

OYUN DESTEKLİ EĞİTİM YOLUYLA SANAT TABANLI BİR UYGULAMA (WORKSHOP)

Metin İNCE

Anadolu Üniversitesi,
Eğitim Fakültesi, Güzel Sanatlar Eğitimi Bölümü, Eskişehir/TÜRKİYE
mince@anadolu.edu.tr

Öznur IŞIR

Anadolu Üniversitesi
Eğitim Fakültesi, Güzel Sanatlar Eğitimi Bölümü, Eskişehir/TÜRKİYE
oisir@live.com

ÖZET

Çalışma; literatür, uygulama ve sonuç olmak üzere üç bölümden oluşmaktadır. İlk bölümde oyun kavramı, özellikleri ve oyunun çocuk gelişimi üzerindeki etkisi ile ilgili kaynaklar taranmış ve alıntılar, uygulamanın dayandırıldığı temelleri yansıtacak şekilde sunulmuştur. İkinci bölümünde, yapılan workshop çalışmasının amacı, kapsamı, hedefleri, ortamı ve uygulama süreci betimsel olarak yansıtılmıştır. Sonuç bölümünde ise uygulama tematik olarak analiz edilmiş, bulgular temalar doğrultusunda sunulmuştur.

Anahtar sözcükler: oyun, çocuk gelişimi, workshop, eğitim.

AN ART BASED APPLICATION THROUGH GAME BASED EDUCATION (Workshop)

ABSTRACT

The study consists of three parts as literature, application and result. In the first section, game concept, features and and resources about effect of the game on children's development is examined and is quotationed by means of reflecting base of application. The purpose of worksop, it's scope, goals, enviroment and application process which took place on the second section has been echoed as descriptive. As for the final section, the workshop thematically analyzed and the findings are presented in accordance with themes.

Keywords: game, child development, workshop, education

GİRİŞ

Çocuğun en ciddi uğraşı oyun, en önemli işi yine oyundur (Montaigne).

Birçok kavramda olduğu gibi, çocuk kavramı da tarihi bir değişim sürecinden geçmiştir ve geçmektedir. Çocuklar uzunca bir süre minyatür yetişkinler olarak değerlendirilmiş ve bu doğrultuda davranmaları beklenmiştir. Çocukluk bilincin olmadığı bir çağdan hukuksal, toplumsal ve eğitsel kurumlar çerçevesinde korunan bir çocukluk kavramına geçiş yaklaşık dört yüzyıl sürmüştür (Akyüz, 2001). Ama artık kabul edilmektedir ki onlar dünyayı farklı bir şekilde görür, hisseder ve deneyimlerler. Farklı biçimde iletişim kurar ve farklı biçimde davranırlar. Düşünme ve öğrenme süreçleri bizlerden farklıdır (Boucher & Amery, 2009).

Çocuğun hayatının merkezinde oyun yer alır. Tüm vaktini ve enerjisini oyun oynayarak geçirebilir. Neyse ki artık oyun, geçmişte olduğu gibi çocuğun boş zamanını geçirmek için yaptığı bir faaliyet olarak değerlendirilmemekte, oyunun bir ihtiyaç olduğu kabul edilmektedir.

Oyun sırasında çocuk pek çok şeyi kendi kendine deneyerek öğrenmekte, kendisinde gizil güç olarak var olan yeteneklerini geliştirmekte, bir çok beceriyi zorlanmadan kazanmakta, yetişkinin ve dış dünyanın baskısından kurtulmaktadır (Razon, 1985). Oyun, çocuğu hayata hazırlayan, çocuk için en doğal ve aktif öğrenme ortamıdır. Çocuk kişilik, beceri ve zekâ bütünlüğünü oyun oynayarak geliştirir. Çocuğun bedensel, ruhsal ve zihinsel açıdan sağlıklı gelişimi ve eğitimi için beslenme ve uyku kadar oyunun da gerekli olduğu yadsınamaz bir gerçektir (Ayan & Memiş, 2012).

Bu gereklilik 1959 yılında Birleşmiş Milletler İnsan hakları yasası ile bağlantılı olarak yayınlanan Çocuk Hakları Bildirgesinin 7. Maddesinde belirtilmiştir: “Çocuğa eğitimde olduğu gibi, oyun oynamada da tam fırsat tanınmalıdır; toplum ve kamusal otorite bu hakkı yerine getirmeye çalışmalıdır.”

Oyun nedir?

Genel tanımıyla oyun, belli bir amaca yönelik olan ya da olmayan, kurallı ya da kuralsız gerçekleştirilebilen; fakat her durumda çocuğun isteyerek ve hoşlanarak yer aldığı fiziksel, bilişsel, dil, duygusal ve sosyal gelişiminin temeli olan gerçek hayatın bir parçası ve çocuk için en etkin öğrenme sürecidir (Komisyon, 2009).

Oyun her yaşta oynanır, doğumdan ölüme kadar. Ama bütün özelliklerini içinde bulunduran gerçek oyunlar çocukluk dönemlerinde oynanır. Çocukluk dönemi hep oyun demektir. Yaş büyüdükçe canlının hayatında oyunun oranı azalır, çeşitleri değişir, özellikleri kaybolur. Belli bir yaştan sonra oynanan oyunlar alabildiğine kurallaşmış, sınırları daralmış, yaratıcılığı ve heyecanı azalmış, vakit geçirme faaliyetleri olurlar (Ergün, 1980).

Oyunu diğer etkinliklerden ayıran beş özellik vardır: 1) Oyun bir süreçtir ve sonuç, süreç kadar önemli değildir. 2) Oyun çocuk tarafından ve o seçtiği için oynanır. 3) Oyun sırasında her şey olabilir. Örneğin: Üzerinde örtü olan bir masa kale olup, küçük bir kız da içindeki prenses olabilir. 4) Oyun mantıklı olan veya olmayan kuralları denemek için bir arenadır. Kurallar oyun içerisinde ortaya çıkabilir veya yok olabilir. Basit veya zor olabilirler, çocukların daha önceki deneyimlerinden yeni kurallar belirebilir. 5) Oyun zekâ işidir. Çocuk oyun sırasında keşfeder ve sorgular (Hurwitz, 2002).

Oyunun çocuk gelişimi üzerindeki etkisi

Oyun çocukların fiziksel, bilişsel, psikolojik, sosyal ve dil gelişimi açısından yeri doldurulamaz bir öneme sahiptir.

Özellikle çocukluk çağında düşük fiziksel aktiviteden dolayı ortaya çıkan bir çok kalp damar hastalıklarının risk faktörleri ve sedanter yaşam tarzı dikkat çekmektedir. Ayrıca zamanla hareketsizliğe alışan çocuk, ileriki yaşlarda pek çok rahatsızlığı beraberinde getiren, bugün toplumların ortak bir sorunu haline gelmiş ve patolojik bir olgu olarak kabul edilen şişmanlık sorunu ile karşı karşıya kalmaktadır (Ayan & Memiş, 2012). Oyunla çocukların fiziksel aktivite seviyeleri artırılarak, yaygınlaşan obezite hastalığına karşı önemli bir strateji olarak kullanılabilir (Milteer, Ginsburg, & Mulligan, 2012). Sağlıklı bünye sağlıklı akıl ilişkisi değişik bilgece söylenen sözlerin de altyapısı ile

Oyun Destekli Eğitim Yoluyla Sanat Tabanlı Bir Uygulama (Workshop)

ilgilidir. Çocukların fiziksel güç gerektiren oyunlar oynaması, onun dolaşım solunum, sindirim ve boşaltım gibi sistemlerinin düzenli çalışmasının yanı sıra oksijen alımı, kan dolaşımı ve dokulara besin taşınmasını da artırmaktadır. Ayrıca oyun esnasında çocuğun bazı hareketleri sürekli tekrar etmesi büyük ve küçük kas gelişimini de hızlandırmaktadır (Mangır & Aktaş, 1993).

Oyun, sağlıklı beyin gelişimini destekler, çocuğa çok erken yaşlardan başlayarak dünya ile etkileşim kurma imkanı verir. Eğitim hayatında da, çocukların okula hazır ve adapte olmasına yardımcı olur. Problem çözme ve öğrenmeye hazır olma durumlarını artırır. Buna ilaveten oyun ve teneffüs çocuğun yeni bilgileri kaydetme kapasitesini artırabilir (Milteer, Ginsburg, & Mulligan, 2012). Ayrıca çocuğa araştırma, objeleri tanıma ve problem çözme imkanları sağlamaktadır. Bu yolla çocuk büyüklük, şekil, renk, boyut, ağırlık, hacim, ölçme, sayma, zaman, mekan, uzaklık, uzay gibi pek çok kavramı ve eşleştirme, sınıflandırma, sıralama, analiz, sentez ve problem çözme gibi bir çok zihinsel işlemi öğrenebilir (Mangır & Aktaş, 1993).

Oyun oynayan çocuk kimi zaman bilinçli kimi zaman bilinçsiz olarak öğrenir. Oyun, çocuğa araştırma, gözlem yapma, keşfetme, yeni beceriler geliştirme ve başarısızlık endişesi duymadan yeni ve değişik roller alma imkanı sağlar. Ayrıca çocuk arkadaşlarıyla birlikte oynadığı oyunda paylaşma, yardımlaşma, çevre ile olumlu ilişkiler kurma, kurallara uyma, başkalarının haklarına saygı gösterme ve sorumluluk alma, başkalarının ve kendi haklarını koruma, verilen görevleri üstlenme, karar verip uygulayabilme, işbirliği yapabilme gibi temel toplumsal kuralları öğrenebilir (Mangır & Aktaş, 1993).

Sigmund Freud'a göre travmatik olaylar neticesinde ortaya çıkan olumsuz duyguların oyun ile yok edilmesi mümkündür. Çocuk gerçek yaşamda kendisini rahatsız eden durumları ve diğer insanlarla paylaşmadığı duygularını sembolik olarak oyununa yansıtabilir ve oyun yoluyla ifade edebilir. Ayrıca çocuk oyun sırasında bir çok duygusal tepkiyi öğrenirken, aynı zamanda bazı duygusal tepkilerini kontrol etmeyi ve denetim altına almayı da öğrenebilir (Ayan & Memiş, 2012).

Oyunun Eğitimdeki Yeri ve Önemi

Eğitim denildiğinde daha çok zihni bir işlem ve onunla ilgili çeşitli kademelerde eğitim ve öğretim yapan kurumlar akla gelmektedir (Aydoğdu, 2009). Çünkü eğitim, öğretim odaklı bir yöne doğru kaymıştır. Öğretim odaklı olmaya başlayan bu yöneliş, biraz daha ileri giderek yarışmacı, bilgi yükleyici, ezbere dönük süreçleri içermektedir. Çok bilgiye sahip olmak, daha çok kabul görmektedir. Bilgi temelli anlayış bir kazanç ve kaybediş ikilemine göre değer kazandığı için eğitimde her şey sonuca göre değerlendirilmekte ve sonuçlar dikkate alınarak değerlendirme yapılmaktadır. Bu nedenle eğitimi oluşturan öğelerin pek bir anlamı olmamaktadır (Yıldırım, Diyalog Temelli Eğitim Anlayışında Paulo Freire Örneği, 2009). Oysa eğitimin temel görevi bireyin doğal yeteneklerini keşfetmek ve etkili bir biçimde yararlanılabilmesi için geliştirmek olmalıdır. Her bireyin kendine özgü bir doğası vardır ve bu doğanın merkezinde yaratıcı etki yer alır (Aydoğdu, 2009).

Carl Jung'un dediği gibi, yeni bir şeyin yaratılması, yalnızca akılla değil, oyun oynama güdüsüyle de gerçekleşir. Yaratıcı zihin sevdiği nesneyle oynamayı sever. Başka bir deyişle, herhangi bir karmaşadan kaçarak yeni bir düzen kurmayı amaçlayan oyun, yaratıcılığın temelidir. Bu düzen kurma çabası, ister karışık bir dış dünya isterse bireyin kendinde yaşadığı uzlaşmaz çelişkiler olsun, yaratıcılık anlamına gelir. Winnicott'a göre çocuk ya da yetişkin olsun fark etmez, bireyler sadece ve sadece oyun yoluyla yaratıcı olabilir. Bilim ve sanattaki yaratmalar, yeni ilişkiler (çağrışımlar,

bileşimler, değişimler) peşindedirler. Bunun da en iyi ortamı oyundur. Bir etkinliğin oyun olması için her şeyden önce onun kaygısız ve endişesiz bir şekilde gerçekleştirilmesi gerekir (Ayaydın, 2011).

Oysaki okul ortamındaki oyun ile evde oynanan oyun arasında akranlarla ilişki, grup büyüklüğü, oynanan ekipmanlar, rehberlik ve idare edebilme, yetişkin-çocuk ilişkisi, zaman, mekân uygunluğu ve planlama boyutlarında farklılıklar vardır. Çocuklar aile veya komşu ortamında karışık yaş gruplarında oynar. Kendi yaşına yakın arkadaşlarıyla oynayan çocuğun ilgi ve oyun ihtiyaçları daha fazla benzerlik gösterecektir. Okullar çocuklara ilk zamanlarda arkadaş olarak seçmeyebilecekleri çocuklarla da oynama fırsatı sunmaktadır. Bu sayede çocuklar paylaşmayı ve karşı tarafın fikrine saygı duymayı öğrenecektir. Ayrıca, evdeki bir çocuk genellikle yalnız ya da bir veya birkaç arkadaşı ile oynayabilirken, okullarda daha geniş gruplarda oynama imkânı bulur. Evdeki oyun ortamı genellikle serbest oyun ortamı olacaktır. Serbest oyun etkinliklerinin çocuğun gelişimine katkıları yadsınamaz, yine de öğretmen rehberliğinde oynayan çocuk, sınıflandırma ve renkler gibi kavramları kolayca öğrenebilecektir. Aileler çocuklarının oyun sırasında yaptıkları keşifleri fark edemeyebilir ya da fark etse bile bunları kaydetmez ve tartışmaz, ancak okul ortamındaki çocuk keşiflerinin değer gördüğünü anlar ve öğretmen yardımı ile bu konudaki fikirlerini zenginleştirir. Evde oynayan çocuğun oyun zamanı ailesinin isteğine göre olurken okulda oyun için ayrılan planlı bir zaman vardır. Onun hayal dünyasını, beceri düzeyini, kas kuvvetini ve pratik düşünebilme yeteneğini artıran, geliştiren çocuğu cesaretlendiren oyun doğru bir rehber ile işlevsellik kazanır (Ayan & Memiş, 2012).

Uygulama

Bir küreyle oynamak çocukların bütün oyun etkinlikleri içinde belki en özgün ve en eski olanıdır. Hem hareket oyunu, hem inşa oyunu hem de insan gelişiminin bütün dönemlerindeki kurallı oyunlar için (Niemann, 1991).

Yöntem

Çalışmanın yöntemi nitel araştırma yaklaşımlarından durum çalışması (case study) olarak desenlenmiştir. Nitel araştırma, gözlem, görüşme ve doküman analizi gibi nitel veri toplama tekniklerinin kullanıldığı, algıların ve olayların doğal ortamda gerçekçi ve bütüncül bir biçimde ortaya konmasına yönelik nitel bir sürecin izlendiği araştırmadır (Yıldırım & Şimşek, 2011)

Durum çalışması araştırması, araştırmacının gerçek yaşam, güncel sınırlı bir sistem (bir durum) ya da belli bir zaman içerisindeki çoklu sınırlanmış sistemler (durumlar) hakkında çoklu bilgi kaynakları aracılığıyla detaylı ve derinlemesine bilgi topladığı, bir durum betimlemesi ya da durum temaları ortaya koyduğu nitel bir yaklaşımdır (Creswell, 2013). Veri toplama yöntemi olarak katılımcı gözlem kullanılmıştır. Veri toplama aracı olarak video kayıtları ve fotoğraflar tercih edilmiştir.

Uygulamanın kapsamı

Bu kapsamda oyun temelli bir atölye çalışması gerçekleştirilmiştir. Katılımcılarımız yaşları 5 ila 12 arasında değişen 12 çocuktan oluşmuştur. Workshop İstanbul Kemerburgaz Üniversitesinin desen atölyesinde gerçekleştirilmiştir. Ortada rahatça kullanabileceğimiz boş bir alanının olması, bir duvarın boydan boya cam olmasından dolayı iyi ışık alması ve atölyenin içinde lavaboların bulunması gibi sebepler bu atölyenin kullanılmasında etkili olmuştur. Çocukların karşılıklı ve yan yana oturabilmesi

Oyun Destekli Eğitim Yoluyla Sanat Tabanlı Bir Uygulama (Workshop)

için altı adet masa birleştirilmiş, ayrıca küçük çocukların rahat çalışabilmeleri için model sehparının etrafına minderler dizilmiştir.

Ağırlıklı olarak üç boyutlu tasarım algısını geliştirmeyi planladığımız için atölye çalışmasının temeline bir yapı-inşa oyunu oturtulmuştur.

Yapı/inşa oyunları; çocukların bir şeyler yaratmak amacı ile çevrelerini manüple ettikleri oyunlardır. Bu tarz oyunlar çocukların bloklarla şehirler ve kuleler inşa etmeleri, kumla oynamaları, marangoz masasında ahşap alet ve makinalarla çalışması, tebeşirle kaldırımlara ve duvarlara çizimler yapması gibi aktiviteleri içerir. Yapı oyunları çocukların objelerle deneyler yapmasını, çalışan ve çalışmayan kombinasyonları bulmalarını, kümeleme, çizim, yapı, inşa ve müzik yapmak hakkında temel bilgileri edinmelerini mümkün kılar.

Uygulamanın amacı:

Atölye çalışmasının konsepti “Büyü-t-mek” olarak belirlenmiştir. Büyü-t-mek atölyesinin amacı çocukların benzer birimleri kullanarak üç boyutlu ürünler yaratmalarıdır. Böylece üç boyutlu hayal etme, denge, ritim, birim, mekan, uzay algısı gibi kavramların ve farklı yaş gruplarıyla bir arada çalışabilme, başkasının haklarına saygılı olma gibi davranışların atölye çalışmasında gelişmesi öngörülmüştür. Atölye temel formları kullanarak strüktür çalışmaları gerçekleştirebilecek ve sonuçta çalışmaların üç boyutlu sanat çalışmalarına dönüştürebileceği biçimde yapılandırılmıştır.

Uygulamanın hedefleri

Ellerle oynanan her tipte obje, beyinin manüplatif becerileri doğrudan geliştirmesine yardımcı olur ve oyun bu gelişimin ana sürücüsüdür. Yetişkinlerin problem çözme becerilerindeki etkililik ile objeleri manüple etme becerisinin erken teşviği arasında bağlantı olduğu saptanmıştır. Ayrıca çevrelerini kontrol edebilmeleri sayesinde çocuklara başarı hissi verir ve onları güçlendirir. Objeleri ve materyalleri manüple etme konusunda başarılı olan çocuklar aynı zamanda kelimeleri, fikirleri ve konseptleri de manüple etme konusunda başarılı olurlar (Boucher & Amery, 2009). Atölye çalışması bu becerilerin gelişmesine destek olmak hedefi ile gerçekleştirilmiştir.

Kullanılan malzemeler

Atölyenin yapı/ inşa birimleri oluşturacak malzeme olarak köpük toplar ve ahşap çubuklarda karar kılınmıştır. Toplar hem insanlık tarihinde hem de bireysel tarihimizde en eski ve temel oyun malzemelerinden biridir. Toplarla pek çok oyun oynanabilir ve benzer birimler bir araya getirerek sonsuz kombinasyonlar oluşturulabilir. Topları köpük olarak tercih etmemizde, çocukların birimleri birleştirirken zorlanmamaları, yapıştırıcı kullanmak zorunda kalmamaları, maliyetinin çok yüksek olmaması gibi durumlar etkili olmuştur. Ayrıca malzemeyi en temel düzeyde tutmamızın sebeplerinden bir diğeri ise son zamanlarda oluşan oyuncak ne kadar ne kadar pahalı ve karmaşıksa o kadar kaliteli oyun oynanabilir yanılgısını yıkmaktır.

Uygulama süreci

Tüm çocuklar geldiklerinde masalara U şeklinde oturmuşlar, tanışmadan sonra çocuklara bugün birlikte bir oyun oynayacağımızı söyleyerek toplar ve çubuklar gösterilmiştir. Çubukları toplara batırarak topları büyütebileceklerini, istedikleri formu yapabilecekleri ve istedikleri renkleri

Metin İNCE, Öznur İŞİR

kullanabileceklerini belirtilmiştir. Çocuklardan birinin topları nasıl büyüteceğimizi sorması ile önce bir çubuğun her iki tarafına toplar ekleyip daha sonra üçüncüsünü ve dördüncüsünü ile devam ederek çocuklara birimleri nasıl bir araya getirebilecekleri ile ilgili fikir vermiş olduk.



Toplar bağlanıp hızlı bir şekilde büyürken çocuklar “ooo”, “vay canına” gibi tepkiler vermişlerdir. İster birlikte isterlerse tek başlarına oynayabileceklerini ve istedikleri kadar büyütebilecekleri çocuklara söylenmiştir. Masaya toplar döktüldüğü anda çocuklar heyecanla topları ve çubukları paylaşmaya başlamışlardır.



Çocukların bazıları hemen x,y,z koordinatlarında çalışmaya başlarken bazıları ise kare, üçgen ya da ip merdivene benzer şekillerde x,y koordinatlarında çalışmışlardır. İki öğrenci ise tek bir çubuğa farklı renk ve şekillerde topları dizmiştir.

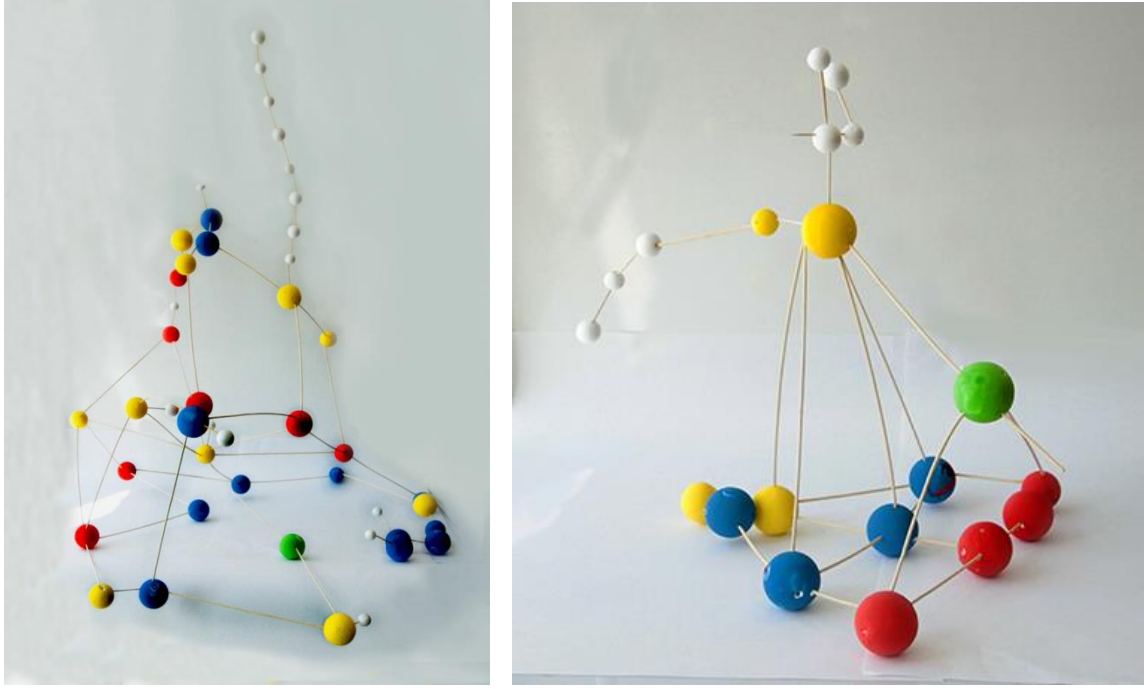
Oyun Destekli Eğitim Yoluyla Sanat Tabanlı Bir Uygulama (Workshop)



X,y koordinatında çalışan çocukların bazılarının çubukları sadece yatay olarak değil dikey olarak ta kullanabilecekleri gösterildiğinde hızlı bir şekilde algılayıp yaptıkları strüktürleri x,y,z koordinatında geliştirmişlerdir. Bazı çocuklara da çalışmalarının devrilmemesi için nerelerden destek eklemeleri konusunda yardımcı olunmuştur.



Çocukların hemen hepsi workshop boyunca birden fazla çalışma yapmışlardır. Bazı çocuklar kedi evi, üniversite, roket, uzay mekiği, güneş sistemi gibi çalışmalarını nitelerken bazıları da soyut çalışmalar yapmış ve çalışmalarını isimlendirmemişlerdir. Ama çocukların hepsi farklı ve özgün yapılar oluşturmuşlardır. Bir saatin sonunda malzemeler tükendiği için çocuklar çalışmalarına son vermek zorunda kalmış, hepsi bu konuda şikayetçi olmuş ve öğleden sonra devam edip etmeyeceğimizi sormuşlardır.



Geniş bir algılama ve hayal gücüne sahip çocuklarla birlikte çalışmak eğlenceli olduğu kadar bizler için de ilham verici olmuştur. Bu yüzden atölye çalışmasının minimum müdahale ve yönlendirmeyle doğal bir süreçte gerçekleşmesine özen gösterilmiştir. Workshoptan beklentimiz çocukların çalıştıkları süre boyunca keyif almaları ve sınıfta ders öğreniyor gibi hissetmemeleri olmuştur. Böylece çocuk yanlış yapma ve kötü not alma korkusunu yenerek kendini tamamen oyuna verebilir, yaratıcılığını serbest bırakabilir, malzemeyi deneyebilir, kuralları yıkabilir, yeni kurallar yaratabilir, karşılaştığı problemlere çözümler üretebilir.

Farklı cinsiyet ve yaş grubundaki çocukların bir arada çalışabilmesi, hepsinin aynı etkinlikten keyif alması, konuyu beklediğimizden daha hızlı kavrayıp üretmeye başlamaları ve en önemlisi eğlenmeleri workshop' da hedeflediğimiz amaçları karşılamıştır.

Ayrıca atölye çalışmasında üretilen ürünler, pek çok ülkeden katılımın olduğu I. Uluslararası Çocuk Bienali-Arkadaşım Bienal'de sergilenmiş ve binlerce çocuk tarafından izlenmiştir. Böylece atölye çalışmasında hedeflediğimiz paylaşımsal süreç bir adım daha öteye taşınmıştır.

Bulgular ve Yorumlar

Ele alınan durum süreci tematik olarak analiz edilmiş, bulgular temalar baz alınarak sunulmuştur;

Rehberlik etme

Geleneksel düzen özünde yukarıdan ve dışarıdan zorlamaya dayalıdır. Erişkinlerin standartlarını, konularını ve yöntemlerini, erişkinliğe yavaş adımlarla ilerlemekte olan gençlere zorla kabul ettirmeye çalışır. Aradaki boşluk öylesine büyüktür ki; öğrenilmesi beklenen konular ve öğrenme ve davranış yöntemleri gençlerin mevcut kapasitesinin tamamen üzerindedir. Beklentiler genç öğrencilerin hali hazırda sahip oldukları deneyimlerin çok çok ötesindedir. Gerçek şudur ki; bu konular

Oyun Destekli Eğitim Yoluyla Sanat Tabanlı Bir Uygulama (Workshop)

ve davranış biçimleri öğrencilere zorlama yoluyla kazandırılmaktadır. Fakat erişkenlere ait ürünlerle gençlerin deneyim ve becerileri arasındaki uçurum o kadar geniş ki; bu durum öğretilen şeyin geliştirilmesi sürecine öğrencilerin de etkin bir şekilde katılımını imkansızlaştırmaktadır (Dewey, 2013). Bu anlamda Freire'nin uyarısına önem vermeliyiz: “Deneyimler nakledilemez; yeniden keşfedilmelidir.” (Mayo, 2011).

Geleneksel eğitimde öğretmenin her şeyi bildiği, öğrencinin ise hiçbir şey bilmeyen edilgen dinleyiciler olması gerektiği nosyundan yola çıkılırken, bilgi çağında öğretmenin işinin daha çok yardım etmek, yol göstermek olması gerektiği eğitimciler tarafından kabul edilmiştir. Oysa oyun destekli bu eğitim uygulamasında hem atölye yürütücüleri hem de gönüllü üniversite öğrencileri çocuklara nasıl yapmaları gerektiğini söylemek yerine sadece yönlendirici rolü üstlenmişlerdir. Bu şekilde çocuklar üç boyutlu bir obje inşa ederken bilmeleri gereken bütünlük, denge, vurgu, hizalama, yakınlık gibi görsel tasarım ilkelerini kendileri deneyerek keşfetmişlerdir.

Demokratik Ortam

Çalışma ortamına bir öğretmen masası ya da kürsüsü bilinçli olarak konulmamıştır. Bu öğrenci ile öğretmen arasında hiyerarşik yapıyı oluşturan unsurlardan biridir. Uygulama esnasında hiyerarşik yapıyı ortadan kaldırmak için yapılan bir diğer davranış ise öğretmenlerin çocuklarla aynı ortamda kendi çalışmasını gerçekleştirmeleridir. Örgün eğitimde öğretmenler nadiren öğrencilerin arasında, öğrenciler ile aynı koşullarda –sanki denkmişçesine- kendi tasarım ürününü ya da sanatsal çalışmasını üretir.

Hiyerarşik yapı ortadan kalktığı anda birey otoriteye yaranma ve kendini beğendirme arzusunun dışına çıkarak çok kısa bir sürede eleştiri yapan, düşünen, tartışan, yeni fikirler üreten ve birbiri ile etkileşime giren bir bireye dönüşür.

Süreç odaklılık

Aslında sorun; sonuç ürün değil, sürecin tümünde geliştirilen düşüncenin biçime aktarılması sorunudur ve atölyede ne yaparsanız yapın kişiler katılmadığı, yaşamadığı, anlamadığı süreci unutmaya hazır olduklarından öğrenci de böyle bir süreçte doğal olarak reddetmeye ve unutmaya hazır olmaktadır (Sağlam, 2009)

Dr. Gasco (2009) da, sonucun değil sürecin önemli olduğunu “Tıpkı bir yolculuk gibi; deneyimin asıl değeri varış noktası değil, kat edilen yollardır. Öğrencilerin bu tersinden işleyen çalışma ortamının farkında olmalarını sağlamak gerçekten önemlidir. Bu durumda, öğrencilerden sonuca ulaşmak için kendilerine bir takım görüşler verilmesini bekleyen pasif bireyler olmaktansa, sürecin aktif aktörleri olmaları istenmektedir. Tasarım geliştirme sürecine gereken önemi vermek, aslında sürecin yapısını oluşturan gözlem, seçim ve sentez yetilerini keskinleştirmek anlamına gelir” sözleri ile belirtmiştir.

Bu çalışmada da öğrencilerin çalışmaları notlandırılmamış, derecelendirilmemiş ya da kıyaslanmamıştır. Ürettikleri ürünlerin yanında süreçten ve birbirlerinden elde ettikleri kazanımlar, bütün katılan çocukların workshopu başarılı bir şekilde bitirmeleri ve katılım belgesi almaları için yeterli bulunmuştur.

Yaratıcılık

Kısıtlayıcıların az olduğu, motivasyonun yüksek olduğu, not kaygısının olmadığı, katılımcıların birbirleri ve öğretmen ile işbirliği ve diyalog içerisinde, kısa ve yoğun çalışma süreci içerisinde ürettiği workshop etkinliklerinin yaratıcılığı ortaya çıkardığı pek çok eğitimci tarafından kabul edilmektedir.

Tasarımında aynılaşmadan yakınılan günümüzde, workshop katılımcılarının tasarım süreçlerinin ve malzemeyi kullanımlarının birbirlerinden oldukça farklı olması bu durumu destekler niteliktedir.

Motivasyon

Orada bulunmak için devamsızlıktan sınıfta kalmakla tehdit edilmeyen, tamamen kendi ilgi ve yönelimlerine göre başvuruda bulunmuş bireylerin bir araya gelmesi oldukça ilgili ve motive olmuş bir çalışma ekibinin oluşmasına neden olur. Motivasyonu artıran bir başka unsur ise bireyin beğenilme kaygılarının ortadan kaldırılmasıdır. Böylece birey doğru, düzgün ve kabul edilebilir bir çalışma yapmaya çalışmaktansa kendisine deneme ve yanılabilme şansı verir. Her denemesinde farklı şeyler keşfeden birey daha da motive olur ve öğrenmenin hazzını tekrar yaşamak için yeni çalışmalar üretmeye hevesli olur.

Bu workshop süresinde de çocukların neredeyse tamamının istenilenden çok daha fazla çalışma yaptıkları gözlemlenmiştir. Örgün eğitimde öğrencilerin büyük çoğunluğunun ödevleri bir angarya olarak gördüğü, çalışmalarını genellikle teslim süresinin sonunda ve sınıfı geçecek notu almaya yetecek sayıda yaptıkları bilinmektedir. Burada ise öğrenciler denemek, araştırmak, üretmek ve öğrenmek için tamamen kendi istekleri ile malzemeler tükenene kadar çalışmalar üretmişlerdir.

Yardımlaşma

Günümüzde bireycilik örgün eğitim sisteminin daha çocukluktan itibaren oluşturduğu ve inşaa ettiği bir yapıdır. Bu rekabet ve yarışma öğrencilerin bütün eğitim hayatları boyunca karşı karşıya kaldıkları bir durumdur. Oysa bilgi çağı beraberinde disiplinlerarası ve işbirlikli çalışmayı getirmiştir. Bireyselleştirilmiş bir eğitimden çıkan bireylerin iş hayatında grup halinde yardımlaşarak ve paylaşarak çalışma konusunda güçlükler yaşadıkları görülmektedir. Bu davranışın küçük yaşlardan itibaren kazandırılması oldukça önemlidir.

Oyun temelli etkinlikler bu davranışı teşvik etmesi açısından oldukça önemlidir. Bir yarış ve rekabet içine sokulmayan çocukların hem uygulama öncesinde atölyenin hazırlanması, malzemelerin dağıtılması gibi konularda öğretmenlere yardımcı oldukları hem de çalışma esnasında birbirleri ile gerek malzeme konusunda gerekse çubukları kullanmakta zorluk yaşayan daha küçük yaştaki çocuklara yardımcı olma konularında oldukça istekli oldukları gözlemlenmiştir.

SONUÇ

Tüm bu özellikler çocukların okullarda oyun oynamasının ne kadar önemli olduğunu yansıtmaktadır ancak geleneksel eğitim de oyunun eğitim de yeri yok denecek kadar azdır. Genellikle öğrencilere bilgi yüklenmesi ve yüklenen bilgilerin belirli aralıklarla kontrol

Oyun Destekli Eğitim Yoluyla Sanat Tabanlı Bir Uygulama (Workshop)

edilmesine dayalı ezberci eğitimde oyunun yeri sadece öğrencilerin boş vakitlerini doldurmak olarak değerlendirilir.

Oysa bazı davranış ve becerilerin örgün eğitim ortamlarında kazandırılması çok güçtür. Demokratik, süreç odaklı, rehberliğe dayalı, motivasyonu yüksek bireylerden oluşan, yardımlaşmayı teşvik eden, yaratıcılığı ve deneyselliği orta çıkaran yapıları ile oyunlar bilgi çağı eğitiminde çok önemli bir yere sahiptir. Örgün eğitim müfredatlarının oyun temelli etkinliklerle desteklenmesi bilgi çağının gereksinimlerini karşılayabilecek bütüncül bir eğitim sağlayabilmek açısından büyük önem arz etmektedir.

NOT: Atölye çalışması Arş. Gör. Mimar Ayşegül Akçay ile birlikte İstanbul Kemerburgaz Üniversitesi Psikoloji Uygulama ve Araştırma Merkezi Çocuk Atölyeleri kapsamında gerçekleştirilmiştir.

KAYNAKÇA

Akyüz, E. (2001). Çocuk Hakları Sözleşmesinin Temel İlkeleri Işığında Çocuğun Eğitim Hakkı. Milli Eğitim Dergisi(151), 3-24.

Ayan, S., & Memiş, U. A. (2012). Erken Çocukluk Döneminde Oyun. Selçuk Üniversitesi Beden Eğitimi ve Spor Bilim Dergisi, 14(2), 143-149.

Ayaydın, A. (2011). Çocuk Gelişiminde Bir Oyun Olarak Sanat ve Resim. Elektronik Sosyal Bilimler Dergisi, 106(37), 303-316.

Aydoğdu, H. (2009). Eğitimde İdeolojik Arayışlar: “Tek Tıp İnsan” ve “Denge” Sorunsalı. Küreselleşme Sürecinde Eğitim Sorunlarının Felsefi Boyutu (s. 500–509). Ankara: Eğitim-Bir-Sen Yayınları.

Boucher, S., & Amery, J. (2009). Play and Development. J. Amery içinde, Children’s Palliative Care in Africa (s. 37-60). London: Oxford University Press.

Creswell, J. W. (2013). Nitel Araştırma Yöntemleri, Beş Yaklaşımına Göre Nitel Araştırma ve Araştırma Deseni. Ankara: Siyasal Kitabevi.

Dewey, J. (2013). Deneyim ve Eğitim. Ankara: ODTÜ Yayıncılık.

Ergün, M. (1980). Oyun ve Oyuncak Üzerine - I. Milli Eğitim, 1(1), 102-119.

Gasco, G. (2009). Tasarım Atölyelerini Deneyimlemek Mimarlık Eğitiminin Öteki Yüzü. Dosya(15), 36-41.

Hurwitz, S. C. (2002). To Be Successful—Let Them Play! Childhood Aducaation, 79(2), 101-102.

Komisyon. (2009). Çocuk Gelişimi ve Eğitimi - Oyun Etkinliği I. (MEGEP, Dü.) Ankara: Milli Eğitim Bakanlığı.

Mangır, M., & Aktaş, Y. (1993). Çocuğun Gelişiminde Oyunun Önemi. Yaşadıkça Eğitim(26), 14-18.

Mayo, P. (2011). Gramsci, Freire ve Yetişkin Eğitimi - Dönüştürücü Eylem Fırsatları. Ankara: Ütopya Yayınevi.

Milteer, R. M., Ginsburg, K. R., & Mulligan, D. A. (2012). The İmportance Of Play In Promoting Healthy Child Development and Maintaining Strong Parent-Child Bond: Focus On Children In Poverty. Pediatrics, 129(1), 204-2013.

Niemann, H. (1991). Oyunağın Gelişim Tarihi. Ankara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Fakültesi Dergisi, 24(1), 55-61.

Razon, N. (1985). Okul Öncesi Eğitimde Oyunun, Oyunda Yetişkinin İşlevi. Ocak 6, 2015 tarihinde Ekipnormarazon Web Sitesi: <http://www.ekipnormarazon.com/makale-detay/okul-oncesi-egitimde-oyunun-oyunda-yetiskinin-islevi> adresinden alındı

Sağlam, H. (2009). Eğitim Aracı Olarak Bir Bölü On. Dosya(15), 42-47.

Yıldırım, A. (2009). Diyalog Temelli Eğitim Anlayışında Paulo Freire Örneği. Uluslararası Eğitim Felsefesi Kongresi (s. 638-648). Ankara: Eğitim-Bir-Sen Yayınları.

Yıldırım, A., & Şimşek, H. (2011). Sosyal Bilimlerde Nitel Araştırma Yöntemleri. Ankara: Seçkin Yayıncılık.