, bu kültürel değerlerin insanlığın ortak mirası olduğu ve korunması gerektiği ile ilgili genel bilgiler vererek konuyu sonlandırır.

E. DEĞERLENDİRME BÖLÜMÜ

Öğretmen, bu bölümde doğru yanlış, boşluk doldurma, eşleştirme, çoktan seçmeli, açık ve kapalı uçlu gibi sorular ile değerlendirme yapar.

Örnek Sorular

- Geçmişte yaşama şansınız olsa hangi medeniyete mensup bir vatandaş olmak isterdiniz? Neden?

Aşağıdaki cümlelerden doğru olana (D), yanlış olana (Y) koyunuz.

- Hammurabi Babil uygarlığının bir kralıdır. ()
- Yazıyı bulan uygarlık Hititlerdir. ()
- Parayı bulan uygarlık Lidyalılardır. ()
- Anal denilen yıllıklar Frigler tarafından oluşturulmuştur. ()

Aşağıdaki cümleleri kutucuklardaki kavramlarla eşleştiriniz.

- Başkentleri Tuşpa'dır.
- Ziggurat denilen tapınakları inşa etmişlerdir.
- Parayı ilk bulan uygarlık
- Tapetes adı verilen halı ve kilimleri ile ünlüdürler.
- Pankuş adı verilen meclisleri vardır.

Hitit
Urartu
Sümer
Lidya
Frig

Aşağıdaki sorularda doğru olan seçeneği işaretleyiniz.

- Hititler tanrılarına hesap vermek için her yıl yaptıklarını yazıya aktarmışlardır. Hititlerin tarafsız tarih yazıcılığını başlattığı, krallara ait yıllıklara verilen ad aşağıdakilerden hangisinde yer almaktadır?

a) Anal b) Hiyeroglif c) Pankuş d) Tavananna

Var ise eksikler tamamlanıp, yanlışlar düzeltilerek ders bitirilir.

Not: Bütün bu süreçte öğretmenin rolü öğrencilere rehberlik etmek olmalıdır.

4. SONUÇ VE ÖNERİLER

Oyun, çocuğun doğasında geçmişten günümüze kadar önemini korumuştur ve muhtemeldir ki gelecekte de aynı önemi sürdürecektir. *"Canlılar içinde en uzun çocukluk dönemine sahip olanlardan biri, insandır* (Ergün, 1980:103) ve insanların çocukluk dönemi büyük oranda oyunla geçmektedir. Dolayısı ile eğitici ve eğlendirici özelliği olan oyunlara eğitimde yer verilmelidir. Çünkü çocuklar bu sırada oynamakla öğrenmek arasında ayırım yapmazlar, oynarken öğrenirler. Eğitsel oyunlar, öğrencilerin kendilerini ifade etmelerine imkân tanır, pasif öğrencileri aktif kılar, öğrencilerin sosyalleşmesine katkı sağlar, öğrenme ortamını zevkli ve eğlenceli hale getirir, dersi sıkıcılıktan kurtarır ve dolayısı ile kalıcı

öğrenmeler gerçekleştirir. Ancak eğitimde oyundan faydalanırken aşağıdaki ilkeler göz önünde bulundurulmalıdır. Bunlar:

- Oyun seçerken onun hangi amaca yönelik olduğu önceden saptanmalıdır.

- Oyun seçerken, hedef davranışlar, öğrencilerin düzeyi, yaşı, cinsiyeti, ilgi-si, fiziki özellikleri ile fiziki imkânlar ve elde bulunan malzemeler göz önünde bulundurulmalıdır.

- Oyunun amaç ve kuralları belirlenmeli ve bu kurallar oyuna başlanmadan önce öğrencilere anlatılmalıdır.

- Bütün öğrencilerin oyuna katılımı sağlanmalıdır.

- Hata yapan öğrenciler rencide edilmemelidir.

- Oyunda ulaşılan sonuç değerlendirilmelidir.

Alana katkılar sağlayacağı, eğitimcilere faydalı olacağı ve araştırmacılara yeni araştırma zemini oluşturacağı düşüncesi ile aşağıdaki öneriler sunulmuştur.

- Uyarlaması yapılan oyunların öğretimdeki etkilerinin tespit edilebilmesi için deneysel araştırmalar yapılabilir.

- Öğretmenlerin öğrenme-öğretme ortamlarında oyunları etkili ve verimli bir şekilde kullanabilmeleri için okullarda uygun ortamlar oluşturulabilir.

- Öğrenme-öğretme ortamlarında kullanılacak türden oyunlar araştırmacılar tarafından geliştirilerek alana kazandırılabilir.

- Bu ve benzeri oyunların bilgisayar yazılımları hazırlanıp, öğrenme-öğretme ortamlarında kullanılmak üzere eğitimcilerin hizmetine sunulabilir. ©

KAYNAKLAR

- AKANDERE, Mehibe (2004), *Eğitici Okul Oyunları*, Ankara, Nobel Yayınları.
- ALTUNAY, Derya (2004), *“Oyunla Desteklenmiş Matematik Öğretiminin Öğrenci Erişimine ve Kalıcılığa Etkisi”*, Basılmamış Yüksek Lisans Tezi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Ankara.
- ATALAY, Besim (1992), *Dîvânü Lûgat-it Türk Tercemesi I*, 3. Baskı, Ankara, Türk Tarih Kurumu.
- ATALAY, Besim (1992), *Dîvânü Lûgat-it Türk Tercemesi III*, 3. Baskı, Ankara, Türk Tarih Kurumu.
- BAĞCI, Erva (2011), *“İlköğretim 1. 2. ve 3. Sınıf Türkçe Dersi Öğretmen Kılavuz Kitaplarında Yer Verilen Eğitsel Oyun Etkinliklerinin İncelenmesi ve Alternatif Etkinlik Önerileri”*, *Sosyal Bilimler Dergisi*, 9 (2), s. 495-496
- BULDUK, Üçler (2008), *“Kaşgarlı Mahmud’da Sosyal Hayat, Dil ve Türklük”*, *Kaşgarlı Mahmud Kitabı* (Ed. F. Sema Barutçu Özönder), Ankara, Kültür ve Turizm Bakanlığı Yay. s. 477-482.
- DİNÇER, Melike (2008), *“İlköğretim Okullarında Müziklendirilmiş Matematik Oyunlarıyla Yapılan Öğretimin Akademik Başarı ve Tutuma Etkisi”*, Basılmamış Yüksek Lisans Tezi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Bolu.
- DOĞAN, İsmail (2007), *Modern Toplumda Vatandaşlık Demokrasi ve İnsan Hakları*, Ankara, Pegem A Yayıncılık.