

Rol Oyunlarında Sosyal Etkileşim ve Dilsel Gelişim

The Social Interaction and Language Development in Role Plays

Zeki KARAKAYA¹

¹Ondokuz Mayıs Üniversitesi, Eğitim Fakültesi, karakaya@omu.edu.tr

ÖZET

Bu çalışmada rol oyunlarının sosyal etkileşim ve dilsel gelişim üzerindeki etkileri araştırılmıştır. Oyunlar sadece çocuğun okulöncesi dönemde kendi kendine oynadığı serbest faaliyetler değildir, artık yaygın ve örgün eğitim içinde yer almaktadır: Okulöncesi eğitim ve öğretim kuruluşlarının müfredat programları içinde yer aldığı gibi aynı zamanda eğitimde bir öğretim metodu olarak da kullanılmaktadır. Oyun adeta gelişmenin zengin bir kaynağı gibidir. Bu sayede çocuklar birçok yönden yeti ve becerilerini geliştirebilmektedir. Günümüzde sayısızca oyun çeşidi vardır; bunların da farklı eğitici ve geliştirici yönleri vardır. Bizim araştırma konusu olarak seçtiğimiz rol oyunlarının çocuğun sosyal ve dilsel gelişimine doğrudan katkıda bulunduğu gözlemlenmiştir. Oyunlar, en az iki kişiyle oynandığı için her şeyden önce sosyal etkileşim meydana gelmektedir. Sosyal etkileşim ise diyaloga ve iletişime vesile olmaktadır. Çocuk sözlü, sözsüz iletişim kurmayı öğrenmekte ve bu vesileyle konuşma becerilerini geliştirebilmektedir. Sosyal etkileşim ve iletişim esnasında başka bir takım dilsel beceriler de gelişmektedir. Bu beceriler daha çok bilişsel sürece bağlı elde edilen dilbilimsel ve dilbilgisel gelişmelerdir. Oyun bilhassa anlamalama döneminde somuttan soyut kavram edinimine geçişi sağlamakta ve sembol edinimine önemli katkılarda bulunmaktadır. Rol oyunlarının başka faydaları da vardır. Örneğin çocuğun sosyalleşme sürecine ve kişilik geliştirmesine yardımcı olmaktadır.

Anahtar Kelimeler: Rol oyunu, Sosyal etkileşim, Dil edinimi, İletişim, Sembol, Somut ve soyut kavram geliştirme.

ABSTRACT

This study examines the effects on social interaction and language development in role plays. The plays are not the free activities children themselves play during pre-school-service, but are the activities involved in formal or informal education system. They currently take place a great deal in the curriculum of pre-service teaching programs as well as being a prolific teaching method in formal education. Plays, which improve children's faculties and abilities in many ways, serve like a rich source of development.

Today there are many kinds of plays having different training and improving aspects. The role plays selected for scrutiny have proved that they contribute to the immediate social and language

development of children. Since the plays need at least two partners to perform, they likely create social interactions which eventually lead to dialog and communication between partners. Thus, children learning verbal and nonverbal communication improve speaking abilities. During the social interaction and communication, some other language abilities develop as well. These abilities are the linguistic and grammatical developments as a consequence of cognitive process. Plays especially during the signifying era cause concept acquiring from concrete to abstract and contribute much to symbol acquiring. The role plays have other benefits for children such as social and individual development.

Keywords: *Role play, Social interaction, Language acquisition, Communication, Symbol, Concrete and abstract concept development.*

GİRİŞ

Çocuk, zihinsel ve bedensel olarak hızlı gelişir. Gelişmeyi sağlayan temel taşlar vardır: Bunlar bilişsel, motor, dilsel, duygusal, sosyal ve bedensel gelişim unsurlarıdır. Bu unsurlar birbirlerine bağlı, yani birbirlerini tamamlayarak, gelişirler. Bu gelişmeye bilişsel, duyuşsal ve fiziksel altyapı gelişmesi de denilebilir. Söz konusu gelişmeyi sağlayan faktörler ise; yeti ve beceri gelişmesi, becerinin yetiye, yetinin de beceriye dönüşmesidir.

Okulöncesi dönemde çocukların yeti ve becerisini geliştiren önemli araçlardan birisi de oyundur. Oyun adeta gelişmenin verimli bir kaynağı gibidir. Oyunun her şeyden önce çocuğun sosyal ve dilsel gelişimine çok büyük katkısı vardır. Bilindiği gibi çok çeşitli oyunlar vardır. Oyunların çocuğun sosyal ve dilsel gelişimine katkıları da çeşitlidir. Bazıları doğrudan bazıları da dolaylı olarak katkıda bulunurlar. Rol oyunlarının çocuğun sosyal ve dilsel gelişimine doğrudan katkısı vardır: oyunlar sayesinde kişiler arasında ilişki kurulmakta, diyalog ortamı doğmakta, iletişim kurulmakta, konuşma becerileri gelişmekte, dilsel davranış sergilenmekte ve bununla birlikte sosyal etkileşimler meydana gelmektedir.

Bu nedenle, bu çalışmada sosyal etkileşim ve dilsel gelişimi sağlayan rol oyunları incelenecektir. Çalışmada; önce, kısaca rol oyunları, sosyal rol oyunlarında etkileşimi açıkladıktan sonra, rol oyunlarının belirli yaş gruplarındaki çocukların sosyal ve dilsel gelişimine olan katkıları araştırılacaktır.

Rol Oyunları

“Rol oyunu” (role-playing) İngilizceden gelmektedir. Schaub’a (2002: 1788) göre rol oyunu oyuncuların tanımlanmış belirli bir rolü, gerçek hayattaki bir rolü yapar gibi, karşılıklı ilişki ve etkileşim içinde, temsili olarak sergiledikleri bir oyun çeşididir. Oyuncular farklı rolleri üstlenir, dener, değiştirir ve bu vesileyle kendi davranışlarını yansıtmayı, başkalarının düşüncelerini, hislerini, davranışlarını tanımayı ve anlamayı öğrenirler. Rol oyunları iki şekilde, yani geniş ve dar anlamda ele alınabilir. Geniş anlamda rol oyunları herhangi bir rolün yerine getirilmesi, dar anlamda ise toplumsal yaşantı sonucu ortaya çıkan sosyal bir rolün oyun aracılığı ile yerine getirilmesi olarak açıklanabilir. İkincisine “sosyal rol oyunları” da denilebilir (Ments, Morry 1991: 14). Rol oyunlarındaki temel işlev etkileşim olayının gerçekleşmesidir. Yani rol yapan en az iki kişinin sözlü veya sözsüz dilsel iletişim ve davranışlar sayesinde birbirini etkilemesi gerekmektedir. Buradaki asgari şart; rol yapan kişilerin semboller sistemiyle, yani dil aracılığı ile karşılıklı birbirinin niyetlerini ve dilsel davranışlarını anlayabilecek durumda olmasıdır.

Çocuklar 2,5 yaşından itibaren rol oyunu oynamaya başlayabilirler. Hundertmarck, küçük çocukların en geç 4 yaşına kadar doğrudan ilişkili olduğu kişileri (anne, baba vs.) oyunda taklit edebileceklerini söylemiştir. Bu oyunlarda oyun aracı ve oyun arkadaşı herhangi bir oyuncak ya da eşya değildir; artık oyun arkadaşı bir veya birçok kişidir. İlk rol arkadaşı gerçek bir role sahip olan anne olabilir; daha sonra bu, yaş ilerledikçe oyuna göre değişecektir (1974: 102).

Rol oyunlarının birçok çeşidi vardır. Serbest rol oyunları okula başlayana kadar oynanabilir. Bu oyunlarda sabit bir yere bağımlılık söz konusu değildir, çeşitli mekânlarda oynanabilir. Çocuklar oyun şekillerini ve oyun içindeki eylemlerini kendileri belirleyebilirler. Hareketin çıkış noktası çocukların kendileridir. Oyun ve oyun araçlarını istedikleri gibi seçebilir ve istedikleri gibi kural koyabilirler. Burada oyunun bilinen kurgusu önemli değildir; önemli olan oyunun kurallarının çocuk tarafından konulması ve kurgulanmasıdır. Örneğin “anne” rolünde, kavramın önceden bilinen

anlamından çok, oyun içinde çocuğun kendisine göre yeni bir anlam vermesi, yani oyunun kurallarını kendisine göre değiştirerek oynaması önemlidir.

Serbest rol oyunlarının yanında ‘yönlendirmeli rol oyunları’ da vardır. Çocuklar doğaları gereği oyuna daldıkları veya sosyal olayları tam olarak bilmedikleri için oyunlar başka kişiler (ebeveyn, eğitmenler vb.) tarafından yönlendirilir. Genellikle bu ‘yönlendirme’ öğrenme hedefleri doğrultusunda amaçlı olarak yapılır. Sosyal ve dilsel gelişmeyi doğrudan sağlayabilecek rol oyunları çeşitleri de vardır. Bunlar; taklit oyunları, basit rol oyunları, grup rol oyunları ve iki aşamalı sosyal rol oyunlarıdır (Karakaya 2003: 76; Rose 1994).

Çocukların taklit yetenekleri çok çabuk gelişir: çocuklar gördükleri rol kişilikleri çok çabuk taklit ederler. Onların uzak ve yakın çevreden herhangi bir şeyi veya bir kişiyi taklit ettikleri görülür: Örneğin resimli kitaplardan basit bir davranış biçimini sergileyen bir hayvanı taklit edebilecekleri gibi, bir sanatçıyı de taklit edebilirler. Bu tür oyunlarda oyuncuların önbilgiye ve belirli bir yeteneğe sahip olmalarına gerek de yoktur, sadece kendilerinin bir rolü yerine getirme isteği yeterlidir. Herkes istediği rolü alır ve onu istediği, hissettiği ve düşündüğü gibi oynar. Basit sosyal rol oyunları daha çok serbest rol oyunu biçiminde gerçekleştirilir. Burada çocuklar yakın zamanda yaşadıkları sosyal bir olayı veya bir rolü oynayabilirler. Örneğin; o sıralarda doktora gitmişler ise “doktor” rolünü oynamak isteyebilirler. Önce basit bir şekilde; evdeki en yakın sosyal çevresine doktorun davranışlarını, yaptığı işleri (muayene, ilaç verme vb.) göstermeye çalışırlar. Bazen de ev içerisindeki sosyal çevrenin yapmış oldukları rolleri taklit ederek oynayabilirler. Her zaman yaşanan bir sosyal gerçekliği oynamaları şart değildir. Onların hayatına giren her türlü araçlardan yararlanabilirler. Kurgulanmış rolleri de yapabilirler. Grup halinde oynanan oyunlar ise sosyal rol oyunlarının ikinci aşamasını oluştururlar. Bu oyunlar daha ayrıntılı ve daha karmaşıktır. İki veya daha fazla kişilerle oynanır; oyunda geçen konu, olay, yer, zaman ve araçlar daha zengindir. Burada sosyal bir olayı oynamaları şarttır. Sosyal rol oyunları genellikle toplumsal bir olayı konu alır. Oyunda grup üyelerinin her birinin yerine getirmesi gereken sosyal hayata dair rolleri vardır. Kimisi doktor, kimisi hemşire, kimileri de eczacıdır.

Hedefler

Rol oyunlarının konu açısından temel işlevlerine bakıldığında; gerçek hayatta var olan ve devam eden sosyal sürecin açıklığa kavuşturulması, geliştirilmesi ve değiştirilmesi olarak görülebilir. Oyun içinde gerçek veya örnek davranış modellerinin taklit yoluyla denemeleri yapılır, bu ise; sosyal yeti, davranış, tavır ve tutum desteklenmesi ve geliştirilmesi anlamına gelir. Bu gelişme dilsel olduğu gibi aynı zamanda sosyal bir süreçtir (Coburn-Staeger 1977: 5). Çocuk, bu süreç içinde sosyal problemleri tanıma, düşünme ve çözme imkânı bulur, yani çocuk sosyalleştiği gibi sosyal öğrenme biçimlerini de öğrenmiş olur (Wendlandt 1977: 5).

Bugün rol oyunları, öğretim yöntemi olarak da kullanılmaktadır: Bu yöntem sayesinde sosyal öğrenme ve dil öğrenimi mümkün olabilmektedir (Kochan 1975). Rol oyunlarını metot açısından inceleyen Wendlandt (1977: 5) beş türlü sosyal öğrenme hedefi olduğunu söylemiştir. Bu yöntemle:

1. Kişi veya kişilerle karşılıklı sosyal etkileşim becerileri denenip uygulanabilir (etkileşim).
2. İnce düşünme yoluyla kişinin kendini başkalarının yerine koyma denemesi yapılabilir (duygudaşlık).
3. Farklı ya da zıt düşüncelere karşı hoş görülme hassasiyetini öğrenme ve geliştirme imkânı olabilir (hoşgörü).
4. Kişinin kendisinin ve başkalarının rol yaptığını fark ederek, mesafe koyma ve bu vesileyle mesafeli, göreceli veya eleştirel yaklaşım biçimi öğrenilebilir (mesafe).
5. Kişinin kendisinin ve başkasının düşünce, görüş ve ihtiyaçlarını bildirecek iletişimsel yeti ve becerileri geliştirilebilir (iletişim) (Krappmann 1977: 36).

Rol Oyunu Örneği

Çok çeşitli rol oyunları vardır. Roller sayısınca oyun oynanabilir. Burada olaya bağlı yani; çocuğun her zaman yaşayabileceği bir sosyal rol oyunu örneği verilecektir. Oyunun adı “Doktorculuk” rol oyunudur. Oyunda yoğun olarak sosyal etkileşim ve iletişim vardır. Kısaca oyun şöyledir: Bir çocuk kolundan yaralanmıştır. Arkadaşları

yaralının başına toplanmış ve yardım etmek istemektedirler. Herkes bir şey söylemektedir. Aralarından birisi hemen Acil Servisin aranması gerektiğini söyler. Bir kişi cep telefonu ile acil servisi arar ve ilk yardım doktoruyla görüşür. Ambulans gelir. İlk yardım yapılır. Ambulans, yaralı çocuğu hastaneye götürür. Bu arada çocuklar durumu yaralı çocuğun ailesine cep telefonu ile haber verirler. Hastanede ilk muayene yapılır. Doktor sorular sorar ve çocuklar cevap verirler. Gerekli tetkikler yapılır: Yaralı kolun filmi çekilir. İlaçların alınması gerekir; eczaneye gidilir, ilaçlar getirilir. Çocuğun bir müddet hastanede yatması gerekmektedir. Kolu sarılır ve tedavi edilir. Hasta çocuğun ailesi hastaneye gelir. Olay ailesine anlatılır. Annesi çok üzülür. Aradan zaman geçer. Ziyaretçiler gelir: arkadaşları ve öğretmeni çocuğu ziyaret ederler. ‘Geçmiş Olsun’ dileğinde bulunurlar. Hastaya hediyeler verilir. Doktorlardan bilgi alınır ve doktor, çocuklara sağlıkla ilgili dikkat etmeleri gereken hususları anlatır. Çocuklar doktora teşekkür ederler. Ziyaret saati sona erer. Çocuklar hastaya tekrar ‘geçmiş olsun’ dileklerini ileterek hastaneden ayrılırlar ve oyun biter.

Rol Oyunlarında Sosyal Etkileşim

İnsanlar arasındaki ilişki, iki veya daha fazla kişinin karşılıklı etkileşim sürecine işaret etmektedir. Her birey başkasından etkilenir ve başkasını etkiler, bu karşılıklı etkileşim tecrübeye dönüşür. Burkart, iki insan arasında vukuu bulan etki ve tepkilerin tümüne “etkileşim” demiştir (Burkart 1983: 22). Sosyal bilimlerde “etkileşim” denince akla “sosyal etkileşim” gelmektedir. Sosyal etkileşim iki veya daha fazla kişi arasında meydana gelmektedir. Sosyal etkileşim: bir temas ile başlar ve bu temas karşındaki insani bir eyleme ya da karşı harekete sevk ederek ilişki sürecini meydana getirir (Age, s.22). Kısaca; sosyal etkileşim, insanlar arasındaki karşılıklı olarak meydana gelen etkileşim olayının genel tasviridir.

Sosyal etkileşimin bilişsel, motor, duygusal, sosyal algı, sosyal ve dilsel gelişim, ayrıca yargı yetisi gelişimi üzerine çok önemli etkileri vardır. Her şeyden önce sosyal etkileşim sayesinde iletişim gerçekleşir. İletişim, bir sosyal etkileşim biçimidir.

Bebek doğduğu andan itibaren sosyal etkileşim yeteneğine sahiptir. Bu etkileşim sürekli gelişme gösterir: bebeğin günden güne davranışları değişir. Onun görsel, işitsel ve diğer uyarıcılara olan hassasiyeti hızlı bir şekilde artar. Bu yetiler sosyal çevresindeki kişilerle (anne, baba) ilişki kurdukça gelişmeye devam eder. Bebek burada ilk önce dışarıdan aldığı bir uyarıya karşı tepki vermeyi öğrenir. Onun tepkileri 2 ile 4 aylar arasında uyarıcı çeşitlerine göre değişmeye başlar. Yakın çevresinin sesini diğer seslerden ayırır; annesinin sesine verdiği tepki başkalarının seslerine verdiği tepkiden farklıdır. Bebek, 4. ve 8. aylar arasında dilsel davranışlar göstermeye başlar. Sözlü ve sözsüz iletişim çeşidine göre muhatabına sesiyle veya vücut diliyle cevap vermeye çalışır. Etkileşim oranı artıkça dilsel tepki oranı da artmaya başlar. Sylvester-Bradley (1981) bu hızlı etkileşim sürecini kişilik başlangıcının göstergesi olarak kabul etmiştir. Bu dönemde anne - çocuk ilişkisi, anne - çocuk - nesne ilişkisine dönmektedir ve böylece üçüncü bir katılımcı faktör olan eşya ile etkileşim başlamaktadır. Çocuk 6. aydan sonra aynı yaştaki çocuklarla etkileşim süreci içine girer ve ortak sosyal paylaşımlar yapar: Göz teması, gülme, jest mimik, muhatabına dokunma ya da bir şeyler verme, ortak eylemler, ortak bir takım sesler çıkartma gibi ilkel dilsel davranışlar gerçekleştirir.

8-12 aylık bebeklerde anne, çocuk ve eşya ilişkisi farklı bir boyut kazanmaya başlar. Çocuk daha önce bir nesne ile oynarken ve yapacağı eylemleri tek başına yaparken, şimdi artık oyunda başka birisi daha vardır. Yani; bir oyun arkadaşı ya da oyun eşi vardır. Onun ilk oyun arkadaşı annesidir, onunla “al-ver” algısıyla paylaşımlar yapar. Tabii ki burada sadece alma-verme eylemi değil, aynı zamanda diğer dilsel davranış çeşitleri de birlikte eyleme katılacaktır. Karşındaki ne yapmak istediğine merakla bakacak ya da takip edecek; jest, mimikleri, sesleri, göz hareketlerini hissedecek ve bunlara tepki verecektir. Bu tür etki-tepki hareketleri sosyal etkileşim özelliği taşır.

Çocuk, etkileşim ve iletişim şekillerini tanıdıkça, oyun içinde sosyal davranış modellerini geliştirmeye başlar. Yani “mış gibi” diyebileceğimiz taklidi davranışları sergilemeye başlar. Örneğin telefonu eline alıp başkalarından gördüğü davranışları denemeye çalışır. Bunu yaparken karşısında birisinin olduğunu da varsayabilir. Hatta

konuşma taklitleri yapmaya çalışır. Çocuk, araçlarla yapılacak olan iletişim modellerini tanır ve bu vesileyle iletişim aracıyla sosyal etkileşim denemesini yapmış olur.

Kısaca; çocuk, bir yaşının sonunda sosyal etkileşimin alt yapısını ya da bir kısmını edinmiş olmaktadır. Bu vesileyle kendi davranışlarını karşıdakinin davranışlarına odaklayabilir ve daha dikkatli paylaşımlar yapabilir. Karşıdakinin eylem niyetini az da olsa tanır ve oyunda rahatlıkla nesnelere kullanabilir.

12. ve 18. aylar arasında çocukların kendi yaşlılarıyla olan etkileşimi yoğunlaşır. Etkileşim esnasında çocuk, oyun ya da iletişim arkadaşının davranışlarının takip eder. Yalnız bu takip, karşıdakinin davranışlarına müdahale etmek demek değildir; bir gözlemdir. Ancak birlikte oynamak için oyuncaklarını oyun arkadaşına verir ve böylece oyunu birlikte oynar. Karşılıklı alıp vermeler sayesinde etkileşim artar. Bu aslında bir anlamda oyun eşleri arasında etkileşim dönüşümünün gerçekleşmesi demektir. Yalnız burada etkileşimin şekli ve mahiyeti aynı değildir. Bu vesileyle etki ve tepkiler arasındaki etkileşimin tesadüfî olmadığı ve belirli bir tecrübeye dayandığı görülür (Auwärter / Kirsch 1984: 185).

Sosyal etkileşim biçimleri 12. ve 18. aylar arasında yoğunlaşmaktadır. Bu aylarda etkileşimin şekilleri ve hızı değişmektedir. Davranış modelleri aynı değil, farklı ve birbirinden bağımsız da olabilmektedirler. Kısaca sosyal etkileşimin gereği olan ortak etkileşim birikimi sağlanmaktadır. Bu aşamada çocuk tek kelimelik cümleler veya ifadeler kullanır. Bu tek kelimelik cümleler oyun esnasında yakın çevreden birinin kullandığı ifadelerle hemen hemen aynıdır. Çocuk iki yaşından sonra kendi yaşlılarıyla dilsel anlamda paylaşımlara başlar. Bu daha ziyade görünen sözlü anlaşmanın dışı vurumu; ifade etme ve iletişim kurma ve karşılıklı birbirini anlama biçiminde olur (Kotthof 2002).

Yaş ilerledikçe sosyalleşme süreci de gelişmektedir. 2-4 yaşlar arasında çocuğun bilişsel gelişimine sosyal etkenler hızlı bir şekilde katılmaktadır. Artık sosyal-psikolojik faktörler, özellikle de dil edimi sürecinin sosyodilbilim ve psikodilbilimsel etkenleri kendini göstermeye başlamaktadır. Bu etkenler doğrudan sosyal etkileşim

sonucu ortaya çıkan yeti ve becerilerle ilgilidir. Dil edinimi süreci geliştikçe etkileşimin şekli dilsel olmaya başlamaktadır: doğrudan sözlerin veya iletişimin etkileri gözlemlenmektedir.

Bilindiği gibi 2-4 yaşlar okulöncesi çocukların orta yaş grubunu oluşturmaktadır. Bu dönem oldukça önemlidir. Çünkü bu ana kadar edinilen zihinsel altyapı bu dönemden sonra işlerlik kazanmakta ve sosyal, dilsel üstyapı inşa edilmeye başlanmaktadır. Sosyal gelişme ve dil edinim süreci öğrenme sürecine de dönüşmeye başlamaktadır. Oyunlar sayesinde sosyal etkileşim örneklerinin sayısı ve çeşidi de artmaktadır. Artık tesadüfî etkileşimlerin oranı azalmakta ve istendik dilsel ifadeler veya davranışlar gerçekleşmeye başlamaktadır. Etkileşim ile tarafların beklenti ufku ve sorumlulukları da işin içine katılmaktadır. Yani açıkça toplumsal normlar kendini göstermekte ve şekillenmeler, bireysel toplumsal etkileşim modelleri doğrultusunda devam etmektedir. Tecrübi dilsel davranışların bilinen belirli bir seyri vardır (Lewandowski 1990: 973; Schank/ Abelson 1977). Burada dilsel alışılmış davranış ve konuşma kalıpları söz konusudur. Bu tip davranış modellerinde yakın çevre etkileri görülür; örneğin çocuk annesinden öğrendiği “teşekkür” ya da “sağ ol” gibi sosyal içerikli sözceleri kullanılır.

Özellikle sosyal rol oyunları bu yaşlardaki çocuğun sosyal etkileşimini ve iletişimini yoğun olarak geliştirmektedir. Çocuk, kendi kendine oyuncaklarıyla oynarken sembolik davranış örneklerini göstererek ‘yermiş, içermiş’ gibi davranabilmektedir. Yine kendi kendine veya oyun arkadaşlarıyla oynarken sosyal rolleri paylaşmayı veya paylaşmıyacak, rol gereği monolog ve diyalogları yerine getirmektir. Yalnız bu konuşma biçimleri henüz tam değildir ve daha çok tekrar, taklit ve anlatma biçimindedir. Çocuklar, 3. yaşından sonra oyundaki rolün çeşidi ve durumuna göre serbestçe konuşabilirler. Bu gelişme aynı zamanda çocuğun sosyal kurmaca yetisinin dil ile birlikte geliştiğini göstermektedir (Karakaya, 2003: 75).

4. yaşından sonra çocukların söyledikleri ile yaptıkları uyumlu olmaya başlar. Sözleriyle davranışları uyumludur. Artık söz, ifade ve davranışlar ilişkileri belirlemeye başlar. Onların davranışları sadece şekli, normatif değil aynı zamanda ilişkileri tanımlayan ve belirleyen niteliktedir (Age. S. 18). Çocuklar, oyunlarda kendi istek ve

ilgileriyle başka ve yabancı ilgi ve istekler arasında aracılık yapmayı denerler ve onların kişilerarası ilişkilerden somut beklentileri olur. Rollerin yorumu ve konuşma biçimleri, oyunda yerine getirilmesi gereken ilişkilerin biçimine göre belirlenir ve gerçekleşir.

Artık; oyunlar detaylıdır: Dilsel olarak her şeyi ifade ederler, çeşitli gösterim tekniklerini kullanırlar ve oyunu iyi idare ederler. Oyun içerisinde emir, rica, bildirim gibi söz eylemleri rahatlıkla kullanabilirler. Onlar rollerin gereğini yerine getirecekleri bilişsel sosyal davranış modellerini bilirler. Rollerini edindikleri ve öğrendikleri bu sosyal davranış model veya örneklerine göre yaparlar. Kendilerini ortaya koymaya çalışırlar, ancak bunu tam olarak gerçekleştiremezler. Yani oyunda dilsel davranışlarını “Ben merkezli” olarak sergilemeye çalışırlar. Gerektiğinde rollerindeki içerik ve biçimi birbirinden ayrılabilirler. Doğal olarak oynamazlar; temsili veya rol yapıyormuş gibi davranırlar. Oyunun kendi kurgusunun dışına çıkarlar. Dilsel ifadelerini davranışlara, durum ve olaylara göre yaparlar, aynı zamanda konuşmaların içeriğini ve biçimini değiştirebilirler. Artık kendi yaşlarına göre her türlü sosyal durumlara uyum sağlayacak durumdadırlar. Ortaya çıkacak yeni ve özel durumlara göre davranıp kendi tavırlarını belirleyebilirler (Auwärter/Kirsch 1984: 196). Artık beklenen sosyal benlik gelişmeye başlar.

Rol oyunlarında dilsel gelişim

Oyunları dilsel yönden inceleyebilmek için öncelikle oyun gerçekliğini ele almak gerekir. Öncelikle oyunda temsili bir gerçeklik vardır. Jürgen Seewald oyun gerçekliğini “fantazmatik gerçeklik” olarak tanımlamıştır (Seewald 1992: 343–344). Sembol teorisini Cassirers fantasmatik gerçekliği oyunda ifadenin alanı ile onun gösterimi arasındaki geçiş alanı olarak kabul etmiştir (Cassirer 1972: 80). Bir anlamda fantasmatik gerçeklik göstergenin ya da orijinal nesnesinin özelliklerinin birçok şeye benzemesi, yani birçok şeyi çağrıştırmasıdır; bu aynı zamanda çağrışımsal bir gerçekliktir. Lew Wygotsky oyunların işlevlerini çok yönlü olarak incelemiş ve her oyun pozisyonunun “miş veya miş gibi” ikincil bir gerçeklik niteliğine sahip olduğunu belirtmiştir (Wygotsky 1980: 445). Yine buna benzer şekilde Homburg (1983:116) da oyunların gerçeklikle “miş – bağlantısı” kurduğunu söylemiştir. Yani oyun, gerçeğin

hayali bir yansımasıdır. Oyun, gerçekliklerden hareket edilerek hayal edilir ve gerçekçi dil kalıpları kullanılarak hayali bir aktarım düzleminde gerçekleşir. Böylece oyun gerçek ile gerçekdışının sınırları arasında cereyan eder.

Oyun yapısal olarak iki aşamada meydana gelir: Birinci aşama hazırlık; ikincisi gösterimdir. Hazırlık daha çok bir altyapı çalışmasıdır: Oyun önce düşüncede halledilir. Bu süreç daha çok zihinsel veya bilişsel bir süreçtir. Bilindiği gibi her bilişsel süreç aynı zamanda bir dilsel edinim sürecidir. Çünkü her anlama, kavrama işlemi bir takım zihinsel faaliyetlerle gerçekleşmektedir. Bilişsel süreçte önce dış ve iç dünyadan gelen bilgiler algılanır (alma, çözme, yorumlama), sonra algılanan bilgiler belleklerde işlem görür ve sonunda anlama ve kavrama gerçekleşir. Bundan sonra oyunla ilgili araç, gereç, yer, zaman ve kişilerin ve bunların oyun içerisindeki işlevleri üzerinde konuşulur ve hazırlıklar yapılır. Hazırlık döneminde birçok tecrübe elde edilir. Kurgulama, hayal kurma, tasarlanma, konuşma, eşyaların temini gibi hususlarda tecrübe sahibi olunur. Burada çocukların birbiriyle konuşmaları, rol paylaşımları ve kurgu üzerinde anlaşmaları ve oyuna başlamaları önemli bazı bilişsel, dilsel ve sosyal işlevleri yerine getirdiklerini göstermektedir.

Oyunun ikinci aşamasını ve esasını gösterim oluşturmaktadır. Oyunlarda temsili bir gerçeklik gösterilmektedir. Çocuk bu sayede kendi gerçek kişiliğinden sıyrılır, bir rol kişiliğine bürünür ve ilgili rolü oynar. Gösterim ifade ve sunum olmak üzere iki kısımdan oluşur: Birinde ifadelerin söylenmesi diğerinde ise dilsel davranışların sergilenmesi söz konusudur. Gösterimde rol kişiliği yeni bir dil ve dilsel davranış düzlemini ortaya koymaktadır. Bruner (1987), oyunun temel dilsel ve sosyal davranış modelleri üzerinde etkisini araştırmış, oyunun çocuğun diyalog ve iletişim kurmaya teşvik ettiğini ve bunun sonucu olarak da oynama sürecinin başladığını ve bu vesileyle dilsel davranış örneklerinin denendiğini söylemiştir. Çocuk burada çok çeşitli dilsel davranış örneklerini yaşantı yoluyla deneyerek öğrenmektedir.

Rol oyundaki gösterimin en önemli özelliği rollerin yaparak ve yaşanarak yerine getirilmesidir; burada 5 duyu ve tüm uzuvlar ve beden aktiftir. Dil ediniminde önemli

olan hedef dili yaşamaktır. Yaşanan dilsel davranış modelleri ise uzun vadeli belleğe yerleşmekte ve yeri zamanı geldiğinde parametreler arasından kolaylıkla çağrıştırılmakta ve kullanılmaktadır. Yaşanmayan ve anlık olan göstergeler ise sadece kısa vadeli belleğe kayıt edilmekte, kalıcı olmamakta ve çabuk unutulmaktadır.

Çocuk için hastane ve doktor yaşantısı bir olaydır. Onu asla unutmaz. Çocuk oyunda yaşadığı olayı kurgulayacak ve oynayacaktır. Bir çocuğun yaralanması, ambulans çağırılması ve ilk yardım ekibinin gelmesi ve hastaneye gidilmesi ve hastane de yapılan işlemler çok yönlü aktif icraatı, etkileşimi ve iletişimi gerektirir. Dolayısıyla edinilen dilsel davranışlar kalıcı olacaktır.

Ayrıca yaşayarak ve yaparak edinilen dil geçişken, akışkan, değişken ve dolayısıyla geliştendir (Wyss 1973: 80). Kurgunun gerçek hayatta yaşanan bir olaydan esinlenerek düşünülmesi, tasarlanması; oyun içindeki olayın kurgulanması, kurgunun gösterime dönüşmesi, gösterim içerisindeki söz eylemlerin dilsel davranışa dönüşmesi, ayrıca yaşanılmış ve öğrenilmiş dilsel davranışların kısa vadeli belleğe oradan uzun vadeli belleğe geçmesi ve ayrıca tüm bunların geçişenliği, değişmeyi ve gelişmeyi göstermektedir. Cassirer'e göre oyunda geçişkenlik ve akışkanlık dil ediniminin önemli bir özelliğini oluşturmaktadır ve bu aynı zamanda yeti ve beceri dönüşümü demektir (Cassirer 1972: 71-72).

Oyunun kendine has bir aktarım biçimi vardır. Biz buna hayali aktarım biçimi diyebiliriz. Her şeyi gerçek olarak algılayan ve anlayan çocuk burada yeni bir dil düzlemiyle karşılaşacaktır. Bu dil gerçekdışı, hayali bir dildir. Artık hayal ettiklerini hayali bir anlatım biçimiyle aktaracaktır. Bu aktarım biçiminin kendine has dilbilimsel ve dilbilgisel özellikleri vardır. Dil ve dilsel davranışlar oyuna, oyuncuya, konuya, araca, bağlama göre yeni işlevsel özellikler kazanır. Bu yeni aktarım biçiminin cümle, sesletim, anlam, biçimbirim yapısı değişir. Kısaca çocuk bu vesileyle çift düzlemli bir dil kullanacaktır. Gerçek aktarımının yanında hayali aktarım biçimlerini de kullanmış olacaktır.

Rol oyunları veya sosyal rol oyunları birden fazla kişilerle (hasta, doktor, hemşire, ziyaretçiler vs.) oynandığı için sosyal etkileşim olacaktır. Sosyal etkileşim sonucu diyalog ortaya çıkacaktır. Diyalog iletişim demektir. Oyunda sözlü, sözsüz ve araçla iletişim yapılmaktadır. Oyunun hazırlık döneminde çocuklar kendi aralarında konuşarak anlaşacaklardır. Oyun esnasında sözlü ve sözsüz iletişim kuracaklardır. Aralarında monologlar, diyaloglar, dolaylı dolaysız konuşmalar gibi çok değişik konuşma biçimleri geçecektir.

Artık günümüzde iletişimin ve dil edinimin standartları gelişmiştir. Sözel dil (verbal) sözsüz dil (nonverbal) ile birlikte öğretilmektedir. Sözsüz iletişim biçimleri ya tek başına ya da sözlü iletişimi desteklemek amacıyla kullanılmaktadır. Yani iletişimde çocuklar jest, mimikleri ve beden dilini kullanabileceklerdir. Ayrıca çocuklar rol oyunları sayesinde günlük hayatımızın vazgeçilmez bir aracı haline gelen iletişim araçlarını; telefonu, cep telefonunu, sağlıkla ilgili acil çağırma cihazlarını kullanmayı ve hatta bilgisayarla haberleşmeyi öğreneceklerdir.

Rol oyunları sayesinde çocuklar çeşitli cümle tiplerini kullanarak öğrenebilirler. Normal bildirim cümlelerinin yanında, olumsuz, soru ve emir cümlelerini kullanabilirler. Hasta hakkında bilgi alınırken diyalog; soru-cevap tekniği kullanılacaktır. Ayrıca emir söz eylemleri de önemli bir yer tutacaktır. Doktor çocuklara sağlıkla ilgili yapılması gereken genel tavsiyelerde bulunacaktır. Burada genel emir ifadeleri yer alabilir. İletişim araçları (telefon) ile konuşmanın da kendine göre kuralları ve kalıpları vardır. Çocuk bu vesileyle bu hitap tarzlarını (Örn. Alo, Kiminle görüşüyorum? ...le görüşebilir miyim?, Teşekkür ederim, Hoşça kalın, Güle Güle) ve sosyal iletişim kalıplarını (Merhaba, Nasılsınız?, Geçmiş olsun!, Allah acil şifalar versin!) kullanacaktır.

Hayali anlatımla ilgili olarak da istek, dilek ve şart cümlelerini öğrenebilirler. Gerek doktorun tavsiyelerinde gerekse çocukların kendi aralarındaki konuşmalarının içinde gereklilik kipleri geçecektir. Ayrıca bunlarla ilgili ekler öğrenilecektir. Örneğin çocuğun yaralanmaması için yol gösterilirken; “keşke” ile başlayan isteğe bağlı şart cümlelerini ve “...seydi,saydı” gibi kip eklerini kullanabilecektir. Bu arada kendisini başkasının

yerine koyma “Ben olsaydım,yapardım.” gibi kalıp ifadeler öğrenilmiş olacaktır. Yine bağlama ilişkin konuşma ve ifade biçimleri, kelime secimi de yapılabilir. Sağlık alanıyla ilgili birçok özgün ifade, terim vb. kullanılabilir.

Tüm bu kullanılan cümle ve kelime çeşitlerinin sesletim biçimleri vardır. Her dilin kendine has dil melodisi, dil duygusu ve ayrıca içeriğe göre duygusal ifade biçimleri bulunmaktadır. Örneğin burada hastalıkla ilgili üzüntüyü ve endişeyi gösteren dil duygusu yaşanacaktır. Bu duygu kategorisinde kendisine göre sesletim biçimi vardır. Çocuk bu vesileyle içeriğe göre sesletim yapmasını öğrenmektedir.

Oyunda sağlıkla ilgili kavram ve semboller kullanılacaklar ve çocuklar bunları oyunda yaşayarak edineceklerdir. Tıbbi mesleğin kendine göre göstergeleri vardır. Bu göstergelerin bir kısmı açıkça görünen bir kısmı da görünmeyenlerden oluşur. Doktorun önlüğünden, aletlere, tedavi esnasında yapılan işlemlere ve eczaneye kadar her şey görünen göstergelerdir. Bunun dışında sağlıkla ilgili hastane içinde ve dışında birçok semboller (ilkyardım, ambulans, laboratuvar vb.) vardır. Bunları hastane dışında görmek mümkün değildir. Ayrıca hastaneye gelenlerin kendine has davranış ve konuşma biçimleri vardır, orada farklı his ve duygular (korku, endişe, sevinme vs.) yaşanır. Bu hislerin yansıtma biçimleri de farklıdır. Kısaca çocuk hastanede farklı dil duygusu, konuşma biçimleri ve davranış biçimlerini tanıyıp yaşayarak öğrenmiş olacaktır. Seewald'e göre bunlar çocuğun dilsel gelişme sürecinde yaptığı tecrübelerin „sembolik yansması” aynı zamanda çocuktaki sembol gelişim demektir (Seewald 1992: 343–344).

Rol oyunlarının anlamlama esnasında somut kavram ediniminden soyuta geçişi sağlayıcı işlevleri vardır: Küçük yaşlardaki çocuklar somut kavram edinim döneminde bulunurlar. Anlam nesneden tam olarak soyutlanmış değildir. Onun dilsel dünyası halen somuttur. Somut göstergeler veya göndergelerle olan ilişkiler yoğun olarak devam etmektedir. Geçiş sürecinde oyun çok önemli işlevler görür. Oyunda önce nesnelere uzaklaşacak, sonra küçülecektir, sonra da yerini başka bir gösterge alacaktır, sonunda soyut bir gösterge haline gelecektir. Örneğin bir ambulans mekân değiştirecek, küçülecek oyuncak haline gelecek sonra da kâğıt, kart vs üzerinde bir resim olacak ve sonunda da çocuğun belleğine soyut bir kavram olarak geçecektir. Burada somuttan

soyuta nesnel bir geçiş söz konusudur. Bir sonraki aşamada biraz daha soyut nesnel göstergeler kullanılıp soyuta geçilebilmekte ve en sonunda soyuttan soyut kavram edinim dönemi başlamaktadır. Aslında bunlar çocuk için radikal değişimler ve gelişmelerdir. Çünkü bu süreçte algı ve alımlama çeşitleri tamamen değişmektedir. Gördüğü somut göstergeleri algılamaya alışan çocuk bu defa görmediği soyut göstergeleri algılayacak ve çağrıştıracaktır. Böylece onun dilsel dünyasında nesne yeni bir anlam ve boyut kazanmış olacaktır. Nesne ve anlam ilişkisi dilsel yeti ve beceri alanlarına göre de değişebilir. Konuşma yaparken anlatılmak istenen anlamın nesneye göre daha ağır bastığını görürüz. Doktorculuk oyununda artık zihinde oluşmuş soyut göstergeler vardır; doktor, hemşire, hastane, tetkikler vs. Yani soyut kavram geliştirme dönemi başlamış demektir.

SONUÇ

Basit anlamda rol oyunları herhangi bir rolü yerine getirme esasına dayanır. Oyuncular gerçek hayattan alınmış bir rolü karşılıklı etkileşim içinde temsili olarak oynarlar. Toplumsal hayattan alınan rollere sosyal rol oyunu denilmektedir. Oyunlar yapısal olarak oyun iki bölümden oluşmaktadır: hazırlık ve gösterim. Hazırlık, daha çok bilişsel bir aşamadır; yani oyunu düşüncede kurma sürecidir. Bu esnada bir takım dilsel altyapı faaliyetleri de işlerlik kazanır. Çocuk hayal gücünü kullanarak çeşitli imgeleri bir araya getirir, imajlama yapar, kafasında rolü tasavvur eder, ona göre bir rol kişiliği geliştirir. İkinci bölümde gösterim vardır. Gösterimde dilsel ve davranışsal sergileme vardır. Bunlar tek taraflı değildir; en az iki kişi tarafından sergilenir. Bu nedenle karşılıklı etkileşim söz konusudur; karşılıklı etkileşim sosyal ilişkileri meydana getirir. İlişkiler sonucu diyalog ve iletişim ortaya çıkar. Bu esnada birçok dilsel beceriler gelişir. Aynı zamanda yoğun sosyalleşme süreci yaşanır. Rol oyunları sayesinde elde edilen dilsel, sosyal yeti ve becerileri şöyle sıralamak mümkündür.

- Dilsel davranışlar sergilenir.
- Dil yaşayarak edinilir.
- Sözlü iletişim kurulur: Diyalog, konuşma gerçekleşir.
- Sözsüz iletişim kurulur: Jest, mimik ve vücut dili kullanılır.

- Çift düzlemlili dil kullanılır: Gerçekçi ve hayali aktarım kullanılır.
- Basit iletişim araçları kullanılır: Telefon vb.
- Duygu ve düşünceyi ifade etme ve yansıtma öğrenilir.
- Dil güdüsünü geliştirilir: Dilsel engeller tanınır ve düzeltilir.
- Kelime hazinesi gelişir.
- Anlam kavrama gücü gelişir: Göstergeler artar, somut kavram ediniminden soyuta geçilir.
- İmaj ve sembol gücü gelişir.
- Sesletim becerisi gelişir: Telaffuz etme gücü, dil melodisi gelişir.
- Çocuk kendi sosyal ve dilsel yeti, becerilerini tanıma imkânı bulur.
- Bilişsel gelişim gösterilir: Beş duyu ile algılama, düşünme, tasavvur etme, çağırışım yapma ve hayal kurma gerçekleşir.
- Yeni kök ve ekler kullanılır: İsim ve fiil kök ve ekleri kullanılır.
- Sosyal ilişki kurulur: Çocuk sosyal etkileşim içindedir ve iletişim kurar.
- Empati yapılır.
- Cümle kurma yetisi gelişir: Doğru cümle kurulur, bazı cümle çeşitleri kullanılır.
- Estetik ve edebi edinim yapılır; tiyatrosal çerçeveye sokmak, monolog, diyalog.

Görüldüğü gibi çocuk, oyun vesilesiyle sözlü, sözsüz ve araçla iletişim becerilerini, yaşantıya dayanan dilsel tecrübelerini, dilsel davranış modellerini, sosyal davranış modellerini, dil duygusunu, bilgi ve görgülerini, imaj ve sembol güçlerini, sosyal etkileşim ve iletişim yetilerini geliştirme imkânı bulmaktadır. Bu gelişme aynı zamanda bir takım sosyal becerilerin gelişmesine de neden olmaktadır. Çocuk, topluma veya topluluğa dâhil olmayı, ilişki kurmayı, diyalog kurmayı, uyum sağlamayı, onlara karşı hoşgörülü olmayı, diğerlerini itibara almayı, görüşlerini paylaşmayı, kendi görüşünü söylemeyi, kendini ifade etmeyi, istek, arzu, ihtiyaçlarını bildirmeyi öğrenmektedir. Ayrıca bu vesileyle yaşayarak yaparak öğrenme, iletişime dayalı öğrenme ve sosyal öğrenme biçimlerini de elde etmiş olmaktadır.

Sonuç olarak sosyal etkileşim ve dilsel gelişim oyunun hem sebebi hem de sonucudur. Çünkü oyun, önce dilsel ve sosyal bir faaliyet olarak başlar, bu sürecin oluşum aracı olarak devam eder, dilsel ve sosyal bir dönüt olarak sona erer. Elde edilen sonuç her şeyden önce dilsel ve sosyal bir kazanımdır.

ÖNERİ

Bilindiği gibi insan yetiştirme düzenin temeli okulöncesi eğitime dayanmaktadır. Okulöncesi eğitimin genel amaçları arasında çocuğun duygusal ve düşünsel zekâsını geliştirme hedeflenmektedir. Ancak günümüzde ‘Sosyal Ben’liğin geliştirilmesi çok daha önemlidir. ‘Sosyal benlik’ ise iyi bir sosyalleşme süreci ve iyi bir dil eğitimiyle gerçekleşebilmektedir. İyi bir eğitim ise günün şartlarına uygun olarak seçilmiş araç ve yöntemlerle mümkündür. Günümüzde okulöncesi eğitimde oyun, bir eğitim biçimi, bir eğitim metodu ve aynı zamanda bir eğitim aracı olarak işlev görmektedir. Özellikle rol oyunları çocuğun sosyal ve dilsel gelişimi için son derece uygundur. Bu nedenle okulöncesi eğitim müfredat programı içinde sosyal gelişim ve dil eğitimi hedeflerine mutlaka yer verilmeli, ayrıca bu konudaki yeti ve becerileri geliştirmek için programlara bolca rol oyunları özellikle de sosyal rol oyunları konmalıdır.

KAYNAKLAR

- Auwärter, M. Kirsch, E. (1984). Zur Ontogenesi der sozialen Interaktion. Edelstein, W.-J.; Habermas, J (editör): *Soziale Interaktion und soziales Sagen*. Frankfurt am Main.
- Bruner, J (1987). *Wie das Kind sprechen lernt*. Bern-Göttingen-Toronto-Seattle: Huber.
- Burkart, R. (1983a). *Kommunikationswissenschaft. Grundlagen und Problemfelder. Umriss einer interdisziplinären Sozialwissenschaft*. Wien, Köln: Böhlau.
- Cassirer, E. (1972). *Philosophie der symbolischen Formen. Dritter Teil. Phänomenologie der Erkenntnis*. Darmstadt: Wissenschaftliche Buchgesellschaft.
- Coburn-Steage, U. (1977). *Lernen durch Rollenspiel*. Frankfurt: Fischer.
- Homburg, T. (2003, Mayıs 5). Alıntı: Daab, J. Bewegung und Sprache – Psychomotorische Förderansätze bei Sprachentwicklungsstörungen: <<http://www.grin.com/de/preview/20796.html>> (2007, Temmuz 12).
- Hundertmarck, G. (1974). *Soziale Erziehung im Kindergarten*. Stuttgart: Klett.
- Karakaya, Z. (2003). *Çocuğun Dili*. Samsun: Etüt.
- Kochan, B. (Hrsg.) (1975). *Rollenspiel als Methode sprachlichen und sozialen Lernens*. Kronberg.
- Kotthof, H. Spiel und Sprache.
- <<http://home.ph-freiburg.de/kotthoffr/hausarbeiten/spielundsprache.pdf>> (2002, Temmuz 31).

- Krappmann, L (1977). Lernen durch Rollenspiel. In: Kochan, B. (Hrsg.) *Rollenspiel als Methode sprachlichen und sozialen Lernens*. Königsstein: Athenaum.
- Lewandowski, T.(1990). *Linguistisches Wörterbuch*. 3 Bde. Heidelberg, Wiesbaden: UTB.
- Ments, Morry, V. (1991). *Rollenspiel: effektiv*. München: F. Ehrenwirth.
- Rose, G. (1994). *Sprache und Spiel im Kindergarten*. Weinheim und Basel: Beltz.
- Schank, Roger C./Abelson, Robert P. (1977). *Scripts, Plans, Goals and Understanding. An Inquiry into Human Knowledge Structures*. Hillsdale: Erlbaum.
- Schaub, H & Zenke, G. (2002). *Dtv-Wörterbuch Pädagogik*. Digitale Bibliothek Band 65. Berlin: Directmedia.
- Seewald, Jürgen (1992). *Leib und Symbol. Ein sinnverstehender Zugang zur kindlichen Entwicklung*. München.
- Sylvester-Bradley, B. (1981). "Negativity in early infant-adult exchanges and its developmental significance." In W.P. Robinson (Ed.), *Communication in Development* (pp. 1.37). London: Academic. Press.
- Wendlandt, W. et al. (Hrsg.) (1977). *Rollenspiel in Erziehung und Unterricht*. München: E. Reinhard.
- Wygotsky Lew S. (1980). Das Spiel und seine Bedeutung in der psychischen Entwicklung des Kindes. Edit. D. Elkonin: *Psychologie des Spiels*. Köln.
- Wyss, D. (1973). *Beziehung und Gestalt. Entwurf einer anthropologischen Psychologie und Psychopathologie*. Göttingen: Vandenhoeck und Ruprecht.

SUMMARY

In this study, the direct contributions of role -playing games on social and lingual development of children are researched. Nowadays teaching through games has become more important: games are used as a teaching approach, method, technique and also as an instrument. There are various games; the didactic and pragmatic functions of every game are different. Games have developed the cognitive, emotional, lingual, social and physical skills of children. Especially role-playing games have multi-directional functions. Role-playing games have been classified in different ways. Freeform role-playing games mostly played in preschool period, teacher-directed role-playing games, imitation games, simple role-playing games, multi-player role-playing games and two-stage social role-playing games are the most important ones (see Karakaya 2003: 76; Rose 1994).

Social role-playing games develop social interaction and communication. They are played with two or more people; theme, plot, place, time and instruments are richer. In this type of games children must perform a social event. Social role-playing games usually enact a social theme and event.

Role-playing games create a real life model for children. In the game each member of the group has a role in regard to social life such as a doctor, nurse, or chemist. In the game real or model behaviors are imitated and this means that social abilities, behaviors and attitudes are supported and improved. In a way, social role-playing games function as a process-training for clarifying, improving and changing the social process existing and continuing in real life.

The process of social and lingual interaction process in role-playing games can be summed up as such: a social process starts when at least two people are present and this brings about interaction and communication. Then this process turns into a recirculation. Social interaction improves communication and vice versa.

Social interaction has significant effects on cognitive, motor, emotional, social and lingual development, social perception and also improvements on the ability to judge. Above all, communication occurs by means of social interaction. Communication is a way of social interaction.

This development is a cognitive and lingual process as well as social and communicative (Coburn-Staeger 1977: 5). In this process, children find the chance to recognize, think and solve social problems; that is, children become socialized and also acquire social learning forms (Wendlandt 1977: 5).

By means of role-playing games, children use various verbal and nonverbal communication forms, they also learn to use words, statements and expressions in accordance with communication forms. They can learn soliloquizing and establishing dialogue by using different sentence types in dialogues. Beside declarative sentences, they can use negative, question, negative question and imperative sentences and speech acts. In addition, they use question and answer method.

Children also recognize factual and imaginary reporting forms with the help of role-playing games. They can learn requests, wish clauses and conditional clauses through imaginary reporting. Moreover, the words and expressions of every language have sentimental values. The feel of a language changes depending on the content and form of expression. This means that pronunciation changes depending on the content expression. Through games, children acquire the pronunciation of their language. They also acquire how to express themselves to other people, how to take turns in a conversation. They furthermore learn to think, talk and behave in accordance with a context. Role-playing games have a function of enabling the transition to abstract from concrete concept acquisition during signification. In the transition period, games have very important functions. In the games, objects will move away, and then get smaller, later they will be replaced with another sign, and in the end they will become an abstract sign. In the next stage, children will be able to develop abstract concepts from concrete signs.

In short, through games children develop social interaction and communication skills, linguistic (pronunciation, syntax, interpretation, articulation, using up-to-date language) skills and lingual knowledge (vocabulary, grammar) skills.

Suggestions: nowadays, it is very important to develop children's emotional intelligence in education. In this context, it is more important to develop "social self" which can be realized through a good socialization process and a good language education. Thus, there should definitely be the objectives of social development and language education in preschool curriculum, and there should be role-playing games, especially social role-playing games the curriculum to develop the children's skills in these areas.