

Atatürk Üniversitesi Edebiyat Fakültesi Dergisi

Atatürk University Journal of Faculty of Letters

Sayı / Issue 67, Aralık/ December 2021, 332-345

ÇOCUK OYUNLARININ BİLİŞSEL GELİŞİME ETKİLERİ: “ESKİ MİNDER” VE “DEVE-CÜCE” ÖRNEKLERİ

The Effects of Children’s Games on Cognitive Development: The Examples of “Eski Minder” & “Deve-Cüce”

(Makale Geliş Tarihi: 25.09.2020 / Kabul Tarihi: 12.05.2021)

Gülten ÜNAL*

Öz

Bu çalışmanın amacı, geleneksel çocuk oyunları “Eski Minder” ve “Deve-Cüce” çerçevesinde çocuk oyunlarının bilişsel gelişime olan katkılarını sunmaktır. Bu katkılar yönetici işlev, dil ve yaratıcılık becerileri özelinde ele alınmıştır. Yönetici işlevler (i) çalışma belleği ve hatırlama, (ii) aktifleşme, uyarılma ve çaba, (iii) duyguları kontrol etme, (iv) dili içselleştirme ve (v) karmaşık problem çözme bileşenlerinden oluşmaktadır. “Eski Minder” ve “Deve-Cüce” oyunları ayrıca bu alt bileşenlerin her biri için ele alınmıştır. Çalışma kapsamında bir araya getirilen bulgular ve yorumlar, bu iki çocuk oyununun yapıları itibariyle bahsi geçen bilişsel alanların (yönetici işlevler, dil ve yaratıcılık) gelişiminde etkili olduğunu işaret etmektedir. Örneğin, Eski Minder oyununda çocuklar “ebe”nin belirlediği kural doğrultusunda yaratıcılıklarını sergilemekte, Deve-Cüce oyununda ise, “deve-cüce-cüce-deve” gibi oyunun sözlü formüllerini analiz edip oyunun gerektirdiği ayağa kalkma, oturma gibi ardıl vücut hareketlerini uygulayarak yönetici işlevlerin alt bileşeni olan karmaşık problem çözme deneyimlemektedirler.

Anahtar Kelimeler: Çocuk Oyunları, Bilişsel Beceriler, Yönetici İşlevler, Dil, Yaratıcılık

Abstract

The aim of this study is to present the contributions of children’s games to cognitive development within the framework of traditional children’s

* Dr. Öğr. Üyesi, Ankara Yıldırım Beyazıt Üniversitesi İnsan ve Toplum Bilimleri Fakültesi Psikoloji Bölümü, gunal@ybu.edu.tr, ORCID ID: 0000-0003-1000-952X

games “Eski Minder” and “Deve-Cüce”. These contributions are considered in terms of executive function, language, and creativity skills. Executive functions consist of (i) working memory and recall, (ii) activation, arousal, and effort, (iii) controlling emotions, (iv) internalizing language, and (v) complex problem solving. “Eski Minder” and “Deve-Cüce” are also discussed for each of these subcomponents. The findings and interpretations brought together within the scope of the current study indicate that these two children’s games are effective in the development of the aforementioned cognitive areas (i.e. executive functions, language, and creativity) in terms of their structures. For example, in “Eski Minder”, children exhibit their creativity in line with the rule set by “it”, while in “Deve-Cüce”, by analyzing the verbal formulas of the game such as “camel-dwarf-dwarf-camel” and applying successive body movements such as standing up and sitting, they experience complex problem solving.

Keywords: Children's Games, Cognitive Skills, Executive Functions, Language, Creativity

1. Giriş

Oyun, çocuklar için olaylar ve durumlar karşısında duygularını ve isteklerini ifade etme aracıdır (Landreth, Homeyer ve Morrison, 2006). Oyun oynamak, çocukların gelişimi ve yaşam kalitesi için çok önemli bir etkinliktir (Foley, 2008). Hatta oynamak öğrenmenin kendisi olarak ele alınabilir (Singer, Golinkoff ve Hirsh-Pasek, 2006). Bu nedenle oyun, doğal bir öğrenme aracı olarak görülmekte (Anning ve Edwards, 2006) ve oyunda edinilen kavram ve becerilerin eğitim hayatına aktarılabilirliği belirtilmektedir (Aksoy, 2014). Eğitime fayda sağlamanın yanı sıra, çocuk oyunları çok sayıda kavramı ve yeteneği gerektirdiği için bütünsel gelişimi desteklemektedir (Egemen, Yılmaz ve Akil, 2004; Fırat, 2013; Genç, Dağlıoğlu ve Yıldız-Altan, 2018; Güneş, 2015).

2. Bilişsel Gelişim ve Oyun İlişkisi

Oyun birçok açıdan bilişsel gelişimle etkileşim halindedir (Girmen, 2012; Fırat, 2013; Lockhart, 2010; Pellegrini ve Galda, 1993; Russ ve Doernberg, 2019). Bu etkileşim alanlarının başlıcaları oyunun yaratıcı süreçler, yönetici işlevler ve dil üzerindeki etkilerini içermektedir. Ayrıca, oyun eğitimi de oyundan en iyi şekilde faydalanabilmek için önemlidir (Christie, 1980).

Çocuk oyunlarındaki yaratıcı süreçler incelendiğinde, oyun içerisinde yaratılan roller çocukların iraksak düşünebildiklerini, farklı hikâyeler ve roller uydurabilme becerisi ise geniş çağrışımlar yapabildiklerini işaret etmektedir. Oyuncakların ve oyun (sözlü) materyallerinin farklı açılardan kullanabilmesi, oluşturulan oyun hikâyesindeki öğelerin değiştirilmesi ile zaman ve mekân öğelerinin gevşetilerek

farklı bir şekilde kullanılması ise bilişsel esneklik olarak değerlendirilebilir (Lockhart, 2010).

Oyun ayrıca yönetici işlevlerin gelişimine de katkı sağlamaktadır. Yönetici işlevler, zihinsel olarak fikirlerle oynamamıza, harekete geçmeden önce düşünmek için zaman ayırmamıza, yeni ve beklenmedik zorluklarla karşılaşınca bunlara hazırlıklı olmamıza ve odaklanmamıza yardımcı olan bir dizi zihinsel işlevden oluşur (Diamond, 2013). Bu işlevler, (i) çalışma belleği ve hatırlama, (ii) aktifleşme, uyarılma ve çaba, (iii) duyguları kontrol etme, (iv) dili içselleştirme ve (v) karmaşık problem çözme olarak ele alınabilir (Dendy, 2002). İlk bileşen olan çalışma belleği ve hatırlama, gerçekleri zihinde tutmanın yanı sıra herhangi bir zamanda kişinin uzun süreli belleğinden bunlara erişebilme yeteneği olan çalışma belleği ve hatırlamayı da içermektedir. Çocuklar oyun etkinlikleri ile birlikte zihinlerinde bir şeyleri tutabilme ve bunları daha sonra kullanabilme becerilerini ifade edebilirler. Ayrıca, geçmişte öğrendikleri bir şeyi oynamakta oldukları oyuna uygulayabilen çocukların şimdiki zaman dışındaki farkındalıkları da genişler (Lockhart, 2010).

Yönetici işlevlerin ikinci bileşenini, aktifleşme (başlama), uyarılma (dikkat etme) ve çaba (iş bitirme) oluşturur. Bu süreç genel anlamda, bir “planla-uygulagözden geçir” sürecidir. Çocuklar oyun içerisinde bir şey üretmekle meşgul olduklarında, bu iş için nelerin uygun olduğunu seçip ortaya çıkan sorunlara uyum sağlayarak süreci tamamlayabilirler. Çocuklar bu süreç içerisinde yeni planlar yaptıkça ve bunları uyguladıkça bu işlevleri tekrar tekrar kullanırlar. Bu bilişsel işlevlerin tam olarak gelişmesi için amaca yönelik oyun oynanması gerekmektedir. Yönetici işlevlerin üçüncü bileşeni ise duyguları kontrol etmedir. Bu kontrol, hayal kırıklığına tahammül etme ve harekete geçmeden veya konuşmadan önce düşünme yeteneğini içerir (Lockhart, 2010). Bu yetenek, öz düzenlemenin bir parçasıdır. Gelişmiş öz düzenlemeye sahip çocuklar, duygu ve davranışlarını daha fazla kontrol edebilir, dürtülerine direnebilir ve yaşamları içerisinde öz disiplin uygulayabilirler (Bodrova ve Leong, 2007).

Yönetici işlevlerin dördüncü bileşen olan dili içselleştirmek, kişinin davranışını kontrol etmek ve gelecekteki eylemlerini yönlendirmek için “kendi kendine konuşmayı” kullanabilmeyi içerir. Küçük çocuklarda dili içselleştirmek yönetici işlevlerin anahtarıdır. Çünkü bu beceri çocukların el, vücut ve seslerini içeren eylemleri yönetmelerine yardımcı olmaktadır. Karmaşık problem çözme ise, yönetici işlevlerin beşinci bileşenidir. Bu bileşen, bir sorunu parçalarına ayırmak, bu parçaları analiz etmek ve onları yeniden oluşturmak ile yeni fikirlere göre tekrar düzenlemeyi içerir. Problem çözme becerisini küçük çocuklara öğretebilmenin bir parçası, onların bir problem olduğunu anlamalarına yardımcı olmak ve ardından onları bir çözüm bulma sürecine dâhil etmektir. Çocuklar meşgul olduğunda ve yetişkinler çocuklar için sorun çözmekten kaçındıklarında, çocuklar kendi fikirlerine ve karar verme be-

cerilerine güvenmeyi ve kendilerini güvenli problem çözücüler olarak görmeyi öğrenirler. Oyun deneyiminden yoksun olan ve zamanlarının çoğunu yetişkinler tarafından organize edilen etkinliklerde geçiren çocuklar, sorunları zihinsel olarak çözmek için gereken yaratıcılıktan yoksun kalabilirler (Lockhart, 2010).

Diğer yandan, (çocuklar tarafından başlatılan) oyun türleri ele alındığında dört farklı oyun türüne rastlanmaktadır: “keşif” oyunları (bir şey yapmak için değil, fakat materyallerin özelliklerini keşfetmek ve yapmanın keyfi için oynanan oyun), “yapıcı” oyun (bir şeyler yapmak için oynanan oyun) “dramatik” oyun (inandırmak veya durumları taklit etmek ve çeşitli roller üstlenmek için oynanan oyun) ve (daha büyük çocuklar için) “kurallı” oyun (Lockhart, 2010). Çocuklar bu ilk üç oyun türü ile ilgilendiklerinde kendi kendilerine yönelttikleri konuşmayı kullanabildikleri için yürütücü işlevlere ait olan (aktifleşme, uyarılma ve çaba ile dili içselleştirme gibi) bilişsel becerileri geliştirebilmektedirler (Spiegel, 2008).

Yukarıda bahsedilen ilk üç oyun türü (keşif oyunu, yapıcı oyun ve dramatik oyun) üzerinden gidildiğinde, yönetici işlevlerin etkinliği şu şekilde ele alınabilir. Birinci bileşen “çalışma belleği ve hatırlama” ile, çocuk bir oyun içerisinde kendisinin öncelikle neyi nasıl yapacağını ayrıntılarını hatırlar ve bunları yapar. İkinci bileşen olan “aktifleşme, uyarılma ve çaba” bileşeni ile çocuklar oyun planını tamamlamak için gereken malzemeleri alır, plana ekleme(ler) yaparken ve sorunlara uyum sağlarken planı takip eder ve tüm bunları hatırlarken başkalarının da fikirlerini dinlerler. Üçüncü bileşen “duyguları kontrol etme” ise, oyunda işler istendiği gibi gitmediğinde üzülme veya hayal kırıklığı göstererek duygularını kontrol etmeyi ve oyunda sabırla sırasını beklemeyi içerir. Dördüncü bileşen olan “dili içselleştirmek”, oyun sırasında çocuk kullandığı malzemelerle uğraşırken ve rol yaparken “miş” gibi yaptığında, “kendi kendine konuşma” ile kendini gösterir. Son bileşen olan “karmaşık problem çözme” ise, bir sorunu parçalarına ayırmak, bu parçaları analiz etmek, yeniden oluşturmak ve düzenlemeyi içermesiyle birlikte oyun malzemelerini farklı bir şekilde kullanarak oyundaki sorunları çözmeyi kapsar (Lockhart, 2010).

Bunlara ek olarak, oyun etkinleri sayesinde çocuklar yetişkinlerle dilsel etkileşimde bulunabildikleri için çocukların dil gelişimleri hızlanabilmekte ve akıcılaşabilmektedir (Girmen, 2012; Fırat, 2013; Pellegrini ve Galda, 1993). Bu sayede çocuklar, duydukları ses ve kelimeleri farklı şekillerde birleştirerek dil becerilerini destekleyebilirler. Öte yandan, sözlü oyun formülü (oyun tekerlemesi) çocuk oyunlarının başlıca bileşenlerindenidir. Örneğin, “İstop” oyununda “İstop”, “El El Üstünde Kimin Eli Var” oyununda “Davul mu Zurna mı?” kalıpları, bu oyunların sözlü oyun formüllerini oluşturarak oyuna yön vermekte ya da ödül veya cezanın ne olacağını belirlemeye yardımcı olmaktadır (Gürbüz, 2017). Oyunlar, oyun formülleri ile şekillenerek oyunu başlatıp oyunu geçerli kılmada ve sonuçlandırmada önemlidir. Bu nedenle, sözlü oyun formülleri çocukların dil gelişimine katkı sağlayabilmektedir.

Çocuk oyunları içerdikleri kural(lar) ile de çocukların bilişsel gelişimlerine yardımcı olabilir. Bu kurallar oyun hareketi, oyun sözü, oyuncu, oyun aracı, oyun sahası ya da bunların birleşimleri ile ilgili olabilir (Gürbüz, 2017). Bu kurallar sayesinde, çocuklar oyunun her aşamasında ve her bileşeninde bu kurallar yardımıyla karar verme, kuralları aklında tutup bunlara uyabilme, kuralları hatırlayıp uygulayabilmek için çaba gösterme, bu karmaşık kuralları çözüp anlayabilme, bu çözüm esnasında dil becerisini kullanabilme ve uyulmayan kurallar karşısında verilen cezaya karşılık olarak duygularını düzenleyebilme becerilerini geliştirebilirler (Lockhart, 2010). Örneğin, bu kurallar bazı oyunlarda hareket, söyleşme (“Kulaktan Kulağa” oyununda olduğu gibi) şeklinde, bazılarında dokunma (“Körebe” oyununda olduğu gibi), bazılarında tahmin etme (“Sıcak-Soğuk” oyununda olduğu gibi), bazılarında ise yer değiştirme (“Köşe Kapmaca” oyununda olduğu gibi) şeklinde olabilmektedir. Diğer yandan, oyunun ceza ve ödülü de oyunun kuralları içerisinde yer almaktadır. Bunlar, oyun materyalinin saklanıp bulunması, istenilen hareketin yapılması ya da taklit yapılması gibi ödül ya da cezaları içerebilmektedir (Gürbüz, 2017). Sonuç olarak, hem kuralları hem de ödül-ceza sistemlerinin uygulanışının gerektirdiği bilişsel beceriler nedeniyle, oyunlar yapısal olarak da çocuk gelişimine katkıda bulunabilirler.

Ayrıca oyun, içerisinde yeni nesnelere, durumlar, hikâyeler yaratabilmek çocukların içgörü ve problem çözme becerilerini ifade etmelerini sağlayabilir. Yine, çocuğun bir role büründüğü oyunlarda rol yapma ve bir başka karaktermiş gibi davranma ise perspektif alma becerisinin gelişimine yardımcı olabilir. Aynı zamanda, oyun içerisinde oluşturulan hikâyeler çocuklarda anlatı geliştirme becerisine yardımcı olabilir ve bu hikâyeler içerisinde yaratılan canavar, prenses gibi karakterlerin üretimi ve gerçekte olmayan yiyeceklerin lezzetliymiş gibi tüketilmesi ile hayal gücü üzerinden çocuklar, temaları ve sembolleri zihinleri yoluyla etkileyebilir. Bunlara ek olarak, çocuklar oyunda gerçek (oyuncak bebek gibi) ya da hayali (canavar gibi) nesnelere üzerinden kavga etme ve barışmayı deneyimleyebilir ve duygularını uygun bir şekilde oyun içerisine yerleştirerek onları ifade edebilirler. Bu süreç içerisinde çocuklar rol yapıyor olmanın sevinci ile oyunu özümseyerek ondan keyif alırlar (Russ ve Doernberg, 2019).

Son olarak, oyun ve oyun eğitimi, farklı düşünme, problem çözme yeteneği, sözlü zekâ ve diğer bazı bilişsel performans değişkenleri üzerinden incelendiğinde, çocuklarda kısa zaman zarfında ilgili alanlarda gelişmeler olduğu gözlenmiştir. Öte yandan, küçük çocukların nesnelere oynamasına izin verildiğinde, aynı veya benzer nesnelere içeren problemleri çözebilme ve farklı düşünebilme görevlerinde artan performansları olduğu bulunmuştur. Bu sebeple, oyun eğitiminin küçük çocukların bilişsel performansında kısa vadeli kazanımlar sağladığı söylenebilir (Christie, 1980).

Bu bilgiler ışığında, bu araştırmanın amacı ve ana problemi geleneksel çocuk oyunlarının bilişsel becerilerle ilişkilerini bir derleme çalışması ile incelemektir.

Çalışmada bu amaçla geleneksel “Eski Minder” ve “Deve-Cüce” oyunları çeşitli bilişsel değişkenlerle birlikte ele alınacaktır. Bu bilişsel değişkenler çalışmanın alt problemleri olarak ele alınabilir. İlgili değişkenler aşağıda sıralanmıştır:

- Yönetici işlevler (çalışma belleği ve hatırlama, aktifleşme, uyarılma ve çaba, duyguları kontrol etme, dili içselleştirme ve karmaşık problem çözme)
- Dil
- Yaratıcılık

Bu değişkenlerin yardımı ile geleneksel çocuk oyunlarının bilişsel becerilerle olan ilişkileri irdelenmeye çalışılacaktır.

3. Eski Minder ile Deve-Cüce Oyunları ve Bilişsel Gelişim

Bu çalışmada yer alan oyunlardan biri olan Eski Minder, herhangi bir materyal gerektirmeyen, değişken oyuncu sayısına sahip, hem kapalı hem açık mekânda ve şehir, köy ve kasabalarda genellikle kızlar arasında her yaş grubundan çocukların oynadığı eğlendirici bir taklit oyundur. Geçmişten günümüze kadar oynanan bu oyun, çocukların sosyal, psikolojik, fiziksel ve dil gelişimine katkı sağlayan bir oyundur (Gürbüz, 2017). Eski Minder oyunu ile çocuklar kendilerini düşünce, duygu ve imgelemleri üzerinden yaratıcı bir şekilde ifade edebilmektedirler (MEB, 2015).

Çocuklar Eski Minder oyununu daire düzeninde oynamakta ve oyunun kendine has bir tekerlemesi (sözlü oyun formülü) bulunmaktadır (Gürbüz, 2017: s. 328):

“Eski minder

Yüzünü göster

Göstermezsen bir şey söyle

Güzellik mi?

Çirkinlik mi?

Havuz başında mankenlik (heykellik) mi?”

Oyunda ebeinin etrafında dönülerek oyun tekerlemesi söylenir. Sonrasında ebe oyuncuların uygulaması için bir kural (güzellik, çirkinlik, mankenlik gibi) seçer. Eğer ebe “güzellik” derse, oyuncular kendilerini güzel ve sevimli göstermeye çalışırlar. Eğer ebe “çirkinlik” derse, oyuncular “güzellik” kuralında yaptıklarının tam tersini yapmaya çalışırlar. Sonrasında ebe gözlerini kapatır ve her oyuncu istediği pozunu alır. Ardından ebeye gözünü açması söylenir. Her bir oyunun sonunda ebe, rolünü en iyi yaptığını düşündüğü oyuncuyu seçer ve bu oyuncu ebe olur. Oyun böylece devam eder (Gürbüz, 2017; MEB, 2015; Tören, 2011).

Eski Minder oyunu müzik ve ritim becerisi gelişimini destekleyerek çocukların sosyal becerilerinin gelişmesine yardımcı olur (Şarman, 2015). Ayrıca, bu oyun içinde yer alan taklitler çocukların rol yapma ve kendilerini başka birinin yerine

koyma yeteneklerinin gelişmesine yardımcı olur. Çocuklar hem oyun içindeki deneyimli çocukları model alarak (Gürbüz, 2016) hem de kendi hayal güçleri sayesinde geliştirdikleri karakteri oyun içerisinde daha iyi hale getirerek oyunun gerektirdiği ifadeleri ve duruşları öğrenebilirler. Eski Minder oyununda kullanılan sayısmaca ve tekerlemeler sayesinde ise, çocuklar ilk defa karşılaştıkları sözcükleri nasıl ifade edebileceklerini deneyimleyebilir (Gürbüz, 2016). Sonuç olarak, bu oyun sosyal-duygusal, bilişsel ve motor gelişime destek olabilmektedir (Gelişli ve Yazıcı, 2015).

Bu çalışmada yer alan diğer oyun olan Deve-Cüce ise herhangi bir materyal olmadan, genellikle kapalı mekânlarda kız-erkek çocuklar karışık olarak 6 yaş ve üstü ile şehir, köy ve kasabalarda oynanan, oyuncu sayısı değişken, şaşırtmacalı ve eğlendirici bir oyundur. Yine geçmişten günümüze kadar oynanan bu oyun, zihinsel ve fiziksel becerilerin gelişime katkı sağlamaktadır. Deve-Cüce oyununda “deve” ve “cüce” kelimeleri, bu oyunun başlamasını ve devam etmesi sağlamakta ve oyunun adını da bu sözlü formül oluşturmaktadır (Gürbüz, 2017). Deve-Cüce oyunu, genel olarak ilkokullarda öğretmenlerin sınıfta öğrencilere oynattığı bir oyundur. Öğretmen “deve” dediği zaman, öğrenciler ayağa kalkmalı, “cüce” dediği zaman ise oturmalıdır. Söylenen kuralı yanlış uygulayan öğrenci(ler) yanar ve oyundan çıkar. En sona kalan oyuncu ise oyunu kazanmış olur (Gürbüz, 2017; Tören, 2011). Deve-Cüce oyunu vücut bölümlerinin koordineli kullanımı ile fizyolojik gelişimi desteklemeye yardımcı olabilmektedir (Şarman, 2015).

Eski Minder ve Deve-Cüce oyunlarında oyuncular oyun hareketi olarak duruş değiştirmektedirler. Bu değişim Eski Minder oyununda ebenin diğer oyunculara ilettiği kurallar üzerinden olurken, Deve-Cüce oyununda oyuncular yine ebenin (fakat oyun kuralı olarak hâlihazırda belirlenmiş iki kuralla) ilettiği sözlü kural üzerinden “deve” ve “cüce” duruşlarını sergilemektedir. Bu çerçevede, her iki oyun da çocukların “oyun kuralları”nı zihinlerinde tutarak Eski Minder ve Deve-Cüce oyunlarında doğrudan uygulamalarını gerektirmektedir.

Aşağıda Tablo 1’de bilişsel kavramlardan yönetici işlevler ile dil ve yaratıcılığın Eski Minder oyununa karşılık gelen örnek kısımları sunulmuştur. Tabloda da görüldüğü üzere, Eski Minder oyunu yönetici işlevlerin tüm alt alanları ve dil ile yaratıcılık kavramlarıyla doğrudan ilişkilidir. Yönetici işlevlerden “duyguları kontrol etme” örnek olarak ele alındığında, her oyunun başında ebe seçilememeleri durumunda çocuklar doğal bir hayal kırıklığı ile mücadele etme durumunda kalmaktadır. Bu durumda, çocukların içinde buldukları duyguları kontrol ederek oyuna devam etmeleri ve yeni görevleri başarı ile tamamlamaları, Eski Minder oyununun bilişsel yönetici işlevlerinden bir kesiti oluşturmaktadır. Yine, bir diğer bilişsel kavram olarak “yaratıcılık” da oyun içerisinde istedikleri ve zihinlerinde canlandırdıkları farklı rollere bürünen çocukların hayal güçleri üzerinden kendine göstermektedir.

Tablo 1 Eski Minder Oyununun İçerdiği Bilişsel Becerilerden Örnekler

Bilişsel Beceriler	Oyundaki Karşılığı
Yönetici İşlevler (Yİ)	
(Yİ #1) Çalışma belleği ve hatırlama	Çocuklar ilgili oyun kuralını aktif bir şekilde çalışma belleklerinde tutar ve gerektiği zaman hatırlarlar.
(Yİ #2) Aktifleşme, uyarılma ve çaba	Çocuklar ilgili oyun kuralına dikkat ederek yapacakları taklidi planlayarak bunu uygularlar. Bu uygulama için çaba sarf ederler. Eğer bu planları bir oyunda işe yaramazsa, diğer oyunlar için yeni planları gözden geçirebilirler.
(Yİ #3) Duyguları kontrol etme	Eğer bir çocuk oyun içerisinde ebe tarafından beğenilmeyip bir sonraki oyunda ebe değil de yine oyuncu olarak kalırsa, bu hayal kırıklığına tahammül ederek gelecek oyunlar için kendilerini düzenleyip kontrol edebilir. Eğer çocuk ebe olarak seçilirse, bu sefer de ebe olmanın sevinci içerisinde oyunu yönetebilir.
(Yİ #4) Dili içselleştirme	Çocuklar dili içselleştirmek için gerekli olan el ve vücut hareketleri ile seslerini koordineli bir şekilde yönetebilmeyi, bu oyunun içinde yaptıkları taklitlerle gerçekleştirebilirler.
(Yİ #5) Karmaşık problem çözme	Çocuklar oyun içerisinde eldeki sorunu (ebenin seçtiği oyun kuralını) parçalara ayırarak (yani, hangi taklidi nasıl yapacaklarını planlayarak) kendi fikirlerini kendileri üretme yoluna gidebilirler.
Dil	Her oyunun başında söylenen tekerleme yardımıyla özellikle yaşça küçük çocukların oyun içerisinde duydukları ses ve sözcüklerin hangi şekillerde bir araya getirildiği bilgisi, çocukların dil becerilerinin gelişimine katkıda bulunabilir.
Yaratıcılık	Her oyun içerisinde ebenin belirlediği kuralı, oyuncuların farklı derecelerde ele alıp uygulamasıyla çocuklar yaratıcılıklarını değişik şekillerde ifade edebilirler.

Tablo 2’de ise Deve-Cüce oyununun içerdiği bilişsel becerilerden örnekler sunulmuştur. Tabloda Deve-Cüce oyununun hem yönetici işlevler hem de yaratıcılık ve dil gelişimi ile ilişkileri belirtilmiştir. Örneğin, yönetici işlevlerin “çalışma belleği ve hatırlama” alt bileşeni, bu oyunda kendisini, sözlü oyun formülü olan “deve” ve “cüce” kelimelerinin hafızada tutabilmesi ve hatırlanabilmesi üzerinden oyunun kurallarını uygulayabilmek olarak göstermektedir. Ayrıca, bilişsel becerilerden “dil” ise, oyunun sözlü formülü (oyun tekerlemesi) üzerinden özellikle yaşça küçük çocukların dil gelişimlerine katkıda bulunabilir.

Tablo 2 Deve-Cüce Oyununun İçerdiği Bilişsel Becerilerden Örnekler

Bilişsel Kavram ve Beceriler	Oyundaki Karşılığı
Yönetici İşlevler (Yİ)	
(Yİ #1) Çalışma belleği ve hatırlama	Çocuklar oyun içerisinde “deve” ve “cüce” kelimelerinin hangi anlamlara geldiğini ve bu kelimeleri duyduklarında neler yapmaları gerektiğini çalışma belleklerinde tutarlar.
(Yİ #2) Aktifleşme, uyarılma ve çaba	Oyun sırasında ilgili sözlü oyun formüllerine uygun olarak “ayağa kalkma” ve “oturma” eylemlerini başlatma ve bitirme ile bunların hangisini hangi formülü duyunca yapacağına dikkat etmeyi içerir.
(Yİ #3) Duyguları kontrol etme	Çocuklar oyun sırasında yanlış yaparak oyundan çıktıklarında kaybetmenin üzüntüsü ve oyunda en sona kalıp kazandıklarında ise kazanmanın sevinci ile duygularını kontrol etmeyi deneyimler.
(Yİ #4) Dili içselleştirme	Oyun içerisinde sözlü oyun formülü ile birlikte hızlı bir şekilde sürekli ayağa kalkıp oturan çocuklar bu eylemlerini yönlendirebilmek için içselleştirdikleri dillerini kullanabilirler.
(Yİ #5) Karmaşık problem çözme	Oyunun gerektirdiği kurallar çerçevesinde çocukların problem çözme becerileri basit bir şekilde de olsa, “ayağa kalkma” ve “oturma” eylemleri üzerinden kendini gösterebilir. Örneğin, “deve-cüce-cüce-deve” formülünü alan çocuklar, bu dört adımlık bilgiyi çalışma belleklerinde kodlayıp bunu vücut hareketlerine dökmeye çalışarak eldeki problemi (ardıl “deve-cüce-cüce-deve” sözlü oyun formüllerini) çözmek için çaba harcarlar.
Dil	Sözlü oyun formülü olan “deve” ve “cüce” kelimeleri üzerinden özellikle yaşça küçük çocuklar dili sözlü oyun formülleri üzerinden öğrenebilir.
Yaratıcılık	Oyunu yönlendiren çocuğun (ebenin), “deve” ve “cüce” kelimelerinden oluşan sözlü oyun formüllerini artarda sıralaması, diğer oyuncu çocukları şaşırtabilecek seviyede yaratıcı olabilir.

4. Sonuç ve Değerlendirme

Çocuğun hem öğrenme gelişiminde hem de sonrasında akademik hayatındaki geleceğini belirleyen bir etken olarak oyun, önemli bir etkinliktir (Lockhart, 2010). Bu çalışmanın sonuçları, oyunun bilişsel önemini ortaya koymaktadır. Bu bakımdan oyunların özendirilerek çocuklara öğretilmesi önem taşımaktadır. Çocukların özellikle dışarı oyunları ve grup oyunu için özendirilmesi ve ders programı içeriklerine de grup oyunu içeriklerinin eklenmesi, bu oyunların etkililiğini artırabilir. Yine, ders içeriklerine eklenebilecek oyun-temelli öğrenme yöntem ve yönergeleri

ile eğitim sürecinin sosyal-bilişsel alt yapısı daha iyi bir şekilde oluşturulabilir. Hem okulda hem evde çocuğun içinde bulunduğu yaş grubuna uygun bir şekilde oynanabilecek oyunlarla çocuğun bütünsel gelişimi desteklenebilir. Bu amaçla, geleneksel oyunların çocuklara öğretilmesinin yanı sıra, daha fazla bilişsel (yönetici fonksiyonlar) ya da sosyal (uzlaşma) içerikli oyunlar geliştirilip çocuklara öğretilir. Ayrıca, bu tür çocuk oyunlarından ilham alınarak mobil oyunların da bilişsel ve eğitsel yanları öne çıkarılabilir. Çocukların kendilerinin de birer oyun geliştirici olmaları sağlanarak onların hem yaratıcılık seviyeleri hem de yöneticilik ve organizasyon becerileri desteklenebilir. Tüm bu açılardan oyunun, toplumun geleceğini belirleyen çocukların gelişimini her yönüyle (fiziksel, bilişsel, sosyal ve kültürel gibi) desteklemesi nedeniyle oyuna daha fazla değer verilmesi gerektiği düşünülebilir. Böylelikle oyun, istenen gelişimsel amaçlara hizmet edebilen bir “müdahale” programı olarak da kullanılabilir.

Oyun, çocukların hayatına hâkim olan ve özellikle okul öncesi dönemde çocukların gelişimi ve eğitiminde özel bir anlam taşıyan bir etkinliktir (Petrovska, Sivevska ve Cackov, 2013). Her tür oyun çocuk gelişimini destekleyebilir (Casby, 2003). Bu destek birçok açıdan olabilir. Örneğin, oyun üstbilişsel farkındalığı teşvik eder (Seifert, 2012). Ayrıca dikkat, hafıza, öz düzenleme ve genel akademik başarı oyun sayesinde gelişebilir (Castelli, Hillman, Buck ve Erwin, 2007). Oyun oynadıkları zaman çocukların duygusal temelli öğrenmeden sorumlu farklı nörolojik bölgeleri koordine etme yeteneği gelişir (Schaaf ve Miller, 2005). Oyun, çocukların hayal güçlerini, el becerilerini ve fiziksel, bilişsel ve duygusal güçlerini geliştirirken yaratıcılıklarını da kullanmalarına izin verir. Oyun, çocukların diğerleri ile birlikte yetişkin rollerini uygularken korkularını yenerek ustalaşabilecekleri bir dünya yaratmalarına ve keşfetmelerine olanak tanır (Ginsburg, 2007).

Oyun daha sağlıklı çocukluğa, çocukların entelektüel gelişimine ve aynı zamanda konuşma becerilerinin uyarılmasına katkıda bulunur. Oyunlar sayesinde çocuklar hareket etme, duygu geliştirme ve deneyimleme, onları mutlu ya da mutsuz kılan şeylerin izlenimlerini deneyimleme ve tüm duyularını harekete geçirme gibi ihtiyaçlarının farkına varırlar (Petrovska, Sivevska ve Cackov, 2013). Oyun yoluyla çocuklar, bilişsel gelişimleri için çok önemli olan bilgileri öğrenirler ve beceriler edinirler. Oyun, çocukların geçmişi, bugünü ve geleceği düşünmek için gerekli olan hayali ve hafızayı geliştirmelerine yardımcı olur (Klein, Wirth ve Linas, 2003). Oyun, çocuklara bilişsel gelişimin iki önemli ögesi olan problem çözme ve karar verme becerilerini uygulama fırsatını da verir. Aynı zamanda oyun, bir çocuğun yaratıcı yeteneklerinin gelişiminde önemli bir role sahip olabilir (Ahmad, Ch, Batool, Sittar ve Malik, 2016).

Ayrıca, (Eski Minder gibi) dramatik oyunlar zihin kuramını, yani başkalarının zihinlerini anlayabilme becerisini geliştirebilir (Dunn ve Cutting, 1999). Oyun-

lar, iyi bir ruh hali yaratan ve eğitici içerikleri ile çocukların ilgisini çeker. Çocukların rol yaparak geçirdikleri büyük zaman miktarı, dil kullanımı alıştırmaları için fırsatlar sağlar. Dramatik oyunlar sırasında, çocuklar diğer faaliyetlerle meşgul olduklarından daha fazla konuşur, daha uzun sözcüklerle konuşur ve daha karmaşık bir dil kullanırlar (örneğin, gelecek zaman, soru cümleleri ve koşullu fiiller gibi) (Fisher, Hirsch-Pasek, Golinkoff ve Singer, 2011). Bu açılarından özellikle dramatik oyunlar çocukların farklı bilişsel becerilerinin gelişimini destekleyebilir.

Tüm bu bilgiler ışığında, çocuklar kendi oyunlarının yönünü ve içeriğini belirlediklerinde, etraflarındaki dili duymak ve bu dili tecrübe etmek için birçok fırsata sahip olurlar. Çocukların kendi oyunlarını başlatmalarına izin verildiğinde, bu seçimleri kelimelerle ifade edebilir, diğer çocuklarla ve yetişkinlerle özgürce etkileşime girebilir ve sohbet edebilirler. Bu nedenle, dil becerilerinin gelişiminde çocuk tarafından başlatılan oyunun (yetişkinler tarafından tanımlanan ve yönetilen oyunun aksine) önemli olduğu düşünülmektedir. Çocuklar oyunları kendi kendilerine yönettikleri ve bu nedenle oyunlar onlar için anlamlı ve amaca yönelik olduklarında, çocuklar bu oyunlara katılımlarını sürdürmek için oldukça istekli olabilirler. Serbest oyun sırasında amaçsız olan çocuklar, bu üst düzey düşünme becerilerini kullanmak ve geliştirmek için gereken en yüksek düzeyde stratejiyi sergileyemezler. Aynı şekilde çocukların oyun etkinlikleri yetişkinler tarafından yönlendirildiğinde, başlama (aktifleşme) çocukların elinden alınır, ilgi (uyarılma) azalır ve eylemler (çaba) kendi deneyimleri hakkında düşünmek ve öğrenmek yerine başkalarını memnun etmeyi amaçlayabilir (Lockhart, 2010). Bu nedenlerden ötürü, çocukların kendi kendilerini yönlendirebilecekleri (geleneksel ya da sonradan üretilmiş) oyun kurgularının içinde bulunmaları önemlidir.

Kaynakça

Ahmad, S., Ch, A. H., Batool, A., Sittar, K. ve Malik, M. (2016). "Play and Cognitive Development: Formal Operational Perspective of Piaget's Theory". *Journal of Education and Practice*, 7(28), 72-79.

Aksoy, H. (2014). "Çocuk Oyunlarının İşlevleri: Sarıkeçili Yörük Çocuk Oyunları". *Milli Folklor*, 13(101), 265-276.

Anning, A. ve Edwards, A. (2006). *Promoting Children's Learning from Birth to Five: Developing the New Early Years Professional*. Maidenhead: Open University Press.

Bodrova, E. ve Leong, D. J. (2007). *Tools of the Mind: The Vygotskian Approach to Early Childhood Education*. Columbus, Ohio: Pearson.

Casby, M. W. (2003). "The Development of Play in Infants, Toddlers, and Young Children". *Communication Disorders Quarterly*, 24(4), 163-174. <https://doi.org/10.1177/15257401030240040201>

Castelli, D. M., Hillman, C. H., Buck, S. M. ve Erwin, H. E. (2007). “Physical Fitness and Academic Achievement in Third- and Fifth-Grade Students”. *Journal of Sport & Exercise Psychology*, 29, 239-252. <http://doi.org/10.1123/jsep.29.2.239>

Christie, J. F. (1980). “The Cognitive Significance of Children’s Play: A Review of Selected Research”. *Journal of Education*, 162(4), 23-33. <https://doi.org/10.1177/002205748016200404>

Dendy, C. A. (2002, Şubat). Executive Function...“What is this anyway?” 10 Eylül 2020 tarihinde <https://genetic.org/executive-function-skills-school> adresinden erişildi.

Diamond, A. (2013). “Executive Functions”. *Annual Review of Psychology*, 64, 135-168. <https://doi.org/10.1146/annurev-psych-113011-143750>

Dunn, J. ve Cutting, A.L. (1999). “Understanding Others, and Individual Differences in Friendship Interactions in Young Children”. *Social Development*, 8, 201-219. <https://doi.org/10.1111/1467-9507.00091>

Egemen, A., Yılmaz, Ö. ve Akil, İ. (2004). “Oyun, Oyuncak ve Çocuk”. *ADÜ Tıp Fakültesi Dergisi*, 5(2), 39-42.

Fırat, H. (2013). “Çocuk Oyunları-Eğitim ilişkisi: Bezirgân Başı Örneği”. *Electronic Turkish Studies*, 8(13), 885- 896.

Fisher, K., Hirsch-Pasek, K., Golinkoff, R. M. ve Singer, D. G. (2011). “Playing Around in School: Implications for Learning and Educational Policy”. A. Pellegrini (Ed.), *The Oxford Handbook of the Development of Play* (s. 341-362) içinde. New York: Oxford University Press.

Foley, P. (2008). “Introduction”. J. Collins ve P. Foley (Ed.), *Promoting Children’s Wellbeing: Policy and Practice* (s. 1-8) içinde. Bristol: Policy Press. <https://doi.org/10.2307/j.ctt1t89902.3>

Gelişli, Y. ve Yazıcı, E. (2015). “A Study into Traditional Child Games Played in Konya Region in Terms of Development Fields of Children”. *Procedia-Social and Behavioral Sciences*, 197, 1859-1865. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2015.07.247>

Genç, H., Dağlıoğlu, H.E. ve Yıldız-Altan, R. (2018, Ekim). Türkiye’deki Geleneksel Çocuk Oyunlarının Okul Öncesi Matematik Kavram ve Becerileri Açısından İncelenmesi. Uluslararası IV. Çocuk Gelişimi Kongresi, Ankara.

Ginsburg, K. R. (2007). “The Importance of Play in Promoting Healthy Child Development and Maintaining Strong Parent-Child Bonds”. *Pediatrics*, 119(1), 182-191. <https://doi.org/10.1542/peds.2006-2697>

Girmen, P. (2012). "Eskişehir Folklorunda Çocuk Oyunları ve Bu Oyunların Yaşam Becerisi Kazandırmadaki Rolü". *Milli Folklor*, 24(95), 263-273.

Güneş, F. (2015). "Oyunla Öğrenme Yaklaşımı". *Electronic Turkish Studies*, 10(11), 773-786.

Gürbüz, D. Ö. (2016). "Geleneksel Çocuk Oyunları ve Eğitimsel İşlevleri: Emirdağ Örneği". *Journal of Turkish Studies*, 11(14), 529-564.

Gürbüz, D. Ö. (2017). Yapısal ve İşlevsel Açıdan Afyonkarahisar Çocuk Oyunları. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi. Hacettepe Üniversitesi, Ankara, Türkiye.

Klein, T. P., Wirth, D. ve Linas, K. (2003). "Play: Children's Context for Development". *Young Children*, 58(3), 38-45.

Landreth, G., Homeyer, L. ve Morrison, M. (2006). "Play as the Language of Children's Feelings". D.P. Fromberg ve D. Bergen (Ed.), *Play from Birth to Twelve and Beyond: Contexts, Perspectives, and Meanings*. (2. baskı) içinde (s. 47-62). New York: Routledge

Lockhart, S. (2010). "Play: An Important Tool for Cognitive Development". *Extensions Curriculum Newsletter from High Scope*, 24(3), 1-8.

MEB (Milli Eğitim Bakanlığı). (2015). *Çocuk Gelişimi ve Eğitimi: 0-72 Ay Sosyal ve Duygusal Gelişim*. Ankara: Milli Eğitim Bakanlığı Yayınları.

Pellegrini, A.D. ve Galda, L. (1993). "Ten Years After: Reexamination of Symbolic Play And Literacy Research". *Reading Research Quarterly*, 28(2), 163-175. <https://doi.org/10.2307/747887>

Petrovska, S., Sivevska, D. ve Cackov, O. (2013). "Role of the Game in the Development of Preschool Child". *Procedia Social and Behavioral Sciences*, 92, 880-884.

Russ, S. W. ve Doernberg, E. A. (2019). "Play and Creativity". J. C. Kaufman ve R. J. Sternberg (Ed.), *The Cambridge Handbook of Creativity* (s. 607-622) içinde. New York: Cambridge University Press. <https://doi.org/10.1017/9781316979839.030>

Schaaf, R. C. ve Miller, L. J. (2005). "Occupational Therapy Using a Sensory Integrative Approach for Children with Developmental Disabilities". *Mental Retardation and Developmental Disabilities Research Review*, 11, 143-148. <http://doi.org.10.1002/mrdd.20067>

Seifert, K. L. (2012). "Cognitive Development and the Education of Young Children". B. Spodek ve O. Saracho (Ed.), *Handbook of Research on the Education*

Çocuk Oyunlarının Bilişsel Gelişime Etkileri: “Eski Minder” ve “Deve-Cüce” Örnekleri ^{AÜEDFD} 67,345
of Young Children (3. baskı) içinde (s. 19-32). Mahwah, NJ: Erlbaum
<https://doi.org/10.4324/9780203841198>

Singer, D. G., Golinkoff, R. M. ve Hirsh-Pasek, K. (2006). Play=Learning: How Play Motivates and Enhances Children’s Cognitive and Social-Emotional Growth. New York, NY: Oxford University Press.

Spiegel, A. (2008, 28 Şubat). Creative play makes for kids in control. 01 Eylül 2020 tarihinde <http://www.npr.org/templates/story/story.php?storyId=76838388> adresinden erişildi.

Şarman, A. S. (2015). Seferihisar Geleneksel Çocuk Oyunları ve Oyuncakları Üzerine Bir İnceleme. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi. Ege Üniversitesi, İzmir, Türkiye.

Tören, A. (2011). Erzincan’dan Derlenen Çocuk Oyunlarının Çocuk Eğitimi-
mindeki Yeri. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi. Erzincan Üniversitesi, Erzincan,
Türkiye.