

SATRANC-I UREFA OYUNUNUN OKUL ÖNCESİ DÖNEMDE DEĞERLER EĞİTİMİNDE KULLANIMINA YÖNELİK ÖRNEK BİR ÇALIŞMA (*)

Esengül HATUN (**)
Yusuf SÖYLEMEZ (***)
Bayram ARICI (****)

Öz

Bu çalışmanın amacı; Satranc-ı Urefa oyununu, okul öncesi dönemdeki öğrencilerin değer eğitiminde kullanılabilecek eğitsel bir oyun şeklinde uyarlamak, geliştirilen oyunun öğrencilere değerleri öğretmedeki etkisini ve öğrencilerin oyun hakkındaki görüşlerini belirlemektir. Araştırmada yaklaşık 1500 yıl önce Hindistan'da bulunmuş ve Osmanlı İmparatorluğu'nda tasavvuf kültürünü benimsetmek amacıyla kullanılmış bir oyun olan Satranc-ı Urefa oyununun temel kuralları esas alınarak, okul öncesi öğrencilerinin değerler eğitiminde kullanılabilecek bir oyun geliştirilmiştir. Araştırmanın çalışma grubunu, 2013-2014 Eğitim-Öğretim yılında Erzurum il merkezinde bulunan özel iki okul öncesi eğitim kurumunda öğrenim gören 5-6 yaş arasındaki 16 öğrenci oluşturmaktadır. Nitel araştırma yöntemi kullanılan araştırmada, verilerin toplanmasında doküman incelemesi tekniği kullanılmıştır. Veriler; yarı yapılandırılmış mülakat formu, yapılandırılmamış gözlem ve araştırmacılar tarafından geliştirilen oyun ile elde edilmiştir.

Araştırma sonucunda geliştirilen oyunun, öğrencilerin değerleri benimsemelerine ve değerleri davranışa dönüştürmelerine destek olan eğitsel bir oyun olarak uygulanabileceği kanısına varılmıştır.

Anahtar Kelimeler: Satranc-ı Urefa, Değer, Değerler Eğitimi, Okul Öncesi Dönem, Eğitsel Oyun.

An Exemplary Study on the Use of the Game of Satranc-ı Urefa in the Values Education During Preschool Period

Abstract

The aim of this research is to adapt the game of Satranc-ı Urefa in the values education of preschool children; to identify the influence of this game in values education as well as to determine the students' views on this game. In this research, an educational game has been developed in order to use it in the values education of preschool students by incorporating the foundational principles of Satranc-ı Urefa which was a game founded in India 1500 years ago and had been used to appropriate Islamic mysticism

*) Bu çalışma İnsani Değerlerin Yeniden İnşası Sempozyumu'nda bildiri olarak sunulmuştur.

**) Öğretmen, MEB, (e-posta: esengultan@hotmail.com)

***) Dr., Öğretmen, Özel Eğitim Kurumu, (e-posta: kiokagan@yandex.com)

****) Öğretmen, MEB, (e-posta: bayramarici25@gmail.com)

in the Ottoman Empire. The sample of study consisted of 16 students aged 5 to 6 from two private preschool institutions that were based in the provincial centre of Erzurum during the academic year of 2013-2014. The qualitative research method was used in this research along with the document analysis method to collect data. The data was collected by semi-structured interviews, unstructured observations as well as the game developed by the researchers.

As a result of the study, it is concluded that the developed game can be applied as an educational game to aid the students to appropriate values and adapt these values into behaviour.

Keywords: *Satranc-ı Urefa, Valu, Values Education, Preschool, Educational Game.*

Giriş

“Bir şeyin önemini belirlemeye yarayan soyut ölçü, bir şeyin değdiği karşılık, kıymet” olarak Türk Dil Kurumu Türkçe Sözlüğü’nde tanımlanan değer, günümüz eğitim sisteminde toplumsal düzeni ve birlikteliği sağlayan önemli bir kavram olarak karşımıza çıkmaktadır.

1. Okul Öncesi Dönem ve Değerler Eğitimi

Farklı disiplinlerde farklı anlamlarda kullanılan “değer” kavramı ile ilgili birçok tanım yapılmıştır. Güngör’e (1993) göre değer; istek, tercih ve arzuları yansıtan, yani bir şeyin arzu edilebilir veya edilemez olduğu hakkındaki inançlardır.

Bilgin’e (2007) göre değerler, insan davranışlarını etkileyen faktörlerdendir. Durum veya olaylara karşı gösterilen bir davranış tarzının veya yaşam amacının bir diğerinden daha üstün olduğu yönündeki istikrarlı ve derin inançlardır.

Değer, arzu edilen, arzu edilebilen şey, olaylarla ilgili insan tutumu demektir. Değerler ideal davranış biçimleri veya hayat amaçları hakkında inançlarımız, davranışlarımıza yön gösteren ölçülerdir (Aydın ve Gürler, 2013).

Değerler duyuşsal alan içerisinde yer alan düşünce ve eylemlerimizi etkileyen, onlara yön veren zihinsel olgulardır. Toplumsal değişim değerlerin yeniden ele alınmasını ve değer öğretiminin önem kazanmasını kaçınılmaz kılmıştır (Demircioğlu ve Tokdemir, 2008). Toplumda düzenin sağlanabilmesi ve beraberliğin sürdürülebilmesi için, o toplumu ayakta tutan değerlerin benimsenmesi gerekmektedir. Bu nedenle her toplumda değerler eğitimi büyük bir önem taşımaktadır; çünkü değerler eğitimi, değerlerin toplumu oluşturan fertler tarafından benimsenmesine destek olarak toplumsal bütünlüğü ve düzeni sağlar.

Değerler eğitiminde çocukların kendilerine ve topluma yararlı olacak temel değerleri psikolojik, bilişsel ve sosyal gelişimlerine uygun olarak kazanmaları amaçlanır. (Aydın ve Gürler, 2013). Değerler eğitiminde, okul öncesi dönem kritik bir yere sahiptir. Okul

öncesi dönem; çocukların cinsiyet farklılıklarını öğrendiği, öz bakım ve temizlik alışkanlığı kazandığı, sosyal çevreye uyum sağlamaya çalıştığı, doğru ile yanlış ayırt etmeye ve toplumsal kurallara uymaya başladığı dönemdir. Çocuğun kişilik özelliklerinin ve ahlaki gelişiminin temelleri, bu dönemde atılır. Bu nedenle, değerler eğitimine, okul öncesi dönemde başlanması gerekmektedir.

2. Değerler Eğitiminde Eğitsel Oyunların Yeri

Oyuna eğitim bilimleri açısından bakıldığında iki tür oyun tanımı yapılır. 1. Amaçsız yalnız eğlenmek için yapılan her türlü etkinliktir. Küçük çocuklarda görüldüğü gibi yetişkinlerin faaliyetleri arasında da görülür.... 2. Belirli öğrenmeler ile düzenlenmiş, oyunun yapısı ve kurallarına uyararak, bazı amaçlara ulaşmak için öğrencilerin daha önce öğrendiklerini uygulama ve pekiştirmelerine yardımcı olan öğrenme ya da öğretme tekniğidir (Zengin, 2002).

Önemli bir öğrenme aracı olan eğitsel oyunlar; öğrencilere aktif öğrenme ortamı sunar. Bu ortamda öğrenciler; sosyal bir çevre edinir, kuralları ve kurallara uymayı öğrenir, deneyim kazanırlar. Eğitsel oyunlar hem çocuklara deneyim kazandırdığı hem de aktif öğrenme imkânı sunduğu için çocukların soyut kavramları somutlaştırarak öğrenmelerini sağlayan önemli bir tekniktir. Bu nedenle soyut özellik taşıyan değerlerin öğretiminde de eğitsel oyunların etkin bir biçimde kullanılması gerekmektedir. Değerlerin eğitsel oyunlar ile öğretilmesi, çocukların değerleri somut davranış biçimleri şeklinde öğrenmelerine destek olarak benimsemesini kolaylaştırmaktadır.

3. Satranc-ı Urefa

Satranc-ı Urefa (Ariflerin Satrancı), yaklaşık olarak 1500 yıl önce Hindistan’da bulunmuştur. Oyunun farklı versiyonları Tibet’ten İngiltere’ye kadar birçok ülkede oynanmaktadır. Oyunun, ünlü mutasavvıf Muhiddin İbnül Arabi tarafından, tasavvufa uyarlandığı tahmin edilmektedir. Oyunda, tasavvuf felsefesini öğretmek amaçlanmaktadır.

Satranc-ı Urefa, 10X10+1 kareden oluşan bir levha üzerinde iki piyon ve zarla oynanmaktadır. Levhanın 10X10 kareden oluşan bölümünde, yer alan her bir kare içinde oyuncuların “visal” karesine ulaşmasını sağlayacak veya visalden uzaklaşmasına neden olacak bir terim yazılıdır. Oyunun 10x10 kareden oluşan bu bölümünde yer alan terimler sırası ile şu şekildedir: zillet, teessüf, recâ, kavga, adavet, nedamet, hicrân, gurbet, karar, rızâ, sohbet-i seg, mihnet, dûzah, zeval, taan-ı halk, zahmet, meşakkat, hacâlet, adem, arzu, istiğnâ, hacet, cefa, rahmet, zaman, fırsat, eyyâm, rakib, kin, devâm, sefa, ağyar-ı bed, akl-ı bed, nifak, merhamet, encâm, fikir, aşk, sud, sitem, erz, niyaz, kemal, aram, insaf, gûy-u cânân, celâl, firkat, mihnet, haslet, selamet, zevk-i dil, terahhum, ahlâk-ı hamide, af, tecrübe, kesret, hasret, tahammül, sadâkat, tecelli, nazar, teselli, uşşak, sahra-ı cünûn, ahd-ı necat, şüphe, sûziş, güzel, ittihaz, cemal, şefkat, edeb, esrâr, nişat, sabır, muhabbet, müşâhede, izzet, vahdet, gurur, iftihar, rağbet, aşk-ı hakikî, maksud, hâl, mürüvvet, bâd-ı aşk, hâlet, kaza.

Levhanın en üst noktasında ise “kavuşmak” anlamına gelen “visal” teriminin bulunduğu kare yer almaktadır. Oyunun amacı, levhanın 10x10 kareden oluşan bölümünü geçerek “visal” teriminin bulunduğu kareye ulaşmaktır. Oyuncuların, oyuna başlayabilmesi için öncelikle zarda 6 atarak “nedamet” teriminin bulunduğu 6 numaralı kareye gelmeleri gerekmektedir. “Pişmanlık” anlamına gelen “nedamet” teriminin yazıldığı kare, oyuna başlamak için özellikle seçilmiştir. Nitekim kişinin “visal”e ulaşabilmesi için öncelikli olarak geçmiş yaşantısından pişman olması gerekmektedir. Oyunda, “nedamet” karesine gelen oyuncular, zarda attıkları rakam kadar önce sağa sonra sola sonra tekrar sağa doğru ilerleyerek en üst noktada bulunan “visal” karesine ulaşmaya çalışırlar. Ancak oyuncuların, zar atma hakkı kazanmaları için piyonlarının üzerinde bulunduğu karede yazılı olan terimi açıklamaları gerekmektedir. Oyuncu karede yazılı olan terimi, tam olarak anlatmadığı sürece oyunda bir sonraki kareye geçemez.

Oyunda ödüllü ve cezalı karelere yer verilmiştir. Cezalı karelerde “yılan”, ödüllü karelerde ise “ok” simgesi kullanılmıştır.

Yılanlar kötü huyların yahut fiillerin sonuçlarını simgeler. Örneğin celal (hiddet) hanesinden hacalet (utanç) hanesine düşülür... Oklar ise iyi huyların yahut fiillerin sonuçlarını simgeler. Örneğin ahlak-ı hamide (övgüye layık tabiat) hanesinden cemal (güzellik) hanesine çıkılır, yani iyi yaradılışlı olmak, insanı güzel yapar. Mücadele (çaba, gayret) hanesinden müşahede (görme) hanesine çıkılır, zira ancak nefis terbiyesi için cehd edilirse hakikatleri görmek mümkün olabilir (Schick, 2010). Şekil 1’de görüldüğü gibi yılan ve ok simgeleri, levhanın geneline dağıtılmış durumdadır. Ancak yoğun olarak yılanlar levhanın alt kısmında bulunurken, oklar ise levhanın üst kısmında bulunmaktadır. Oyunda kural olarak; bir okun kuyruğunun bulunduğu kareye gelen oyuncu okun ucuna yükselirken, bir yılanın baş kısmının bulunduğu kareye gelen oyuncu ise yılanın kuyruğunun bulunduğu kareye düşmektedir. Oyundaki ok ve yılan sayılarının, oyunun farklı versiyonlarında değiştiği görülmektedir. Ancak oyunun her versiyonunda küçük yılanların yanı sıra 2 büyük yılan bulunmaktadır. Bu iki yilandan birinin başı, oyun levhasının 10x10 karelik bölümünün sol üst köşesindeki “gurur” teriminin bulunduğu 91. karede ve kuyruğu ise levhanın sol alt köşesinde “zillet” teriminin bulunduğu 1. karede yer almaktadır. Diğer yılanın ise başı, oyun levhasının 10x10 karelik bölümünün sağ üst köşesindeki “kaza” teriminin bulunduğu 100. karede ve kuyruğu ise levhanın sağ alt köşesinde “rıza” teriminin bulunduğu 10. karede yer almaktadır. Oyunu bitirmek üzere olan oyuncu, bu iki yılanın baş kısımlarından herhangi birine denk geldiğinde oyunun ilk satırına düşmekte ve oyuna ilk satırdan başlamak zorunda kalmaktadır. Bu nedenle oyunda “visal”e ulaşmak için büyük bir çaba ve sabır göstermek gerekmektedir. Sonuç olarak oyunda “Visal” karesine ilk ulaşan oyuncu ise, oyunu kazanmaktadır.



Şekil 1: Satranc-ı Urefa oyununda ok ve yılanlar (Altuntaş, 2012)

Bu araştırmada Satranc-ı Urefa oyununun temel kurulları esas alınarak araştırmacılar tarafından geliştirilen oyunun; okul öncesi dönemdeki öğrencilere değerleri öğretmek amacıyla kullanılabilirliği, geliştirilen oyunun öğrencilerin değerleri öğrenmedeki etkisi ve öğrencilerin oyun hakkındaki görüşleri tespit edilmeye çalışılmıştır. Bu amaç doğrultusunda aşağıdaki sorulara cevap aranmıştır:

1. Satranc- ı Urefa” oyunu, okul öncesi dönemde, değerler eğitiminde kullanılmak üzere uyarlanabilir mi?
2. Satrancı Urefa oyunundan uyarlanarak hazırlanan yeni oyunun, okul öncesi öğrencilerinin değerler eğitimi üzerine etkisi nasıldır?

2. Yöntem

2.1. Araştırmanın Deseni

Bu araştırmada nitel durum çalışması kullanılmıştır. Nitel durum çalışmasının en temel özelliği bir ya da birkaç durumun derinliğine araştırılmasıdır (Yıldırım ve Şimşek, 2013,83).

2.2 Çalışma Grubu

Araştırmanın çalışma grubunu, 2013-2014 Eğitim-Öğretim yılında Erzurum il merkezinde bulunan özel iki okul öncesi eğitim kurumunda öğrenim gören 5-6 yaş arasındaki 16 öğrenci oluşturmaktadır.

2.3. Verilerin Toplanması ve Analizi

Araştırmada verilerin toplanmasında doküman incelemesi tekniği kullanılmıştır. Veriler, yarı yapılandırılmış mülakat formu, yapılandırılmamış gözlem formu ve araştırmacılar tarafından geliştirilen oyun ile elde edilmiştir.

“Satranc-1 Urefa” oyunu hakkında bilgi toplamak amacıyla doküman incelemesi tekniği kullanılmıştır. Doküman incelemesi, araştırılması hedeflenen olgu veya olgular hakkında bilgi içeren yazılı materyallerin analizini kapsar (Yıldırım ve Şimşek, 2013). Bu kapsamda oyunun felsefesi, kuralları, yüzyıllar boyunca geçirdiği değişim, farklı ülkelerde oynanan versiyonları ve oyun hakkında kaleme alınan yazılar incelenmiştir. Doküman incelemesi tekniği ile elde edilen veriler ışığında araştırmacılar tarafından geliştirilen oyun ise verilerin toplanmasında araç olarak kullanılmıştır.

Araştırmacılar tarafından hazırlanan ve “Parıldayan Yıldızlar” adı verilen oyunda, Satranc-1 Urefa oyununun temel kurallarına bağlı kalınmış; ancak öğrencilerin yaş grubu ve değerler eğitiminde hedeflenen kazanımlar dikkate alınarak oyun araçları yeniden tasarlanmıştır.

Satranc-1 Urefa oyunu 101 karelik bir levha, piyon, fııldak veya zardan oluşan üç farklı üç araç ile oynanmaktadır. Araştırmacılar tarafından geliştirilen “Parıldayan Yıldızlar” adlı oyunda ise oyun halısı, oyuncak araba, çark ve yönlendirme kartlarına yer verilmiştir. Oyunda, oyuncuları temsil etmek amacıyla piyon yerine oyuncak araba kullanılmıştır. Fııldak veya zardan oluşan oyun aracı yerine, döndürülebilir bir çark tercih edilmiştir. Oyuncuların kaç basamak ileriye gideceklerini belirlemek için kullanılan çarkta; 1, 2, 3 ve 4 rakamlarına yer verilmiştir. Oyuncular çarkta gelen rakama göre her hamlede en az 1, en fazla 4 kare ilerleyebilmektedir. “Parıldayan Yıldızlar” oyununda, Satranc-1 Urefa’da yer alan 101 karelik levha yerine ise 21 kareden oluşan bir oyun halısı kullanılmıştır. Ayrıca “Parıldayan Yıldızlar” oyununda, Satranc-1 Urefa oyununda olmayan yönlendirme kartlarına da yer verilmiştir. Yönlendirme kartları, oyundaki yükseliş veya düşüşleri gösteren kareler arasındaki anlamsal bağı göstermek amacıyla kullanılmıştır.

“Parıldayan Yıldızlar” oyununun amacı bir öğrencinin “örnek bir çocuk olmak” için yapması ve yapmaması gerekenleri öğretmek olarak belirlenmiştir. Bu amaca uygun olarak oyundaki 21 karede, okul öncesi öğrencilerine kazandırılması hedeflenen 13 değere, öğrencilerde en çok görülen 5 istenmeyen davranışa ve bu istenmeyen davranışların sonucunda ortaya çıkabilecek 3 duruma yer verilmiştir. Oyunda yer alacak değerleri belirlemek amacıyla, Erzurum Milli Eğitim Müdürlüğü tarafından hazırlanan değerler eğitimi dergisi ve eğitim portallarında yer alan 18 değerlerden oluşan bir havuz oluşturulmuştur. 10 öğretmen ile görüşme yapılarak, değer havuzundan öğrencilerin en çok kazanmalarını istedikleri 11 değeri belirlemeleri istenmiştir. Öğretmenler tarafından belirlenen; “gülmek, arkadaş edinmek, düzenli olmak, selam vermek, hediye vermek, başarılı olmak, yardım etmek, kurallara uymak, temiz olmak, paylaşmak ve dürüst olmak” değerleri oyuna alınmıştır. Değerlerin oyundaki öncelik sırasını belirlemek amacıyla da aynı öğretmenlerden, öğrencilerin bu değerleri edinme süreçlerini kolaydan zora doğru sıralamaları

istenmiştir. Öğretmenlerden gelen geri bildirimler esas alınarak oyundaki değerlerin sıralaması “gülümsemek, selam vermek, arkadaş edinmek, yardım etmek, paylaşmak, temiz olmak, düzenli olmak, kurallara uymak, başarılı olmak, hediye vermek ve dürüst olmak” şeklinde düzenlenmiştir. Oyunda yer alan “İstekli olmak” ve “Örnek Çocuk Olmak” değerleri ise oyunun amacına uygun olarak araştırmacı tarafından belirlenmiş olup, hiçbir elemeye tabi tutulmadan oyunun başlangıç ve bitiş kareleri olarak oyuna alınmıştır.

Öğretmenlerle yapılan görüşmelerde öğrencilerde en çok görülen istenmedik davranışları ve bu davranışların sonucunda ortaya çıkan durumları belirtmeleri de istenmiştir. Görüşmeler sonucunda 5 istenmeyen davranış (alay etmek, sinirlenmek, yalan söylemek, saygısızlık etmek, israf etmek) ve bu davranışlara bağlı olarak ortaya çıkan 3 durum (utanmak, yalnız kalmak, pişman olmak) tespit edilerek oyuna alınmıştır.

4X5+1 kareden oluşan oyunun 4X5 sistemine göre dizilmiş ilk 20 karelik bölümünde öğrencilerin örnek bir çocuk olmasını sağlayacak değerlere, onları örnek çocuk olmaktan uzaklaştıracak istenmeyen davranışlara ve bu davranışların sonuçlarında ortaya çıkacak durumlara yer verilmiştir. Oyunun en üst noktasında bulunan 21. karesinde ise ana değer olan “örnek çocuk olmak” değeri yer almıştır. Oyuna sol köşede yer alan ve 1 numaralı kare olan “istekli olmak” karesinden başlanmaktadır. Bu nedenle oyuncunun, oyuna başlayabilmesi için öncelikli olarak çarkta 1’i çevirerek “istekli olmak” karesine gelmesi gerekmektedir. Oyunun “istekli olmak” karesinden başlanmasının amacı; “örnek bir çocuk olmak” için her şeyden önce örnek çocuk olmayı istemek gerektiği mesajını vermektir. Oyunda önce sağa, sonra sola, sonra tekrar sağa gidilerek en üst karede bulunan “Örnek Çocuk Olmak” ana değerinin bulunduğu kareye ulaşılmaktadır.

Oyunda cezalı ve ödüllü karelere de yer verilmiştir. Ödüllü kare olarak yükselmeyi sağlayan 3 kare, cezalı kare olarak da düşmeye neden olan 3 kare bulunmaktadır. Yükselmeyi sağlayan kareler sarı ok, düşmeye neden olan kareler ise kırmızı ok kullanılarak gösterilmiştir. Yükselmeyi sağlayan karelerde olumlu bir değer başka bir olumlu değeri kazanmaya destek olacağı vurgulanırken, düşmeye neden olan karelerde ise istenmeyen davranışların sonucunda ortaya çıkacak olumsuz durumlar vurgulanmıştır.

Satranc-ı Urefa oyununun 10X10 sistemine göre kurulan bölümünün en üst satırının sağ ve sol köşesinde yılan başlarının bulunduğu iki terim (guru ve kaza terimleri) yer almakta olup, bu iki terim oyuncunun ilk satıra düşmesine neden olmaktadır. Satranc-ı Urefa oyununda en üst satırın iki köşesinde iki yılan bulunduğu ve bu iki yılan oyuncunun en alt köşelere düşmesine neden olduğu halde; “Parlayan Yıldızlar” oyununda en üst satırdan en alt satıra düşme durumunun öğrencilerde hayal kırıklığına neden olabileceği göz önüne alınarak sadece sol üst köşede benzer bir uygulamaya gidilmiştir. Oyun; 5. satır sol üst köşede bulunan 17. karedeki “saygısızlık etmek” istenmeyen davranışına gelindiğinde 2. satırda bulunan “pişman olmak” durumunun bulunduğu 8. kareye düşmeye neden olacak şekilde tasarlanmıştır. Oyunda yükselten karelerde bulunan değerler ve yükselttiği değerler tablo 1’de ve düşüren karelerde yer alan istenmeyen davranışlar ve davranışların düşürdüğü olumsuz durumlar tablo 2’de verilmiştir.

Tablo 1: Yükselmeyi sağlayan kareler

Yükselten Değerin		Yükselttiği Değerin	
Adı	Kare Numarası	Adı	Kare Numarası
Gülümsemek	3	Arkadaş Edinmek	10
Düzenli Olmak	15	Başarılı Olmak	18
Paylaşmak	13	Örnek Çocuk Olmak	21

Yükselmeyi sağlayan karelerde verilmek istenen mesajlar şu şekildedir:

- Gülümsediğiniz takdirde arkadaş edinmeniz daha kolay olacaktır.
- Düzenli olursanız hayatın boyunca başarılı olursunuz.
- Sahip olduğunuz şeyleri başkaları ile paylaştığınız takdirde herkes tarafından beğenilen örnek bir çocuk olursunuz.

Tablo 2: Düşmeye neden olan kareler

Düşüren İstenmeyen Davranışın		Düşürdüğü Olumsuz Durum	
Adı	Kare Numarası	Adı	Kare Numarası
Alay Etmek	5	Yalnız Kalmak	4
Yalan Söylemek	9	Utanmak	2
Saygısızlık Etmek	17	Pişman Olmak	8

Düşmeye neden olan karelerde verilmek istenen mesajlar şu şekildedir:

- Arkadaşlarınızla alay ederseniz hiçbir arkadaşınız sizinle vakit geçirmek istemez ve sonuçta yalnız kalırsınız.
- Yalan söylediğinizde herkes sizi ayıplar ve söylediğiniz yalan yüzünden çok utanırsınız.
- Büyüklerinize ve arkadaşlarınıza saygısızlık ederseniz mutlaka pişman olursunuz.

Şekil 2’de görüldüğü gibi oyunda yer alacak değerler, istenmeyen davranışlar ve davranışların sonucunda ortaya çıkacak durumlar ile yükselen ve düşüren kareler belirlendikten sonra sözel ifadelerin yer aldığı 21 karelik taslak oyun oluşturulmuştur:

Örnek Çocuk Olmak			
Saygısızlık Etmek	Başarılı Olmak	Hediye Vermek	Dürüst Olmak
Kurallara Uymak	Düzenli Olmak	Temiz Olmak	Paylaşmak
Yalan Söylemek	Arkadaş Edinmek	Yardım Etmek	İsraf Etmek
Pişman Olmak	Selam Vermek	Sinirlenmek	Alay Etmek
İstekli Olmak	Utanmak	Gülümsemek	Yalnız Kalmak

Şekil 2: “Parıldayan Yıldızlar” oyunu sözel levha

Oyundaki değer, istenmeyen davranış ve durumların soyut kavramlar olması ve 5-6 yaş grubunda yer alan öğrencilerin soyut kavramları anlamakta zorluk yaşamaları nedeniyle, her bir karede yer alacak kavram sözel ifadelerin yanı sıra görsellerle desteklenerek somutlaştırılmıştır. Karelerde yer alacak görseller arasında birlik sağlamak amacıyla 3 oyun kahramanı (İdil, Arda ve Ayşe) oluşturulmuştur. Oyun kahramanlarının fiziksel görüntüleri ve oyunda kullanılacak renkler, çocuk kitaplarında yer alan görsellerde bulunması gereken özellikler dikkate alınarak belirlenmiştir. Şekil 3’de görüldüğü gibi oyun kahramanlarının jest, mimik ve hareketleri ise beden dili kitaplarından, kalıplaşmış davranış biçimlerinden ve çocuk hikâyelerden yararlanılarak hazırlanmıştır.



Şekil 3: Görsellerde beden dili, jest ve mimikler

“Yalan Söylemek” Görselinin Hazırlanışı: İnsanlar sizden bazı gerçekleri saklıyor veya yalan söylüyorlarsa ellerini içgüdüsel olarak gizleme ihtiyacı duyarlar, insanlar yalan söylerken göz bebekleri küçülür (İzğören, 2003). Yalan söyleme anında görülen bu iki davranışa, Pinokyo hikâyesindeki “burun uzaması” olgusuna ve öğrencilerde kalıplaşmış bir davranış biçimi olan “ayağını yukarı kaldırdığında, yalan yere yemin edebileceği düşüncesi”ne “yalan söylemek” istenmeyen davranışını temsil eden görselde yer verilmiştir.

Şekil 4’te görüleceği gibi oyundaki görseller arasında bir bütünlük sağlanarak, oyunun öğrenciler üzerindeki etkisini artırmak amacıyla yükseliş ve düşüşlerin yer aldığı karelerdeki görseller arasında anlamsal bir bağ kurulmuştur.

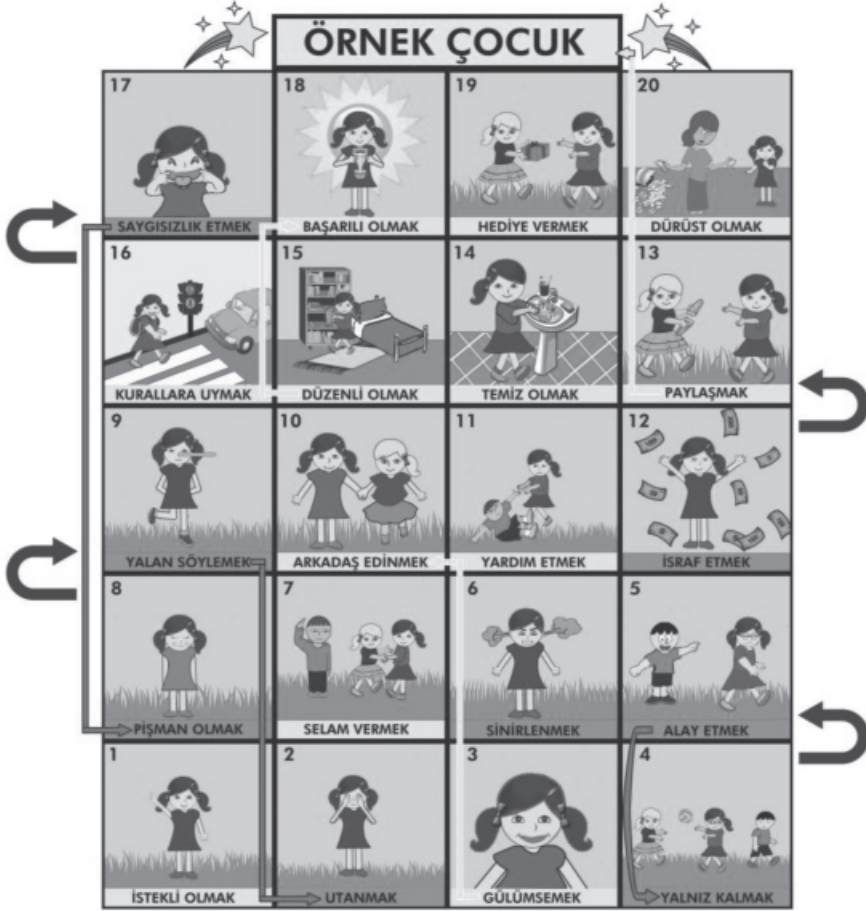
Hazırlanan görseller, oyuna yerleştirilmeden önce 5-6 yaş grubundaki 6 öğrenciye gösterilmiş ve görsellerin onlara çağrıştırdığı kavramlar araştırılmıştır. Öğrencilerle yapılan görüşme sonucunda 3 görselin (arkadaş edinmek, dürüst olmak ve israf etmek) ifade etmek istediği kavramı, öğrencilere çağrıştırmadığı belirlenmiş ve bu görseller yeniden tasarlanmıştır. Bütün görseller; oyunda yer alan değerleri, istenmeyen davranışları ve davranış sonuçlarında ortaya çıkacak durumları çağrıştıracak şekilde tasarlandıktan sonra Şekil 5’teki 100X130 cm ebatlarındaki oyun halısı hazırlanmıştır.



Şekil 4: Görsellerde anlamsal bağlar

“Alay etmek” ve “yalnız kalmak” kavramları arasında anlamsal bağ kuruluşu: Oyunun 5. karesinde “alay etmek” istenmeyen davranış yer almaktadır. Bu kareye gelen öğrenci, 4. kare olan “yalnız kalmak” karesine düşmektedir. Burada öğrencilere, “Arkadaşlarınızla alay ederseniz hiçbir arkadaşınız sizinle vakit geçirmek istemez ve sonuçta yalnız kalırsınız.” mesajı verilmek istenmektedir. 5. karede erkek öğrenci Arda, gözlük taktığı için kız öğrenci İdil ile alay etmektedir. Bu durumun sonucu olarak arkadaşları tarafından dışlanacak ve yalnız kalacaktır. Başka bir ifade ile 4. kareye düşecektir. 4. karede İdil, kız arkadaşı Ayşe ile top oynarken, Arda “alay etme” davranışından dolayı oyuna alınmamış ve yalnız kalmıştır.

Geliştirilen oyunun pilot uygulaması, 2013-2014 eğitim öğretim yılında Erzurum ilindeki özel bir okul öncesi eğitim kurumunda 4 öğrenci ile gerçekleştirilmiştir. Pilot uygulamada öğrencilerin, düşüren ve yükselten kareleri anlamada zorluk yaşadıkları tespit edilmiştir. Yaşanan sorunu, çözmek amacıyla oyuna yönlendirme kartları eklenmesine karar verilmiştir. 3 yükselten ve 3 düşüren değer için toplam 6 yönlendirme kartı oluşturulmuştur. Yönlendirme kartlarının ön yüzünde yükselten değerler veya düşüren istenmeyen davranışın bulunduğu



Şekil 5: “Parıldayan Yıldızlar” Oyununda Kullanılan Oyun Halısı

karedeki görsele yer verilmiştir. Arka yüzünde ise yükselttiği değerin veya düşürdüğü istenmeyen davranışın bulunduğu karedeki görsele ve bu iki kare arasındaki anlamsal bağı anlatan bir hikâyeye yer verilmiştir. Yönlendirme kartlarının hazırlanması ile oyuna son şekli verilmiş ve geliştirilen oyun 2013-2014 eğitim-öğretim yılında Erzurum il merkezinde bulunan özel iki okul öncesi eğitim kurumunda uygulanmıştır.

Araştırmada veri toplama aracı olarak yarı yapılandırılmış mülakat formu da kullanılmıştır. Araştırmacılar tarafından, öğrencilerin yaş grubu dikkate alınarak hazırlanan “Öğrenci Görüşme Formu”nda aşağıdaki sorulara yer verilmiştir:

1. “Oyunun hangi yönlerini beğendiniz?”
2. “Oyunun hangi yönlerini beğenmediniz?”
3. “Oyunu tekrar oynamak ister misiniz?”

Görüşme protokolünden hareketle gerçekleştirilen mülakatta elde edilen verilerin analizinde betimsel analiz yöntemi kullanılmış ve elde edilen veriler, frekans ve yüzde olarak tablolaştırılmıştır.

Araştırmada kullanılan bir başka veri toplama aracı ise yapılandırılmış alan çalışması için kullanılan gözlem formudur. Araştırmacılar tarafından, öğrencilerin oyunda yer alan değerler, istenmeyen davranışlar ve davranışlar sonucunda ortaya çıkan durumlarla ilgili görüşleri ve oyundaki davranış biçimleri gözlem formu ile kayıt altına alınmıştır.

3. Bulgular

Bulgular başlığı altında öğrencilerin geliştirilen oyunla ilgili görüşleri ve araştırmacıların gözlem sonuçları üzerinde durulmuştur.

1.1. Öğrenci görüşme formundan elde edilen bulgular

Tablo 3: Öğrencilerin “Oyunun hangi yönlerini beğendiniz?” sorusuna ilişkin görüşlerinin dağılımı:

Öğrenci Görüşleri	n	f	%
Eğlenceli buldum	16	12	75
Görselleri beğendim	16	7	44
Önemli değerler öğrendim	16	4	25
İstenmeyen davranışların sonuçlarını gördüm	16	6	35

Tablo 3 incelendiğinde öğrencilerin %75’inin oyun eğlenceli bulunduğunu, %44’ünün oyunda yer alan görsellerini beğendiğini, %25’inin oyunda yeni değerleri öğrendiğini ve % 35’inin ise istenmeyen davranışlarının sonuçlarını somut şekilde öğrenme imkanı bulunduğunu ifade ettiği görülmektedir.

Tablo 4: Öğrencilerin “Oyunun hangi yönlerini beğenmediniz?” sorusuna ilişkin görüşlerinin dağılımı:

Öğrenci Görüşleri	n	f	%
Oyun çok uzun olduğu için sıkıldım.	16	6	35
Yükselme ve düşmeleri anlayamadım	16	6	35

Tablo 4 incelendiğinde öğrencilerin %35’inin oyunu çok uzun bulduğu için sıkıldığını, %35’inin ise yükselme ve düşüşleri anlamakta zorluk yaşadığını ifade ettiği görülmektedir.

Tablo 5: Öğrencilerin “Oyunu tekrar oynamak ister misiniz?” sorusuna ilişkin görüşlerinin dağılımı

Öğrenci Görüşleri	n	f	%
İsterim	16	14	88
İstemem	16	2	13

Tablo 5 incelendiğinde öğrencilerin %88’inin oyunu tekrar oynamak istediğini, %13’ünün ise oyunu tekrar oynamak istemediğini ifade ettiği görülmektedir.

1.2. Gözlem formundan elde edilen bulgular:

Araştırmacılar tarafından, öğrencilerin oyun oynama süreçleri gözlemlenerek öğrenci davranışları kayıt altına alınmıştır. Oyun esnasında öğrencilerin oyundaki karakterlerin davranışları ile arkadaşlarının davranışları arasında bağ kurmaya çalıştığı, oyunda yer alan istenmeyen bir davranış üzerinde konuşulduğunda bu davranışa sahip öğrencilerin konuşulanları daha dikkatli dinlemeye başladığı, öğrencilerin istenmeyen davranışları yapmamak için söz verdiği, değerlerle ilgili görseller ile kendi hayatları arasında bağ kurmaya çalıştığı, oyunda yaşantı merkezli hareket ettikleri, oyundaki yükselten ve düşüren kareleri anlamalarının uzun zaman aldığı gözlemlenmiştir.

Sonuç ve Tartışma

Satranc-ı Urefa oyununu, okul öncesi dönemdeki çocukların değer eğitiminde kullanılacak eğitsel bir oyun şeklinde uyarlamak, hazırlanan oyunun öğrencilerin değerleri öğrenmedeki etkisini ve öğrencilerin oyun hakkındaki görüşlerini belirlemek amacıyla yapılan bu çalışmada; hazırlanan oyunun okul öncesi dönemde değerler eğitiminde kullanılacak bir materyal olduğu kanısına varılmıştır.

Öğrenci görüşme formunda; öğrencilere, sorulan sorularda tercih edebilecekleri cevapları içeren şıklar verilmemiştir. Öğrencilerin içinde buldukları yaş grubunun, açık uçlu soru niteliğindeki bu sorulara cevap verirken sıkıntı yaşama olasılıklarını artırdığı görülmüştür. Yine de öğrencilerin herhangi bir yönlendirme şıkkı olmamasına rağmen verdikleri cevaplar dikkate alındığında, oyunun değerler eğitiminde kullanılacak yararlı bir materyal olduğu söylenebilir.

Öğrenciler görüşme formunda yer alan “Oyunun hangi yönlerini beğendiniz” sorusunda; oyunu eğlenceli buldukları, görselleri beğendikleri, yeni değerleri ve istenmeyen davranışların sonuçlarını somut şekilde öğrendikleri belirlenmiştir. Öğrencilerin yaş grubunun küçük olması ve sorulan sorularda tercih edebilecekleri cevapları içeren şıkların bulunmamasına rağmen; öğrencilerin bu soruyu cevaplayabilmiş olması, oyunla ilgili yapılabilecek çalışmalara ışık tutacak nitelikte kabul edilebilir.

Öğrenciler görüşme formunda yer alan “Oyunun hangi yönlerini beğenmediniz” sorusunda; öğrencilerin oyunu çok uzun bulduğu için sıkıldıkları, yükselme ve düşüşleri anlamakta zorluk yaşadıkları tespit edilmiştir. Oyun, başladıktan sonra yaklaşık olarak 25-30 dakika sürmektedir. 5-6 yaş grubunda yer alan öğrenciler 25-30 dakika süren oyunları sıkılmadan oynayabilmektedir. Ancak oyunun eğlendirme yanı kadar eğitici bir yanının da olması ve kuralların öğrenciler tarafından benimsenmesinin zaman almasına bağlı olarak oyun süresini öğrencileri uzun bulduğu ve bu duruma bağlı olarak da sıkıldıkları söylenebilir. Oyunda 3 yükselten ve 3 de düşüren kareye yer verilmiştir. Pilot uygulamalarda öğrencilerin yükselten ve düşüren kareleri anlamakta zorluk yaşadığı tespit edilmiş ve bu sorunun çözümü amacıyla yönlendirme kartları hazırlanmıştır. Ancak hazırlanan yönlendirme kartlarına rağmen öğrencilerin %35’i yükselme ve düşüşlerde zorluk yaşadığını ifade etmiştir. Öğrencilerin verdiği cevaplar ve araştırmacı gözlemlerinden hareketle düşüren ve yükselten kare sayısının; öğrencilerin yaş grubu için fazla olduğu söylenebilir.

Öğrenciler görüşme formunda yer alan “Oyunu tekrar oynamak ister misiniz?” sorusunda öğrencilerin %88’inin oyunu tekrar oynamak istediği tespit edilmiştir. Oyunu tekrar oynamak istemeyen öğrencilere, oyunu niçin oynamak istemedikleri sorulmuştur. Öğrencilerden biri, oyunun çok uzun olduğunu ifade ederken, diğer öğrenci ise oyuna katılmayan arkadaşları ile oyunu oynamak istediğini belirtmiştir. Bu duruma bağlı olarak oyun süresinin ve oyuncu sayısının, oyuna katılımı etkilediği söylenebilir.

Gözlem sonuçları geliştirilen oyunun; öğrencilere değerleri, somut ve yaşantı merkezli bir şekilde görme ve öğrenme imkânı sunduğunu ortaya koymaktadır. Öğrenciler, oyunda yer alan kahramanların istenmeyen davranışlarından uzak dururken, olumlu davranışlarını ise taklit etme eylemi göstermişlerdir. Ayrıca oyun kahramanları ile kendi hayatları arasında bağ kurarak eğitim sürecine aktif katılmışlardır. Bütün bu sürece bağlı olarak değerler öğrenciler tarafından kısa sürede benimsenmiştir. Yeşil ve Davut (2007), araştırmalarında okul öncesi dönemde değerler eğitiminin başarıya ulaşması için çocuğun öğrenme özellikleri göz önünde bulundurularak yaşantı merkezli, görmeye ve taklit etmeye dayalı öğretim yöntemleri kullanılması gerektiğini belirtmiştir. Bu noktada araştırmanın sonuçları Yeşil ve Davut’un (2007) araştırma sonuçları ile paralellik göstermektedir.

Koçyiğit, Tuğluk ve Kök (2007), araştırmalarında oyunun sadece çocuğun gelişim alanlarını etkilemekle kalmayan; aynı zamanda öğretmene, aileye vb. kişilere çocuğu tanıma ve anlama ortamı sunan bir etkinlik olduğunu, çocuklar çoğu zaman iç çatışmalarını, kaygılarını, öfkelerini ve sıkıntılarını oyun içerisinde dışa vurduğunu ifade etmektedir. Araştırmacılar tarafından geliştirilen oyunda öğrencilerin, oyundaki karakterlerin davranışları ile arkadaşlarının davranışları arasında bağ kurmaya çalıştığı, oyunda yer alan istenmeyen bir davranış üzerinde konuşulduğunda bu davranışa sahip öğrencilerin konuşulanları daha dikkatli dinlemeye başladığı, istenmeyen davranışları yapmamak için söz verdiği ve değerlerle ilgili görseller ile kendi hayatları arasında bağ kurmaya çalıştığı gözlemlenmiştir. Bu durumdan hareketle, eğitsel oyun tekniğinin öğretmene öğrenciyi tanıması hususunda yardım ederek değerleri daha etkin bir şekilde öğretmesine destek ola-

cak önemli bir teknik olduğu kanısına varılmıştır. Bu noktada araştırmanın eğitsel oyun ile ilgili sonuçları, Koçyiğit vd.nin (2007) araştırması ile paralellik göstermektedir.

18. Milli Eğitim Şûrası Kararları'nın "Spor, Sanat, Beceri Ve Değerler Eğitimi" başlıklı bölümünün 35. maddesinde "Değerler eğitimine, okul öncesinden başlayarak yaygın eğitim dâhil olmak üzere eğitim öğretimin her kademesinde, tüm dersler ve okul kültürü içerisinde yer verilmeli ve bu konuda öğretmen, yönetici, öğrenci, aile ve çevre ile iş birliğine gidilmeli, farkındalık oluşturulması için kitle iletişim araçlarından faydalanılması amacıyla gerekli düzenlemeler yapılmalıdır." hükmüne yer verilmektedir. Yapılan araştırma, değerler eğitiminin okul öncesi eğitimde okul kültürü içerisinde verilebileceğini kanıtlamış olup Şura kararları ile uyum içindedir.

Öneriler

Bu çalışmada Satranc-ı Urefa oyunundan esinlenerek hazırlanan "Parıldayan Yıldızlar" oyunu 16 öğrenciye oynatılmış, öğrenci görüşleri ve araştırmacı gözlemlerine dayanılarak oyunun bir değerlendirilmesi yapılmıştır. Hazırlanan oyunun değerler eğitimde katkısının belirlenmesi amacıyla deney ve kontrol grupları kurularak deneysel çalışmalar yapılabilir. Satranc-ı Urefa oyunu farklı yaş gruplarına uyarlanarak, değerler eğitimindeki yeri ve uygulanabilirliği araştırılabilir. Satranc-ı Urefa oyunundan hareketle hazırlanacak yeni oyunların, farklı kültürel ve sosyal değerlerin öğretimine etkisi üzerine de çalışılabilir.

Kaynakça

- Altuntaş, İ. H. (2012). *Satranc-ı urefa (Arifler Satrancı)*, Erişim: 10 Mayıs 2014, <http://is-mailhakkialtuntas.com/2012/05/23/satranc-i-urefa-arifler-satranc-i/>
- Aydın, Z. ve Gürler, A. (2013). *Okulda değerler eğitimi*. Ankara: Nobel Yayınevi.
- Bilgin, N. (2007). *Sosyal psikoloji sözlüğü*. İstanbul: Bağlam Yayıncılık.
- Demircioğlu, İ. H., Tokdemir, A. M. (2008). Değerlerin oluşturulma sürecinde tarih eğitimi: Amaç, işlev ve içerik. *Değerler Eğitimi Dergisi*, 6, 69-88.
- Türk Dil Kurumu (2014). *Güncel Türkçe sözlük*. Erişim: 10 Mayıs 2014, http://www.tdk.gov.tr/index.php?option=com_gts&arama=gts&guid=TDK.GTS.53d25227ce13c4.53326857
- Güngör, E. (1993). *Değerler psikolojisi*. Amsterdam: Hollanda Türk Akademisyenler Birliği Vakfı Yayınları.
- İzğören A. Ş. (2003). *Dikkat vücudunuz konuşuyor*. Ankara: Elma Yayınevi.
- Koçyiğit S., Tuğluk M. N., Kök M. (2007). Çocuğun gelişim sürecinde eğitsel bir etkinlik olarak oyun. *Kazım Karabekir Eğitim Fakültesi Dergisi*, P.16, 324-342.
- On Sekizinci Millî Eğitim Şûrası Kararları (2010), Erişim: 12 Mayıs 2014, www.meb.gov.tr/duyurular/.../ttkb/18Sura_kararlari_tamami.pdf.

- Schick, I. C. (2010). Tasavvuf felsefesi ve Markov zincileri. *Su Dergi*, 9, 8-10.
- Yeşil, R., Aydın, D. (2007). Demokratik değerlerin eğitiminde yöntem ve zamanlama. *TSA*, 11(2), 65-84.
- Yıldırım, A., Şimşek, H. (2013). *Sosyal bilimlerde nitel araştırma yöntemleri*. Ankara: Seçkin Yayınları.
- Zengin, H.K. (2002). *Eğitsel oyunlar ve ilköğretim DKAB dersinde kullanımı*. Yayımlanmamış yüksek lisans tezi. Ankara Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Ankara.