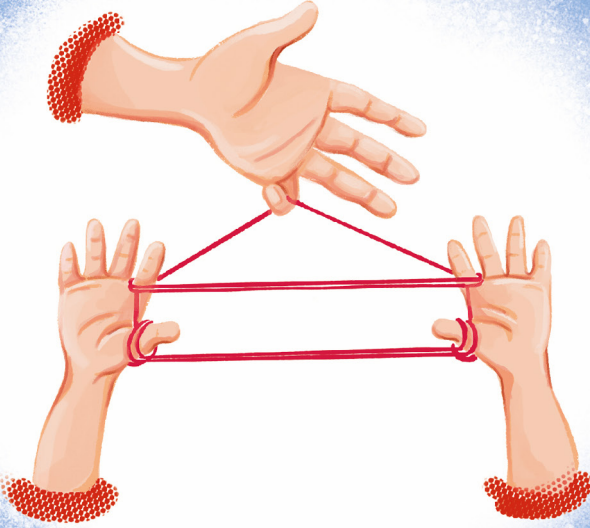


OKULLARDA

OYUN

KÜLTÜRÜ



Oyun Hareketi Derneği

Nedim BUĞRAL

Gazeteci Chang Jing, Anji Oyunu okullarından birinde gördüğü bir sahneyi böyle tasvir ediyor:

“Çocuklar saat 9 olunca okul binasından fırlayıp oynamak istedikleri malzemelere doğru koşturuyor. Küçük ve büyük merdivenler, ahşap panolar ve bloklar, araba lastikleri, küpler ve daha bir çok oyun malzemesi. Oyunun kurallarını açıklayan hiçbir öğretmen yok. Öğretmen tarafından organize edilen hiçbir etkinlik yok. Çocuklar bağımsız olarak gruplar kuruyor ve çeşitli oyunlar kurup oynuyor. Oynarken, öğretmenler hiçbir çocuğa ne yapması veya ne yapmaması gerektiğini söylemiyor. Böyle bir manzarayı kim hayal edebilirdi?”

Bırakın Çocuklar Oyun Oynasın (Sf.234)
Pası Sahlberg – William Doyle
the Kitap

Künye

Oyun Hareketi Derneđi yayınları

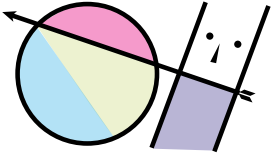
OKULLARDA OYUN KÜLTÜRÜ

Nedim Buğral

Editör: Zeynep Sena Akkuş

Kapak İllustrasyon Tasarımı: Şebnem Aydın

Kapak ve Grafik Tasarım: Emin Türker Dolgun



Oyun Hareketi Derneđi

2022, bu kitabın yayın hakları Oyun Hareketi Derneđi'ne aittir.

www.oyunhareketidernegi.com

nedimbugral@gmail.com

İÇİNDEKİLER

Bölüm 1 - OYUN, OYUN TEMELLİ UYGULAMALAR VE OYUNLAŞTIRMA.....	1
Okullarda Oyun Kültürüne Genel Bir Bakış.....	1
Oyunun Okuldaki Yerini Savunmak ve Bir Öneri.....	10
Atölyemizde Uyguladığımız Bir Anket.....	12
Oyun Dostu Okul İçin Eğitim Liderlerine Tavsiyeler.....	17
Bir “O” Dört “H” Yaklaşımımız.....	23
Oyun ve Güvenlik.....	27
Engelleri Aşmak.....	33

Bölüm 2 -OKULLARDA UYGULANAN ÖRNEK UYGULAMALAR.....	36
Oyun Tiplerine Göre Örnek Uygulamalar.....	36
a) Odaklanma Oyunları.....	36
b) Tasarım Oyunları.....	44
c) Beceri Oyunları.....	46
d) Sokak Oyunları.....	46
e) Oyun Her Yerde Örnekleri.....	49
f) Doğada Oyun.....	49
g) Kütüphanede Oyun Temelli Çalışmalar.....	50
h) Müzede Oyun Temelli Çalışmalar.....	51
i) Tarihi Mekanlarda Oyun Temelli Çalışmalar.....	53
Özel Gün Etkinliklerinde Oyunun Kullanımı.....	54
a) Çemberin Gizemi – Pi Günü Etkinliği.....	54
b) Şehrimde Cumhuriyetin’in İzleri.....	55
c) İnsan Hakları Günü.....	56

d) Oryantasyon Günü.....	57
Diğer Oyun Tabanlı Uygulamalar.....	58
a) Stres Atmak İçin Oyun.....	58
b) Okulda Kaçış Oyunu – Berkay’ın Rüyası.....	59
c) Misi’nin Tarihi Katmanlarına Yolculuk.....	60
d) Altı Kafadar – Oyunla Yazma Projesi.....	61
e) Manyak Adam – Okulda Çekilen Bir Film.....	65
f) Tema Odaklı Oynanan Oyunlar.....	67
g) Barış Teması İle İlişkili Oyun ve Oyunsu Etkinlikler.....	70
h) Özgürlük Temalı Oyunlar.....	71
i) Oyunla Masal, Masalla Oyun.....	72
j) Barış Oyunları Laboratuvarı.....	73
k) Öğrenciler Kendi Kutu Oyunlarını Tasarlıyor.....	74
Okullarda Sokak Oyunları Oynamanın Önündeki	
Bazı Engeller.....	75
Hibrit Oyun Uygulamaları.....	77
Online Eğitimde Oyunun Yeri “EĞİTMEN VOL 1”	82

Bölüm 3 -YAZILAR VE GERÇEKLEŞMİŞ

PROJE ÖRNEKLERİ.....	89
Yaratıcılığa Yolculuk “Pisagor”	89
Eğitimde Hibrit Bir Uygulama Önerisi	
“KARAGÖZ MÜZE DEDEKTİFİ”	95
Bir Festival Alanı Olarak Okul Bahçesi:	97
“Ivır Zıvır Kutusu”	97
Macera Oyun Alanları Nedir? Niye Gereklidir?.....	104
Çiftliklerin Pedagojik Bir Ortam Olarak Kullanılması.....	106
Öğretmen ve Öğrencinin Oyunla İyi Olma Hali.....	108

Kollektif Bir Kitap Yazma Sürecinde ‘Oyun’	111
Okul Dışı Öğrenme Ortamı Olarak Kentin Tarihi Dokularını Kullanmak.....	115
Oyuna Hazırlanmanın Değeri.....	119
Öğretmen ve Öğrenciler İçin Yaşayan Müze.....	120
Okul Bağım Ne Oldu?.....	121

Bölüm 1

OYUN, OYUN TEMELLİ UYGULAMALAR VE OYUNLAŞTIRMA

Okullarda Oyun Kültürüne Genel Bir Bakış

Okullarda oyun kültürü, öğrencinin okulun kapısından girdiği andan çıktığı ana kadar geçen süreyi hatta okulun öğrenciye, okul zamanı dışında verdiği her türlü sorumluluğu ve bu sorumluluk harcanan zamanı ve eylemleri kapsar.

Şimdi bu cümleyi bir örnekle açıklayalım:

Ahmet okul kapısından içeri girdi. Kapıdan girerken de arkadaşı Deniz'e denk geldi. Birlikte koşmaya başladılar. Arkalarından bir yönetici ya da öğretmen "Ahmeeett, Deeeeniz sınıfınıza koşmadan gider misiniz?" diye seslendi.

Peki bir okul profesyoneli bu iyi niyetli uyarıyı neden yapar?

Çocuklar terleyip hasta olmasın, düşüp yaralanmasın, başkasına çarpıp zarar vermesin veya bu olaylardan biri gerçekleşirse veli ile uğraşmayayım diye. Aslında hepimiz çok iyi biliyoruz ki Ahmet ve Deniz'in ciddi bir şekilde yaralanma ya da ciddi bir yaralanmaya sebep olma ihtimali çok düşüktür. Bununla birlikte düşmek, çarpışmak gibi eylemler riskli görünse de aslında çocuklara gelişimsel olarak önemli fırsatlar sunuyor. Hatta okulun çocuklara sunduğu en temel yararlardan biri bize karmaşık ve riskli gibi görünen bu trafiklerdir. (Bkz. Oyun ve Güvenlik İlişkisi)

Ahmeeet, Deniiiiiz koşmademenin başka bir duruma da hizmet ettiğini düşünüyorum. O da öğrencinin, okul yöneticisi veya öğretmenin kesin itaatine maruz kalması. Çocuğa uyarının biçiminde bir rütbe ilişkisi var. Ahmeeet koşma ne kadar yumuşatılarak, ne kadar nedeni açıklanarak söylense de yetişkinin istediği, çocuğun istemeden itaat ettiği bir yönerge. Bu itaat kültürü okulda günün pek çok anında var. Hatta bir çocuğun oyun oynamasını sadece okul sınırları içinde ele almamız da yeterli değil. Diyelim ki Ahmet okuldan çıktı ya evine ya bir etüde ya da ebeveyninin iş yerine gitti. Ahmet o gün kendisine verilen ödevleri belki çok severek belki de evde başka birinin sürekli uyarılarıyla yapacak. İşte bu ödevlerin süresi, Ahmet'in ödevlere motivasyonu ve evde yarattığı gerilim de Ahmet'in okul dışındaki oyun oynamasını doğrudan ya da dolaylı olarak etkilemektedir.

Öğretmenlerin oyunu ele alış biçimi:

Öğretmenler oyunun özgürce razı olunan bir faaliyet olduğu gerçeğini sıklıkla göz ardı etmektedir. Çocuklar teneffüslerde organik olarak oyun oynama fırsatı bulurken, öğretmenin sınıfta olduğu veya sınıf dışında ama öğretmenin kontrolünde geçirdikleri çoğu zamanda organik oyun, öğretmenin çocukları boş bırakıp bir şey yapmadığı iş olarak algılanmaktadır. Bu bakış açısı da pek çok bilinçli öğretmenin çocukların organik oyun oynamasına daha az fırsat yaratmasına neden olmaktadır.

Oyun dostu, öğretmeye sevdalı pek çok öğretmen derslerinde oyunu işlevsel hedeflerle de kullanmaktadır. İşlevsel hedefle oyunu kullanmakla kastettiğim; bir kazanımı çocuklara aktarırken oyunu bir öğretim yöntemi olarak kullanmaktır. Matematik dersinde çarpma işlemlerini oyun yoluyla daha eğlenceli hale getirerek öğretmek, ödevi oyunlaştırarak ödevi yapmayı eğlenceli hale getirmek, bir son testi ya da ünite tekrarını eğitsel bir kutu oyunuyla gerçekleştirmek işlevsel kullanıma örnek olabilir. Bu tip uygulamalar yerinde ve yarar getirici uygulamalar gibi görünebilir fakat bir öğretmenin bu uygulamaları yapıyor olması, bir okulda bu tip oyun temelli derslerin sıklıkla yapılıyor olması, o okulda çocukların yararına bir oyun kültürü olduğu anlamına gelmez. Okulda oyun kültürünün varlığından söz edebilmemiz için oyunun önündeki engelleri fark edip, bunları kaldırmaya yönelik eyleme geçmek gerekir.

Daha önce çalıştığım bir okulda, ortaokul öğretmenleri ile “okulda oyun kültürü” üzerine hemen hemen her yıl belirli aralıklarla atölyeler yapmıştık. Beş yılın sonunda ortaokul öğretmenlerimiz bir eğitim yılı içinde okulumuzda eğitsel amaçla yetmişin üzerinde oyun tabanlı uygulama üretir hale gelmişti. Bu çok iyi bir gelişmeydi fakat süreci değerlendirirken şunu fark ettim: Evet öğretmenlerimiz derslerini hem kendileri hem de öğrencileri için daha eğlenceli hale getirdi ama okulun ilk yılında da var olan oyun hakkı ihlallerini çözme yolunda pek ilerleyemediler. Öğrencilerin uzun ders saatleri değişmedi, pandemi sürecinde sanat ve sosyal alan etkinliklerini sürdürmeye teşebbüs dahi edilmedi ve okul yöneticilerinin aşırı güvenlikçi tutumlarında da ciddi bir değişim olmadı. Okulda oyun kültürüne dair oluşan farkındalık, oyunun işlevsel kullanımı değişim olmadıktan sonra temeli olmayan bir binanın ikinci katında yaşamaya benzemişti. Gelen ilk dış etki ile de bu yapının yıkılması kaçınılmazdı. Bu yüzden

okullarda temel bir oyun kültürü ile okulun oyunu işlevsel kullanması arasında temel bir fark olduğunu düşünüyorum. Oyunu, daha iyi öğrenme ile ilişkilendirmek hesap edemediğimiz başka oyun hakkı ihlallerine dahi neden olabilir.

Okulumuzdaki ders süreleri bir çocuğun kendi kendine ya da akranları ile geçirmesi gereken serbest zamanın ne kadarına fırsat sunuyor ya da ne kadarını çalıyor?

Emre adında altıncı sınıfa giden bir öğrencim vardı. Tiyatro kulübündeydi. Kendi gibi sekiz arkadaşı ile tercih ettikleri tiyatro kulübünün çalışmasına başlangıç zili çaldıktan sonra geliyorlardı. Emre ve birkaç arkadaşı istisnasız her defasında “Öğretmenim tualete gidebilir miyim?” “Su içmeye gidebilir miyim?” diye soruyordu. Ben de aynı standart cevabı veriyordum.

- Yavrum niye teneffüste suyunu içmedin? Teneffüsler ne içindir?

Gerçekten teneffüsler ne içindir? Okullar çocukların sosyalleştikleri yerler ise bu sosyalleşme süreci öğrencilerin sırasında oturduğu ve parmak kaldırarak söz aldığı ders zamanlarında mı gerçekleşiyor yoksa yapılandırılmamış diğer zamanlarda mı?

Neden kar tatili bu kadar sevilir? Neden kaynayan derslerde çocuklar göbek atar? Bu yoğun çatışma hali neden? Mevziinin bir tarafı derssiz ve ödevsiz zamanlar için savaşıırken, diğer taraftaki biz yetişkinler onların boşa geçen her zamanını tehdit olarak algılayıp daima doldurma çabasındayız.

Buraya kadar yazdığım bölüm pandemi döneminin başına denk geliyor. Bu paragrafı ise 8 Eylül 2021’de ekliyorum. Çocuklar şu an okullarının online devam etmesine tahammül edemiyor. İçinde bulunduğumuz dönemde birçok öğrenciye okulda en çok neyi özlediklerini sordum. Öğrencilerin tamamına yakını arkadaşlarını ve teneffüsleri özledim yanıtını verdiler. Kızım bu yıl birinci sınıfa başladı. Her okul çıkışı heyecanla teneffüslerde ne yaptığını ve samimi olduğu iki arkadaşı ile yaşadıklarını anlatıyor.

Öğrencinin okulunu sevmesi, öğrenci isteğinin ve gerçekliğinin değerlendirildiği okul politikaları ile olur. Bu politikaların başında da teneffüslere ayrılan süre ve teneffüslerde öğrencilere sunulan olanaklar önemli rol oynar.

Şimdi biraz hayal kuralım. Teneffüs sürelerini uzatabiliriz. Okul bahçesinde, okul dışı doğal ortamlarda geçirilen süreleri arttırabiliriz. Öğrencilerin akranlarıyla ya da üst ve alt sınıflardaki öğrencilerle yetişkin kontrolünün olmadığı ya da sınırlı olduğu biçimde ilişkisi kurmalarını sağlayabiliriz. Bu hayale ulaşmak için yapılanlar okul iklimini ve öğrencilerin 21. yüzyıl becerilerini geliştirmesini doğrudan etkileyecektir. Bu becerileri özel setlere, çocuklar için okul içi ve dışı kurslara ihtiyaç kalmadan geliştirebiliriz. Böylece daha organik, maliyetsiz ve risksiz bir biçimde de bu becerilerin kazandırılmasını gerçekleştirmiş oluruz. Pandemi sürecinin yarattığı olumsuz etkileri silmek ve çocukların iyi olma haline katkı sunmak için okul binalarının dışında öğrencilerin daha çok vakit geçirmesi, okulların eğitim liderleri için öncelikli konulardan biri olmalıdır.

Öğretmenin veya okulun ödev politikalarının öğrencinin oyun hakkı ile ilişkisi:

Bir okulun ödev politikası ya da bir öğretmenin ödev tutumu çocuğun sağlıklı oyun oynaması ile doğrudan ilişkilidir. Bu ilişki, çocuğun yapmak zorunda olduğu bir iş için ayırdığı zamanın kendi için ayırdığı zamandan alınması şeklinde açıklanabilir. Burada “Öğretmenler hiç ödev vermesin.” gibi bir önermede bulunmuyorum. Ödev süresinin, çocuğun kendi başına (serbest zaman) geçireceği zamandan bağımsız planlamaması gerektiğini savunuyorum. Bunun bir ihtiyaç olduğunu göz ardı etmemeliyiz. Daha iyi anlaşılacak adına şöyle bir örnek görelim:

Matematik öğretmeni Derya, derste çarpma işlemini işlerken konuyu eğlenceli bir şekilde pekiştirmek için “Hadi Çarp Bakalım” oyununu sınıfında oynattı ve her öğrencisine birer set oyun zemini ve oyun pullarından verdi. Öğrencilere oyunu evde anne-babaları ile oynamaları gerektiğini söyleyip bir de oyun esnasında çekilmiş birer fotoğraf istedi. Derya öğretmene çok eğlenceli fotoğraflar geldi. Ebeveynlerden “Çocuğumla çok iyi vakit geçirdik, teşekkür ederim.” diye pek çok dönüş aldı. Bu sayede öğrenciler oyunun stratejisi için defalarca çarpım işlemi yapmak zorunda kaldı ve öğrendiklerini pekiştirdi.

Eğlenirken öğrenmek mümkün ve insanların bu şekilde daha başarılı olduğuna birçok kez şahit oldum. Bunu kendi hayatımda da gözlemledim. Ben lise bir öğrencisi iken spor gazeteciliği oyunu

oyunuyordum. Defterlerime spor yorumları yazardım, takım listeleri yapıştırırdım. Dersler ile bu oyun çok iç içe geçmişti ve dersten inanılmaz keyif alıyordum. Bir şekilde, öğretmenlerim defterlerimdeki spor yazarlığımı keşfetmediler. Evde ebeveynlerim de çalışma masandaki gazete küpürleri, posterler ne diye hiç sormadı. Ben o yıl okul birincisi oldum. Okul hayatımdaki tek takdirleri de o yıl aldım. Hala o oyunsu sürecin hazzını da keyifle anıyorum.

Okulda teneffüs süreleri yeterli mi?

İPA İstanbul kongresinde (2014) bir bildiri sunumunda okul teneffüs süreleri tartışıldı. Bildiriye sunan Amerikalı eğitimler bizdeki teneffüs sürelerini sordu. Bir öğretmen kendi okulunda bir teneffüsün 15, diğerlerinin de 10 dakikalık teneffüsler olduğundan bahsetti. Amerikalı eğitimler şaşırdı ve kendi okullarında teneffüs süreleri 5 dakika olduğu için bizim öğrencilerimizin ne kadar şanslı olduğundan bahsetti.¹ O ana kadar bir drama eğitmeni ve özel bir okulun sanat yönetmeni olarak teneffüsler meselesini hiç düşünmediğimi, hatta önemsemediğimi fark ettim. Şimdi düşünüyorum da yukarda da bahsettiğim gibi teneffüsler okulda öğrencinin sosyal açıdan en iyi geliştiği, zorluklarla mücadele ettiği ve değerler geliştirdiği alanlardan biri. Bence öncelikle, rehber öğretmenlerinin ve öğrencilerini her yönüyle keşfetmek isteyen tüm öğretmenlerin görünmez olup (yani çocuklara karışmadan onları gözlemleyerek) teneffüsleri çok iyi değerlendirmesi gerekir.

“McLachan kuralları kaldırıp 40’ar dakikalık iki te-neffüsle açık havada oynamaları için bolca alan sağ-ladıktan sonra, çocuklar arasında sorunlu davranışlar azalmıştı. Ciddi yaralanmalar da aslında düşmüştü. Çocuklarda daha bağımsız hareket etme, odaklanma, sorun çözme, yaratıcılık, sağlıklı riskler alma, daha az düşme, daha az zorbalık, daha iyi koordinasyon ve sınıflarda daha fazla dikkat gözleniyordu.”

(Pasi Sahlberg -William Doyle, Bırakın Çocuklar Oyun Oynasın, The Kitap, 2020)

Oyun Hareketi Derneği olarak üzerinde durduğumuz ve çalışmalar yürüttüğümüz ana meselelerden biri de okullarda teneffüs sürelerinin öğrenci yararına düzenlenmesidir.

1. Amerika’da, eyaletten eyalete değişen teneffüs süreleri vardır ve hatta aynı eyalette bulunan okullar arasında dahi teneffüs sürelerinde değişiklik bulunabilir.

Teneffüste çocuklar ne kadar özgür?

Son çalıştığım okulda, okulun her koridorunda ve bahçelerinde nöbetçi öğretmenler görev yapardı. Benim kullandığım beceri atölyesinin olduğu, okulun arkasında dar sayılabilecek bir koridor vardı. Bu koridora bakan nöbetçi bir öğretmen yoktu. Bu kontrolsüz (!) alanı hem ilkokul öğrencileri hem de 5. ve 6. sınıf öğrencileri oynamak için kullanıyordu. Bazıları yere oturarak, diğerleri de son sürat koşup yere oturanların yanından geçerek, üstünden atlayarak burada oyun oynuyordu. Sıklıkla öğrencilerin buradaki oyunlarını izleme fırsatım oldu. Oynarken düşen, birbirine çarpan öğrenci elbette oluyordu ama hiçbir öğrenci, öğretmen önünde düştüğündeki davranışını bu gözetimsiz koridorda göstermiyordu. Kalkıp kaldığı yerden oynamaya devam ediyorlardı. Aynı çarpışmayı öğretmen önünde yaşadıklarında ise rol yapıp kıvranıyorlar, ağlıyorlar ve birbirlerini öğretmene şikayet ediyorlardı. Bu alandaki en önemli gözlemim ise şu oldu: Bu dar alanda, farklı yaştaki öğrenciler iç içe geçmiş oyun sahalarında birbirlerine karşı saygılı davranıyorlar ama yetişkin denetimli alanlarda daha şikayetçi davranış gösteriyorlar.

Şimdi bir teneffüs tablosu görelim:

İki üç kız öğrenci yerde oturarak bir şeyle oynuyorlar ve muhtemelen onlara bir yetişkinin “Yere oturma.” dememesinden memnunar. Daha büyük olan erkek öğrenciler koşarak bir bizon sürüsü gibi geliyorlar ve onların da arkasından “Koşmaaa!” diye bağırarak bir öğretmen yok. Yerdeki kızlar kalkmıyorlar, koşanlar da yanlarından geçiyor, kafaların üstünden atlıyor. Bu alanlarda görev yaparken şunu hep unutuyoruz; beyin, kendimizi korumaya planlı müthiş bir mekanizmaya sahip. Bu mekanizmayı kullanıp dinamik tutmak ve bireyin kendini kollaması için sürekli antrenman fırsatı vermek de, kullandırmayıp köreltmek de bizim elimizde. İşte bu yüzden atölyemin önündeki koridor orayı keşfetmiş öğrenciler için harika bir gelişim imkanı sunuyordu.

Okul bahçeleri çocukların oyun ihtiyaçlarını karşılıyor mu?

Okul bahçeleri, bir okuldaki oyun kültürünün giysisidir. Bir idareci olarak, velilerinize çocukların sosyal gelişimleri için çok önemli uygulamalar yaptığınızı söylemeniz de bahçeniz sizi mahcup edebilir. Bahçenizde hiç ağacınız olmayabilir. Bahçenize hiç oyun parkı koymayabilirsiniz hatta oyun parkınızın olmaması bir avantaj bile olabilir. Ama beton ile toprak oranı, çocukların toprakla temasının

engellenmemesi, çim alanlarda doğal tepeciklerin olması, içinden geçilebilecek borular, lastiklerin varlığı o okulun üst aklının çocuğunuza yakınlığı ve uzaklığı hakkında net fikir verir. Çamurdan sakınmak için bu kadar betona gömülmenin okul temizliği ile ilgisi olduğunun farkındayım. Hele temizlik personeli bulamayan pek çok okul varken bu önerimin çok tartışmalı olduğunun da farkındayım. Yine de bu kadar betonlaşmış okullar içime sinmiyor.

Universit'e Paris 13, Fransa Master Sciences Du Jeu (Oyun Bilimleri) oyun bilimi alanında yüksek lisans yapmış, oyun uzmanı Gizem Şahin bana "İvr Zivir Kutusu" isimli projesinden bahsetti.² İvr Zivir Kutusu, macera oyun alanlarında oyun konteynırları oluşturularak okullarda kullanılmasına dair fikir veriyor. Bu çok pratik bir çözüm. Bu projeyi okulların oyun kültürü çalışmaları açısından çok önemsiyorum.

İstanbul Kumkapı'da bir okulun müdürü Mehmet Bey, çalıştığı okulda farklı uyruklara sahip otuzun üzerinde öğrencisi olduğunu söyledi. Afganlı, Sudanlı, Suriyeli, Iraklı ve daha pek çok milletin alt ekonomik grubundan olan bu ailelerin çocukları, neredeyse her teneffüste en az altı yedi noktada birbirleriyle kavga ediyorlarmış. Okulda göreve başladıktan hemen sonra Mehmet Bey'in ilk yaptığı şey hem bahçeye hem de okul koridorlarına sokak oyunları ekipmanları koymak olmuş. Oyun sağlayıcısı öğrencileri görevlendirerek (nöbetçi öğrenci gibi bir statü vererek) bu oyunların öğrenilmesini ve sürdürülebilir bir şekilde oynanmasını sağlamış. Üç ayın sonunda teneffüslerde kavgalarda gözle görülür bir azalma olduğunu haklı bir gururla anlattı bana.

Öğretmenlerin oyuna olan tutumlarının dil üzerinden sorgulanması:

İlkokul 3. ya da 4.sınıfta bakkaldan aldığımız küçük uçak maketlerini kalem kutularımız içinde saklardık. Çok sevdiğim ilkokul öğretmenim ders anlatırken biz de sıranın altında o uçaklarla oynardık. Tabii yakalanana kadar. Hayatımda ilk sıra sopasını (üstelik parmakları dik şekilde) bu yakalanma vakasından sonra yemiştım. Şimdi düşünüyorum da acaba kaç öğretmen o sırada dersi bırakıp çocuklarla birlikte uçakçılık oynar? Oyuna son verme ile oyuna katılma arasında nasıl bir pozisyon alacağınızı, şu sorularla düşünmenizi isterim: Bizim, çocukların oyunlarına karşı tutumlarımız ne? Sınırlarımız ne? Bu sınırların ne kadarı çocukların yararına ne kadarı kendi otoritemiz için? Oyunun sınıftaki asıl işi gölgelememesi

2. Kitabın üçüncü bölümünde bu kutunun yapılışı ve kullanımı anlatılmıştır.

gerektiğini savunurum fakat oyuna engel koymanın hem nedeninde hem de uygulanmasında tutumlarımız/dilimiz ne kadar doğru?

'Niye anaokullarındaki gibi deneyim alanları, çocukların kendi kendilerine öğrenebilecekleri öğrenme ortamları ilkokullarda bulunmaz?

Önceki bin yılın en büyük buluşu benim için nedir biliyor musunuz? Anaokulu.

Bu seçim şaşırtıcı görünebilir. Birçok insan anaokulunu önemli bir buluş olarak bile düşünmez. Ancak anaokulu, nispeten yeni bir fikirdir (200 yıldan az) ve daha önceki eğitim yaklaşımlarından önemli bir farklılığı temsil etmektedir. Friedrich Froebel, 1837'de Almanya'da dünyadaki ilk anaokulunu açtığında, sadece küçük çocuklar için bir okul değildi. Buradaki eğitim, temelde mevcut okullardan farklı bir yaklaşıma dayanıyordu.

Froebel kesinlikle o yıllarda henüz fark etmese de sadece beş yaşındaki çocuklar için değil, her yaştan öğrencinin 21.yüzyıldaki gereksinimleri için ideal bir eğitim yaklaşımı icat etmişti. Esasen insanların yaratıcı düşünürler olarak gelişmesine yardımcı olacak yolları düşündüğümde, ilham kaynağımın çoğu, çocukların anaokulundaki öğrenme biçiminden geliyordu. Kullandığım kavram Yaşam Boyu Anaokulu sadece kitabın adı değil, aynı zamanda MIT'deki araştırma grubumun da ismiydi. Ben, anaokulu tarzı öğrenmenin, her yaştan insanın günümüzün hızla değişen toplumunda kendini geliştirmesi için gerekli olan yaratıcı kapasiteyi elde etmesine yardımcı olmak adına tam olarak ihtiyaç duyduğu şey olduğuna inanıyorum."

(Michel Rösnick, Yaşam Boyu Anaokulu, Aba Yayınevi, 2019)

Liderliğini yaptığım bir okul projesinde, altıncı sınıf öğrencilerimiz Türkçe öğretmenleri ile birlikte birinci sınıftaki kardeşleri için ahşap lego oyuncakları ürettiler. Projemizin sorun cümlesi basitti: Üç ay önce oyuncaklı bir ortamdan birden oyuncaksız, sıralı sınıf ortamına geçen birinci sınıf öğrencileri için ne yapabiliriz?

Hummalı bir çalışma ile her sınıfta, öğrencilerimizin hem derslerde kullanabileceği hem de teneffüslerde oynayabileceği beşer yüz ahşap parçasını barındıran oyun çuvaları ürettik. Birinci sınıf öğrencileri bu çuvalarla, iki sene boyunca buldukları her fırsatta oynadılar.

Oyuncakla barışık, oyun oynamaya müsait sınıf tasarımları ve öğrenme ortamları her geçen gün daha değerli olacak ve eminim çok güzel örnekleri keyifle izleyeceğiz.

Okullarda oyun dostu bir iklim yaratmak için sadece öğretmenlerin-yöneticilerin ortak felsefi tutumları yeterli değildir. Velilere de düşen önemli sorumluluklar var.

Oyun Hareketi Derneği etkinliği olarak okullarda oyun kültürü atölyelerinden birini de birlikte tarih-tiyatro projeleri yürüttüğümüz sevgili dostum Murat'ın idarecilik yaptığı okulda gerçekleştirdim. Atölye sonrası okulun kurucusu Mehmet Bey'le kahve içerken okulunun bahçesi ile ilgili deneyimini anlattı. Büyük borular ve tümseklerin de bulunduğu, çocukları harekete zorlayan, bizim önerdiğimiz nitelikte bir oyun alanını okul bahçesinde uygulamış. Zamanla velilerden gelen; çocuklarımız düşer (ya da düşüyor) şikayetleri ile bu aparatları kaldırmak zorunda kalmış.

Okullarda yaratılan oyun dostu bir tutum kültüre dönüştüğünde o okulda sonraki nesillere aktarım kendiliğinden ve gelişerek gerçekleşebilir. Sürdürü-lebilirlik burada kilit kavramdır.

Bazen kendime iyi bir eğitim işi ardından sorarım. Şu an beğenilen, alkış alan bu iş sürdürülebilir mi? Ömrü benim okulda olmamla mı sınırlı? Bunu önemli bir soru olarak görüyorum. Özellikle özel okullarda genç ve hırslı sanat eğitimci arkadaşlarımda etkisi yüksek spekülasyonlar yapma eğilimi baskın. Sınıfını özel okul gibi yöneten rekabetçi öğretmenlerin çok konuşulacak işlere yöneldiğine de şahitlik ettim. Halbuki kültür oluşturmak tutarlılıkla, bütüncülükle, iş birliğiyle ve yaptığınız uygulamaların devamlılığıyla mümkün oluyor.

Okulun yeni dönemine okulunuzun bahçesinde bisiklet, scoter, kaykay vb. ile başlamak gibi bir ritüelimizin olduğunu düşünelim. Bunun karne gününde de tekrarlandığını. Küçüklerin okul bahçesinde, ortaokulların okul organizasyonu ile okulun yakın çevresinde bisiklet konvoyları ile yeni eğitim yılına coşkuyla başlayan renkli konvoylar oluşturduğunu düşünün. Bisiklet günlerini aileler ile hafta sonu organizasyonlarıyla genişlettiğinizi düşünün. Okulda çeşitli uygulamaların ödülü olarak okulun rutin bir gününde bisiklet kullanma serbestliği verdiğinizi düşünün. Hatta bazen okulun içinde

bisikletle dolaşan çılgın! öğretmenlerinizin olduğunu hayal edin. Bu sürekli tekrarlandığında bir kültüre dönüşmez mi?

Oyunun Okuldaki Yerini Savunmak ve Bir Öneri

Okulda oyun kültürü ile ilgili değişim nasıl olabilir?

Oyun Hareketi Derneği'nin "Okullarda Oyun Kültürü Atölyesi" girişinde öğretmenlerimizle aşağıdaki adımları izleyerek bir diyalog gerçekleştiriyoruz. Hikaye anlatıcılığı atölyesine katıldığım değerli masal anlatıcısı Nazlı Azazi'den duyduğum bir Alman deyimini de bu diyalogun sonuna mutlaka ekliyorum. "Sizi bir fikre gebe bıraktım." Nasıl mı? Adım adım ilerleyelim:

1. Çocukluğumuzu düşünelim, çocukluğunuzda neler oynardınız?

Sek sek, ip atlamaca, istop, saklambaç, dokuz taş ve daha pek çok oyun. Bu soruyu sorduğumda o ana kadar ciddiyetle dinleyen herkeste bir gülümseme oluyor ama ben o an bu gülümsemeye değinmiyorum. Sorularıma devam ediyorum.

2.Peki evinize ne zaman dönerdiniz?

Daha çok gülümseme ve herkesten ortak yanıt: Ezan okununca! Birbirini tanımayan pek çok insan nerede ise aynı duygu paydasında buluştu farkındasınız değil mi? Ve herkes o günlerden bahsederken gülümsedi.

Peki o zaman bir soru daha gelsin.

3.Hiç kendi isteği ile oyunu bırakıp annem evde köfte patates yaptı diyerek evine dönen var mı?

Cevaplar şaşmıyor. Burada sokakta yenilen salçalı ekmek, bisküvi arası lokum, yağlı ekmek üstüne şeker esprileri yapılmaya başlanıyor. Birbiri ile bağlantılı sorulara devam ediyorum.

4.Susayınca ne yapıyorduk peki?

En yakın komşu teyzeden, camiden, sokak çeşmesinden su içiyorduk. Yani en yakın su kaynağından.

5.Peki ben kirlendim, tozlandım, pislendim diyerek oyunu terk ettiğiniz oluyor mu?

Cevaplar yine hemen hemen aynı oluyor: Pek tabii ki hayır!

Oyuna dalmışken, yemek yemek için oyun sahasını terk etmiyoruz. Susuzluğumuzu en yakın su kaynağından gideriyoruz. Temizlik, oyunumuz için engel bile değil. Toplumsal bir sözleşmeyle, ezan okununca yani havanın kararmasıyla eve dönüyoruz. Bir günün içinde, oyun en değerli ihtiyacımız gibi görünüyor. Susuzluk acil ihtiyaç olmakla birlikte hızla gideriliyor, temizlik kaygısı ise oyunun önünde engel gibi durmuyor. Sizin de sıralamanız kabaca böyle mi? Burada onaylamalar geliyor.

Öyleyse okullarda T.C. Sağlık Bakanlığı Halk Sağlığı Genel Müdürlüğü tarafından beyaz bayrak hijyen belgesinin verildiği bir düzenleme/ denetim mekanizması varken neden çocukluğumuzun ihtiyaçlar piramidinin en tepesindeki oyun için benzer bir mekanizma kurulmamıştır? Oyun dostu okul, oyun dostu öğretmen için, okullardaki oyun kültürünü olumlu bir şekilde gelişmesi için bir ‘taş kâğıt makas belgesi’ (oyun dostu okul belgesi) verilmesi gerekmez mi?

Eğitim bürokratlarının bu fikre gebe kalmasının en önemli adımı kendi çocukluklarına bir yolculuk yapmalarıdır. Okullarda da kendi çocukluklarındaki gibi çocuklar olduğunu hatırlayıp “Günümüzdeki çocuklar...” diye başlayan mazeret cümlelerinden de sıyrılmaları iyi olur.

Aman ha, kaş yapalım derken göz çıkarmayalım!

Mustafakemalpaşa Belediyesi’nde kültür ve sanat alanında çalışırken yaşadığım bir olay üzerinden bu başlığı açıklamaya çalışayım. Mustafakemalpaşa girişine Bursa istikametinden gelirken Melde antik kalıntılarının olduğu bir tepecik var. İlçenin girişine çok yakın. Burada ufak çaplı kazılar da yapılmış. Bir gün Bursa Arkeoloji Müzesine, belediye adına bir iş için gittiğimde müzedeki arkeologlardan birine “Neden bu medeniyeti ortaya çıkarmıyorsunuz?” diye sorum. Yanıt hiç beklemediğim kadar ikna ediciydi. “Arkeolojide bir prensibimiz vardır; eğer ortaya çıkardıklarımızı koruyamayacaksak bırakalım yerin altında toprak korumaya devam etsin.”

Peki bu anekdotun okulda oyun kültürü çalışmaları ile ne ilgisi var?

Çocukların okulda ikinci bir dünyası var. Oyunu sığdırmaya çalıştıkları başka bir dünya bu. Biz yetişkinlere göre gereksiz, sığ, sakıncalı bile görülebilen bir dünya. Eğer o dünyaya yetişkin kafasıyla dahil olursak ve o dünyayı kendi değerlerimize göre dizayn etmeye çalışırsak çocukların elinde kalan son dünyayı yıkabiliriz. Bu yüzden okullarda oyun kültürü belgesi düzenleme önerisinin her detayını, çocukların yararını daimi öncelik olarak gözetip tartışmalıyız.

Atölyemizde Uyguladığımız Bir Anket

Okullarda Oyun Kültürü atölyemizden bazılarında, katılımcılarımıza aşağıdaki soruların olduğu bir anket veriyoruz. Amacımız öğretmenlerimizin kendi çocukluklarındaki oyun tutumları ile öğrencilerinin oyun tutumlarını karşılaştırması.

Kendi çocukluğunuzdan yola çıkarak aşağıdaki soruları yanıtlayınız.

a) Çocukluğunuzda en çok oynadığınız üç oyun hangisidir?

- Yakan top, istop, evcilik, çelik, çomak, çivi saplama oyunu, uzak (gırak) oyunu, limon bahçesinde saklambaç, silahçılık, su kanalında yüzme, sek sek, beş taş, evcilik

b) Oynadığınız oyunların materyalleri neydi?

- Top, kiremit, bebek, topaç, çivi, tel, ip makarası, mantar tabancası, top, patlamış ikiye kesilmiş lastik top (kafaya geçirmelik), otomobil lastiklerinin kenar bölümü (çevirmek için çemberimiz hiç olmadı), tahta, limon.
- Köyde yaşıyorduk o yüzden sokaktaki ve doğadaki her şey bizim için bir materyaldi aslında. Taş, toprak, tahta parçaları. Evcilik için bütün atık malzemeleri kullanıyorduk.

c) Oyun sahasında buluşmanız nasıl oluyordu?

- Evden çıkan kişi arkadaşlarına seslenirdi ve çağırırdı.
- 80'li yılların İstanbul'u. Hafta içi öğlenci isek okula yarım saat/ kırk beş dakika önce gidip buluşurduk. Sabahçı isek öğleden sonra sokaktaki/mahalledeki arkadaşlarla yemek yer yemez fırlardık. Evde durmadığımız için buluşma falan da olmazdı, her çocuk dışarda.
- Eve gidip çağırarak. Genelde habersiz oluyordu. Doğaçlama yani oyun oynayan birini görünce hemen onun oyununa dahil oluyorduk.

d) Bir oyunu oynamaya nasıl karar veriyordunuz?

- Genelde o dönemin favori oyunları oynanırdı. Kız erkek karışık oynanırdı. Mesela yakan top, istop...
- Kim ne oyunu oynamak istiyorsa söyler, rastgele oynanırdı. Grup liderleri mutlaka olurdu. Ama futbol oynanacaksa topun sahibi belirleyici olurdu.
- Belirli bir plan olmazdı.
- Kendi aramızda görevleri paylaşıyorduk, rolleri belirliyorduk. Evcilik için anne, baba çocuk gibi... Sonra etraftan çalı çırpı çöp artık ne dersenez biriktiriyorduk.

e) Oyun oynamak arkadaşlık ilişkilerinizi nasıl etkiliyordu?

- Arkadaşlarla küsme ve barışmalar oyun aracılığı ile olabiliirdi. Doya doya oyun oynayarak büyüdük. Gruplaşmalar oyun zamanı olurdu.
- Çok çok olumlu etkilediğini söyleyebilirim. Aslında yaşamı öğreniyorduk. Küsme, barışma; paylaşma, adaletli olma, kendi ayakları üzerinde durma.
- Arkadaşlık bağımız güçleniyordu. Şu an (20 sene sonra) halen görüşürüz.
- Güzel bir paylaşım içerisinde oluyorduk. Sosyal becerilerimiz geliyordu ve en önemlisi de yaratıcılığımız çünkü bizim oyuncak alacak paramız yoktu o yüzden üretmek zorundaydık.

f) Oynadığınız oyunlarla mahalle yaşamı nasıl etkileniyordu?

- Çok ses olunca uyarı alınırdı, oynayan çocuklar mahallenin bir parçası idi.
- Her çocuğun annesi babası bizim teyze ya da amcamızdı. Müthiş güvenli bir ortamdı.
- Komşuluk bağı kuvvetliydi. Beraber oynadığımız arkadaşlarımızla ailemiz her gün görüşürdü. Yardım isteneceği zaman ilk o ailelerden yardım istenirdi. Mesela ekmek yapılacağı zaman; o aileler yardıma gelirdi. Tarla işine o aileler çağırılırdı.
- Bütün mahalle birbirini tanıyordu zaten. İlişkilerimiz çok

güzeldi. Sürekli birbirimize gidip gelirdik. Oyuncaklarımızı birbirimizle paylaştık.

Öğretmenlik gözlemlerinizden yola çıkarak aşağıdaki soruları yanıtlayınız.

a) Öğrencilerinizin en çok oynadığı üç oyun hangisidir?

- Maalesef okul bahçesi küçük, koridorda ve sınıfta oynuyorlar. Kovalama oyunu oynuyorlar, sınıfa kutu oyunları aldım onunla oynuyorlar, kız çocukları aralarında drama yaparak evcilik oynuyor. Okulda yerlerde seksek alanları var orda da oynuyorlar.
- Yerden yüksek, ebeleme, futbol-masa tenisi.
- Saklambaç, toplu oyunlar (futbol, yakan top), dijital oyunlar
- Sek sek, saklambaç, yerden yüksek.

b) Öğrencilerinizin oyunlarının materyalleri nedir?

- Kutu oyunları, sek sek taşı, top, raket, tablet, telefon, bir tebeşir parçası ve bir tahta.

c) Öğrencileriniz oyun sahasında nasıl grup oluş-turuyorlar?

- Kovalama oyunu olursa bazen kızlar katılıyor. Mutlaka lider kişiler oluyor.
- Her yaş grubu kendi arkadaşlarıyla oyun kuruyor. Kız ve erkek çocukları birlikte oynamıyor.
- İyi arkadaşlar, yakın arkadaşlar beraber oynuyor. Aynı oyunu oynamaktan zevk alanlar beraber oynuyor.
- Lider kişilikli bir öğrenci grupları ayarlıyor. Genelde doğaçlama bir şekilde oluşturuyorlar.

d) Öğrencileriniz bir oyunu oynamaya nasıl karar veriyorlar?

- Liderlerin çevresinde buluşuyorlar.
- Genellikle grup lideri öğrenciler etkili oluyor. Hava koşulları ve malzeme de etkili.
- Kızlar ne oynayalım diye bir süre konuşarak karar veriyorlar. Erkekler direkt topu alıp maç yapıyorlar. Kız erkek karışık

oynayacakları zaman oylama yapıyorlar.

- Her biri kendi fikrini söylüyor daha fazla öne sürülen oyun kabul ediliyor.

e) Oyun oynamak öğrencilerinizin arkadaşlık ilişkilerini nasıl etkiliyor?

- Küsme barışma, oyundan çıkma, şiddet eğilimi vb. hep oyun aracılığı ile yansıyor.
- Oyunda öğrenci kendini gerçekleştiriyor. Sınıfta, evde nasılsa oyun içinde de aynı davranıyor.
- Arkadaşlık bağıını kuvvetlendiriyor. Yeni arkadaşlıklar kuruluyor.
- Kendilerini ifade etmekte daha başarılı olduklarını gözlemledim. Birbirleriyle oyun oynayan çocuklar birbirlerini de çok seviyorlar ve birbirleriyle paylaşım içerisinde oluyorlar.

f) Öğrencilerinizin oynadığı oyunlarla okul yaşamı nasıl etkileniyor?

- Zaman zaman tartışma ve kavgalar oluşuyor. Fakat biz akran zorbalığı konulu Erasmus projesi yürütüyoruz ve çatışma yönetimi stratejimiz doğrultusunda bir uygulama yapıyoruz. Kesinlikle verim alıyoruz diyebilirim.
- Nitelikli oyun kurma ve sürdürme; oyun kurallarına uyma; oyunda başarılı olma gibi kazanımlar kesinlikle öğrencinin akademik ve sosyal başarısını artırıyor. Oyun oynamayan çocuk, mutlaka bir sorun yaşıyordu.
- Oyun oynayan çocuklar, daha mutlu daha sakin oluyor. Bu da okuldaki disiplin problemlerini azaltıyor. Sorun çıkaran öğrenciler; genelde diğer çocuklarla oynayamayan, bireysel takılan öğrenciler oluyor.
- Okula uyum sağlama konusunda daha başarılı oluyorlar. Okulu daha çok seviyorlar ve duygusal bir bağ kuruyorlar.

'Gettysburg Üniversitesinde Psikoloji Profesörü olan Stephen M. Sivi hayvan gözlemlerine dayanarak, okul ortamlarında sıklıkla yapıldığı gibi oyun oynama yasaklandığında iki şeyin ortaya çıktığı iddia ediyor: oyun oynama isteği artmaya devam ederken, sınıftaki bilişsel konsantrasyon ve odaklanma becerisi azalır.

Ayrıca oyun oynamanın kısıtlanmasının çocuğun gelişimine zarar verebileceğini de savunuyor.”

(Pasi Sahlberg -William Doyle, Birakın Çocuklar Oyun Oynasın, The Kitap, 2020)

“Çocukların sağlıklı gelişimi için doğada, dışarda tehlikeler barındıran aktif oyuna erişimleri şarttır. İster evde, okulda, yuvada, toplumda isterse doğada olsun, çocuklara her yerde özerk biçimde oyun oynama fırsatı vermenizi öneririz.

Çocuklar dışarıda olduklarında daha fazla hareket edip daha az oturur ve uzunca bir süre oyun oynarlar. Böylesi bir durum kolesterol düzeylerini, kan basınçlarını, vücut kompozisyonlarını, kemik yoğunluklarını, kardiyorespiratuvar ve kas iskelet sistemlerini, zihinsel, sosyal ve çevresel sağlıklarını olumlu yönde etkiler.

Dışarda oynanan oyun düşündüğümüzden daha güvenlidir. Risk genellikle kötü bir şey olarak yorumlanır; ancak sağlıklı bir gelişim için risk almanın, riske maruz kalmanın elzem olduğu gösterilmiştir.

“Asgari düzeyde yapılandırılmış, özgür ve erişilebilir ortamlarda kendiliğinden gerçekleşen dış mekan oyunları akranlar, toplum ve çevre ile sosyalleşmeyi kolaylaştırır; yalnız kalma hissini azaltır; çevreyle uyum becerilerini geliştirir; sağlıklı bir gelişimi olanaklı kılar.”

(Pasi Sahlberg -William Doyle, Birakın Çocuklar Oyun Oynasın, The Kitap, 2020)

“Çocuklar için en uyarıcı aktivitelerden biri, yaşlılarıyla birlikte oynanan denetlenemeyen oyundur. Başka çocuklardan ve onlar vasıtasıyla bilgi edinme, mücadele etme ve iletişim becerileri ve bağımsızlık alışkanlığı kazanmayı teşvik eder. Bununla birlikte, çocukların çocuklar olmalarına izin vermek, çocukları için asla çok şey yapamayacaklarına inanmaya yönlendirilen yetişkinler tarafından risk olarak algılanır.”

(Frank Furedi, Paranoyak Anne-Babalık , İz Yayıncılık, 2013)

Yetişkinler olarak çocuklarımızın zamanını anlamlı bir şekilde dolduracak milyonlarca şey planlayabiliriz ama içsel yaşamlarıyla gerçekten uyuşan şeyler bizim denetimimizin dışındadır. Bazen merak ediyorum; niçin denetimin bu kadar gerekli olduğunu düşünüyoruz?

Aslında pek çok çocuk sokaklarda hala oyun kuruyor. Biz ise genellikle şehirli ve site kültüründe büyüyen çocukları odağımıza alıyor gibiyiz. Bu algının bende oluşmasında çoğunlukla Bursa, İstanbul, İzmir gibi

şehirlerde bulunan özel okullarda çalışmalar yapıyor olmamın etkisi var.

Köyde yaşayıp ebeveyninin telefonunu elden düşürmeyen çocuklar olabileceği gibi; evinde her türlü dijital araç olup bu araçlarla sınırlı zaman geçiren çocuklar da vardır. Sitede yaşayan ve çok iyi arkadaşlık bağları kurabilen, zengin oyun kültürüne sahip çocuklar da olabilir. Yine de deneyimlerime bakarak oyuna erişimi sınırlı olan grubu; şehirli, site kültüründe büyüyen, çoğunlukla özel okul öğrencisi diye tarif etmemizde de bir sakınca olduğunu sanmıyorum.

Ayrıca pandemi gibi elimizde olmayan bir nedenle uzunca bir süre eve hapsolan, sosyal oyunlardan uzak kalan çocukların oynunsuzluklarını da hesap edersek, okulların işlev olarak kendisini gözden geçirmesi gereklidir. Günümüzde okullar, çocukların birbirleri ile sağlıklı oyun oynaması için zemin oluşturma işlevini üstlenmelidir. Bu işlevin yararlı bir biçimde gerçekleştirilebilmesi için öğretmenlerimize ve eğitim liderlerine aşağıdaki önerileri atölye uygulamalarımızda iletiyoruz.

1. Günümüzde çocuklar bizim zamanımızdaki gibi oynamıyorlar, artık mahallede güvenli oyun oynama imkanları ortadan kalktı cümlesi yerine; günümüzde çocukların yeni mahallesi okullar oldu cümlesini kurabilmelisiniz.

2.Öğretmenler, güvenlik kaygısı ile engelleyici olmak yerine, dozunda alınmış önlemler ile çocukların oyun yolu ile deneyim yaşamalarına, risk alabilmelerine olanak sağlayabilmelisiniz.³

3.Çocukların okul bahçeleri, koridorlar ve sınıflarda oyun oynayabilmeleri için çeşitli oyun materyallerini hazır bulundurmalısınız.⁴

Oyun Dostu Okul İçin Eğitim Liderlerine Tavsiyeler

“Okullarda Oyun Kültürü” atölyesinden bazılarında aşağıdaki çalışmayı yapıyoruz. Bu çalışmadaki amacımız öğrenci, öğretmen ve eğitim liderleri penceresinden oyunun okulda nasıl algılandığını tartışmak.

İlk önce atölyedeki katılımcıları üç gruba ayırıyoruz. Her gruba birer tane fon karton, 10 cm boyunda kesilmiş yün ipler ve pirit veriyoruz. Birinci gruptan bu fon kartonlarına ipleri yapıştırarak bir öğrenci

3. Bu konu ayrı bir bölüm olarak 37. sayfada ele alınmıştır.

4. 75 - 97. sayfalar arasında bu konu ile ilgili ayrı bir bölüm yer almaktadır.

yapmaları, ikinci gruptan bir öğretmen yapmaları, üçüncü gruptan bir idareci yapmalarını istiyoruz. Katılımcılar daha sonra bu yaptıkları kişilere bir isim veriyorlar. Sıradaki adımda aşağıdaki sorunun yanıtlarının resmin sağına soluna yazmalarını istiyoruz.

Soru:

Resmini yaptığınız kişi okulda geçen süre boyunca ne yapmak istiyor? Kendinizi sınırlandırmadan aklınıza gelen her şeyi yazın.

Yanıtlar:

Öğrenci için: Oyun oynamak, koşmak, beden dersi yapmak, kantinde vakit geçirmek, boş ders olması, etkinlik yapmak, geziye gitmek, derste eğlenceli bir şey yapmak.

Öğretmen için: Müfredatı yetiştirmek, yüz yüze ders yapmak, çay/kahve içmek, defter doldurmak, sakin ders yapmak, veli görüşmesi yapmamak.

Eğitim Lideri için: Toplantı yapmak, evrakları zamanında yetiştirmek, okula gelenlerle ilgilenmek, nöbet yerlerini kontrol etmeye gerek kalmadan nöbet işlerinin yürümesi, sponsor aramak/para toplamak zorunda kalmamak.

Bu yazılanlar yorumlanırken genelde her grupta şu fark ediliyor: Tüm bileşenlerin isteklerinde duygulara yani konfora, haz almaya ya da olumsuzluklardan uzak olmaya dair talepler ön planda. Bir alternatif eğitim sempozyumunda değerli eğitimci Kayhan Karlı'nın söylediği "eğitim duygusal bir yolculuktur" cümlesi atölyemizin bu adımımda, bu yanıtlar sayesinde adeta ete kemiğe bürünmüş oluyor. Her eğitim lideri, liderlik ettiği okul ya da okulun ilgili bölümünde tüm işlerin mutlulukla, genel olarak olumlu duyguların hakim olduğu bir atmosferde yürümesini hayal eder. Bu duygusal yolculukta hem kendilerinin hem de liderlik ettiği öğretmenlerinin de olumlu duygularla hatırlanmasını ister ya da istemelidir.

Okulda olumlu atmosfer oluşturma ile ilgili eğitim liderleri ile okullarda oyun temelli çalışmalar üzerine bir sohbet yaptığımızda aşağıdaki gibi bir konuşmayı fırsat buldukça yaparım:

"Diyelim ki bir eğitim fuarına gittiniz. Bir koku satılıyor. Koridora asıyorsunuz ve belirli zaman aralıklarında bu koku bir kutudan püskürtülüyor. Ve bu koku çocuklara mutluluk veriyor. Öğrenciler okulda mutlu zaman geçiriyorlar, evlerine mutlu dönüyorlar. Böyle

bir şeyi -tabii yan etkisi yoksa- alır mıydınız?”

Bir öğrencinin okulunda mutlu olmasını hangi eğitim lideri istemez ki! Böyle bir koku yok fakat okulu **oyun dostu okul** olarak kurgularsanız böyle bir kokuya ihtiyaç duymadan mutlu çocukların olduğu bir okul iklimi yaratabilirsiniz. İşte tam da bu noktada **oyun dostu okul** için eğitim liderlerinin kendilerine sorabilecekleri bazı sorular vardır. Bu sorulardan bazılarını hemen vereyim:

- 1.Okulumda çocukların serbest oyun zamanını arttırmak için ne yapabilirim?
- 2.Öğretmenlerin, oyun dostu öğretmen olması için neler yapabilirim?
- 3.Okulumun fiziki koşullarını çocukların sağlıklı oyun oynaması için nasıl geliştirebilirim?
- 4.Velileri oyundostu bir okula felsefesi için nasıl bilinçlendirebilirim?
- 5.Tüm bunların toplamında, okulumda sürdürülebilir oyun kültürünün temellerini nasıl atabilirim?

Oyun dostu sınıf için öğretmene tavsiyeler:

Bir öğretmen daha eğitim fakültesinde serbest oyunun ne olduğunu, neden çocuğun hayatında önemli bir rolü olduğunu, okulda serbest oyun oynamanın öğrenci için yararlarını öğrenmelidir. Okulların, öğretmenleri için gerçekleştirdiği hizmet içi gelişim programlarında da öğretmenler oyun oynamalı, okullarında çocukların kendi kendilerine oyun kurabilecekleri alanları ve materyalleri üretmelidir. Özellikle nöbetçi öğretmenlerin tutumları, sınıfta oyun kurmuş öğrencilerine karşı sınıf öğretmenlerinin tutumları okulda oyun kültürünü doğrudan etkiler. Aslında burada öğretmene düşen çok şey yapmak değil, neredeyse hiçbir şey yapmamaktır. Öğrencilere kendi kararları ve dünyaları için alan yaratmak anlamına gelen bu bir şey yapmama durumu çok da kolay uygulanabilen bir öneri değildir. Ayrıca öğretmenler sınıflarında hiçbir eğitsel içerikle ilişkilendirmeksizin sınıf içi oyunlar oynayabilir, öğrencilerinin sıklıkla okul bahçesinde zaman geçirmesine fırsat yaratabilir.

Fiziksel hareket aslında nöral yolları (beyin bağlantıları) kurar. Emeklemek, yuvarlanmak, sallanmak ve sıçramak gibi basit şeylerin hepsi daha sonraki, formel akademik öğrenme için ihtiyaç duyulan beyin yapısını geliştirir.

Gerçekten de bir çocuğun erken fiziksel ve duyuşal deneyimleri kelimenin tam anlamıyla beyni şekillendirir. Fiziksel ve bilişsel gelişimin böylesi karmaşık bir şekilde ilişkili olması hayret vericidir. Eğer bir çocuk yuvarlanarak, sallanarak ve takla atarak yeterince zaman geçiremezse, iyi bir denge duygusu (az gelişmiş vestibüler sistem) geliştiremez ve bu da yerde oturmayı ya da sıfıftaki sıralarda oturmayı güçleştirir.

(Kristy Goodwin, Dijital Dünyada Çocuk Büyütmek, Aganda Kitap, 2018)

Öğretmenin öğrencilerine yeni oyunlar anlatması (bazen oyunları yazılı olarak da iletebilir) öğrenciler için öğrenme antrenmanıdır. Çocuklar keyif alacakları, belki de bir rekabet içine girecekleri oyunda geri kalmamak için anlatılanı dikkatle dinleyecektir. Anlamadığı yerde soru soracaktır. Bu durum soru sormayı, anlamayı, uygulama için öğrenme çabasını geliştirecek; bununla beraber öğretmen, sınıfında yapmak istediğı bazı müdahaleleri oyun gibi daha güvenli bir alanda yapabilir hale gelecektir. Hatta öğretmen ayrımcılığa uğrayan bir çocuk için, öğrenme güçlüğü çeken bir öğrenci için bu güvenli alanı rahatlıkla kullanabilir bile.

Oyun temelli yaklaşımlar, eğitim verdiğimiz ve danışmanlığını yaptığımız okulların önemli bir kısmında oyunun dersler için işlevsel kullanımında da öne çıkmaktadır. Bir konuyu anlatırken, genellikle de işlenmiş bir konunun tekrarı, pekişmesi için farklı oyun temelli uygulamaların sınıflarda kullanılması son yıllarda oldukça yaygınlaştı. Eğitsel kutu oyunu tasarımı, eşleştirme oyunları, eğitsel dijital uygulamalar, oryantiring ya da kaçış oyunları gibi uygulama örnekleri bu kitabın 2. bölümlerinde de yer almaktadır. Tüm bu uygulamalar okulda oyun kültürünü olumlu biçimde destekler ama öğretmenin dersi daha etkin işlemesi için oyunu kullanıyor olması onu oyun dostu yapmaz. Serbest oyun ile ilgili farkındalık ve öğrenci lehine uygulamalar oyun dostu öğretmenin olmazsa olmazıdır. Farklı oyun türlerini işlevsel olarak kullanması ise ancak bu temelden sonra anlam bulabilir. Bir de tüm uygulamalar için geçerli olan bir dip not: Hani seksek oyununda birden başlayıp sekize doğru gidiyoruz ya, oyunun işlevselleştirilmesinde öğretmen de oyun dostu olma yolculuğunda serbest oyundan, oyunlaştırmaya seviye seviye tıpkı bir seksek oyunundaymış gibi ilerlemelidir.

Oyun dostu pek çok öğretmen bize şu soruyu soruyor?

-Öğretmenim ne yapmam gerektiğini biliyorum, ya da şimdi daha da

pekiştirdim. Fakat biz sizin gibi yıllarca çocuklarla oyun oynamadık ve sizin kadar çok oyun bilmiyoruz ki!

Bu sorunun pek çok atölyede bize gelmesi sonucu Okullarda Oyun Kültürü atölyesine aşağıdaki bölümü ekledik.

Öğretmenlerin oyun zenginliği için basit tüyolar:

Dijital oyunlar, geleneksel oyunların pek çok mekaniğini kullanarak oyuncuları ile etkili bağlar geliştiriyor. Biz de bu mekanikleri kabaca bilir ve oyun temelli uygulama süreçlerimize aktarırsak öğrencimizle etkili bağlar kurabilecek uygulamalar, deneyim tasarımları gerçekleştirebiliriz.

Seviye teoremi:

Hem BiOkul Online Eğitim Vol.1 eğitiminde, hem de daha öncesinde gerçekleştirdiğimiz Okullarda Oyun Kültürü atölyesinde Angry Birds oyunu oynamış olanlara şu soruyu sorarım. Angry Birds çok daha zor ileri aşamalardan başlasaydı ne olurdu? Cevaplar hemen hemen aynı oluyor. “Dener dener yine denerdim. Seviyeyi geçemediğimde bir süre sonra oyunu bıraktım.” Çoğumuz için geçerli olan bu durum, çocuklar için de geçerlidir. Tasarladığınız bazı oyunlar için de başlangıç seviyesini bulmak ama her tekrarda oyunu bir tık zorlaştırarak öğrencilerin sıkılmadan her defasında oyun akışında kalmasını sağlamayı deneyebilirsiniz.

Oyunu çeşitlendirmek:

Bu adımda kendimize şu soruyu sormalıyız: Çocuklar kaydırakta kaç biçimde oynar? Birkaç biçimi hemen verelim: Popo üstü kayar, yüz üstü kayar, üstünde kulede gibi hayal edip oynar, yeden yüksek oynar, ters çıkar, oyuncak kaydırır vb. Gördüğümüz gibi çocuklar bizim merdivenlerden çıkıp kaymaları için tasarladığımız bir oyun ekipmanını onlarca farklı biçimde oynayarak deneyimliyor. Biz de tasarladığımız bazı oyunları bu kaydırak metaforundan yola çıkarak çoğaltıp, bir oyundan pek çok oyun türetebiliriz.

Çocuklarla müzakere ederek oyunu geliştirmek:

Oyun gibi çocukların bize göre daha üstün olduğu bir saha, öğretmenlerin öğrencileriyle birlikte çalışması için eşsiz bir alan yaratıyor. Bazı oyunların nasıl oynanması gerektiğini, nasıl

geliştirilmesi gerektiğini çocuklara sorabiliriz. Özellikle bazı dijital oyunları fiziksel oyunlarla birleştirerek hibrit bir oyun geliştirme konusunda öğrencilerinizle iş birliği yapmanız çok iyi sonuçlar getirebilir. Hatta hedefiniz eğitsel bir oyun tasarımı ise içeriği verip oyunu öğrencilerinizin geliştirmesini de isteyebilirsiniz. Oyunun öğrencilerce gerçekleştirilen tasarım süreci başlı başına bir öğrenme serüvenidir. Öğrenciler oyun tasarımında en büyük sosyal sermayemizdir.

Oyun oynarken kural değiştirmemek:

Kendi oyununu tasarlayan bir öğretmenin dikkat etmesi gereken prensiplerden biri; oyunu oynarken kuralları değiştirmemesidir. Oyunda sorunlar olsa da başlangıçtaki kurallar ile tamamlanmalı, eğer tamamlanamıyorsa tüm oyuncular ile hemfikir olarak kuralları güncellemek için yarım bırakılmalıdır. Ayrıca şunu da eklemekte fayda var: Teneffüs süresi dolduğu için oyunu hızlandırmak, bir öğrenci çok üzüldüğü için oyunu o öğrenci lehine manipüle etmek; hem o oyunun oynanma anında hem de devam eden süreçlerde size olumsuz döner.

Adil olmak:

Özellikle rekabet içeren oyunlarda eğitimci çok adil olmalıdır. Pek çok sokak oyunu matematiksel sonuçları olduğu için kendiliğinden bir adalet sunar ve eğitmeni rahatlatır ancak; yaratıcılık, sanat işi temelli uygulamalar, canlandırmalar ise yoruma tabiidir. Matematiksel kesinliği yoktur ve çocukların adalet duygusunu çok zedeler. Özellikle bu tip yoruma açık uygulamalarda öğrencileri yarıştırmaktan kaçınmalıyız. İlla ekipler arası yarışmacı uygulamalar olaksa da çok somut ölçümü yapılacak tercihleriniz olmalıdır. Zamanı tam vaktinde kullanma, sunumda en az iki kere sandalyeye oturma, herkesin en az bir cümle konuşması gibi tik atılacak oyun kuralları kullanmanızda yarar var.

Esinlenmek;

Monopoly oyunu bize eğitsel kutu oyunu tasarımı için, jenga ise taşlarına eklenmiş sorularla heyecan katarak çekmek için fikir verebilir. Var olan sokak oyunları, kutu oyunları, dijital oyunlardan biri ya da birkaçı birleştirilerek oyunlar tasarlamak özellikle başlangıç aşamasında mümkündür.

Oyun dostu veli yaratma yolcuğuna dair tavsiyeler:

Veliler günümüzde bizim öğrenciliğimizdeki günlere kıyasla okul ve sınıf içi işlerle daha çok ilgililer. Bu ilginin yararlı yönleri olduğu gibi zarar veren yönleri de var. Çocukların daha iyi yetişmesi için maksimum çaba gösteren veliler farkında olmadan çocuklarının okul sahasındaki özgürlüklerine müdahil olmaktadır.

- O çocuk seni rahatsız ediyorsa öğretmene şikayet et.
- Teneffüste koşup terleme.
- Öğretmeninle konuşacağım tahtayı daha iyi görebileceğin bir yerde otur.

Velilerin, çocukların okul yaşantılarına bu kadar müdahil olmaları özellikle özel okullardaki eğitim liderleri ve öğretmenleri üzerinde baskı yaratıyor. Örneğin, çocukların yağmurlu bir havada dışarda oyun oynamak için çok hevesli ve istekli olmalarına rağmen velilerinin diyeceklerini iştmemek için çocukları bahçeye çıkarmamayı tercih eden çok eğitim lideri/öğretmen var. Bu baskının çocuk lehine değişmesi, velilerle yapılacak bir söyleşi ya da eve gönderilecek bir mektup ile olmayabilir. Bu bir süreç işidir.

Eğitim liderleri oyun ile barışık bir tutum için şeffaf ve kararlı bir iletişim kurarak velilerini daima bilinçlendirmelidir. Böylece velileri okulda oyun kültürünü oluşturma sürecine dahil etmiş olur.

Bir “O” Dört “H” Yaklaşımımız

Okullarda Oyun Kültürü atölyemizde oyunun; mekan, zaman, kişi ve nesneler ile ilişkisini 1O 4H etkinliklerimizle ele alıyoruz. **Oyun Her yerde, Oyun Her şeyle, Oyun Herkesle, Oyun Her zaman** başlıklarında yaptığımız bu etkinlikler okullarda oyun kültürü atölyemizin çatısını oluşturuyor.

1O 4H yaklaşımımız kalıplaşmış bazı kurallara farklı açılardan sorular sorarak gelişti. Birbirinden bağımsız bu soruların bazıları şunlardır:

Kamusal alanlarda ve okullarda çocukların oyun oynaması için yeterli fırsat sunuyor muyuz? Sokak oyunları sadece sokakta mı oynanır? Oyun atölyeleri, drama grupları, okullarda kulüp çalışmaları yatay yaş grupları yerine dikey yaş grupları ile de kurgulanamaz mı? Bazı ülkelerde yaşlıların ve okul öncesi dönemi çocuklarının aynı alanı kullandığı çalışmalar var. Dikey yaş etkileşimleri için ne yapabiliriz?

Kutu oyunları ve oyuncak ya da oyun materyallerini satın almadan oyunun aynı işlevini gerçekleştirebilir miyiz?

Oyun Her Yerde Hakkında

Prof. Stuart Lester (University of Gloucestershire, UK) Marmara Üniversitesi'nin düzenlediği Türkiye Dünya 6. Oyun Oynama Günü panelinde Manchester Museum'daki deneyimini bize aktarmıştı. Prof. Stuart Lester'in anlattığına göre İngiltere'deki müzelerde çocuklar için ayrıca oluşturulmuş oyun odaları varmış. Manchester Museum'daki bu oyun odasını kaldırıp çocukların tüm müzede oyun/etkinlik kurabilecekleri bir yaklaşımı benimsemişler. Müzenin tamamında oynanabilecek etkinlikler planlamışlar. Örneğin; büyük deve kuşu yumurtalarını giriş katta çocuklara verip bu yumurtaların birer dinazor yumurtası olduğunu söylemişler ve bu yumurtaların en üst kattaki yerlerine taşınması konusunda çocuklardan yardımcı olmalarını istemişler. Çocuklar hepsi gözleri yuvalarından fırlamış bir biçimde yumurtaya bakıp, sonra da hayatlarının en ciddi işlerini yapmaya başlamışlar. Bu ve buna benzer örneklerde olduğu gibi müzede oyun bir odadan çıkıp here yere dağılmaya başlamış.

Bursa'da Büyükşehir Belediyesi ve Çağdaş Drama Derneği işbirliği ile gerçekleşen 27.Uluslararası Eğitimde Yaratıcı Drama Kongresi'nde kongresinde de Vicky Cave ve Jenny Staff eğitmenliğinde "5 Yaş ve Altı Çocuklar ve Ailelerle Müzelerde Yaratıcı Oyun Çalışmaları" konulu atölye gerçekleştirdik. Atölye eğitmenleri müzelerin bireyler için bir yaşam alanı olarak kullanılmasına yönelik çalışmalarını anlatmıştı. Londra'da ailelerin çocuklarını daha bebekken müzeye götürmeye başladığından bahsetmişti. Galerilerin ortasına çadırlar kurup bu çadırların içinde çocuklarla oyun oynuyorlarmış. Bu sayede çocuk, doğal bir biçimde etrafla ilişki kuruyor ve her yaşta aynı yerde farklı bir şeyler keşfetmiş oluyormuş. Bu örnekte çocuk için kamusal alanın kendisinin dışlandığı değil, kucaklandığı bir yere dönüştüğünü görüyoruz.

Eylül'de açılan ve Haziran'da kapanan okullar sonbahar, kış ve ilkbahar mevsimine denk geliyor. Bunun anlamı hava şartları nedeniyle okul bahçelerinin zaman zaman kullanılamaması. Oysa öğrenciler bahçede koşarak enerjilerini boşaltabiliyorlar. Aynı durum çoğu okulun koridoru için geçerli olmuyor. Ancak sokak oyunlarını taşınabilir zeminlerle yaptığımızda oyun zeminini koltuğumuzun altında her yere taşıyabiliyoruz. Bu da öğrencilerin kapalı alarlarda

kontrollü hareket etmesine olanak veriyor fakat dijital baskı (vinil) olarak satılmakta olan sokak oyunlarının bir kısmı ince olduğu için zeminde durmuyor ve üstünde zıpladıkça çabuk deforme oluyor. Bizim çözümümüz daha kalın bir malzeme olan minefloyu kullanıp, üzerini akrilik boya ile boyayıp uzun süre kullanımlı bir set oluşturmak oldu.

Oyun Her Şeyle Hakkında

Oyunun ders içi ve dışı kullanımı konusunda ikna olmuş öğretmenin karşısında başka bir problem de oyun materyallerine sahip olmaktır. Sınıfımızın bütün duvarını kutu oyunları ve hazır oyun materyalleri, oyuncaklarla mı dolduracağız? Bütçemiz var mı? Bütçemiz varsa bunları koyacak yerimiz var mı? Gibi sorular bazı zamanlarda dağ gibi büyür. Ama bir çözümü vardır mutlaka.

Okul koridorunda kalem kutusuna vurarak oynayan çocuklar görmüşsünüzdür. Etrafta hiç materyalin olmadığı bir yerde çocuklar mutlaka bir şeyi oyun materyaline çeviriyor. Son çalıştığım okulun beceri atölyesinde ikinci sınıf öğrencilerimiz kullanılmış kumaşları 10'ar cm.lik kareler halinde kesmişti. Okulumuzda dikiş makinasını iyi kullanan bir teyzenin yardımıyla birlikte bu kumaşların üç tarafını dikmişlerdi. Keselerinin içine yarım bardak mercimek doldurup sonra da açık kalan bölümü kapatmışlardı. Sahip oldukları oyun materyalini ise sek sek, bocce ve diğer oyunlarda kullanmışlardı. Bu sayede koridora çizilmiş ama tamamlayıcı ekipmanları olmayan pek çok zemin oyunu daha çok oynanabildi.

Eğitim materyali, oyun ekipmanlarını sürekli satın almak yerine çeşitli şeyleri dönüştürerek kendi materyalimizi kendimiz üretebiliriz. Belki bu sayede öğrencilerimize tasarım-beceri uygulama konusunda da doğru rol model olabiliriz. Öğretmenlere basit materyallerle kutu, odaklanma, hafıza ve tasarım oyunlarını kendilerinin oluşturmasını tavsiye ediyoruz Okullarda beceri atölyelerinin iki ana işlevi olmalıdır. Bu işlevlerden birincisi öğrencilerin kendileri ve projeler için, ikincisi ise öğretmenlerin kendi eğitim materyallerini üretmesi için beceri atölyelerini kullanmasıdır.

Oyun Herkesle Hakkında

Bir sitede oyun kültürü üzerinde çalışabileceğim bir yerim olmuştu. "Pırasanın Sokağı" isimli bir oyun atölyesi açmıştım. Bu atölyenin

teması sokak oyunlarıydı. Kapıdan girerken dahi son model oyuncaklarıyla oynayan, dışarda drone uçuran bu çocuklar nasıl olup da içerde bocce oynayacak, saksılara içi pirinç doldurulmuş balonlarla basket atacaklardı?

Pirasanın Sokağı'nda oyunlaştırılmış bir üyelik sistemi uygulamıştım. Çocuklar her oyunda kendi derecesini geliştiriyor, puan tablosunda yer alıyor, haftanın oyuncusu, ayın oyuncusu gibi statüler elde ediyordu. Üyeler rekor kırmaya çalışırken dışarıdaki lüks elektronik oyuncaklarını unutuyorlardı.

Okullarda farklı yaş gruplarından öğrencilerin birlikte oyunlar oynayabileceği deneyimler tasarlanabilir. Bu dikey ilişkilerin hem öğrencilere hem de okul kültürüne yönelik doğrudan yararları vardır. Özellikle dikey yaş ilişkilerinin geliştirilebilmesi için tasarımsal oyun deneyimleri planlanmasını tavsiye ederim.⁵

Oyun Her Zaman Hakkında

Törenler, ödevler, karne günleri, şenliklerde oyunlardan yararlandığımızda nasıl sonuçlar çıkar? Okulda çocuklara sessiz bekleyin, sıra olun ve ses çıkarmayın dediğimiz anları düşünelim. Çocukları bir düzen içinde tutmaya çalıştığımız tüm bu zamanları oyun oynayarak ya da oyun oynama fırsatları sunarak daha iyi değerlendiremez miyiz?

Bu kitabın ikinci bölümünde özellikle yukarıdaki paragrafa yanıt olabilecek örnekler bulunmakta. Sınıfta, okulun genel alanlarında, ortak yapılan pek çok etkinlikte çok fazla düzen odaklı değil miyiz? Bu paragrafı okuduktan sonra içi daralan pek çok öğretmen olacağını tahmin edebiliyorum. Ama oyunun kendi doğal düzeni, okulda bir kültüre dönüşebilir. Siz her zaman oyuna alan açmaya başladığınızda tıpkı sek seki ilk oynadığınızda mükemmel oynayamadığınız gibi ilk zamanlarda da oyunun okul sahasında düzeni birden oturtmayacaktır. İşte bu geçiş sabırlı olup, bu süreci iyi yönetince okul her zaman oyun oynanabilen bir yere dönüşebilir.

5.İkinci bölümde örnek uygulamalarda bir 23 Nisan kutlamasında, bu dikey yaşların bir arada nasıl oynadığı ve nasıl organize edildiği anlatılmaktadır.

Oyun ve Güvenlik

Kızımın evimizin arka tarafındaki zeytinliklerin arasında zaman zaman yürüyüş yapıyoruz. Yolumuzun üstünde kızımın Boa ismini verdiği bir incir ağacı var. Masal'ın iki büyük dalına da yardımsız çıkabildiği ve büyük dalların üzerindeki daha küçük dallara tutunarak yürüyebildiği bu ağaç, Masal'ın sınırlarını (ve benimde) her defasında daha da zorladığı egzersizlere ev sahipliği yapıyor.

Peki, düşmesinden korktuğum için Masal'ın bu ağaçta oynamasına izin vermezsem Masal ne kaybeder?

Bu konuyu atölyede katılımcılarla tartışırken katılımcıların kendi geçmişlerinden yola çıkarak konuşuyoruz. Katılımcılar bir inşaatın ikinci katından kuma atladığından, ağaçtan düşme maceralarından, bisikletle denenen ve tentürdiyot tedavisi ile sonuçlanan akrobasi denemelerinden bahsediyor. Çocukluğumuzda oynadığımız bu maceracı oyunlarımızla sınırlarımızı ve bedenimizin limitini zorladık. Cesaretimizin de limitini zorladık. Keşfettik. Merak ettiğimiz bazı fiziksel deneyimleri sonu acıyla tamamlansa bile denemekten çekinmedik. Masal'ın da o ağaçla oynamasına izin vermediğimden kaybedecekleri bu paragrafta bahsedilenler olacaktır.

Çalıştığım bir anaokulunun yaz okulunda öğrencilerle haftada bir günü Uludağ eteklerindeki okulun çiftliğinde geçirirdik. Bu çiftlikte tam gün süren etkinlikte çocuklar; ormanda yürüyüş yapar, doğada tasarım oyunları oynar, ata biner, çiftlik hayvanlarını kovalayıp, saman balyalarından yuvarlanırlardı. Yine böyle bir çiftlik gününün sonunda beş yaşındaki öğrencim E.'nin babası E.'yi almaya geldiğinde alnında bir çizik gördü. Baba çocuğunun bir daha çiftliğe gitmesini istemedi. Bu babanın tepkisi ile sadece E. kaybetmedi. Bizim ondan sonraki tüm çiftlik uygulamalarımızda çocuklara uyarılarımız ve onlara koyduğumuz sınırlar da kendiliğinden arttı. Kaybeden, E.'nin babasının kendi çocukluğundaki deneyimleri yaşama fırsatı bulamayan harika çocuklarımız oldu.

Son çalıştığım okulda 'Önce Hayat' isimli bir sosyal programı uyguluyorduk. Bu programın ilkökul bölümünde 'doğada eğitim' isimli bir uygulamamız vardı. Bu uygulama okul dışında bir koruya giderek uygulanıyordu. Üç istasyona ayırdığımız ve her istasyonda farklı kazanımları olan bu uygulama çocukların yarım gün doğada eğitim almasına ve oyun oynamasına fırsat veriyordu.

Uygulama öncesi alanda genel bir güvenlik taraması yaptıktan sonra etkinliğe şöyle başlıyorduk:

“Çocuklar burada tırnağımızın arasına toprak kaçacak, bir yerimize diken batacak ve belki de bir ağaçla haşır neşir olurken bir yeriniz çizilecek. Bunlar normal şeyler. Her sınıfın belirlenen sınırından çıkmayın, arkadaşlarınıza bilerek zarar verecek şaka yapmayın ve burada sınırlarınızı zorlayın.”

Yüzlerce öğrenci ile defalarca gerçekleştirdiğimiz bu etkinlikte ilk gün elini toprağa değdirmek istemeyen pek çok öğrenci, doğanın sabrı ve büyüleyici dokunuşları ile birer köy çocuğuna dönüştü. Önce Hayat isimli programın en verimli uygulamalarının başında bu doğada eğitim uygulaması geliyor.

Çalıştığım okullarda veliler ile mutlaka Oyun Her Şeyle Atölyesi yaparım. Velilerle yaptığım bu atölye çalışmalarında mutlaka kürdanları, ince çöp şişleri materyal olarak seçerim. Katılımcılardan strafor küplere çöp şişleri ve kürdanları batırarak yapılar, araçlar ve hayvanlar oluşturmalarını isterim. Bu uygulama sırasında veliler kendi çocukluğundaki oyunlarına yolculuk yaparlar. Bu anılardan konuyu bugünkü ebeveyn tutumlarına getiririm. Hem evde hem de okulda farkında olmadan çocuklarımızı kollarken onların gelişimlerinde neleri eksilttiğimizi tartışırız. Veliler kendi çocukluklarındaki macera oyunlarını şimdi çocuklarının niye oynayamadığını tartışırken aşağıdakine benzer cümleler kurarlar:

-Bizim çocukluğumuzdaki mahalle yaşamı artık kalmadı.

-Bizim zamanımızda oyuncak yoktu ya da bugünkü kadar çok değildi.

-Çocuklarımızı tehdit eden pek çok faktör var. Trafik, istismar, sağlık vb...

-Çocuklar artık birer tüketim nesnesi!

-Şimdi artık telefon ve tablet var.

Tüm bu gerekçeler doğru. Peki çaresiz miyiz? Bu yerinde görünen gerekçelere sığınıp hiçbir şey yapmayacak mıyız? Yoksa çocuklarımız için gereğinden fazla mı paranoyaklaşıyoruz? Bu paranoyanın ne kadarı gerçekçi ne kadarı içinde bulunduğumuz enformasyon bombardımanı ile olduğundan daha abartılı hale geliyor?

Bu başlıkta, konuştuğum tüm etkinliklerde mutlaka Frank Furedi'nin "Paranoyak Anne Babalık" ve "Korku Kültürü" kitabını ebeveynlere okuması için tavsiye ediyorum.

"Çocuk hakları talebi yetişkinler tarafından formüle edilmektedir. Karşı karşıya oldukları risklerden korktuklarını çaresizce haykıran kişiler çocuklar değildir. Risk altındaki bir çocuk imgesi, mevcut yetişkin duyarlılıklarının ve hayal gücünün ürünüdür. Çocukluk hakkındaki fikirler, her zaman yetişkinin hayal gücü vasıtasıyla süzgeçten geçirilir ve çocukların dünyası hakkında olduğu kadar yetişkinlerin dünyası hakkında da çok şey söyler."

(Frank Furedi, Paranoyak Anne-Babalık , İz Yayıncılık, 2013)

"Profesyonellerin aile hayatına müdahalesi, paranoid anne babalığın güçlenmesine çok fazla katkıda bulunur. Çocuk uzmanları iyi niyetli olsalar da ebeveynin otoritesini sürekli sorgular."

(Frank Furedi, Paranoyak Anne-Babalık , İz Yayıncılık, 2013)

"Büyük sorunlarla mücadele etmek yerine, anne-babalık becerileri konusunda dersler vermeyi tercih etmek politik sınıfın ahlaki cahilliğinin bir ispatıdır."

(Frank Furedi, Paranoyak Anne-Babalık , İz Yayıncılık, 2013)

"Bugün ebeveynler eğitimde aktif bir rol oynamaya teşvik ediliyorlar. Karışmayan ebeveynler, çocuklarını yüz üstü bırakmakla, onları başarısız bir hayata mahkum etmekle damgalanıyorlar. Bütün bu baskıların kümülatif etkisi anne-babalığın anlamını genişletmektir. Ebeveynlere yeni ve genellikle mantıksız beklentiler yükleniyor."

"Çocuklara yabancılara güvenmemeyi ve dış dünyaya şüpheyle bakmayı öğretmek yerine, ebeveynlerin çocuklarının kendilerine olan inançlarını beslemeleri gerekir. Çocukların kendilerine göz kulak olmayı öğrenmelerine yardım etmenin en iyi yöntemi, neyin doğru neyin yanlış olduğuna ilişkin güçlü bir anlayışı onların kafasına yerleştirmektir. Yabancı tehlikesi gibi negatif temalara odaklanmak yerine, ebeveynler çocuklarına olumlu bir insanlık vizyonu aktarılmalıdır. Onları yetiştirme ve kendilerinden veya başka insanlardan bekleyebilecekleri şeyler hakkındaki umutlarını azaltmama sorumluluğuna sahibiz."

(Frank Furedi, Paranoyak Anne-Babalık , İz Yayıncılık, 2013)

“Çocukların bugün dış mekanlarda geçmişte olduğundan daha fazla tehlikeyle karşılaştıklarının hiçbir kanıtı yoktur. Oyun alanları, yirmi ya da kırk yıl önce olduğundan daha fazla tehlikeli değildir. Değişen şey, toplumun çocukların esnekliği hakkındaki algısıdır.”

(Frank Furedi, Paranoyak Anne-Babalık , İz Yayıncılık, 2013)

“Her ebeveyn, çocuğunun bir duvar üzerinde yürürken dengede durmasını ya da bir ağaca tırmanma mücadelesini izlerken midesindeki sinir krampını yaşamış olmalıdır. Bir düşüşün inciteceğini ve bir düşüşün muhtemel olduğunu bildiğiniz için dudaklarınızdan hemen aşağıya! İfadesi dökülür. Fakat çocuğunuz düşmezse yeni bir fiziksel çeviklik becerisi göstereceğini, yeni bir tecrübe edineceğini ve yeni bir kendine güven duygusu kazanacağını bilirsiniz. Çocuğunuzun sınırlarını zorlamasına izin vermek risksiz bir şey değildir, ancak tutkusunu engellemek de bir risk barındırır. Doğru dengeyi kurmak, duvarın üzerindeki çocuk için olduğu kadar yerdeki ebeveyn için de zordur.”

(Frank Furedi, Paranoyak Anne-Babalık , İz Yayıncılık, 2013)

Çalıştığım anaokulunda odaklanma ve tasarım oyunlarını “Oyun Her Şeyle” felsefesi ile çocuklarla oynuyordum. Bu uygulamadaki rolüm oyun ortamı ve oyun materyalleri sağlayıcısı olmaktı. Bir oyunda bir metreköplük strafor küplerin etrafına çocuklar oturuyordu. Her çocuğa tabaklar içinde kürdanlar veriyordum. Sonra çocukların keşiflerini, oyun kurgularını izliyordum. Bu programa okulun üç yaş grubu da katılıyordu. Bu yaş grubu ile bu tip oyun kurgularında çok çekinerek çalıştığımı itiraf etmeliyim ama yaklaşık otuz dakika boyunca önlerindeki küçük bir alana odaklanabildikleri ve ince motor becerilerini bu kadar iyi geliştiren bir uygulamada ben tercihim küçük risklerden yana yaptım. Üç yıl süren bu uygulamalarda ele batan kürdanlar ve mızımız bazı ağırlıklar dışında hiçbir sorunla karşılaşmadım. Küçük düğmeler, renkli küçük taşlar da yine kullandığım materyaller arasındaydı. Tabii ki küçük gruplarda her kümede yakın takipteydik, öğretmen de mutlaka bana eşlik ediyordu ve normal bir dersin çok çok üstünde bir dikkatle oyunlarını izliyordum. Aslında yaptığım şey, risk olan şeyi kullanmamak yerine kontrollü biçimde oyun alanlarında tutmaktı.

Çalıştığım bir okulda, ilkökul beceri atölyeleri uygulamalarının müfredat tasarımında ve etkinliklerin uygulamasında bulunuyordum.

Üçünü sınıf öğrencilerimizle birbiriyle bağlantılı bir dizi beceri işi yapmıştık. İş şöyleydi:

Birinci adımda öğrencilere o haftanın ünite konusu olan çocuk hakları ile ilgili çocuk parkında geçen bir hikaye anlattım. İkinci adımda dört kişinin ortak alanda çalışacağı 50 cm x 100 cm'lik mdm plakalar verdim ve ilk hafta dinledikleri hikâyeye ile ilgili somutlaştırmayı, atık materyalleri (gazoz kapağı, şönil, kutu) plakalara yapıştırarak aktarmalarını istedim. Hikâyenin temasına göre şekilleri yapıştırırken beceri atölyesinin kazanım hedefi; ortak alanı iş birliğı ile kullanabilmektir. Bizim desteğimizle kullandıkları silikon tabancası da araçlarıydı.

Dört masada üç öğretmen gözetiminde gerçekleşen bu çalışmayı, dört sınıfta iki hafta boyunca uyguladık. Anaokulunda çocukların bir şey kesip (ya da kesermiş gibi yaptıkları) bütün marifeti öğretmenlerin gösterdiği uygulamalar, maalesef pek çok resim öğretmeni tarafından ilkökul sürecinde de devam ettiriliyor. Öğretmenler sonuca ve estetiğe o kadar çok odaklanıyorlar ki, çocuk yamukluğu/savrukluğunda! yapılan işlere tahammül edemiyorlar. Halbuki biz bu birleştirilmiş kazanımları olan uygulamada hayal gücüne, araçları kendilerinin kullanma isteğine hiç ket vurmadık. Hak temelli bir ünite konusunda, beceri atölyesinde de özgürlüğü ve diğerleri ile ortak hareket ederek kullanılabilen özgürlüğü deneyimlemiş oldular.

2017 yılında Macera Oyun Alanları üzerine internet üzerinden yaptığım bir taramada Sn. Yücel Can Severcan'ın çalışmasına denk geldim. Çalışmasında önce güvenlik algısında dünyadan bazı çarpıcı örnekleri paylaşmış. Çalışmanın kapağında şu bilgiler yer almaktaydı:

- İngiltere'de 7-8 yaş arası 10 çocuktan sadece biri okula tek başına gidiyor.
- Çocukların arkadaşlarını/akrabalarını/mağazayı tek başlarına ziyaret edebildiğı ortalama yaş 10 (ve bu yaş yıllar içinde artmakta)
- Aileler çocuklarına bakmak için bugün daha fazla zaman harcıyor (99 dk/gün) (İngiltere)
- Amerika'da bazı eyaletlerden çocukların okula bisikletle gitmeleri yasak ve cezai yaptırımlar mevcut
- İngiltere, Amerika ve Avustralya'da kimi şehirlerde çocukların "tehlikeli" oyunları oynaması yasak.

Yine aynı çalışmada Sn. Yücel Can Severcan çocukların aleyhine gelişen bazı olgulardan da bahsetmekte;

- Nüfus artışı – yabancılaşıma,
- Tüketime dayalı yaşam biçimi (güvenlik açısından çocuk – tüketici ilişkisi),
- Artan suç oranları,
- Şehirler kimin güvenliğini gözetiyor?
- Çocuk şehrin neresinde?
- Yetişkinlere yönelik kullanımlar-mekanlar,
- Araziden en fazla kar elde etme amacı rekreasyon alanlarının konumunu-ölçeğini-kalitesini belirliyor,
- Genişleyen bulvarlar, küçülen rekreasyon alanları,
- Artan araç trafiği.

Sn. Severcan aynı çalışmasında çocuk ve güvenlik ilişkisinde üç yaklaşımdan bahsediyor:

- 1.Çocuğu korumacı yaklaşım
- 2.Çocuktan korunmacı yaklaşım
 - a) Çocuklar dezavantajlıdır
 - b) Çocuklar tehlikelidir
- 3.Tehlikenin çocuklar için önemini vurgulayan yaklaşım

Aynı çalışmasında paylaştığı aşağıdaki paragraf ise bence güvenlik nedeniyle engelleyici yaklaşıma karşı çok çarpıcı bir istatistik içermekte.

‘David Ball – İngiltere için son 15 yılda oyun parklarında yaralanan veya ölen çocuk sayısını araştırmış: Bir çocuğun oyun parkında oyun aletlerinden dolayı ölme ihtimali 30 milyonda bir. (Bu oran çocuklara yapmaları için tavsiye edilen pek çok sporda veya çocukların evde karşılaşabileceği güvenlik/sağlık sorunlarının oranından düşük)’

“Zeminde elastik malzeme kullanımı ölüm oranlarını büyük ölçüde etkilemiyor.”

Ve rekreasyon alanları ile ilgili yapılmış bu paylaşımın sonlarında

oyun savunucusu olarak her cümlesinin altına imza atabileceğim şu cümleler yer alıyor:

“Oyun alanı hizmetini sağlayan kurumlar riskler (tehlikeler) ve yararlar arasında bir denge gözetmelidir”

“Kazalar ve yaralanmalar çocuk olmanın vazgeçilmez bir parçasıdır ve çocukların gelişiminde önemli bir yeri vardır.”

“Çocuklar ilk defa bir tehlike ile karşılaştıklarında zarar görebilirler. Bir sonraki sefer aynı tehlike ile karşılaşan çocuk nasıl tepki vermesi gerektiğini bilir.”

“Çocuklar bir rekreasyon alanına girdikleri ve bir etkinlikte temas ettikleri anda bir riskle karşı karşıya gelirler. Bu bazı durumlarda şiddetli sağlık sebepleri de doğurabilir. Bu doğaldır ve insanlar bu tür sorunları her zaman her yerde yaşayabilirler.”

“Çocuklara zarar verdiği düşünülen bir şeyi yasaklamanın getirisi uzun süreli vadede daha büyük sorunlar oluşturabilir.”

“REKREASYON ALANLARI VE ÇOCUK GÜVENLİĞİ

Yrd. Doç Dr. Yücel Can Severcan ODTÜ, Mimarlık Fakültesi,
Şehir ve Bölge Planlama Bölümü”

Engelleri Aşmak

Dördüncü bölümde öğretmenlerin oyun temelli uygulama geliştirmesi hakkında pratik bazı öneriler paylaşmıştım. Bu bölümde ise uygulamaların önündeki engelleri aşmak ile ilgili önerilere yer vereceğim.

Nasıl söylediğimiz önemli;

Son yıllarda öznesi oyun olan pek çok eğitime, panel ve konferansa katıldım. Çok iyi sunumlar, tartışmalar ve atölye deneyimlerine tanıklık ettim. Ayrıca eğitici eğitimleri seçenekleri de çok arttı. Biz de, Oyun Hareketi Derneği olarak bu süreçte pek çok öğretmene ulaştık. Ayrıca BiOkul Online isimli girişimimizle öğretmenlere, üniversite öğrencilerine, akademisyenlere, eğitici eğitimlerine ulaştık. Her iki çatı altında da ana stratejimiz aynıydı: uygulama örnekleri. Oyun temelli eğitim ile ilgili bir içerikte eğitim veriyorsak, ne söylediğimizden çok nasıl söylediğimize odaklandık. Eğitime katılanların da beklentisinin bu olduğunu biliyorduk. Bu yüzden powerpoint sunum ile eğitim yapmak bizim tarzımız değildi. Online ortamda üç saat gibi uzun sayılabilecek sürelerin göz açıp

kapayıncaya kadar geçmesini sağlayan, söylediğimizi eğitimde de uyguladığımız oyun temelli eğitim yaklaşımımız olmuştur.

Mentimeter isimli web aracı ile aldığımız geri bildirimlerden bir bulut:

Eğlenceli, ilham verici, pratik, ilgi çekici, yenilik, başlığı ve içeriği uyumlu, sıcak, enerjik, orkestra şefi, biraz karışık, dolu dolu, keyifli, yaratıcı, oyun, fırsat, hayal gücü, enerji yüklemesi, oyunla eğitim, faydalı, paylaşımcı, interaktif, enerjisi yüksek, öğrenmenin sınırı yok.

Eğitim Reformu Girişimi'nin düzenlediği 18. Eğitimde, İyi Örnekler Konferansı: Görevimiz Oyun temasında gerçekleşti. ERG gibi pek çok girişim oyunla barışık bir eğitim kurgusu hakkında öğretmenleri oyun dostu olma fikrine gebe bıraktı. Bu fikre gebe kalan pek çok öğretmen de artık ne yapacaklarından çok nasıl yapacakları sorusuna odaklanmaktadır. Aşağıdaki öneriler bu nasıl sorusunun cevabına yöneliktir. Kitabımızın ikinci ve üçüncü bölümü de öğretmenlerimize ilham verecek, uygulayabilecek örnekler içermektedir.

Sosyal sermaye:

Birinci çember sınıfınızdır. Otuz kişilik bir sınıfta, otuz kişilik yaratıcı kaynağınız vardır: Her zaman birlikte tasarım yapabileceğiniz, birlikte oyun geliştirmek için çalışabileceğiniz ve bunu büyük bir motivasyonla yapabilecek bir kaynak.

İkinci çemberde ise bu öğrencilerinizin ebeveynleri var. Bu velilerin içinde grafiker, marangoz, kahvehane işletmecisi (gazoz kapağı en çok kullandığımız materyallerdendir) vb. meslek gruplarından işbirlikçileriniz sizin malzeme temini ve materyal üretiminde yanınızda olabilir.

Üçüncü çember ise veli grubunuzun ulaşabileceği dış çemberdir. Bu bahsettiğim sosyal sermayeden beklenti okulunuza kütüphane yaptırmak, sınıfınıza yansı cihazı aldırma gibi bir şey değildir. Basit geri dönüşüm materyallerine ulaşmak, ihtiyacınız iki demir parçasını kaynatmak ise bunu yapacak birine ulaşmak, bir marangozdan çıkma ahşap parçalarını almak gibi yardımlardan bahsetmekteyim. Örneğin ben bir tekstil işi ile uğraşan velimden kumaş parçaları istemiştim, iki çuval kumaş göndermişti bana ve yıllardır kumaşa ihtiyacım yok. Bir öğretmen arkadaşımın eşi düğme imalatçısıydı ve bize verdiği bir ayakkabı kutusu dolusu düğmeyi hala kullanıyorum.

Görünürlük:

Pek çok öğretmen, çalıştığı okulda bazı meslektaşlarının oyun dostu öğretmen olma meselesinde destekleyici olmaktan çok köstekleyici olduklarını ifade ediyordu. Bu gibi bariyerleri aşmak için yapılan işin görünürlüğü değerli olabilir. Çeşitli kongre ve konferanslarda yapılan etkinliklerin anlatılması, e-twinning, Tübitak vb. proje platformlarında yer almak, yaptığınız uygulamaların kabulünü sağlayabilir; sizi yaptığınız uygulamalarda disipline edebilir. Eğitimde İyi Örnekler konferansında, dünya çapında bir organizasyonda yılın öğretmeni ödülü almış bir öğretmen; çalıştığı köy okulunda orman okulu modelini uygulamak istediğinde okul müdürü tarafından nasıl engellendiğini anlatmıştı. Bir şekilde yılmayan ve kararlılıkla hedefine yürüyen bu öğretmenin çalışmasının uluslararası bir organizasyonca ödüllendirilmesi ise sonradan önünü açmıştı.

Bugün içinde bulunduğumuz eğitim sistemi hakkında herkesin bir sözü var. Çocuklarını okula gönderen velilerin, öğretmenlerin, eğitim liderlerinin, bürokratların, akademisyenlerin ve diğer pek çok kişi eğitim sistemimiz hakkında görüş belirtiyor. Genellikle eğitim sisteminin şimdiki hali için yapılan bu tespitler pek iç açıcı değil. Oyun Hareketi Derneği olarak bizler, her öğretmenin ve her eğitim liderinin inisiyatif alabileceği alanların olduğunu biliyoruz. Bunu başaran öğretmenlerle ve eğitim liderleri ile çok karşılaştık. Mazeretlerin arkasına sığınmayıp öğrencilerinin hayatına dokunmak isteyen her öğretmenin oyun gibi büyümlü bir şeyi, öğrencilerinin gelişimi için nasıl ele alması gerektiğine dair deneyimlerimizi paylaşıyoruz. Dernek olarak makro politikalara değen bir etki hedefimiz yok. Ne olması gerektiği ve bunun makro boyutta nasıl uygulanacağına dair politikalar çalışan uzmanlar, girişimler, vakıflar var. Bizim dernek olarak pozisyonumuz öğretmene ve eğitim liderine dokunarak bugünkü koşullar içinde çözümler sunabilmek. İlk bölüm düşüncemizi uygulamalarımızla ve atölye deneyimlerimizle harmanladığımız bölümümüz oldu. Derneğimizin söze dökülmemiş ana prensibi: Ne yapılması gerektiğini hatırlat ama nasıl yapılması gerektiğine daha çok odaklan. Kitabın ikinci ve üçüncü bölümü ise bu nasıl sorusunun yanıtına cevaplar sunuyor.

Bölüm 2

OKULLARDA UYGULANAN ÖRNEK UYGULAMALAR

Bu bölümde 2016 yılından bugüne yapılmış bazı uygulamalar yer alıyor. Bu uygulamalar odaklanma, tasarım, beceri oyunları, özel gün uygulamaları, okul dışı öğrenme ortamları, teneffüs uygulamaları, motivasyon hedefli oyunu kullanma uygulamalarıdır ve nedimbugral.blogspot sayfasından ve bu çalışmalar ile ilgili basılmış yazılı kaynaklardan alındı.

Uygulamalar ilköğretim, ortaokul veya lise şeklinde bir sınıflandırma sistemi yerine; tasarım, odaklanma veya sokak (teneffüs) oyunu diye sınıflandırıldı. İlk bölümde de değindiğimiz gibi pek çok oyun geniş bir yaş grubuyla oynanabiliyor. Önemli olan o yaşa göre oyuna yapılan düzenlemelerdir.

Odaklanma oyunu, tasarımsal kazanımlar da içerirken neredeyse tüm oyun türleri de odaklanma becerisini geliştirir. Bu yüzden belki de benim için en zoru oyunları bir başlık altına koymak oldu.

Oyun Tiplerine Göre Örnek Uygulamalar

a) Odaklanma Oyunları

Vur Çıkart Sek:

1 m en, 2 m boyunda mineflo zemin 8 eşit kutuya bölünür. Her kutuya sırası ile rakam yazılır. Ayrıca bu kutuların köşelerine birer adet yaklaşık 20 cm çapında daire çizilir. Oyunu oynamak için bir oyun taşı, sekiz adet büyük karton bardak ya da içi biraz kumla doldurulmuş pet şişe hazır edilir.

Oyuncu önce bir numaralı kutunun köşesindeki bardağı nişanlayıp daireden çıkartır. Devamında çift ayak üzerinde zıplayarak sekiz kutuyu tamamlar ve aynı atışı ikinci kutunun köşesi için yapar. Oyun sekiz kutu tamamlandınca biter.

Skelly:

Bu oyun New York sokaklarında gazoz kapağı ile oynanan ve bizim kuyu oyunumuza kural olarak çok benzeyen bir oyundur. Bu oyunu ve bunun gibi diğer oyunların nasıl oynandığını öğrenmek için

Tübitak yayınları, Birlikte Oynayalım, Dünyanın dört bir yanında 100 oyun kitabını inceleyebilirsiniz.

Pırasa:

Nedim Buğra'ın palyaço performanslarında ve sahne oyunlarında kullandığı isimdir. Sokak oyunları ünitesine de buradan esinlenerek Pırasa'nın Sokağı ismini vermiştir.

Tünelden Gir Kazan:

Bir karton kutu ya da iki adet ayakkabı kutusuna tünel girişi gibi delikler açılır.

Bu deliklerin boyu ve eni farklı boyutlarda olmalıdır. Deliklerin arkaları da file ya da küçük ilaç kutuları ile kapatılır.

Diyelim ki beş tünel açıldı. En küçük tünele 25, sırasıyla küçükten büyüğe 20, 15, 10, 5 puan yazınız. (Puanları tünelin üzerine yazabilirsiniz.)

Her oyuncuya 10 adet gazoz kapağı verilir.

Oyuncular atış çizgisinden tünellere sırayla kapaklarını atar.

Her iki oyuncu toplarını atınca oyun tamamlanır ve puanlar toplanır.

Oyunun puanlama ve atış uzaklığı yaşa göre değişebilir. Oyun her turda daha uzaklaştırılarak ya da bazı tüneller ceza olarak belirlenerek kurallar çeşitlenebilir.

Kağıt Hayvan Sumosu:

Kâğıda bir hayvan çizilir. Çizim boyanıp kesilir. Kâğıttan top yapılır ve çizilen hayvan topa sarılır.

Bir mukavvaya daire çizilir.

İki oyuncu hayvanlarını dairenin içine yerleştirir.

Oyuncular güreşçi (yani hayvanlarını) hareket ettirmek için işaret parmağı ile itekler.

Diğer güreşçi dışarı çıkaran kazanır.

Rakibini dışarı çıkarmak isterken kendisi dairenin dışına çıkan güreşçi üç defa dışarı çıkarsa oyunu kaybeder. Amaç rakibin daireden üç defa dışarı çıkarılmasıdır.

Elimde Kaç Var?

Her oyuncu on tane taş ya da küçük düğme alır.

İlk oyuncu eline birle on arası taş saklar.

Karşısındaki oyuncu elinde taş saklayan oyuncunun kaç taşı olduğunu tahmin eder. Tahmin eden oyuncu saklayan oyuncunun elinde sakladığı taş sayısını bilirse doğru tahmin ettiği taşları kazanır.

Oyun oyuncularından birinin taşı bitene kadar devam eder.

Gözün Bağlı Taşı:

İki oyuncu ile oynanır.

Eşlerden birinin gözü uyku bandı ile kapatılır.

A noktası ile B noktası belirlenir.

A noktasında yarı dolu bir bardak vardır. B noktasında da üçte biri dolu bir bardak vardır.

Eşiniz gözleri kapalı A noktasından bardağını alır. B noktasındaki bardağın içindekini de ilk taşıdığı bardağın içine döker ve A noktasına geri döner. A noktasına döndüğünde ikilinin görevi tamamlanır.

Zamana karşı oynanabileceği gibi, eş zamanlı birden fazla ekip ile yarışarak da oynanabilir.

Yüzler Oyunu:

Yumurta kabına yumurtalar konulur.

Her yumurtanın dibine gülen, ağlayan, şaşkın, kızgın, gözlüklü vb. yüz çizilir.

Oyun sağlayıcı yumurtaları yerleştirir. Neşeli dediğinde oyuncu doğru yumurtayı çıkartırsa bir puan kazanır ve sıradaki soruyu bekler.

Oyunun puanlama, seviye geliştirme, zamana karşı oynama gibi mekanikleri grup sayısı, yaş vb. verilere göre oyun sağlayıcı tarafından çeşitlenebilir.

Aynı Yere Koy:

Oyun sağlayıcı fon kartonları birleştirerek oldukça büyük bir zemin oluşturur. Bu zemini çocuklarla birlikte resim yaparak ya da kolaj

alışmasıyla zel bir oyun zemini haline getirebilir.

Oyun saėlayıcı ayrıca farklı renklere boyanmış karton bardaklar hazırlar. (Çocuklarla birlikte boyaması daha güzel olur.)

Oyun saėlayıcı resim zemini üzerine yaş grubunu dikkate alarak bardakları dağıtır. Daha sonra bardakları toplayarak aynı yere bardakları koymasını ister.

Usta Pasta Tatsa:

Oyun alanına aralarında dört, beş adım bulunan paralel iki çizgi çizilir. İki ekip oluşturulur. Ekiplerden çizgiler üzerine sıralanmaları istenir.

Oyun saėlayıcı oyunculara farklı hareket komutlarını içeren kelimeler söyler.

Komutlar:

Usta: Çizginin soluna atla

Pasta: Çizginin sağına atla

Tatsa: Kendi etrafında dön

Kule:

Herhangi bir kutuya bir sürü obje konulur.

Oyun alanına kutudaki objeler dökülür.

Amaç, üst üste yerleştirerek en uzun kuleyi yapmak.

Acaba en çok nesne koyarak en uzun kuleyi kim yapar?

Hangisi Yok?

Bu oyun hangisinin yeri değışti oyununun farklı bir versiyonudur.

Oyuncular arkasını döner.

Fotoğraf zeminde (ya da haritada) duran nesnelerden biri alınır. Oyun saėlayıcı dön dediğinde olmayan nesnenin yerine elindeki gazoz kapağını ilk koyan sıradaki nesneyi eksiltir.

Oyun kalan oyuncularla devam eder. Oyundaki seviye, ödöl-ceza mekanikleri grup özelliklerine göre oyun saėlayıcı tarafından belirlenir.

Kapakta Nohut:

Oyun sağlayıcı aynı boyutlarda şişe kapağını (kavanoz kapağı da olabilir) oyunculara dağıtır.

Oyun sağlayıcı 5-6 tane nohudu (ya da leblebi) kapağa koyarak, nohutların kapak üstünde dengede kalmasını sağlayarak beklemesini ister.

Oyun sağlayıcısının başla komutu ile oyuncular belirlenen mesafeye gidip gelirler.

Nohudu düşüren oyuncular ikinci turda bir daha aynı parkuru oynar.

Oyun sağlayıcı bu oyunu yarış formatından çıkartarak, dayanışma gerektiren bir oyun haline de getirebilir.

Köprü Oyunu:

Bardaklar oyuncu sayısına göre 8 adet veya daha fazla sayıda olacak şekilde masaya yerleştirilir.

Her oyuncunun önünde çöp şiş vardır.

İlk iki tur çöp şişi her oyuncu birbirine değıdirmeyecek şekilde bardaklar arasında köprü yapar. Üçüncü ve dördüncü turlarda ise çöp şişler birbirine, şişin bir noktası diğerk çöp şişe, diğerk noktası bardağa değıecek şekilde köprü yapılır.

Son iki turda ise çöp şişlerin sadece iki noktasına değıecek şekilde köprüler yapılır.

Oyunculardan çöp şişi koyarken düşüren ya da kural dışı koyan yanar ve çöp şişi kendi önüne koyar. 6 turun sonunda önünde en az çöp şiş olan kazanır.

Not: Katılımcılarla bu oyunun seviyelerini çoğaltmak için başka ne gibi kurallar geliştirebilir, kısaca tartışabilir.

Sinirbozan Kule:

En az 180 adet karton bardak ve 80x80 cm'lik ahşap plaka kullanılır.

90 adet karton bardak bir renk, diğerk 90 adet karton bardak başka bir renk boyanır.

Ahşap zemin de 8x8: 64 kareye bölünür. 32 kare bardaklardan birinin

rengi, diğer 32 kare de bardaklardan diğerinin rengine boyanır.

Oyun en az iki kişi ya da iki takım halinde oynanır.

Her oyuncu bir bardağı kendi renk karesine koyar. Her kareye konulan bardak 1(bir) puandır.

Oyuncu boş bir kare yerine bir bardağın üstüne de koymayı tercih edebilir. Üst üste konulan bardakların puanlaması bardak sayısı üssü kadardır. Örneğin 2 üst üste bardak $2 \times 2:4$ puan, 3 üst üste bardak $3 \times 3:9$ puan, 6 üst üste bardak ise $6 \times 6:36$ puandır.

Eğer oyuncu üst üste bardak koyarken bardaklar düşerse düşen her bardak -2 puandır. Bu arada rakibin bardakları düşer ise, rakibin bardakları tekrar eski hallerine getirilir.

Oyun süresi 20-30 dakika olarak ya da bardaklar bitene kadar şeklinde belirlenir.

Taşlarla Oyun:

Taşlarla oynayacağımız birinci oyunumuzun ismi “bom”. Bu oyun iki veya daha fazla kişiyle oynanır. Oyunu oynamak için on beş-yirmi adet taş toplanır. Taşlar en küçük zeytin, en büyük de ceviz büyüklüğünde olabilir.

Taşlar oyun alanına gelişigüzel atılır. Eğer oyun iki kişi oynayacaksa sayışarak ilk kimin ebe olacağı belirlenir. Akıldan bir taş seçilir. Karşıdaki oyuncu sıra ile taşları almaya başlar. Bir iki üç dört. Taşı alan oyuncu, karşı oyuncunun aklından tuttuğu taşı aldığı anda karşıdaki oyuncu bom diye bağırır. Oyunu en çok kim taş toplarsa o kazanır. Bu oyun daha fazla sayıda taşla ve birden fazla oyuncuyla da oynamak mümkündür.

Taşlarla oynayacağımız ikinci oyunumuzun ismi “hangisinin yeri değişti?” Bu oyunu da iki ya da daha fazla kişi oynayabilir. Oyun on taşla başlayıp daha sonraki aşamalarda taş ekleyerek zorlaştırılabilir.

Taşlar oyun alanına gelişigüzel atılır. Ebe olan kişi taşların yerini inceledikten sonra oyun alanına arkasını döner. Diğer oyuncu bir taşı bir kalem boyu yer değiştirir. Ebe değişen taşı bulmaya çalışır. Her aşamada taş sayısı arttırılıp, değişim için gerekli aralığın boyu kısalabilir. Kalabalık halde oynanırken taşın değişen yerini ilk bulan puan kazanır şeklinde de oynanabilir.

Taşlarla oynayabileceğimiz üçüncü oyun “taşını sırayla oyun alanına koy”

Oyunu oynayan her oyuncunun eşit sayıda taşı vardır. Her biri sıra ile oyun alanına taş koyar. Oyunun iki kuralı vardır. Birincisi, taşı koyan oyuncu daha önce konulan taşların yerini değiştiremez. İkincisi son taş konulana kadar hiçbir şekilde diğer oyuncularla sözlü ya da sözsüz iletişime geçilemez. Tüm taşlar konulduğunda herkes ortaya çıkan şekli neye benzettiğini söyler. Oyuncular oyunu oynarken neler düşündüğünü, hissettiğini diğer arkadaşları ile tartışır.

Bu üç oyunun dışında taşlarla uzun bir yol yapıp taşların arasından bozuk parayı taşları değdirmeden yolun sonuna itme oyunu oynanabilir. Oyun kuralını oyuncular kendi aralarında birlikte belirleyebilir. Diğer bir oyun da taşları araba, gemi ya da uçurtma şekilleri yapmak için kullanmaktır. Taşlarla şekil yapma oyununu ister yarışmacı, istenirse de taşları birleştirerek paylaşmacı oyunlar olarak oynayabilirsiniz.⁶

Gölgeni Güldür:

Bir oyuncu gölge, diğer oyuncu ise gölgenin sahibi olur. Gölgenin sahibi ne yaptıysa gölge de onu tekrarlar. Gölgenin sahibi gölgesinin burnuna dokununca gölge donup kalır. Gölgenin sahibi de gölgesini güldürmeye çalışır. Gölge kıpırdarsa ya da gülerse oyuncular yer değiştirir.

İzimden Gelin:

Oyuncuların basabileceği dokuz tane renkli kutu oluşturulur. Sonra oyun sağlayıcı öğretmen bu renklerden dördüne basarak bir noktadan diğer noktaya yürür.

Öğrencilerin basılan bu kutuları akıllarında tutarak aynı yoldan yürümeleri istenir. Yürüme, zıplama, sekme ve kutuların sayısını arttırma gibi seviyeler oyuna eklenir.

Gazete Kağıtları ile Oyun:

Gazete kağıtları ile birinci oyun, gazete kağıtları ile ses çıkarma oyunu. Oyun sağlayıcı gazete kağıdına vurarak ses üretir. Sonra her oyuncu aynı sesi çıkarmaya çalışır.

6. Yukardaki oyun önerileri Uçurtma Çocuk Dergisi okuyucuları için kaleme alınmıştır.

Oyun sağlayıcı gazete kağıdını dikey yırtarken “aaaaa a aaaaa a a a” sesleri üretir. Oyunculardan da kendi gazetelerini yırtarak aynı sesleri çıkarmaları istenir.

Gazete kağıtları ile ikinci oyun, gazete kağıtları ile hareket eden bir şey yapma oyunu. Oyun sağlayıcı örnek olarak uçak kanatları yapar. Bazı çocuklar köpeğin hareketi, bazıları sopa, bazıları tavşan, bazıları da roket yaparak gazetelerle hareket eden canlı ya da cansız varlıklar yapar. Oyun sağlayıcı bu oyunu ders kazanımları ile ilişkilendirerek de geliştirebilir.

Gazete kağıtları ile üçüncü oyun, şekiller oyunu. Oyuncular gazeteleri katlayarak istedikleri şekilleri yapar.

Gazete kağıtları ile dördüncü oyun, hikaye anlatma oyunu. Oyuncu hikayesini anlatırken bazı nesneleri gazeteyi kullanarak anlatır.

Tüm bu oyunlar bitince gazeteler kartopu yapılır ve sınıfta kartopu savaşı yapılır.

Oyun Uygulamalarına Dair Genel Notlar:

- Yukardaki bazı oyunlar çeşitli kurallar veya oyun elementleri eklenerek eğitsel oyun olarak da oynatılır.
- Oyun saati derslerinde; kuralı ve matematiksel netliği olan bu tip oyunlar sıra bekleme, kazanma/kaybetme durumlarını güvenli alanda tecrübe etme gibi kazanım hedefleri ile oynatılabilir.
- Konu ya da ünite öğrenme tasarımı bu oyunlar; sürecin başında zaman depolamak, okunacak sayfa sayısını belirlemek, takım kurmak, sıralama belirlemek gibi amaçlarla da kullanılabilir.
- Bu oyunlar okul içi boş zamanlarda, oyun derslerinde, teneffüslerde herhangi eğitsel bir içerikle ilişkilendirilmeden de sıklıkla oynanmalıdır.

b) Tasarım Oyunları

Oyun Her Şeyle Seti

Oyun Setinin Üretimi:

Mineflodan yaklaşık 1 metrekarelik bir alan kesilir.

Dört adet kutu farklı renklere boyanır. Her kutuya farklı boy ve kategorilerde objeler koyulur.

Mavi kutu: Gazoz kapağı, düğme, küçük taş, tavla pulu vb.

Sarı kutu: Ahşap jenga, lego, ağaç, dal vb.

Beyaz kutu: Küçük hayvanlar, biblolar, oyun hamuru parçaları vb.

Turuncu kutu: Mutfak malzemeleri (huni, elek, süzgeç vb.)

Bir çark yapılır. Kutuların olduğu dört renkten oluşan dilimler çizilir. Her dilime 1-2-3-4 sayılarından birini yazılır.

Oyunun Oynanışı:

Oyuna başlarken bir hayvan, küçük bir bebek veya bir araba seçilir. Oyunun hedefi mineflo oyun zemininin ortasına konan bu oyuncağın etrafında bir dünya tasarlamaktır.

Öğrenci çarkı çevirir ve denk gelen renkteki kutuyu açar. Bir daha çevirir ve bu sefer de gelen sayı kadar objeyi seçer ve oyun alanında istediği yere, istediği anlamı yükleyerek bu objeleri yerleştirir.

Örneğin mavi kutu geldiğinde, gazoz kapağı hayvanımızın su içme kabı, düğme onun oyuncağı, tavla pulu da kullandığı aracı olarak oyuncu tarafından hayal edilebilir.

Objeleri yerleştirdikten sonra sırada hikayeleştirme aşaması vardır. Hayvanımız yemeğini yemeye çıkar, oyuncağını görür. Oyuncağı ile oynar. Aracına biner...

Devamında hayvanımızı başlangıç noktasına koyarız. Bir daha çarkı çeviririz. Diyelim ki dört numaralı kutu ve bir sayısı geldi. Oyuncunun da bir süzgeç seçtiğini varsayalım. Süzgeci oyun zeminine yerleştirir.

Hikaye de şöyle devam eder: Hayvanımız yemeğini yemeye çıkar, oyuncağını görür. Oyuncağı ile oynar. Aracına biner. Yuvarlak mağaranın içinde arkadaşını arar.

Tasarım Objemiz: Şönil

Şönilin farklı renklere boyanması ve eğilip bükülebilir olması aynı zamanda da strafor veya yumuşak zeminlere de batırılabilir olması çocuklara pek çok oyun kurma olanağı vermektedir.

1.Adım: Şönilerden biri ile taşıt yapın.

2.Adım: Diğer şönilerden keserek o taşıtın yolcularını yapın.

3.Adım: Taşıttakiler seyahat halinde iken çok ilginç şeyler yaşamış. Ne yaşadıklarını anlatın.

Oyun Arkadaşımı Çiziyorum

50x70 boyda bir beyaz karton dikey bir biçimde tahtaya asılır.

Oyun sağlayıcı “Oyun arkadaşımızın kafası nerede?” diye sorar. Oyuncu bir daire çizerek oyun arkadaşını oluşturmaya başlar.

Oyun sağlayıcı oyun arkadaşımızın gözleri nerede diyerek sıradaki oyuncudan oyun arkadaşın gözünü çizmesini ister. Sınıftaki her öğrenci sıra ile ortaya oyun arkadaşı çıkana kadar çizmeye devam eder.

Ebe gözlerini eşarpla bağlar ve bir stiker alır. Stikeri gözleri bağlı oyun arkadaşının üstüne yapıştırır. Stiker kimin çizgisine geliyor ya da yakınsa o kişi puan alır.

Hikayeden Tasarıma

Her öğrenciye pipet, strafor küpler, ahşap parçalar, minik şemsiyeler ve paketli küp şeker ile minik kesilmiş renkli kağıtlardan oluşan bir tasarım seti hazırlanır.

Minik ördeğin canının sıkılması, parka gidip oyunlar oynaması ve yağmur yağması ile birlikte yağmurda saklanacak bir yer araması konu edilen bir hikaye oluşturulur.

Hikayeye başlarken renkli kağıtlara ördek çizip küp şekere yapıştırarak hikaye kahramanları oluşturulur.

Hikayeyi anlatırken yola ihtiyacımız olduğunda öğrencilerin pipetlerle yol yapması sağlanır.

Hikayede parka ihtiyacımız olduğunda öğrencilerden strafor ve şişlerle oyun parkı yapmaları istenir.

Hikayede yağmur yağdığında ise öğrencilerden şemsiyeleri kullanarak ördeğe bir koruma alanı yapmaları istenir.

c) Beceri Oyunları

Katla Bakalım:

Malzemeler: 1 adet valiz, 1 çarşaf, 2 tane gömlek, 2 tane pantolon, 3 çift çorap, 1 tane pelüş oyuncak

Oyunun Oynanışı:

Öğrencilerden dörder kişilik takımlar kurulur.

Birinci adım; takımlardan çarşafı her defasında ikiye katlayarak, çarşaf en küçük kalana kadar katlamaya devam etmeleri istenir.

İkinci adım; öğrencilere diğer eşyaları katlayıp valize yerleştirmeleri yönergesi verilir.

İlk tur antrenman aşamasıdır. Öğrencilerin katlamasına karışmayıp katlama becerisi ile ilgili hazır bulunuşlukları gözlemlenir. İkinci tur katlamadan önce yanlışları gösterilir ve düzeltmeleri için çalışma fırsatı verilir.

İkinci tur aynı işlem için kronometre tutularak ve doğru katlama için minimum ve maksimum uygulama süresi aralığını belirlenerek oyuna çevrilir.

Bavul yerleştirme oyununu yerleştirme, birlikte bir yere taşıma, açma ve içinden çıkanları bir öğrenciye giydirme gibi ek kurallar ile geliştirmek de mümkündür.

d) Sokak Oyunları

Yılan Yolu:

Okul koridoruna tebeşir, kiremit ya da boya ile yılan yolu çizilir. Yılanın genişliği en az 5 cm. boyu da en az 2 m. olmalıdır.

Oyundaki hedef; gazoz kapağı ile yoldan çıkmadan yılanın kafasına (ya da gözüne) varmaktır. Sayışarak başlangıç sırası belirlenir ve her öğrenci gazoz kapağına bir vurma hakkı ile ilerler. Yılanın ağzına ya da gözüne ilk varan kazanır. Bir diğer oynanış kuralı da en az vuruşla yılanın ağzına ya da gözüne varanın kazanmasıdır.

Bu oyunu biz mineflo zemin üzerine çizerek tıpkı diğer sokak oyunları gibi oyun zeminini taşınabilir hale getirdik. Ayrıca her öğrenci gazoz kapaklarının içini doldurup kendi istedikleri şekli yaparak kapaklarını kişiselleştirebilir.

Sek Sek Oyun Zimini Yapmak:

Sek sek oyununu mobil hale getirdiğimizde;

Sınıfta, koridorda, bahçenin her yerine taşınıp rahatlıkla oynanabilir.

Okullarda yağmurlu havalarda sınıfı, koridoru kontrollü hareket alanlarına çevirmek için idealdir.

Bahçeye çizilen zemin orada kalır ama mobil sek sek halısını gölgeye, maç yapılmayan bir köşeye taşımak mümkündür.

Oyun Zimini Nasıl Yapılır?

1metre en, 2.5 metre boyunda mineflo alınır. (Mineflonun yumuşak olmasına özen gösteriniz. Sert olanlar kolay rulo yapılamıyor ve açıldığında hemen zemine yayılamıyor.)

Zemin istenilen renk akrilik boya ile boyanır.

Zemin kuruduktan sonra sekiz sek sek kutusu kalın kutu kalemi ile çizilir.

Dünya üstünde pek çok farklı sek sek zemin şekli vardır. (Bkz. Birlikte Oynayalım - Dünyanın Dört Yanından 100 Oyun, Tübitak Yayınları) Bu kitaptan farklı zeminler de seçilebilir.

Her kutu farklı renkte boyanır. Boya kuruduktan sonra birden sekize kadar numaralandırılır. En son olarak da çizgilerin kontörü atılır.

Sek sek taşı da yuvarlak bir ahşabın boyanması ile zeminle uyumlu hale getirilir. Ya da her öğrenci için ahşap sek sek taşı kestirip her birinin kendi sek sek taşını kişiselleştirmesi için bir ahşap boyama etkinliği de yapılabilir.

Skelly:

Okul bahçesinde 2x2 metre, sınıf veya koridorda ise 1x1 metre alan belirlenir. İç mekan için karton ya da farklı taşınabilir bir alan üzerinde de çalışılabilir.

Misketle oynanan kuyu oyunundaki kuyular gibi alanın köşelerine çapı 15 cm olan daireler çizilir. Oyun alanının ortasına da bir kenarı 15 cm olan kare çizilir.

Köşedeki dairelere birden dörde kadar rakam yazılır. Kareye de beş yazılır.

Bir de başlangıç noktası çizilir.

Öğrenci gazoz kapağını başlangıç noktasına koyarak oyuna başlar.

Öğrenci gazoz kapağını işaret parmağıyla dürterek bir nolu kutuya sokmaya çalışır. Eğer gazoz kapağı bir nolu kutuya girmişse öğrenci iki nolu kutuya girmek için oyuna devam eder. Eğer öğrencinin gazoz kapağı bir nolu kutuya giremediyse oynama sırası sıradaki öğrenciye geçer.

Öğrencinin hedefi beş numaralı kutuya girmektir. Öğrenci beş numaralı kutuya gelince artık diğer oyuncularını yok etme hakkına sahip olur. Beş numaralı kutudan sonra diğer öğrencinin gazoz kapağını vurduğu öğrenci oyundan çıkar.

(Birlikte Oynayalım - Dünyanın Dört Yanından 100 Oyun, Tübitak Yayınları kitabından uyarlayarak oynatılmıştır.)

Oyun Haritası:

Sabit oyun zeminleri (sek sek, bocce, yılan yolu vb.) ile bir oyun sağlayıcının kontrolünde oynanan oyunların (kutu oyunları, kart oyunları, malzemeli oyunlar) yerini gösteren bir kroki okul duvarlarına asılır. O gün hangi istasyonlar açık ise harita üzerinde açık olduğu saatler işaretlenir.

Belli oyunlara yığılmayı engellemek için oyun bileti uygulaması da kullanılabilir. Oyun sağlayıcı olarak gönüllü büyük sınıf öğrencileri görev yapabilir.

Kum Havuzu:

Okulun bahçesinde veya okulun içinde -uygun bir alan varsa- büyük ahşap kum teknelerinde kumla oyun oynamanın çok fazla yararı vardır. Kumun teröpatik etkisi okul rehber öğretmeni için oyun kumunu değerli bir araç haline getirir. Sosyal bilgiler öğretmenleri (hatta diğer alanlarda) eğitsel hedefle de kumu kullanabilir.

Oyun kumlarını 25-50-75 kg. olacak şekilde tozdan ve içinde cam vb. zararlı olabilecek maddeden arındırılmış olarak satılmaktadır.

e) Oyun Her Yerde Örnekleri

Okul koridorlarına yer yastıkları/puflar konulup ortalarına kutu oyunu sehpaları bırakılıp taşınabilir oyun oynama birimleri oluşturulur.

Okul ve sınıf duvarlarını öğrencilerin daha efektif değerlendirebileceği keşiflerde bulunulur:

- Örnek 1: Eğitsel oyun olarak tarifi verilen hadi çarp bakalım oyunu duvarda mıknaatısla oynanır hale getirilir.
- Örnek 2: Okul duvarına dijital bir yansı kullanarak eşleştirme oyunu, hangisinin yeri değişti oyunu vb. gibi her gün değişen oyunlar üretilir.
- Örnek 3: Bir kutu ya da bavulla ıvır zıvır çantası yapılır. Hem sınıf içi hem de sınıf dışı etkinliklerde pek çok amaçla bu çanta kullanılır.
- Örnek 4: Bir çuval ahşap parça ile güzel havalarda bahçede çimenlere yayılarak, kötü havalarda sınıflarda yere bir mat atıp üzerinde oynayarak, bazen de sıraların üstü kullanılarak tasarım oyunları oynanır.

f) Doğada Oyun

Bu uygulama dördüncü sınıf öğrencileri ile uygulandı. Mayıs ayında ve yarım gün süre ayrılarak yapıldı. Ders dışı bir etkinlik olarak, bir okul gezisi kapsamında kent ormanı okul dışı öğrenme ortamı olarak tercih edildi.

- Birinci Adım: Öğrenciler altışarlı gruplara ayrılır,
- İkinci Adım: 5-6 m. çapında bir çember ip ile oluşturulur ve öğrencilere bu alan çalışma alanları olarak tanımlanır,
- Üçüncü Adım: Her öğrenciye oyun seti verilir. (Birer adet çorba kaşığı ve yirmişer adet çöp şiş)
- Dördüncü Adım: Öğrencilerden alanı birlikte karar vererek istedikleri bir şeye çevirmeleri istenir. (Maden, kasaba, galaksi vb.)
- Beşinci Adım: Öğrenciler etraflarından topladıkları materyaller ile bu alanda bir yaşam oluştururlar. Bu adımda her öğrenciye ip verilir. İpleri kozalak vb. materyalleri birleştirmek için kullanmaları istenir. Ve ortaya daha önce kurdukları kasaba vb. yerlerde yaşayan doğal materyalle yapılmış canlılar çıkar.

g) Kütüphanede Oyun Temelli Çalışmalar

Kütüphanede Yaratıcılık

- Birinci Adım: Bir hikaye kurmak için bir kutuya minik objeler koyulur. Kutulardan çıkan objeler kullanılarak öğrenciler ile birlikte bir hikaye oluşturulur.
- İkinci Adım: Öğrencilerin birlikte oluşturduğu bu hikayeyi yazmaları için kütüphaneye dağılımları istenir.
- Üçüncü Adım: Öğrenciler takımlara ayrılır. Her takımdan hikayeye bir isim bulması, bir kapak tasarımları ve kitaplarını tanıtan bir yazı yazmaları istenir.
- Dördüncü Adım: Takımların çalışması paylaşılır ve kolektif çalışılan kitabın ismi, kapağı ve tanıtım yazısı da sınıfça yapılan bir tartışma ile belirlenir.⁷

Kütüphanede Oyun Temelli Etkinlik

Julia Donaldson'ın, "Gece Maymunu ve Gündüz Maymunu" isimli çocuk kitabı oyun temelli etkinlikte izlek olarak kullanılır. Hikayede geceyi bilmeyen Gündüz Maymunu sadece gündüz görülen ya da duyulan şeyleri keşfediyor. Gece Maymunu için de tersi bir durum geçerlidir.

- Birinci Adım: Mangal yelpazesi evalar, düğmeler, mandal ve ipler kullanarak maymun kuklasına çevrilir. (Kukla'nın maymuna benzemesi gerekmiyor tabii)
- İkinci Adım: İki maymun kuklalar canlandırılır. Canlandırma her bir sayfayı okunduktan sonra gerçekleşir.
- Üçüncü Adım: Her öğrenciye farklı boylarda kesilmiş şöniler verilir. Hikayede maymunun tanımaya çalıştığı şeyler öğrencilerden şönil ile yapması istenir. (Baykuş, ay, kelebek, gölge vb.)
- Dördüncü Adım: Belirlenen duraklarda maymun ve bu hayvanlarla doğaçlamalar yapılır. (Orman parkında oynuyorlar, bir rüyanın içinde hepsi uzay boşluğunda uçuyor ve kahkahalar atıyor, gibi)⁸

7. Bu çalışma Nilüfer Belediyesi Misi Çocuk Kütüphanesinde uygulanmıştır.

8. Bu etkinlik Nilüfer Belediyesi Demirci Kütüphanesinde gerçekleşmiştir.

Beş Şapka Bir Hikaye

- Birinci Adım: Kütüphanede bütün çocukların görebileceği bir yere beş farklı şapka yerleştirilir. (Spor şapka, hasır şapka, baret vb.)
- İkinci Adım: Bir sayma oyunu ile şapkalardan biri ana karakter yapılır. Şapkanın sahibi vücudunu kaybetmiştir. Vücudunu aramak için yola çıkar. (Bu kısmı siz canlandırın)
- Üçüncü Adım: Aynı sayma oyunu ile sıradaki şapka belirlenir. Öğrencilerden bu karşılaşmada vücudunu arayan şapka ile o şapkanın sahibi arasında bir diyalog yazmaları istenir. Bu diyalogda vücudunu arayan şapka ile karşılaştığı şapkanın arasında geçen bir iyilik hikayesi yazmaları istenir. Vücudunu arayan şapka her duyduğu iyilik hikayesinden sonra vücudunun bir parçasına kavuşmuş olur. Öğrencilerden şapkanın vücudunun bir parçasına kavuşmasını kendi hayal ettikleri gibi resmetmeleri istenir.
- Dördüncü Adım: Tüm şapkalar ile yazma ve resmetme adımları tamamlanınca öğrenciler hikayelerini arkadaşlarına verir. Böylece öğrencilerin farklı yaratımları okumaları sağlanır.

h) Müzede Oyun Temelli Çalışmalar

Müzede Yaratıcılık

Etkinliğe öğrencilere birer A4 kağıt ve keçeli kalem vererek başlanır.

- Birinci Adım: Öğrencilerden kağıda en çok ilgilerini çeken objenin resmini çizip, bulunduğu yer ile ilgili ipuçları yazmaları istenir.
- İkinci Adım: İlk adımı tamamlayan öğrenciler ikili olarak birbirleriyle eşleşir. Öğrencilere kağıtlarını birbirleriyle takas etmeleri söylenir.
- Üçüncü Adım: Öğrencilerden arkadaşlarından aldıkları kağıtta belirtilen objeyi bulmaları istenir. Objeyi bulan arkadaşına bulduğu objeyi doğrular. Öğrenci doğru objeyi bulduysa sıradaki etkinlik için öğrenciye önceden hazırlanan tasarım poşeti verilir. (poşette ağız çubuğu, şönil, minik gözler, yapışkanlı eva parçaları bulunmaktadır.)

- Dördüncü Adım: Tasarım poşetinde öğrenciye verilen materyallerle öğrencilerden bir müze cini yapması istenir.
- Beşinci Adım: Müze ciniyle öğrencinin biraz önce arkadaşına sorduğu objeyi tanıtması istenir. (Tabii önceden bu obje hakkında bir araştırma hiç fena olmaz)⁹

Kent Müzesinde Oyun

Bu etkinlik dördüncü sınıf öğrencileri ile gerçekleşti. Bursa Kent Müzesi'nin en alt katında esnaf sokağı çalışma alanı olarak kullanıldı.

- Birinci Adım: Öğrenciler tanımlanan alanın krokisini çıkardılar.
- İkinci Adım: Öğrenciler ilgilerini çeken bir obje seçer. Bu objeyi soran bir bilmece hazırlarlar. Haritalarının üstünde seçtikleri objenin yerini işaretlerler. Haritalarını ve bilmecelerini bir zarfın içine koyarlar. Zarfa öğretmen bir numara yazar ve öğrenci bu numarayı aklında tutar. (Öğrenciye bir sonraki adımda kendi zarfı gelmesin diye)
- Üçüncü Adım: Bir çemberde zarflar müzik ile elden ele dolaştırılır. Her çocuğun kendi sayısı denk gelmeyene kadar bu oyun oynanır.
- Dördüncü Adım: Çocuklar sorulan nesneyi bulur ve nesneyi soran arkadaşına resmini iletir.
- Beşinci Adım: Nesneyi seçen çocuk o nesnenin ilk olarak kim tarafından, nasıl elde edildiğini, nasıl kullanıldığını arkadaşının çizdiği resmin boş alanına bir broşür bilgisi gibi yazar.¹

Teraziler Sergisinde Oyun

Tofaş Anadolu Arabaları müzesinde “Teraziler Geçici Sergisinde” teraziler oyun üretme ve yaratıcılığımızı geliştirmek için kullandığımız objeler oldu. Bu çalışmayı birinci sınıf öğrencileri ve velilerin katılımı ile bir hafta sonu etkinliği olarak gerçekleştirdik. Katılımın gönüllü olduğu bu etkinlik müzenin holünde başladı. Etkinlik iki saatlik bir zaman dilimine yayılarak, yaklaşık on ailenin katılım göstereceği ön bilgisi ile tasarlandı. Etkinliğe her aile geldiği saatte diğer ailelerden bağımsız başladı. Akış aşağıdaki gibi oldu:

9. Bursa Tofaş Anadolu Arabaları müzesinde 3.sınıf öğrencileriyle yapılmış bir uygulamadır. Bu gezide aynı yerdeki Kantarın Topuzu sergisi bu etkinliğin uygulama alanı olarak kullanılmıştır.

- Birinci Adım: Eski bir çift taraflı teraziye dengede tutma oyunu ile etkinlik başlar. Her iki katılımcının da kendi tarafında çeşitli ağırlıkta objeler bulunmaktadır. Katılımcılar sırası ile ağırlık koyar. Bu karşılıklı olarak on kez tekrarlanır. Amaç on tur boyunca terazinin bir tarafının zemine değmemesidir. Eğer değerse oyun başa döner.

- İkinci Adım: Birinci adımı başarı ile geçen ikili kendilerine çalışmak için iki ayrı galeri seçerler. Her biri kendi galerisinde en çok ilgisini çeken teraziye seçer ve onu çizer. Süre dolduğunda çizilen resimler karşılıklı olarak takas edilir ve çizilen terazi aranır. İlk bulunan terazi bir sonraki adımda çalışılacak olan terazi olur.

- Üçüncü Adım: Çalışılacak terazinin gelecekte gelmiş bir nesne olduğunu hayal edilmesi istenir. Resmin üzerine eklemeler yapılabileceği belirtilir. Bu nesnenin ne olduğunu tartışıp resim üzerinde gerekli değişiklikleri yaptıktan sonra ebeveynin çektiği bir dakikalık videoya resimdeki keşif anlatılır. Çekilen video öğretmene iletilir.

- Dördüncü Adım: Öğrencilere verilen materyaller ile kendi terazilerini üretmeleri istenir.

i) Tarihi Mekanlarda Oyun Temelli Çalışmalar

Süleyman Paşa Medresesi İznik'te bulunmaktadır. Orhangazi zamanında yapılmış olan medrese Osmanlı'nın ilk medresesidir. Davudi Kayseri ise medresenin ilk hocası ve medrese eğitimlerinin temelini atan kişidir. Dördüncü sınıf öğrencileri ile gerçekleştirilen İznik gezisinde bu medresede "Bilim ve Özgürlük" teması ile iki saatlik bir çalışma yapıldı.

- Birinci Adım: Öğrenciler gruplara ayrılır. Her gruba boru, ahşap parçalar, birleştiriciler verilir. On dakika sürede bir teleskop yapmaları istendi.

- İkinci adım: Yapılan teleskoplar medresenin avlusuna konuldu.

- Üçüncü Adım: Eğitimci sarık, cüppe vb. bir kostüm parçası giyerek role girer. "Bre kafirler, burada gökyüzüne bakarsınız, dünyanın güneş etrafında döndüğünü söyler, bir yılın kaç gün olduğunu söylersiniz. Siz kim ola ki..." Bu doğaçlamanın sonunda teleskopları kırdı ve çıktı.

- Dördüncü Adım: Her öğrenciden yaşadıkları bu durumu ve hissettiklerini ailelerine bir mektupla anlatmaları istendi.

Özel Gün Etkinliklerinde Oyunun Kullanımı

Şu ana kadar verilen örnekler sınıfta, teneffüste ve okul dışı öğrenme ortamlarında uygulandı. Bu uygulamalara ek olarak okulların bazı özel gün etkinliklerinde de oyun temelli uygulamalar yapılabilir.

Resmi bayramlar, törenler, Pi Günü, Dünya Çocuk Hakları Günü, karne günü vb. gibi günler; bu özel günlere örnek verilebilir. Bu bölümde özel günlerde uyguladığımız oyun temelli bazı çalışmalar yer almaktadır. Tüm bu uygulamaların tasarımında aşağıdaki soruların yanıtları aranmıştır.

- 1.Öğrencilerin araçsallaştırılmadığı bir etkinliği nasıl kurgularız? (Araçsallaştırma ile törenlerde gösteri yapmak, bahçede pi sembolü fotoğrafının bir parçası olmak gibi öğrencilerin uygulamanın dekoru olduğu işler kast edilmiştir.)
- 2.Sonuç odaklı değil süreç odaklı bir yaklaşımla ne gibi etkinlikler gerçekleştirebiliriz?
- 3.Bu etkinlik gerçekleştirilirken öğrencilerde çağın becerilerine yönelik donanımlar kazandırabiliyor muyuz?

a) Çemberin Gizemi – Pi Günü Etkinliği

Öğrenciler altılı takımlara ayrılır. Takımlara bir isim verilir. Her öğrenci grubunun önüne aşağıdaki listede yer alan malzemeler verilir ve aşağıdaki görev kartı yazılı iletilir.

Görev Kartı:

Merhaba sevgili matematik kaşifleri. Önünüzde duran malzemelerle size verilen eşyaların çevresini ve çapını ölçecek bir yöntem geliştirin. Ölçtüğünüz çevre ölçüsünü çap ölçüsüne bölün. Her bir eşya için ölçtüğünüz çap ve çevreyi bulduğunuz sayı ile birlikte size verilen kartona yazın. Bulduğunuz sayının diğer gruplar tarafından görülmediğine emin olun.

Süre:

Strateji ve ölçüm yöntemini belirlemek için 5 dk, belirlenen ölçüm yöntemini kullanarak hesaplama yapmak, sonuçları yazmak için 20 dk süreniz olacaktır.

Sınırlamalar:

Bölüm 1 (5 dk): Strateji ve ölçüm yöntemini belirlerken kesinlikle hiçbir malzemeye dokunulmayacaktır.

Bölüm 2 (20dk):Bu süre içinde belirlediğiniz ölçüm yöntemini deneyebilir, yönteminiz işe yaramazsa yeni yöntemler geliştirebilirsiniz. Sürenin sonunda kartona takım isminizi, ölçüm sonuçlarını ve bulduğunuz sayıyı yazmış olmalısınız. Süre bitti işareti ile beraber kartonu aranızdan seçtiğiniz bir arkadaşınız havaya kaldıracak. Eksik bilgi olan veya zamanında kaldırılmayan kartonlar dikkate alınmayacaktır.

Malzemeler:

Ölçüm yapılacak çembersel malzemeler (Çay tabağı, Yemek tabağı, Hulahop), yeteri uzunlukta ip, cetvel, makas, kalem, karton

Sonuç:

Kartonda yazan bilgiler bir matematik öğretmeni tarafından değerlendirilecektir.¹⁰

b) Şehrimde Cumhuriyet'in İzleri

Öğretmen bulunduğu şehrin haritasını edinir. Şehirdeki Cumhuriyet'in ilk dönemlerinde yapılmış eserleri belirler. (Fabrika, tren istasyonu, tiyatro binası vb.) Haritanın üstünde bu eserleri numaralandırır ve bu eserlerin isminin olduğu birer zarf hazırlar. Kura ile takımları belirler ve takımlardan zarflarını çekmesini ister. Zarf ile birlikte aşağıdaki yarışma şartnamesi öğrencilere verilir.

Yarışma şartnamesi:

1.Zarfta belirtilen Cumhuriyet eserine ait bir görsel ve onu anlatan temel bilgileri hazırlayın. Okul içinde size belirtilen noktaya (bu noktayı da zarfta yazılı olarak belirtebilirsiniz) eserinizi ... tarihi, ... saatine kadar yerleştiriniz. Eserinizin estetik görünümü 10 puan, doyurucu bilgi 10 puan, işinizi zamanında teslim etmeniz 10 puan.

2.Tüm eserler yerleşince bu eserlerin yerini okulunuzda gösteren bir harita hazırlayın. Bu harita ile oynanacak "Şehrimde Cumhuriyet'in İzleri" isimli bir oyun tasarlayın.

10. Bu uygulama 5.6.7. sınıf öğrencileri ile gerçekleştirilmiştir.

Oyunu 4.sınıf arkadaşlarınıza ve 28 Ekim günü 2. ders saatinde oynatacaksınız. Oyun tasarınızı 26 Ekim tarihine kadar teslim edin. Etkili bir oyun tasarımı 20 puan, takım çalışması 10 puan, zamanında oyun tasarımı iletme 10 puan.

3.Hazırladığınız oyunu size verilen ders saatinde 4.A sınıftaki arkadaşlarınıza uygulayın. Oyunu oynayanları etkili yönlendirme 20 puan, örnek davranış sergileme 10 puan

Not: Yukarıdaki şartname bir grup için örnektir. Uygulanacak sınıf sayısı, uygulamaya ayrılan ders süresi, uygulamayı destekleyecek öğretmen sayısı gibi veriler uygulamanın süresini ve içeriğini değiştirebilir. Bu etkinliğin öğrencilerle uygulama süresinin en az on gün planlanmasını, öğretmenin etkinlik hazırlığına ise en az bir ay öncesinden başlaması tavsiye edilir.

c) İnsan Hakları Günü

- Birinci Adım: Sınıfta dört takım kurulur. Takımı kurarken dijital oyun çarkı kullanılır.
- İkinci Adım: Her takıma karton, renkli kağıtlar, farklı boylarda kutular, renkli taşlar vb. ıvır-zıvır materyaller verilir.
- Üçüncü Adım: “Sahip olduğunuz materyalleri kullanarak 1 metre kare alana bir yaşam alanı oluşturun.” yönergesi verilir.
- Dördüncü Adım: Her takımın saat yönünde bir yandaki çalışma alanına kayması istenir. “Şimdi geldiğiniz yeni çalışma alanında elinizdeki materyalleri kullanarak bir erkek, bir kadın ve iki çocuk yapın.”
- Beşinci Adım: Saat yönünde her takım bir yandaki çalışma alanına kayar. “Şimdi geldiğiniz yeni çalışma alanında elinizdeki materyalleri kullanarak bu ailenin hayatta kalması için gereksinimi olan temel şeyleri yapın.”
- Altıncı Adım: Saat yönünde her takım bir yandaki çalışma alanına kayar. “Şimdi geldiğiniz yeni çalışma alanında kadının, erkeğin ve çocuğun hayatta kalma gereksinimleri karşılandıktan sonra her birinin ayrı ayrı yapmak istedikleri şeyleri bir kâğıda yazın”
- Yedinci Adım: Tüm çalışma kağıtları bir araya getirilir. Son turda yazılanları da ortak okunacak şekilde bir tahtaya yazılır.

Bu isteklerden hangilerinden vazgeçilebilir, hangilerinden vazgeçilemez olduğunu tartışılır.¹¹

d) Oryantasyon Günü

Veliler ilk gün okulun konferans salonuna öğrenciler ile birlikte alınır. Girişte her öğrenciye o yılın temasına göre belirlenmiş nesneler verilir. (Çorap kuklalardan yapılmış balıklar ya da her sınıf için farklı renkte şapka gibi) Sahnede drama öğretmenleri (bir öğretmen hikaye anlatıcılığı yaparak da performans yapabilir) o yılın belirlenen teması ile ilgili mini bir oyun sahneler. Bu performans yaklaşık 15-20 dakika sürer. Örneğin; Kaptan Sakallı ve Beyaz – Mavi – Sarı – Mor renkli şapkaları olan miçolar okula gitmek için gemiye biner. Rüzgar yeterli değildir ve Kaptan Sakallı sürekli rüzgar üretmek için çözümler arar. Miçoların ise canı sıkındır. Gemide hareket edemediği için bir türlü okullarına gidemezler. Miçolar geminin içinden çıkardığı dübün, oyuncaklar, olta vd. nesneler ile ancak bir süre oyalanırlar. Tabii bu her nesneyi kullanırken küçük sakarlıklarıyla Kaptan Sakallı'yı zor durumda bırakırlar. Beyaz Miço kendisi gibi pek çok arkadaş ile üfleyerek yelkenleri hareketlendireceğini ve yola çıkabileceğini düşünür. Hemen küçük bir yelkenliye atlar ve beyaz şapkalı öğrencilerden yardım ister. Burada beyaz şapkalı sınıfın -diyelim ki 1/A- öğretmeni ayağa kalkar. Diğer beyaz şapkalı öğrencileri yanına çağırır ve hep birlikte beyaz renkli yelkenliyi üfleyerek sınıflarına giderler. Bunu gören diğer miçolar da sırasıyla aynı şeyi yapar. Bu sayede öğrenciler ailelerinin yanından bir hikayenin içinde, oyunsu bir kurgu ile ayrılır.

Sahnede ilgili kişi, ailelere oryantasyon süreci ile ilgili işleyişi, tavsiyelerini iletir.

Öğrenciler ise sınıflarına gittiğinde bu hikayeyi destekleyen etkinlikleri sürdürür. Branş öğretmenleri yaptıkları resim, drama, müzik gibi derslerde ve sınıf öğretmenleri oynadıkları kaynaştırma oyunlarında bu tema ile ilgili etkinlikler gerçekleştirir.

Oryantasyon haftasında öğrenciler, okulu ellerinde birer harita ile kaşif miçolar olarak keşfederler. Hatta okulun değişik noktalarında hazine kutuları ararlar. Buldukları hazine kutularını sınıflarına getirirler. Ama hazine kutusunun üstünde okulun ilk gününde açılacağı yazmaktadır. Dolayısıyla öğrenciler kutudan çıkacaklar için

11. Bu çalışma 4.sınıf öğrencileri ile "İnsan Hakları Demokrasi ve Yurttaşlık" dersinin 'İnsanın Doğuştan Gelen Temel ve Vazgeçilmez Hakları' konusu için hazırlanmıştır.

sabırsızlıkla okulun açılacağı ilk günü beklemelidir. Bu oyunlaştırma sürecini çocuklar daha okula gelmeden, şapkalarını ve bir mektubu evlerine postalayarak başlatmak da mümkün olabilir.

Bu sürecin planlanmasında ve uygulanmasında rehberlik birimi, sınıf öğretmenleri, okulun sanat eğitmenleri birlikte hareket etmelidir. Süreç tamamen bir ekip çalışması ile ilerlemekte ve tek tema etrafında görsel sanatlar, müzik, dans öğretmeni ya da sınıf öğretmenin esnek ve projeye yaratıcı katkı vermesi ile ortaya neredeyse yüzde yüz verimli sonuç veren bir oyunlaştırılmış oryantasyon uygulaması çıkmaktadır.

Diğer Oyun Tabanlı Uygulamalar

a) Stres Atmak İçin Oyun

8. sınıf ve 12. sınıf öğrencileri yıl sonunda girdikleri değerlendirme sınavları nedeni ile zorlu bir eğitim yılı yaşıyorlar. Bu yarışın içindeki çoğu öğrenci zorlu geçen bu eğitim yılında yoğun stres yaşıyor ve içinde bulundukları okul yaşamları onlar için çekilmez olabiliyor.

Aşağıdaki uygulama 8. sınıf öğrencileri için tamamen stres atma hedefi ile planlanıp ayda bir periyotlarda uygulanmıştır.

Öncelikle dörder ya da altışar kişilik takımlar kurulur. Her takıma birer oyun haritası verilir. Bu haritada okulun belirli noktaları seçilir. Bu noktalara oyun sağlayıcı öğretmen ya da gönüllü öğrenciler yerleştirilir. Her istasyondaki görevin tamamlanması ile ekipler de yolculuğu tamamlamış olacaktır. Ekiplerin hedefi görevi eksiksiz ve en hızlı biçimde tamamlamaktır. Hedef diğer gruplarla yarışmak değil tamamlanan süreye göre belirlenmiş hediyelere ulaşmaktır.

Örnek süre ve hediyeler:

30 dakika ve altı : kantin çeki

30-35 dakika arası: okulda erken yemek sırası hakkı

35 dakika ve üstü : kırtasiye hediyeleri

Oyun oynayacak ekip sayısı, oyuna ayrılan zaman ve okulda müsait istasyon noktası sayısına göre farklı biçimlerde oynanabilir. Yine aynı nedenlerle istasyon sayıları da arttırılıp, eksiltilebilir.

Birinci seçenek; ekipler aynı anda başlar ve her ekip boş bir istasyon

bulup görevini gerçekleştirir. Tüm istasyonlar dolu ise bir istasyonun boşalmasını bekler.

İkinci seçenek; her ekip önceden planlanmış ve hesaplanmış bir rotada ilerler.

İstasyon örnekleri:

- 1. İstasyon: Arkadaşlarınız ile deneme sınavlarınızı konu alan bir rap şarkı yazın ve bunu istasyon sorumlunuzun kayıt alması için seslendirin. Bu şarkı en az 1.5 dakika olmalıdır.
- 2. İstasyon: Size verilen on adet halkayı atış noktasından herkes en az bir tane atacak şekilde çubuklara atın.
- 3. İstasyon: Okulun kapısında, mezun olduğunuz gün arkadaşlarınızla çekildiğiniz bir fotoğrafı canlandırın, istasyon sorumlusuna bu pozu hazırladığınızda çiiiiz diye bağırarak fotoğrafınızı çektin.
- 4. İstasyon: Bir tabak patlamış mısırı elinizi kullanmadan size verilen çöp şiş çubukları ile bitirin.
- 5. İstasyon: Ekibinizle birlikte içinde sınav sorularının, cevaplarının konuştuğu, canlandığı bir skeç hazırlayın, oynayın. İstasyon sorumlunuz oynadığınız skeci 3 2 1 kayıt dediğinizde kayda alacak.
- 6. İstasyon: Bir karikatür dergisi kapağı tasarlayın. Karikatür teması sınava hazırlanan bir öğrenci olsun.

b) Okulda Kaçış Oyunu – Berkay’ın Rüyası

“Berkay’ın gece boyu dişi ağrımıştır. Bu yüzden çok uykusuzdur. Arkadaşları teneffüste oynarken, o uyuyakalır. Rüyasında kendisini okuldan çıkabilmek için bir sürü bilmeceyi çözmek zorunda olduğu bir maceranın içinde bulur.”

Kaçış oyunu, bir hafta sonu etkinliği olarak beşinci sınıf öğrenci ve aileleriyle birlikte oynandı. Okulun pek çok noktasında öğrenci ve ailelerinin heyecanla koştuğu, birlikte şifreleri çözdüğü, ipuçlarını aradığı biçimde gerçekleşti. Oyuncular okul kütüphanesi, müzik odası, spor salonu ve bahçede; ipuçlarını çözerek, zamana karşı, takım becerisi gerektiren bir mekanikle oyunu oynadı.

Veli ve öğrenci birlikte gerçekleşen bu oyunda hedef okul

sahasında eğlenceli anılar oluşturmak, okulu bir yaşam alanı olarak konumlandırabilmektir. Ayrıca bu oyun ebeveynlere çocuklarını bambaşka açılardan keşfetme olanağı da sundu. Öğrenciler de anne ve babalarının kendileri gibi bir oyunda koşturduğunu, rekabet edip, heyecanlandığını, keyif alıp eğlendiğini deneyimledi.

c) Misi'nin Tarihi Katmanlarına Yolculuk

Bu uygulama 9. ve 10. Sınıf öğrencileri ile Misi Köyü'nün tamamında gerçekleşti. Etkinliği akıl oyunları eğitmeni Dicle Çabıtkan tasarlayıp uyguladı. Tüm köy unsurlarının kaçış oyununda kullanıldığı bu etkinlikte öğrenciler, takım halinde oyunu en iyi sürede tamamlamaya çalıştılar.

Dicle Çabıtkan'ın anlatımıyla oyun:

Misi köyünün tarihi mistik havasında exit formatında gerçekleştirilen bir kaçış oyunu hazırladık. On kişilik gruplar halinde farklı zamanlarda yarıştırdığımız öğrencilerimizi start noktasından bir şifreyle A noktasına yönlendirdik. A noktasını bulan öğrenciler burada buldukları şifreyle B noktasına ulaştılar. Böylece 7 şifrenin sonunda oyunun bitiş noktasına gelmeyi başardılar. Oyuna kronometre ile başlayan grupların oyunun bitiş noktasında, kronometrenin durdurulmasıyla etkinliği ne kadar sürede tamamladığı belirlendi. Oyundaki şifreleri Misi Köyünün tarihi ve kültürü hakkında bilgilerden oluşturuldu.

Örnek Şifre:

Meydandaki büyük konakta

Kimler yaşamış acaba

Bakınca soy ağacına

Bir sayı çıkacak karşına

Kapının ordaki sandığı

Ancak açarsın o sayılarla

d) Altı Kafadar – Oyunla Yazma Projesi

Bu etkinlik 5. sınıfa giden altı öğrenci ile proje saatinde gerçekleşti. Bir dönem boyunca haftada iki saat şeklinde sürdürüldü. Etkinlikte yer alan altı öğrenci, öğretmenleri tarafından uyumsuz ve başarısız olarak görülmekte olup arkadaşlarının “onlar yaramaz, onlar varsa bu işi tamamlayamayız” diye haklarında olumsuz görüş belirttikleri

tipte öğrencilerdi. Bu öğrencilerin okuma alışkanlıkları zayıftı, yazma becerileri de akranlarına göre daha gerideydi. Bu öğrencilerin eğlenerek bir kitap yazması, yazdıkları kitapları da proje paylaşım günlerinde arkadaşlarına imzalayarak dağıtmaları hedefiyle aşağıdaki akışta bir çalışma yürütüldü.

Her hafta projeden bağımsız rahatlatıcı, takım çalışması ve odaklanma oyunlarına en az yarım saat zaman ayırdım. Ardından bir deneyim yaşamalarını tasarladım.

İlk çalışmada, kızlar okulda olmasaydı? sorusuna yanıt arayan doğaçlamalar ile başladık. Doğaçlama sonrası her bir öğrenci doğaçlamasını yazdı. Sonra yazdıklarını birbirlerine okudular ve tartışarak kitabın girişini yazdılar.

Kitap şöyle başladı:

-Ah şu kızlar olmasa ne güzel olur.

-Bence hep dır dır ediyorlar.

-Keşke sadece erkeklerin okuduğu bir okula gitsek.

-Aynen orada bize bir şey yapamazlardı, sonuçta erkek yurdu.

-Bence müdüre söyleyelim, bize erkekler sınıfı açsın.

-Olur mu öyle şey bunu teklif ettiğimiz anda kendimizi dürüst ve onurlu olmak büyük bir nasihati dinlerken buluruz.

Diğerleri aynı anda:

-Haklısın.

-Böyle bir şeyi düşünmekle bile hata ettim.

İkinci adımda okulun içinde bir bilmece ile zarf aradılar. Zarfı bir mekan bilmecesi vardı. Cevabı “Danışma” idi.

Danışmaya gittiklerinde yeni bir zarf aldılar. Zarfı “Cemal Süreyya, Ahmed Arif ve Orhan Veli kimdir? Birer şiirini okuyun ve şiirlerinde ne anlatmışlar tartışın.” yazıyordu.

Kitaptan:

“...Elif öğretmenin odasında epey şiir okudular ve seçtikleri birkaçını yazdılar. Bu işi yaparken gizemli zarfla niye böyle bir görev verilmiş olabilir diye düşünmeden de edemediler.”

Aynı gün sıradaki bulmaları gereken şey bir haritaydı. Haritayı da ipuçlarını tartışarak buldular.

Kitaptan:

"...Hemen çözdüler ve bayrak direğinin yanında taşın altında gizlenmiş zarfı kolayca buldular. Zarfıta "Sabırla haftayı bekleyin, zamanı da boşa geçirmeyin. Burcu Öğretmen'le (Sosyal Bilgiler Öğretmeni) bir toplantı düzenleyin. "

Burcu öğretmen Cumhuriyet öncesi ve sonrası eğitim ve eğitimde kadının yeri üzerinde bilgi verdi. Burcu öğretmenin anlattıklarını ve şairlerin şiirleri ile hissettiklerini yazarak üçüncü çalışmaya devam ettiler.

Kitaptan:

"...Nedim ağabey onlara kocaman bir zarf verdi. Zarfın içinde onbir küçük mektup vardı. Bu mektuplarda bilmeceler vardı. Tüm bilmeceleri bilebilirlerse sonunda bir telefon numarası çıkacaktı. Bir numaralı zarfı açarak günün macerasına başladılar. İlk zarfta her sayıyı yutan bir obur sayı bulmuşlardı. Bunun yanıtı kolaydı. "0"

....

... 0 532 431 diye başlayan numarayı aramak için koşarak danışmaya çıktılar."

Sıradaki etkinlik için arada bu öğrenciler hakkında diğer arkadaşlarından alınmış kısa röportajlar kullandım. Soru şöyleydi? Arda.... İle ilgili olumlu bir cümle kurar mısın? Uygun olan tüm yanıtların birleştirildiği basit kurgulu bir video hazırladım. Tabii bunu izleyebilmeleri için de oyun akışı içinde yapmaları gerekenler vardı.

Kitaptan:

"Ama önce bilgisayarın şifresini çözmek için bir dizi ipucunu çözmeleri gerekecekti."

Son hafta etkinliğinde şifre Türkan Saylan olan bir bilmece oyunu oynadılar. "

Kitap şöyle bitiyor:

"Merhaba Altı Kafadarlar. Bugüne kadar çeşitli maceralar yaşadınız. Bugün de bilgisayara girmek için parolayı buldunuz. Şimdi bu oyunu neden oynadığınızı açıklayabilirim. Bu dünya sadece erkeklerin olduğu bir dünya olsaydı emin olun ki çok sıkıcı ve şiddet dolu bir yer olurdu. Okulunuz da öyle. Öğretmenlerinizin çoğu kadın. Kurucularınız da."

Geçmişte gittikleri okullar olmasaydı bugün burada olabilirler miydi? Eğer okullarında erkekler onları istemeseydi ve onlar okulu bıraksalardı, iyi olur muydu?”

Kitabın sonu için aldıkları son yönerge ve bu yönergeye verdikleri cevaplar:

... Oynarken yazma işini çok sevdiniz. Şimdi yapmanız gereken son bir göreviniz var. Bilgisayarın altındaki kağıtları alın ve hemen şimdi okulunuzdaki herkes için; kız/erkek, büyük/küçük, öğretmen/personel fark etmeksizin dönem sonu mesajınızı yazın.

“Okulumdaki herkese iyi yıllar, iyi başarılar, iyi puanlar. Herkese yeni kıyafetler, herkese sağlık, huzurlar dilerim. İyi eğlenceler. İyi oyun oynamalar. Sınava hazırlananlara Allah zihin açıklığı versin. Herkese sevgi, huzur dilerim.”

E. A.

“Okulumdaki herkes umarım kitabı beğenir. Dikkatle okumak isterseniz bu kitap altı tane beşinci sınıf öğrencisini anlatıyor. Bu olaylar bu okulda gerçekleşti. Altı kişi kafa kafaya verip bu kitabı yazdık. Birinci sınıflar okumaya heveslensinler, ikinci sınıflar gülsünler, üçler küçük kitaplar yazsın, dörtler okuduğu kitabı paylaşıp tekrar tekrar okusunlar.

Beşler ise bizim gibi kitaplar yazsın. Yediler bu kitabı sevip kitap serisi çıkarsın. BU okulda kitap yazmak isteyen öğrenciler kitap yazar. Ve kitap okumayı seven herkes için geliyor bu kitap, umarım beğenirsiniz.”

M. B.

“Öncelikle tüm öğretmenlere, bana on senedir emek veren anneme, sonra da bu okulu inşa etmek için ter döken işçilere kıymetlerini bildirelim. Herkesin bir dileği vardır. Mesela ben elektro gitar istiyorum. Herkesin dileği gerçekleşsin. Hasta olanlara çok şifalar diliyorum. Öğrenci kardeş, ağabey ve ablalarımıza da zihin açıklığı diliyorum.”

A.U.

İmza Günü:

Kitabın grafik ve dizgisi okul imkanları ile yapıldı. Kitabın içindeki

resimleri ve kapağı da öğrenciler, proje sürecinin içindeki oyun görevleri ile oluşturdular. İlk dönem sonunda proje sunum günlerinde Altı Kafadar standı oluşturduk. Projede yer alan öğrenciler hem aileleri hem öğretmenleri hem de arkadaşlarına kitaplarını imzalayarak hediye ettiler. İmza günleri ayrıca okul gazetesi ve diğer yayın mecralarında da haber yapıldı. Aslında projenin tümüne daha yukardan baktığımızda oynadığımız oyuna ‘yazarlık oyunu’ diyebiliriz.

Ardanın yıllar sonra hatırladığı

Bu projedeki altı kafadardan biri olan Arda ile aynı okulda beş yıl daha birlikte bulunduk. Sanat kulübü çalışmalarında, müzik ve tiyatro arasında tercihlerde bulundu. Okulun proje yürüten ve Altı Kafadar sürecinde temas kurduğu sanat kadrosu ile sıcak iletişimini daima sürdürdü. Dokuzuncu sınıf öğrencisi olduğunda pek çok tören vb. sahne işlerinde gönüllü bir şekilde teknik kadroya yardım etti. Ve sıklıkla bu süreçte Altı Kafadar sürecinde ne kadar eğlendiğinden bahsetti. Bence Arda için bu yazma projesi ona daha çok okuma alışkanlığı, yazma hevesi eklemeydi. Ama bir birey olarak ona değer verildiğini, en önemlisi kendisi kendisine değer vermeyi bu eğlenceli süreçle deneyimledi. Bu durum da Arda’nın okul yaşantısına pozitif bir etki yarattı.

Oyunun bu projedeki kilit rolü

Bu projenin ismi yaratıcı(!) yazma projesi değil. Bu projenin asıl hedefi de bu öğrencilerde Türkçe alanına dair bir kazanım elde ettirmek değildi. Eğer bir alan üzerinden düşünürsek bu çalışma daha çok bir rehberlik alanı faaliyetidir. Projeye katılan öğrenciler Türkçe öğretmenlerinin ifade ettiğine göre yazma ve okuma-anlama becerilerinde yaşlarının oldukça gerisindeydiler. Proje bittiğinde bu farkın ciddi biçimde kapandığını söyleyemeyiz. Hedefimiz bu farkı kapatmaya dair olsa belki proje bu şekilde sonlanamazdı. Belki başlayıp tamamlanmayan bir iş olurdu. Asıl hedef bu öğrencilerin, bir arada ürün çıkarabilme deneyimlerini yaşamasıydı. Bunu yaparken öğretici olmak, nasihat vermek (ki sıklıkla verme ihtiyacı hissettim) ana hedef değildi. Ana hedef eğlenmeleri, bir sonraki etkinliği dört gözle beklemeleri ve hiç istenmeyen bazı davranışlarda proje riske girerse akran etkileşimi ile birbirlerini denetlemeleriydi. Gerçekten de birbirlerini denetlemek, birbirleri ile mücadele etmek zorunda da kaldılar.

Oyunun bu projedeki işlevi eğlenceye ve bu çalışmanın arzulanan bir çalışma olmasına doğrudan yöntem olarak katkı vermesiydi. Projede oyun oynamak asıl hedef oyunlardan çıktılar elde etmek, bir sonuç çıkarmak ise örtük hedef olmuştur. Proje tüme varımsal çalışılmış ve süreç esnek bırakılmıştır. Öğrencilere iletilen ana hedef “bir kitap yazıp onu arkadaşlarımıza imzalayarak vereceğiz” cümlesi olmuştur. Bu ana hedefe ise her haftanın deneyimi bir sonraki haftaya ışık tutarak eklenen basamaklarla ulaşılmıştır.

e) Manyak Adam – Okulda Çekilen Bir Film

Bu etkinlik 6. sınıfa giden on iki öğrenci ile okulun proje saatinde gerçekleşmiştir. Bir dönem boyunca haftada iki saat sürmüştür. Etkinliğe katılan öğrenciler bu etkinlikte yer almayı kendilerine sunulan çeşitli proje faaliyetleri arasından gönüllü seçmiştir.

Hedef, filmin hem oluşturma hem de izlenme sürecinde okula eğlenceli bir pencereden bakabilmek olmuştur. Bu yüzden senaryo oluşturma sürecinde öğrencilerin eğlenmesi ve okula mizahi yaklaşabilmeleri ilk tercih olmuştur. Bu uygulama, sanat branşı işi gibi görünmekle birlikte sürecin tamamında oyunlardan etkin yararlanılmıştır. Ayrıca projenin kendisine de “filmcilik oynamak” da diyebiliriz.

Çalışmanın adımları aşağıda belirtilmiştir:

İlk üç hafta proje hedefinden bağımsız grup oyunları oynayarak projeye başladık. Ayrıca filmin teması için de oyunu çalışmalardan yararlandık. Filmin temasını seçerken seçenekleri ortaya yazdık. Korku, komedi, macera, dram, belgesel gibi seçenekleri yazdıktan sonra her türü savunanlar kendi taslaklarını oluşturdu. Senaryo toplantılarında taslaklar tartışılırken role girme tekniği ile her öğrenci bir rolün içinde tartıştı. Yönetmen, senarist, yapımcı, seyirci temsilcisi gibi. Tema önerileri iki tema fikrine indirgendikten sonra ise seçim matematiksel kesinliği olan bir grup oyunu sonunda yapıldı.

Temadan sonra senaryo çalışıldı. Manyak Adam tiplmesi tesadüfen öğretmenin role girmesi ile ortaya çıktı. Senaryoyu, okulda dışlanan iki çocuğu, bir dizi gizemli olayın kahramanlaştırması üzerine kurguladık. Ödevlerin gizemli biçimde kaybolması, öğrencilerin eşyalarının yerinin değişmesi, sınıf zillerinin tuhaf biçimde düzensiz çalması gibi bir dizi tuhaf durumu projeyi çalışan öğrenciler yarattı.

Öğrenciler story board ile hayal ettiklerini çizmeleri ve sahne

çekimlerinde bu görsel planları kullanmalarını bizzat uygulamalarda deneyimleyerek öğrendi. Çekimlerde aç ve ışık gibi deneyim gerektiren hususlar dışında tamamen öğrencilerin yönlendirmeleri ile film çekildi. Öğrencilerde belirgin biçimde mekânı fotografik biçimde görme, kamera önünde doğal olma becerisi vardı. Aslında bu proje sürecinde öğrenciler içine doğdukları ve içinde büyüdükleri dijital teknolojiye fazlasıyla aşına oldukları oyuncaklarla oyun kurmuş oldular.

Film günleri:

Öğrenciler dönem sonu projelerini paylaştıkları Proje Sunum Gününde, konferans salonunda filmlerinin galasını yaptılar. Arkadaşları ile birlikte ilk defa kurgu sonrası filmlerini izlemek hepsine büyük bir heyecan verdi. Ayrıca filmleri için afiş yaptılar, afişlerin altına gösterim saatleri koydular ve proje paylaşım günlerinin uzun öğle teneffüs saatlerinde ek gösterimler yaptılar.

Devam eden yıllarda kültürün oturması:

Bu projede oyun (ya da oyunsu olan) üç noktada bulunmaktadır.

- Projeden bağımsız olarak oynanan buz kırıcı ve takım oyunları.
- Film senaryosunun oluşturulması ve çekimlerdeki oyunsu süreç.
- Son olarak da filmin galası devamında film günleri yapmak, ailelere davetiye hazırlamak gibi etkinliklerin olduğu paylaşım süreci.

Bu üçüncü sürecin ayrıca şöyle bir yararı oldu: Daha alt sınıflara özendirici olan bu paylaşım günleri sayesinde öğrenciler bildikleri, üzerine hayal kurabilecekleri bir örneği görmüş oldular.

Manyak Adam filminin finalini açık uçlu bıraktık. Gözlüğü çapraz takılı olan Manyak Adam filmin sonunda gözlüğün başka biri tarafından ele geçirilmesi ile değişiyor. Manyak Adam filmini dört yıl boyunca aynı karakter yeni bir konu ile çekmeye devam ettik. Her defasında bir önceki filmde, finaldeki Manyak Adam bir sonraki filmin misafir oyuncusu oldu. İki yıl sonunda Manyak Adam okulun fenomen karakteri oldu. İkinci ve üçüncü yıllarda finalde manyak adam olmak için rolü alma oyunları düzenlememiz gerekti. Hatta ikinci sınıf öğrencisi olup ben altıncı sınıf olunca Manyak Adam rolü

oynayacağım diye kendine hedef koyan öğrenciler oldu. Bu durum okulda eğlenceli, çocukların dünyasından (bu yüzden de oldukça absürt), neredeyse sansürsüz filmler çekmek bir kültüre dönüştü.

f) Tema Odaklı Oynanan Oyunlar

Etkinlik 4. ve 5. sınıf öğrencileriyle drama derslerinde Esra Güneş tarafından uygulanmıştır. Uygulama bir dönem boyunca haftada bir ders saati sürmüştür ve “Bu Nasıl Okul?” teması kapsamında planlanmıştır. Uygulama çıktıları “Bu Nasıl Okul?” proje paylaşım günlerinde sergilenmiştir.

Uygulamalar: (Projeyi uygulayan Esra Güneş’in anlatımıyla)

Fantastik Okul Hikayeleri

Önceden kurgulanmış bir orman yolculuğu yaptığımızı hayal ettik. Bedenlerimizle oluşturduğumuz lanetli ağaçlar, büyülü tüneller, aşılmaz engeller ve çözülmez şifrelerin olduğu bu yolculuk bizi fantastik bir dünyaya hazırladı. Yolculuğumuz sonunda ormanın içinde bir okul gördük. Bundan sonrası aşağıda örneği olan hikaye gibi hikayelerin oluşması ile son buldu. Okul içinde hangi fantastik veya korku öğelerde bulabileceğimizi beyin fırtınası ile belirledik. (Drama eğitmeni yaşlı bir cadı, 1.sınıflar minik yam yam, tuvaletten çıkan zombiler, çılgıktan zil sesi) Aynı mekan ve öğelerde birbirinden farklı hikayelere tanıklık ettik. Öğrencilerimiz projenin bir sonraki basamağında hikayelerinden istedikleri fantastik bölümleri resim dersinde çizdiler. Bu uygulama 3 ders saatinde gerçekleşti.

Örnek Hikaye: Canavar Okulu

Bir gün Buse ve Ceylin okula giderken okulun onlardan uzaklaştığını görmüşler. Sonra onlara yardım etsin diye büyücü çağırmışlar. Büyücü onlara yardım edecekmiş ama bir şartı varmış. Büyülü ormanın yerini söylemeleri gerekiyormuş. Hemen cevaplamışlar ve derse yetmişler. Okulda öğretmenler canavarmış. Müdür bile... Buse ve Ceylin derse girdiğinde öğretmen Buse'ye bir soru sormuş. Buse soruyu cevaplayamadığı için öğretmen onu yemeye karar vermiş. Ceylin hemen Buse'yi öğretmenin elinden kurtarmış. Sonra sınıfa döndüklerinde tahtanın konuştuğunu fark etmişler. Tahtaya canavarları insan yapan iksirin yerini sormuşlar. Tahta müdürün odasında olduğunu söylemiş. Müdürün odasında olmasının sebebi

onun da canavar olması ve öğretmenlerin canavar olmasını istemesiymiş. Buse ve Ceylin hemen bahane bulup müdürün odasına gitmişler. Yere düşen iksir parçalanmış. Hemen enjektöre çekip bütün öğretmenlere içirmişler. Bütün çocuklar kurtulup mutlu yaşamışlar. Derste çok eğlenmişler.

Ceylin-Buse (4.sınıf)

Okul Bilmeceleri ve Sınıf Define Avı

Okul ile ilgili bazı kavramları dolaylı yollardan anlatmaya çalışarak farklı bakış açıları yaratmaya çalıştığımız bu süreçte, gruplar oluşturarak, sadece okulumuza özel bilmeceler hazırladık. “Define Avı” basamağında ise sınıfı dört gruba böldük. Drama sınıfının önceden belirlenmiş noktalarına konulan şifreleri, duvarlara asılan sorular yardımıyla bulduk. Aynı gruplar bir sonraki derse benzer bulmacayı, diğer arkadaşlarının çözmesi için kendi sınıflarında hazırladılar. İkinci drama dersini öğrencilerin kendi sınıflarında hazırladıkları şifreleri panoların arasında, sıraların altlarında arayarak geçirdik. Bu uygulama 3 ders saatinde gerçekleşti.

Aç girersin, tok kalkarsın. (Yemekhane)

Gel burada oyna, sorun olunca uğra. (Rehberlik)

Gelen gider, giden gelir. Çocuklar burada beklenir. (Lobi)

Her katta bulunur. Olmazsa olmaz. Oldu mu olur olur. (Sebil)

Okul Karikatürleri

Sınıfa Bursalı ünlü karikatürist Cemal Nadir Güler’in fotoğrafı asıldı. Kim olduğu, mesleği, ders boyunca tahmin edilene kadar söylenmedi. Her öğrenciye verilen beyaz balonlarla yapılan ısınma çalışmalarının ardından, konuşma balonu olarak kullanabilecekleri etkinlikler yapılarak ipucu verildi. Karikatür, mizah, eleştiri ve ünlü karikatürist hakkında verilen kısa bilgilendirmeler sonunda, okul konulu karikatürlerimizi çizdik. Bu uygulama 1 ders saatinde gerçekleşti.

Okul Mekan Doğaçlamaları

Okulda canlandırma yapabileceğimiz tüm köşeleri ve mekanları belirledik. O zamana kadar yapılan drama süreçlerinin bu adımda çok yararı oldu. Doğaçlamaya katılan oyuncu bu mekanlardan birini

seçerek, yeni bir doğaçlama başlattı. Bu uygulama 5 ders saatinde gerçekleşti.

Okulumun Makineleri

Müzik eşliğinde her birimiz robota dönüşerek robot dansı yaptık. Her öğrencinin bedeniyle bir parçası olduğu büyük bir sınıf makinası oluşturduk. Öğrenciler dört gruba ayrılarak okulda işe yarayabilecek bir makine icat etti. Bu makineyi bedenleriyle oluşturup arkadaşlarına sundular.

Üretilenler: Kopya çekme makinesi, çanta taşıma makinesi, derse su getiren makine, okulda unutulmuş eşyaları getirme makinesi.

Bu uygulama 1 ders saatinde gerçekleşti.

Okul Anıları

Bu oturumda hem dinleme becerimizi test ettik hem de okul anılarımızı birbirimizle paylaştık. Büyümek üzerine tartışma yürüttük.

Bu uygulama 1 ders saati sürmüştür.

Okul Şarkısı

Bir ritm oyunu ile ısınma yapıldı. Öğrenciler gruplara ayrıldı. Okullarının ismi denilince ilk akıllarına gelen kelimeler yazıldı. Kelimeler farklı gruplara verildi. İçinde o kelimelerin geçtiği bir şarkı yazılıp ders sonunda sınıfa sunuldu.

Bu uygulama 1 ders saati sürmüştür.

Örnek:

Öncüdür onun adı

Turnadır arması

Eğitim, başarı her şey var

Disiplini, dostluğu saygısı

Sosyalleşmeyle başlar

Tecrübeyle devam eder

Öncüdür burası Öncü

Yeni nesiller geliştirirler

g) Barış Teması İle İlişkili Oyun ve Oyunsu Etkinlikler

Bu etkinlik 4. ve 5. sınıf öğrencileriyle drama derslerinde proje kolaylaştırıcısı Esra Güneş tarafından uygulanmıştır. Uygulama “Barışa Sevdalı Çocuklar” teması kapsamında planlanmıştır ve uygulama çıktıları proje paylaşım günlerinde sergilenmiştir.

Uygulamalar: (Esra Güneş’in anlatımıyla)

Barış Nedir?

Barış kavramı üzerine yoğunlaştığımız bir atölye ile başladık. Çete savaşları oyunu ile başladığımız sürece, barışa dair kelimeleri havuzda toplayarak devam ettik. Sınıfı üç gruba bölerek bu kelimelerin içinde geçtiği tanımlar oluşturmalarını istedik. Üzerine bireysel barış tanımlarımızı oluşturmaya çalıştık. Aşağıda bu tanımlardan bazılarına yer verdik. Barış kapsamında hangi konuları ele alabileceğimiz konusunda yol haritası belirledik.

Örnekler:

Ormandaki canlılar savaş olduğu zaman ölüyor ama melekler yardıma gelir. Ve de Suriye’de savaş olduğunda Türkiye’ye geliyorlar. Ve peçete satıyorlar, camları siliyorlar. Spor salonlarına gidiyorlar ve orada yataklar olduğu için güvende oluyorlar. Bütün bunların olduğu bir dünyada barış olmaz.

(4.sınıf öğrencisi)

Felaketin son bulduğu, saygının olduğu, milletlerin birbirine olan hırslarının bittiği, iyiliğin saflığa ve temizliğe dönüştüğü, kötülüğün ise yok olduğu andır barış.

Kendinle Barış

Bu adımda kendi olumlu ve olumsuz özelliklerimizi bulmaya çalıştık. Bu özelliklerin karşılığı olan bir nesneyi belirledik. Bedenimizle o nesne formunu alarak arkadaşlarımıza sunduk. Hiç beklenmedik ilginç yaklaşımlarla kendimize yakın nesneleri bulduk. Kendimizi tanımlamayı, başkalarını tanımlamaktan daha zor olduğunu fark ettik.

Barış Sembolleri

Çeşitli barış sembollerini inceledik. Sonra herkes kendi barış sembolünü çizdi.

Barışçıl Çözümler

Bu çalışma ile problem çözme oyunları oynadık. Belli sorunların ele alındığı doğaçlama çalışmalarına barışçıl yöntemle çözüm bulanlar rol oyunlarına katıldı.

h) Özgürlük Temalı Oyunlar

Diğer bir eğitim yılındaki temamız “Özgürlük” idi. Dördüncü sınıf öğrencileri ile bir dönem boyunca oyunun ana malzeme olduğu çalışmalar yaptık. Tüm bu çalışmaları derlediğimiz bir Özgürlük gazetesini dönem sonu proje günlerimizde paylaştık. Yapılan bazı çalışma başlıkları aşağıdaki gibidir:

- Özgürlük Heykelleri
- Özgürlük Şiirleri
- Ötekinin Özgürlüğü
- Martin Luther King, Rosa Parks, Malcom X
- Düşünce Özgürlüğü
- Kadınların Özgürlüğü ve 8 Mart
- Çocukların Eğitim Özgürlüğü
- Özgürlük Tabusu Oyun Tasarlama
- Karikatür, akrostiş, slogan çalışması
- Pantomim ile özgürlük hikayesi ifade etme

i) Oyunla Masal, Masalla Oyun

Bu etkinlik veli-öğrenci katılımlı gerçekleşti. Etkinliğin amacı bir masalı dinlerken veli-öğrenci, veli-veli, öğrenci-öğrenci etkileşimli yaratıcı uygulamalar gerçekleştirmektir. Uygulamayı bir masal anlatıcısı ve bir oyun sağlayıcısı olmak üzere iki öğretmen birlikte uyguladı.

Masal anlatıcısı, masalını anlatmadan önce her gelen aileye önceden hazırlanmış etkinlik kutusu verildi. Bu kutuda çakıl taşları, 15 cm boyunda kesilmiş yün ipler, strafor parçalar vb. ‘oyun her şeyle’ ıvır zıvırları vardı.

Etkinlik adımları:

Masal anlatıcısı masalı anlatmaya başlar. Masal'ın belirlenmiş noktasında durur. Örneğin;

- Keloğlan daha önce görmediği kadar ilginç bir kapının önünde durmuş...

Oyun sağlayıcı aşağıdaki yönergeyi iletir:

- O kapıyı veli-öğrenci sırasıyla birer ip koyarak yapar mısınız? Yalnız bir kuralımız var. O da etkinlik boyunca kesinlikle konuşmuyoruz ve sizden önce oyun alanına konulan iplerin yerini değiştiremezsiniz.

Bu adım tamamlanınca masal anlatıcısı masalını anlatmaya devam eder. Diyelim ki masal aşağıdaki gibi bir noktada durdu:

- Keloğlan'ın karşısına kocaman bir dev çıktı ve beş taş oyununda kendisini yenemezse onu yiyeceğini söyledi.

Masal anlatıcısı burada durur. Oyun sağlayıcı aşağıdaki gibi bir yönerge iletir:

- Şimdi veliler birbirleriyle beştaş oynayacak. Öğrenciler beştaşın nasıl oynandığını izleyerek öğrenecek. Sonraki tur veli-öğrenci beştaş oynayacak. Bakalım hangi masal kahramanları devı yenerek engeli aşabilecek?

Masal tamamlanana kadar belirlenmiş diğer duraklarda dörtlü, sekizli gruplar vb. farklı kümelerde oyunlar kurulmaya devam edebilir.

j) Barış Oyunları Laboratuvarı

Bu uygulama bir dönem boyunca "Barışa Sevdalı Çocuklar" ismi ile çalışıldı. Proje 5. sınıf öğrencilerinden gönüllü altı öğrenci ile gerçekleşti. Her hafta bir oyun seçildi. Seçilen bu oyunun takım dayanışması ile başarılması, oynayan herkesin birbiri ile rekabet etmek yerine birbirini destekleyerek oynaması hedeflendi.

Hedeflenen özellikte oyunlar tarandı ya da bilinen oyunların kuralları değiştirilerek hedeflenen barış oyunları tasarlanmış oldu. Geliştirilen oyunlar önce oynandı daha sonra bu oyunların barış ile ilişkisi tartışıldı. Son adımda ise öğrenciler ikişer kişilik gruplara ayrıldı. Gruplardan birincisi, oyunun tarifini yazdı. Gruplardan ikincisi, oyunun barış ile ilişkisini yazdı. Gruplardan üçüncüsü ise oyunun çizimini yaptı.

Örnek Oyun 1:

Bir başlangıç, bir de bitiş çizgisi çizilir. Bu iki çizgi arasında yaklaşık 7-8 metre mesafe vardır. Her oyuncu kafasına bir bardak koyar. Amaç kafamızdaki bardağı düşürmeden bitiş çizgisini geçmektir. Yolda bardağı düşüren durur. Yerdeki bardağı başka bir oyuncu alıp düşüren oyuncunun kafasına koyabilir. Bu sırada kendi kafasındaki düşerse o oyuncu da olduğu yerde durur. Hedef herkesin kafasındaki bardağı düşürmeden bitiş çizgisini geçmelidir. Oyunun diğer bir kuralı da; bitiş çizgisini geçen oyuncu tekrar arkasına yardım etmek için oyun alanına giremez.

Örnek Oyun 2:

Sek sek oyununu nasıl bir dayanışma oyununa çeviririz?

- Birinci Adım: Oyun bilinen hali ile oynanır.
- İkinci Adım: Öğrenciler iki gruba ayrılır. Öğrencilerden sek sek oyununu dört kişinin oynadığı, dördünün tek takım olup, kendi aralarında yenme ve yenilme durumunun olmadığı bir oyun geliştirmeleri istenir.
- Üçüncü Adım: Ekipler oyunlarını paylaşır. Oyunların tarifi yazılır, çizimi yapılır.

Geliştirilen Oyun:

Oyuncular bir, iki, üç, dört diye oyuna giriş sırasını belirler. İlk oyuncu taşı bir atar ve sekerek zemini tamamlar. Sadece bire döndüğünde bir numaralı kutudan çıkmaz orada durur. İkinci oyuncu taşı çaprazdan ikiye atar. Daha sonra bir numaralı kutudaki oyuncu oyun zemininde sekmeye başlar. Hemen ardından ikinci oyuncu da oyun zemininde sekmeye başlar. Amaç çizgiye basmadan oyun alanını tamamlamaktır. İki oyuncu ve daha sonra daha fazla sayıda oyuncu birbiri ile karşılaştığında çizgiye basmadan, birbirlerini kutudan çıkarmadan turu tamamlamak için iş birliği yapar. Oyun taşı her turda üç hak ile atılır. Yedi, sekiz gibi daha uzak kutulara ön kutularda duran oyuncu da atabilir. Oyun taşının hangi kutuda duran oyuncu tarafından atılacağına ekip tartışarak karar verir. Dördüncü oyuncu taşı atarken birinci oyuncu üç numaralı kutudadır. Oyun sekiz numaralı kutuya oyun taşının atılıp tüm oyuncuların tam tur atıp oyun alanından çıkması ile sona erer. Oyun esnasında çizgiye

basma ya da üç hakta kutuya taşı atamama durumunda oyun başa döner.

k) Öğrenciler Kendi Kutu Oyunlarını Tasarlıyor

Proje uygulayıcıları Esra Güneş ve Dicle Çabıtkan anlatımıyla;

Öncelikle kutu oyun kültürümüzü geliştirmek adına, daha önce deneyimlemediğimiz çeşitli kutu oyunlarını oynadık. Dönem tamamız “Ben Kimim?” teması ile de ilişkili olabilecek oyunlar oynadık. Örneğin; çemberde yer değiştirme oyunu: Evinde kedisi olanlar, bir konsere gidenler yer değiştirsin vb. Bir diğer örnekse; bir kağıda bir dakika süre içinde en fazla kendisi ile ilgili kelime yazma oyunu. İkinci adım başka birinin bu kelimelerden yola çıkarak bu kişinin kim olduğunu tahmin etmesi.

Oynadığımız kutu oyunlarından birini tamamıza göre yeniden oluşturmaya karar verdik. “Ben” temalı oynadığımız oyunları hatırlayıp bu kutu oyununu tamamıza adapte ederken oynadığımız bu oyunlardan yararlandık. Oyunun demosunu kendi aramızda oynayıp oyunun son halini verdikten sonra grafiğini çalıştık. “Ben Kimim?” isimli oyunumuzu bastıktan sonra proje paylaşım günlerimizde diğer öğrencilere de oynattık.

“Firavun’un Yolu” isimli oyunumuzu ise yedinci sınıf öğrencileri ile çalıştık. Oyunumuzun teması antik Mısır dönemi idi. Fakat oyun sorularımızın içinde 7.sınıf Sosyal Bilgiler dersinde öğrendiklerimiz de vardı. Oyunumuzun tahtasını, kurallarını özgün bir şekilde çalıştık. Oyun zemini ve oyun kartlarının grafiklerini bilgisayar dersimizde yaptık. Oyunu proje paylaşım günlerinde arkadaşlarımızla da paylaştık.

Okullarda Sokak Oyunları Oynamanın Önündeki Bazı Engeller

- 1.Yağışlı havalarda öğrencilerin okul bahçesine çıkartılmaması,
- 2.Bazı okullarda hiç sokak oyunu zemini olmaması, bazılarında çizgilerinin silinmesi,
- 3.Oyun ekipmanı olmaması (sek sek taşı, kuka-bocce vb. oyun ekipmanları)
- 4.Eğitim liderleri ve öğretmenlerin engelleyici tutumu

5.Öğrencilerin bu oyunları bilmemesi

Okulda sokak oyunlarının önündeki engel ile ilgili ilk akla gelen bu sorunları çözmek için basit bir önerimiz var: Sokak oyunlarını taşınabilir hale getirmek. İşe sek sek, bocce, vur çıkart sek, sokak bowlingi, halka atma gibi oyunların zeminini çıkma mineflo zeminlere çizerek başlayabilirsiniz. Hatta ilk prototipleri ürettikten sonra orta okul öğrencileri proje derslerinde kendi sokak oyunu ünitelerini üretebilirler. Bizim bu sayede okulda pek çok sokak oyun halımız oldu.

Bahçede büyükler top oynuyor ve aynı zeminde küçükler sek sek oynayamıyor mu? Oyun halınızı koltuk altına alıp bahçenin sakin bir köşesine geçebilirsiniz. Yağmur mu yağıyor, oyun halınızı koridora, sınıfa açabilirsiniz. Sek sek taşınızı, pet şişeden yapılmış bowling lobutunuzu işi bitince kattaki oyun dolabına, sınıfınızdaki oyun malzemeleri köşesine ya da kattaki rehber öğretmen veya okul idarecisinin odasına bırakabilirsiniz. Tabii öğrenciler bazı sokak oyunlarını hiç bilmiyor olabilir. Bunun için öğrencilerin sokak oyunları oynamasını teşvik eden bazı etkinlikler yapılabilir:

- Oyun Haritası: Okulun belli noktaları bazı sokak oyunlarının oynanma noktası olarak belirlenir. Oyun haritası bir kroki ile okul panolarına asılarak, hangi grupların, hangi istasyonları, hangi günlerde ve teneffüslerde kullanabileceği planlanır. Gönüllü oyun oynatıcıları öğrenci grubu oluşturarak bu oyunların ekipmanlarının taşınması, kurulması ve ekipmanların sürdürülebilir biçimde kullanılması sağlanır.

- Kulüp Çalışması: Pek çok okulda öğrencilerin kulüp etkinlikleri vardır. Bu kulüplerden oyun tasarım ve uygulama kulübü kurulabilir. Bu kulüp öğrencileri taşınabilir sokak oyunları üniteleri üretir. Üretilen bu ünitelerin aynı zamanda okuldaki diğer öğrenciler tarafından oynanması için de organizasyon geliştirebilir, belirli gün ve teneffüslerde oyun kolaylaştırıcısı olarak bu oyunların oynanmasını sağlayabilirler.

- Oyun Sağlayıcı veliler: Bazı okullarda sınıf anneleri, okul aile birlikleri aktif rol almaktadır. Hafta sonu veli öğrenci katılımlı sokak oyunları şenlikleri, veli katılımlı sokak oyunları ekipmanları üretme atölyeleri yapılabilir.

- Sokak Oyunları Turnuvası: Okul çapında belli periyotlarda

sokak oyunları turnuvaları gerçekleştirilebilir. Bu turnuvalara ekipler halinde katılım olabilir. Bu turnuvalara hazırlanmak için ekipler kendi aralarında sıklıkla antrenman yapacaktır. Doğru motivasyon ve duyurular ile bu turnuvalara hazırlık sayesinde çok iyi bir sinerji yakalanacağından ve bu oyunları çocukların kendiliğinden defalarca oynayacağından emin olabilirsiniz.

•Farklı oyun türlerinin birleşmesi ile sokak oyunu oynama motivasyonunun artırılması da mümkündür. Ben okulda çalıştığım yıllarda ikinci sınıf öğrencilerimin bir çeyrek dönem boyunca sokak oyunlarını artan bir istekle oynayabilmesi için bir kutu oyunu zemini kullandım. Pırasa'nın Sokağı isimli bir kutu oyunu zemini basitçe şöyle oynanıyor: Monopoly stratejisinde ilerleyen bir oyun zemini var. Zeminde kutular bir iki üç şeklinde ilerliyor. Bazı kutularda ise ödül ya da ceza sembolleri var. Diyelim ki oyuncu oyuna sek sek oynayarak başlıyor. İki hakla oyunu oynadığını ve oyunun sonunda beşe kadar vardığını varsayalım. Sek sek oynadıktan sonra kendi piyonunu beşe kadar ilerletir. Geldiği kutuda ceza sembolü olduğunu varsayalım. Oyundan aldığı puanlara ya da atış mesafesi, yanma hakkı gibi bazı oyun unsurlarına dair ceza alır. Geldiği kutuda ödül var ise bu sefer de bu unsurlara ait kazanımlar elde eder. (Ek can, artı iki puan vb.)

2. sınıf öğrencilerimin her birine bu kutu oyunu sahasından çoğaltıp dağıttım. Aynı zamanda topladıkları puanları görebilecekleri skor tahtası yaptım. İlk hafta antrenman hedefli oynadılar. İkinci hafta ödül-ceza uygulaması olmadan puanlarının skor tahtasına yazıldığı biçimde oynadılar. Üçüncü hafta ödül cezanın dahil olduğu biçimde oynadılar. Dördüncü hafta, tarafımca bazı dengeleri ve öğrenci kişisel kazanımlarını gözeterek oluşturduğu takımlar ile takım halinde oynadılar. Finalde ise tüm sınıfların lider takımları kendi arasında sınıflar arası finallere katıldı. Bu sayede sadece ders planı dahilinde aynı sokak oyunlarını farklı motivasyonlar ile defalarca oynanması sağlandı.

Hibrit Oyun Uygulamaları

Kitabın ikinci bölümünde bazı uygulanmış örnekler yer aldı. Bu örneklerden biri de BiOyunkur uygulamalarıdır. Bu uygulamalar doğrudan okul sahası ile ilgili olmamakla beraber öğretmenlere ve velilerle çalışma yapan okul profesyonellerine ilham olabilir. Özellikle

Bioyunkur sosyal oyun uygulamalarının, dijital ve fiziksel oyunun birlikte kullanılmasına, öncü bir örnek olduğunu düşünmekteyim.¹²

BiOyunkur Ekibinin Tanımladığı Sorun:

Günümüz kentli yaşam biçiminde çocuklar, okul dışı vakitlerinin büyük bölümünü evde, çekirdek aileleri ile birlikte geçiriyor. Pandemi ve yeni normal olarak adlandırdığımız şartlar da bu durumu destekleyerek kanıksanmış alışkanlıklara dönüştürüyor. Bu şartların sonucu olarak çocuklarda;

- Ekran bağımlılığında artış,
- Oyun ihtiyaçlarının dijital araçlarla (tek yönlü) karşılanması,
- Yaratıcı düşünme ve özgüveni destekleyen, özgür oyun alanının daralması,
- Asosyallik ve iletişim problemleri gibi negatif sonuçlar oluşuyor.

Ebeveynler ise – özellikle çalışan anne ve babalar – güvenlik ve sağlık kaygılarıyla ev dışı ortamlarda özgür bırakamadıkları çocuklarıyla baş başa kaldıklarında pek çok sorumluluğun yanı sıra oyun arkadaşlığı rolüne girmekte doğal olarak zorlanıyorlar.

Bu şartlar ev içi mutluluğu olumsuz etkileyebiliyor.

Ebeveynler için bir yetememe psikolojisi ve gerginlik, çocuklar için anlaşılmama psikolojisi ve tatminsizlik doğurabiliyor.

Pandemi sürecinde hemen herkes tarafından görülebilen bu problemin pandemi sonrasında da benzer bir dozda devam edeceği düşüncesindeyiz.

Bununla birlikte, sağlıklı oyun bir çocuğun hem fiziksel, hem zihinsel gelişimi için birincil öneme sahip bir ihtiyaçtır. Günümüz metropollerinde ise, biz yetişkinlerin geçmişte kendiliğinden ulaşabildiği sağlıklı oyuna şimdiki çocuklar erişemiyor ve dijital, soğuk bir dünya çevresinde büyüyorlar.

Sağlıklı Oyun: Çocukların hem fiziksel, hem de zihinsel gelişimi için yararlı olan ve çocukların kendi yaratımlarına olanak tanıyan (oyunda tüketici rollerden çok üretici rolde olmak) oyun biçimidir.

12. Sorun ve çözüm önerisi bölümü Nilüfer Sosyal Girişimcilik Merkezi yarışması için hazırlanan formdan alınmıştır.

Soruna Getirdiğimiz Çözüm Önerisi:

Bioyunkur, pandemi sürecinde evden çıkamayan tüm çocuklar için ürettiği dijital araçların çocuklara erişim ve sağlıklı oyun kurmaları için motivasyon hedefli kullanıldığı oyun programları üretmektedir. Bu sayede çocuklar evlerini bir deneyim alanı ve pek çok ev eşyasını da oyun materyali gibi kullanabilmektedirler. Bu yukarda sorun olarak tanımladığımız oyun eksikliği için önemli bir deneyimdir.

Bioyunkur programları, çocuklara uzaktan (online) erişerek, sağlıklı oyun deneyimi gerçekleştirir. Bu deneyim sürekliliği hedefler. Kısaca programı deneyimleyen çocuklar kendi oyunlarını, kendi olanaklarıyla kurma davranışı geliştirir. Aileler için ise oyun arkadaşlığı zorunluluğu ortadan kalkar ve çocuklarının yarattığı oyun doğasına bir konuk ve kolaylaştırıcı rolü almaya başlarlar.

Program bu dönüşüm için gereken motivasyon kaynağını şu şekilde sağlar;

- Aile için atanmış bir oyun kolaylaştırıcısının çocuk ve aile ile kurduğu sıcak iletişim.
- Aileye iletilen somut oyun materyalleri (Oyun Her Şeyle oyun modülü).
- Tüm süreçte kullanılan oyunlaştırma mekanikleri.
- Çocukların aşına olduğu dijital olanakların bir araç olarak kullanılması.
- Periyodik buluşmalar (online) gerçekleştiren oyun kulüpleri ile sosyal etkileşimin gerçekleştirilmesi

Çalışmalarımızda üç yönlü iyileşme gözlemliyoruz.

1.Çocuklar dijital bağımlılıktan uzaklaşarak, 21. Yüzyıl becerilerini (zaman yönetimi, sunum becerisi, odaklanma, tasarım, yaratıcı düşünce vb.) geliştiren fiziksel oyunları ev yaşantılarının merkezine alıyorlar. Oyun kurmak eğlenceli ve kendiliğinden gelişen bir eylem haline geliyor.

2.Sosyal oyun kulüplerinde her hafta düzenli buluşan ve oyunlarını paylaşan çocuklar, farklı şehirlerde hatta farklı ülkelerde yaşayan çocuklarla dostluklar kurabiliyor. Bu tarz bir

sosyalleşme çocuğun dünyasını genişletiyor.

3.Ebeveynler, çocukları kendi başlarına uzun soluklu oyunlar kurarken, kendilerine boş zaman yaratabiliyorlar. Çocuklarının gelişimini gözlemliyor, evin güvenli ortamından ayrılmadan sosyalleşebilmelerini izliyor ve tüm bunlar ev içi iletişimi pozitif bir atmosfere taşıyor.

Örnek Birebir Bi'Oyun Uygulaması:

Bu uygulamanın dijital alt yapısını özel bir web 2.0 aracı ile gerçekleştirmekteyiz. Hazırladığımız uygulamada bir arazi ve arazinin ortasında bir köpek var. Oyun zemininin üç kenarında kutucuklar bulunmakta. Bu kutu kümelerinden bir grubun içinde hayvanlar, bir grubunda yiyecek-içecek mama kabı vb., diğer grupta ise kulübe, oyun parkı malzemeleri, taşıtlar var.

Oyuna şöyle başlıyoruz:

“Gördüğünüz gibi köpeğimiz çok yalnız ve hiçbir şeyi yok. Bugün oyunlarımızı oynarken ona da yardımcı olalım mı?”

- Birinci Adım: Köpeğimize isim verme oyunu. Alfabeden gelişigüzel seçilmiş üç sesli, beş sessiz harften bir isim üretme oyunu.

- İkinci Adım: Köpeğin ilk ihtiyacı ne? Ona ilk olarak ne vermek istersin?

Diyelim ki yanıt: Mama kabı

Yönerge:

1' süren var. 3 çift çorap kullanarak bir mama kabı yapmalısın.

Oyunbaz çoraplarla mama kabını tamamlayınca dijital oyun alanına oyun sağlayıcı mama kabını sürükler.

- Üçüncü Adım: Artık mama kabımız var. Şimdi sırada ne var? Diyelim ki kaba kemik koymaya karar verdik.

Yönerge:

Harika. Şimdi sendeki poşet lastiklerini birleştirici olarak kullanacaksın. En az beş materyali birleştirerek bir kemik yapabilir misin?

Öneri:

Kalem kutundaki kalem, silgi vb. ekipmanları lastikleri kullanarak birleştirebilirsin.

•Dördüncü Adım: Köpeğimizin karnı doydu ama canı çok sıkılıyor? Ne yapsak?

Yönerge:

Diyelim ki yanıt ona bir arkadaş olarak hayvan seçeceğim. Seçtiği de kartal olsun.

Sen kartalı ben de köpeği canlandıracağım. Kartal'ın buraya ilk gel-diği ve birbirleri ile tanıştıkları anı canlandıralım. Canlandırmamız bittiğinde kartalı da oyun sahamıza ekleyeceğiz.

•Beşinci Adım: Bugünün son adımındayız. Şimdi köpeğimiz için ne alalım.

Yanıtımızın köpek evi olduğunu varsayalım.

Yönerge:

O zaman önce sendeki oyun hamuru ve çöp şişleri kullanarak bir kulübenin iskeletini yapalım. Devamında kağıt parçalarını keserek duvarları ve çatıyı yapabilirsin.

İlk çalışma burada sona erer. İkinci çalışmada dijital, zemin uygulamanın kaldığı yerden devam eder. Çalışmanın hedefleri doğrultusunda zemin etrafındaki materyaller yenilenebilir.

Biyoyunkur online görüşmesinde kullanılacak olan materyaller daha öncesinden aileye bilgi mesajı ile iletilir ve görüşme esnasında bu materyallerin hazır tutulması istenir.

Örnek Sosyal Oyun Uygulaması:

Sosyal oyun uygulamaları ise birebir oyun buluşmalarının sonunda, (en az 12 seanslık bir buluşmanın ardından) oyunbazların sürece en az dörder kişinin bulunduğu gruplarda devam ettiği bir mekanizmadır.

Mekanizma: Her ay bir tema belirlenir ve bu tema için özel dijital oyun zemini oluşturulur. Bu sefer her oyunbaz hem online buluşmalarda hem de buluşma dışı a-senkron uygulamalarda gerçekleştirdiği görevlerden sonra bu ortak dijital oyun zemininde çalışır. Üç aylık

tema örneđi ve bir ayın alıřma ieriđi ařađıdaki gibidir:

Sırasıyla ayın temaları: Köy – Mahalle –Şehir

Tema: Köy

- Birinci Buluşma: Köy temalı bilişsel oyunlar oynayacağız. Köy temalı ayın oyun kutusunu birlikte tasarlayacağız.
- İkinci Buluşma: “Köyümüzde Şenlik Var” temalı kukla oyunu. Bu oyun sayesinde bir köy düđünü canlandırması yapıp, birlikte şarkılar söyleyip dans edeceğiz.
- Üüncü Buluşma: Köy ile ilgili sürpriz bir misafirimiz olacak. Köy yaşamı hakkında keyifli bir sohbet gerçekleştireceğiz.
- Dördüncü Buluşma: Projelerimizi ve ay boyu geliştirdiğimiz köy temalı işlerimizi paylaşacağız.

Ayın Bireysel Görevleri: Eve “oyun her şeyle” felsefesi ile bir köy kurmak. Ayın oyun kutusu materyallerini kullanarak.

Ayın Sosyal Sorumluluk Görevi: Yangınlarda köyünü terk etmek zorunda kalan çocuklar için bir hediye kutusunu komşularını ve akrabalarını da dahil ederek hazırlamak.

Ayın Bireysel Yaratıcılık Çalışması: Bir uzay köyü nasıl olur?

Oyun İyi Gelir Projemizin Eğitimcilere Verebileceđi İlham:

Pandemi sürecinde önceki sayfalarda tanımladığımız sorunlarla hepimiz yüzleştik. Bu sayede, yaşadığı sağlık sorunları nedeniyle, her gününü evde geçirmek zorunda olan çocukların ve ailelerinin neler yaşadığını daha iyi anlayabildik.

Bu farkındalığın sonucu olarak, bu süreçte tedavisi devam etmekte olan ve evde bakım hizmeti alan (belki evde eğitim hizmeti de) 6-10 yaş arası zihinsel kapasitedeki çocuklara da çeşitli stk’lar kanalı ile ulaştık. Bu çocuklar ile buluşmamızın ana hedefi oyun ile iyi olma haline katkı vermek oldu.

Oyunla iyi olma haline katkı vermek için ařađıdaki hedeflerde online oyun buluşmaları gerçekleştirdik:

- 1.Oyun seansının eğlenceli ve bol kahkahalı geçmesi.
- 2.Gücün daha çok çocukta olduđu oyunların oluşmasını sağlamak.

3.Ev içinde pek çok oyuncak olmayan materyalin hayal gücümüzle nasıl oyun materyaline dönüştüğünü göstermek.

4.Ebeveynlerin de bu çalışmalarla bilinçlenmesi ve bu uygulamaları kendilerine örnek almaları.

Belki, özel durumda öğrencileri olan öğretmenler ve diğer okul profesyonellerine, Bi'oyunkur uygulama örnekleri ilham verir. Bu sayede öğretmenler bu uygulamalardan ilham alarak kendi özgün uygulamalarını geliştirebilirler, online olarak dahi bu özel grup çocuklar için etkili uygulamalar geliştirebileceklerini fark edebilirler.

Online Eğitimde Oyunun Yeri “EĞİTMEN VOL 1”

Eğitmen Vol 1 Eğitici Eğitimi, online eğitim süreçlerini oyunla destekleyecek içerikler paylaşan üç saatlik bir programdır. Bu süreçte deneyimlenen uygulamalar sadece online süreçlerde değil, yüz yüze eğitim süreçlerinde de kullanabilen çok yönlü uygulamalardır. Ayrıca bu uygulamalar ders içi olduğu kadar ders dışı alanlar, proje çalışmaları, okuldaki özel gün çalışmaları ve okul dışı öğrenme alanlarında da rahatlıkla kullanılır.

Eğitmen Vol 1 Eğitim Akışına Dair:

Eğitimin birinci bölümünde öğrenmenin fizyolojik serüveninin oyunla ilişkisine dair argüman kurulur.

İkinci bölümde, oyun çarkındaki odaklanma ve hareketlendirici tipte oyunlar oynanır.

Üçüncü bölümün ismi rol odasıdır. Bu bölümde dramatik etkilerden nasıl yararlanıldığı yaşayarak iletilir.

Dördüncü bölümde ise, aslında eğitimimizin tanışma anketinden başlayarak eğitmen vol.1 eğitiminin tüm süreçlerinde kullanılan web 2.0 araçlarından bazılarını tanıtip eğitim süreçlerimizde kullanımına dair önerilerde bulunmaktadır.

Eğitim Akışı:

Birinci Adım:

Buz kırıcı oyun;

Birinci tur enerji topu bir katılımcıdan diğerine sırayla atılarak

oynatılır. Zoom ekranında tüm katılımcıların ekranı açıktır. Herkes elinde hayali bir top varmış gibi topu ismini söylediği diğer katılımcıya atar. İkinci tur katılımcı topu aldığı anda “bir cümle ile kendini tanıtır” ve topu yine başkasına atar.

İkinci Adım:

Bu adımda öğrenmenin fizyolojik serüveninin oyunla ilişkisi tartışılır.

Öğretmen yorumları:

- Oyun eğlenceli bir şeydir. Öğrenci oyun oynadığı bir yerde öğrenmeye istekli olur.
- Oyun esnasında alınan keyif, bilgiyi kalıcı hafızaya sürükler.
- Öğrenmenin duygusal yönü çok önemlidir. Oyun duyguları devreye sokar.
- Oyun öğrencilerin kendilerini daha rahat ifade ettiği bir alan yaratır.

Eğitmen gelen yorumları toparlar ve öğrenmenin dopaminle ilişkisini yorumlar. Bu ilişki kabaca şöyledir:

Öğrenme eğitim fakültelerinde kısaca ‘kalıcı davranış değişikliği’ olarak tanımlanır (Hepimizin bildiği gibi) Ancak akademik süreçlerle öğrenme tek başına bilginin kalıcı olmasına hizmet etmez. Bilgiyi kalıcı hafızaya göndermek için öğrencilerin öğrenme süreçlerine olumlu duyguların eşlik etmesi gerekir. Çünkü beyin olumsuz anları unutmaya olumlu anları hatırlamaya yönelik çalışır. Öyleyse bu durum haz hormonumuz dopamin ile doğrudan ilişkilidir. Çocukların en iyi dopamin salgılama aracı ise oyundur.

Ek olarak aşağıdaki bilgiler de paylaşılır:

-Oyun haz verir. Birey haz alacağını bildiği duruma yararcı (pragmatist) bir yaklaşımla odaklanır.

-Dijital oyun sektörü oyunun haz boyutunu bu kadar beceri ile kullanıyorken biz öğretmenlerin dijital oyunlarla savaştan bir yaklaşımdan sıyrılıp eğitim süreçlerimizde dijital pedagojiden nasıl yararlanabiliriz?

Üçüncü Adım:

Bir iletenin, birçok iletilene bilgi aktardığı klasik aktarımda dinleyeni

aktif hale getireceğimiz bir anlatım deneyeceğiz. Sıradaki grafiğimizi anlatırken anlatan bir es verecek. Bu es esnasında yüksek sesle buralara efektle anlatıma dahil olur musunuz?

Nedim sabah uyandı ve bir kedi gibi, hatta bir aslan parçası gibi gerindi. (es)

Burada katılımcıların yüksek sesle esneme sesi çıkartmaları ve her es esnasında o esin olduğu yerdeki efekti yapmaları gerektiği hatırlatılır.

Sabah eğitimlerinde zihnini daha erken açması gerekiyordu. Yüzünü yıkadı. (es)

Çayını hazırladı, bilgisayarını açtı ve çayının şekerini karıştırmaya başladı. (es)

Grafikte ders sürelerinin düşük olduğu yere baktı ve buldum der gibi bir ses çıkardı. (es)

Mesele sadece ders içi odaklanma süresi değildi. Bir konu anlatım süresince dersler bütünü, bir proje süresi, bir sosyal veya sanat projesinin çalışılma süreçlerinde de benzer iniş çıkışlar vardı ve iç sesi ile yaaaa dedi (es)

Oyun çarkındaki oyunlar anlık ihtiyaçlar için kullanılabilirken, tüm eğitim süreçlerinin web araçları ile oyunlaştırma ile daha geniş bir sürece yayılabileceğini örneklemenin uygun olduğunu düşündü, bu grafiği bu şekilde yorumlamanın iyi bir çözüm olduğunu düşündü ve kedi gibi mırladı (es)

Peki rol odası uygulamalar bu işin neresinde diye düşünürken telefonu çaldı (es)

Arayan eğitime katılan Eren öğretmendi. Teşekkür etmek için sabah sabah aramıştı ama iyi de yapmıştı. Çünkü role girme uygulamalarının hem ders içinde hem de eğitim süreçlerinde oluşturduğu rutinlerde çok işe yaradığını söylemişti. Nedim öğretmen Eren öğretmene heyecanla şu an eğitimde olsaydım sizi tüm katılımcılara alkışlatırdım dedi (es)

Ve eğitim için masasında yerini aldı. İçinden beşten itibaren sıfıra doğru saymaya başladı. (es)

Sizinle bir grafik üstünden oyunları nasıl eğitimle ilişkilendirdiğimize dair diğer argümanımızı, sizin de sürece hareketlendirici olarak dahil olmanızla yorumladım. Katkınız için teşekkür ederek İkinci bölümümüz oyun çarkına geçiş yapabiliriz.

Dördüncü Adım:

Derslerimizde Oyunun Yeri, 2. Oyun Çarkı

Derste sıkılan öğrenciler için elimizdeki panzehir “oyun”.

Odaklanma oyunları öğretmenlerin en çok ihtiyaç duyduğu oyun türleridir. Bu bölümde deneyimlenen oyunlar hem ders süreçlerini hareketlendirecek hem de online veya yüz yüze süreçlerde, her yerde, her an kullanılabilir odaklanma oyunları örnekleridir.

Oyun Çarkında Yer Alan Oyunlar:

•Kuralsız sayma:

Eğitmen ekibin ona kadar sayamayacağını iddia eder. Kural şudur; aynı anda birden fazla kişi sıradaki sayıyı söyleyemez. Bir kişi diğerlerini yönlendiremez. Örüntü yapılamaz.

•Eşya bulma:

Eğitmen bir eşya söyler. Örneğin bulaşık süngeri. Bu eşyayı en son getirene sevimli bir ceza verilir. Ve onun bir eşya söylemesi istenir.

•Kule yapma:

Bu oyunda kimse yerinden kalkmadan masası ve etrafındaki eşyaları kullanarak iki dakikada en yüksek kuleyi yapmalıdır.

•Esra Diyor Ki:

Bu oyunda eğitmen komuttan önce ismini söyler, katılımcılar da eğitmenin dediğini yapar. Örneğin, Esra diyor ki... Burnunuzu tutun. Herkes burnunu tutar. Eğitmen arada bir kandırmak amacıyla ismini söylemeden komut verir. Yapanlar yarar.

•Tik Tak Bom:

Eğitmen bir web aygıtı ile gelişigüzel zaman ayarlayıcı kullanır. Katılımcıların sırasını söyler. Bir mekan tanımlar ve o mekanda olanları katılımcılarından söylemesini ister. Stadyum: haken, top, seyirci, kale gibi. Zaman ayarlayıcı kim kelimesini söylüyorken çalarsa o kişi oyun dışı kalır.

Beşinci Adım:

Oyun Sağlayıcı Olmanın Püf Noktaları:

Bu adım kitabımızın ilk bölümünde oyun sağlayıcı öğretmenler için yaptığımız tavsiyeleri içermektedir. Tekrar olmaması amacı ile burada tekrar yer verilmemiştir.

Altıncı Adım:

Eğitim İçeriklerinde Dramatik Etki: Online Rol “Rol Odası”

Bu bölümde online derslerde prodüksiyon fırsatı dediğimiz bazı uygulamalar geliştirilmiştir. Bu uygulamalar yüz yüze eğitimde kullanılan ama ekrana geçtiğinde anlam kaybetmeyip hatta bazı ekran avantajları ile daha iyi olan uygulamalardır.

•Hikaye Tamamlama

Bu bölüme ısınma amaçlı bir hikaye tamamlama oyunu ile başlanır.

Hikaye: Hikayemiz biraz fantastik! Ahmet öğretmenin 2020 yılında dünyayı saran bir salgın yüzünden bütün formasyonu değişmek zorunda kalmış. Derken bir gün kendini online eğitim konusunda destekleyecek bir eğitime katılmış...

(Katılımcılar hikayeyi birer cümle ile sürdürürler.)

•Rolde Yazmak

Bu bölüm için bir önceden 4 farklı zoom odası hazırlanır. Oda isimleri veli odası, idareci odası, öğretmen odası, öğrenci odası şeklinde düzenlenir.

Katılımcılar 4 farklı gruba bölünür. Her ekibe bir görev hazırlanır. Ekipler kendi toplantı odasında buluşur ve rol kartlarında yazan görevleri yerine getirir.

(Odalara 7dk süre verilir.)

1.Rol Kartı: Siz bir velisiniz. Öğrencinizin (çocuğunuzun) online eğitimin kullanımı ile ilgili okula bir geri bildirim maili yazınız.

2.Rol Kartı: Siz bir öğretmensiniz. Öğrencinizin online eğitim süreci ile ilgili aileye geri bildirim yazınız.

3.Rol Kartı: Siz bir öğrencisiniz. İçinde bulunduğunuz online eğitim süreci ile ilgili okul idaresine bir dilekçe yazınız.

4.Rol Kartı: Siz okul idarecisisiniz. Öğretmenlerinize online eğitim süreçleri ile ilgili bir mail yazınız.

Oda dönüşü tüm katılımcılar yazdıklarını paylaşıyor.

•Role Girmek

Eğitmen ekranını kapatır. Bir şapka, gözlük ile görüntüsünü değiştirir. Ekranı açtığı anda rolün içinde konuşur.

- Neredeyim ben? Yanlış yere geldim sanırım. Ben emekli öğretmenim 'cik cikte' okey oynamaya geldim. Siz kimsiniz? Burada böyle eğitim mi olur? Nerede bizim kara tahtada ders anlattığımız günler! (Soru cevapla doğaçlama devam eder. Doğaçlamanın merkezinde online eğitimin iyi kötü yönleri, deneyimler yer alır.)

Role giren kişi ekranı kapatarak rolden çıkar. Yapılan uygulama ile ilgili aşağıdaki uygulama prensiplerini paylaşıyor.

1.Role ekran kapalı başlamanız ve ekran kapalı rolden çıkmalısınız. (Sınıfta da sınıf dışında başlayıp, sınıf dışında tamamlamanız)

2.Rol için görüntünüzü değiştirin. (Bir şapka, eşarp, peruk gibi bir aksesuar ile)

3.Rol içinde kalmanız, rolde devamlılık değerlidir. Bir öğrenciyi uyaracaksanız dahi rolünüzden çıkmadan o rol kişinin tutarlılığında bu eleştiriye gerçekleştirebilirsiniz.

4.Rol kişinin ilk işlevi rol model olmaktır.

Örneğin; çocuklarla yaptığım uygulamada 'Kurabiyeci Dede' çocuklara her gün kurabiye yapan, süt veren, mahalleyi süpüren, sokak hayvanlarını besleyen bir yaşlı rol modelidir. Ayrıca yaşlılığa bakışı -iş yapabilme ve topluma yararlı olmanın yaşla sınırlı olmadığı gibi- tartışma fırsatı sunar. Cumhuriyet Bayramı, Kızılay vb. konularında anıları, tanıklıkları olabilir.

Role girme ile dersinizin herhangi bir anında dramatik etkiler yaratabilirsiniz.

•Haber Bülteni

Eğitmen herkesin ekranlarını kapatmasını ister ve sadece seslendiği kişinin ekranını açmasını ister.

Eğitmen: İyi akşamlar sevgili seyirciler. Bir Nedim'in vücudundan ana haber bültenine hoş geldiniz. Vakit kaybetmeden Nedim'in beynine bağlanıyoruz... Evet beyindeyiz, bakalım orada neler oluyor? (Bir katılımcıya pas atar.) Şimdi mideden Elvan'a bağlanıyoruz. Elvan Nedim'in midesinden bildiriyor.

İki üç kişi ile daha bu canlandırma gerçekleştikten sonra bunu öğretmenlerin nerelerde ve nasıl kullanabilecekleri tartışılır.

Yedinci Adım:

Web 2.0 Araçlarının Oyun Temelli Kullanımı “Dijital orkestra şefi”

Bu bölümde Web 2.0 araçlarının kullanımı 3 başlıkta ele alınır.

1.Bölüm: Ders Öncesi:

Genel başlıklardan bahsettikten sonra, bu kısımda sunum hazırlama için “Slides Go” sitesi tanıtılır.

2.Bölüm Ders sırası:

Genel başlıklardan bahsettikten sonra, bu kısımda kavram haritaları ve derslere görsel destek için Canva sitesi tanıtılır.

3.Bölüm: Ders Sonrası:

Genel başlıklardan bahsedildikten sonra, ölçme değerlendirmeden örnek verileceği söylenir. Quizizz programı ile eğitimin buraya kadar olan bölümü hakkında eğlenceli bir yarışma yapılır.

8.Adım:

Bi’Okul Köyü

Discord isimli bir uygulamada “BiOkul Köyü” isimli deneyim paylaşım çemberi kurduk. Bu uygulamada aşağıdaki odaları oluşturduk:

- Köy Meydanı: Genel duyurular, paylaşım yaptıkça seviye atlayan köylülerin duyurusu gibi genel paylaşımlar için kullanıldı.
- Köy Gazetesi: Bizim eğitim başlığımız ile ilgili yazılı yayınların paylaşıldığı oda.
- Öğretmen Tarlası: Öğretmenlerin yaptıkları uygulamaları paylaşp fikir aldıkları, işlerini geliştirdikleri oda.
- Köy Okulu: Bu odada eğitim içeriğimizi destekleyecek farklı oyunlar, yazıları paylaştık.

- Açık Hava Sineması: Bu odada video içeriklerini paylaştık.

Eğitim süresince açık kalan BiOkul Köyü 146 öğretmenin aktif faydalandığı bir eğitim çemberi olarak Biokul ücretsiz hizmet alanı oldu.

Bölüm 3

YAZILAR VE GERÇEKLEŞMİŞ PROJE ÖRNEKLERİ

Yaratıcılığa Yolculuk “Pisagor”

Aşağıdaki çalışma 5. sınıf öğrencileri ile proje kolaylaştırıcısı öğretmenlerinin eşliğinde bir dönem boyunca çalışıldı. Çalışmayı anlatan bu yazı “Yaratıcılığa Yolculuk-Pisagor” isimli bültenden alındı.

Tüm 5. sınıf öğrencileri okulun konferans salonunda toplandı. Sahneden siyah bir örtünün altında bir şey var. Ben soruyorum. “Sizce bu örtünün altında ne var?” Sonra anlattıklarımı ekliyorum. Bu örtünün altındaki nesneden yola çıkarak müzik yapacağız, bilim gösterileri üreteceğiz, filmler çekeceğiz, görsel sanatlar ürünleri çalışacağız. Ve sonra örtü bir şovla açılıyor. Bir dönem boyunca yaratıcılığımıza referans olacak Bisan eski model bisiklet bizi sahneden selamlıyor.

Peki Yaratıcılık Geliştirilebilir mi?

Son dönemde yaratıcılığın geliştirilebilir bir beceri olduğuna dair nörologların görüşlerini daha sık duymaya başladık. Burada önemli olan soru yaptığımız bu çalışmaların öğrencilerimiz üzerinde nasıl değişim yarattığını ölçebilmek. Eğer odaklandığımız şey çocuğumuzun sportif becerisi olsa, örneğin takla atmak, bunun gelişimini gözlemlemek kolay. Ya da beceriye dayalı bir sanat eğitimi, örneğin keman eğitiminde çocuğumuzun gelişimini işitebiliriz.

Kişinin hayat boyu kullanacağı bu yaratıcılık çalışmalarının ölçülebilir olmaması işimizin en zor yanı Velinin ölçülebilir alanlarda çocuğunu kıyaslayabilmesi kolay. (Kıyaslaması iyi bir şey mi o ayrı bir konu?) Yaratıcılık ya da takım becerisi gibi hayalet gelişimsel uygulamalarda ise velinin elinde veri yok ve ona satılan hayallere inanmak zorunda!

Bu projede ilk önemsedğim şey öğrencilerimizin tam da akran iletişiminde zorlandıkları döneme denk gelen bir dönemde takım

halinde ortak bir hedefe odaklanmalarındır. Bu yıl bütün gruplarımız istisnasız bu konuda çok yol kat ettiler.

İkinci önemsedğim durum ise öğrencilerimizin bir objeyi sanatsal üretimleri için ortak çıkış noktası olarak kullanmalarındır. Öğrencilerimiz hem kendi işlerini yaparak hem de diğer işlerin üretimine tanıklık ederek yaratıcı bir süreci doğal bir akış içinde yaşadılar.

Bir üçüncü yararı okulumuz üretim iklimine olan katkıdır. Yaratıcılığa yolculuk projesinin ileri yaşlarda öğrencilerimizin çalışacakları diğer projelere de referans niteliğinde olmasıdır. Şu cümleyi rahatlıkla kurabileceğiz: “Hani Pisagor projemizde bisikletle şunu yapmıştınız ya, hadi daha uçuk düşünün...”

Sözün özü, öğrencilerimizin yaratıcılığını geliştirmek üzerine etkin çalışılabilir. Görünmez olanı görebilelim yeter ki.

Nedim Buğral
Proje Koordinatörü

Müzik Bisiklete Karıştı

Müzik öğretmeni Günce Gönül’ün proje grubu ‘bi ikilet’ ve müzik öğretmeni Can Şahinbaş’ın proje grubu ‘nota hackers’ bisikletimizin farklı noktalarından sesler araştırdı. Birlikte hangi şarkılarda ritimle eşlik edeceklerine karar verdiler. Proje kolaylaştırıcısı eğitimcileri eşliğinde provalarını yaptılar. Dinletilerini okulumuz konferans salonunda hem beşinci sınıftaki tüm arkadaşlarına hem de dördüncü sınıf ve yedinci sınıftaki arkadaşlarına iki farklı seansta sundular.

Bisikletle Steam Başkadır

Proje kolaylaştırıcısı bilgisayar öğretmeni Ceren Alp’in grubu Tontirikonton bir bisiklet üzerindeki bilimi araştırarak proje yolculuklarına başladı. Bisiklettaki sürtünme kuvveti üzerinden aydınlatma, sensor kullanarak açılan şemsiye ile yağmurdan korunma gibi inovasyonları bisikletleri üzerinde çalıştılar. Tontirikontonlar bilimle başladıkları yolculuklarının sonunda, süreçte yaptıklarını arkadaşlarına tiyatro ile sundular. La Casa de Papel dizisine gönderme yaparak oluşturdukları senaryolarıyla Pisagor isimli bisikletlerindeki çalışmalarını da eğlenceli bir senaryo ile anlattılar.

Bisikletin Enerjisi

Pisagor projesinde çalışan bir başka grup da fen bilgisi öğretmeni Emel Uruçay'ın proje kolaylaştırıcılığında Zaman Yolcuları oldu. Ekip üyeleri bilim insanı gibi düşünüp enerji dönüşümü ile Pisagor'un elektrik üretmesini sağladı. Ekip üyeleri bilim insanlarının laboratuvar macerasını gösteren bir tiyatro performansı ile süreçteki kazanımlarını paylaştı.

Dekoratif Bir Eser “Pisagor”

Resim öğretmeni Burçin Erol'un proje kolaylaştırıcılığında çalışan Pottezler grubu bir bisikleti kitaplığa çevirerek yaratıcılığa yolculuk serüvenlerinde başarılı bir dönüşüm işine imza attılar. Tamamen kendi hazırladıkları sunumları ile işlerini proje sunum gününde arkadaşlarına anlatan Pottezler ortaya çıkardıkları bisiklet kitaplığı veli bekleme alanında daimî yerine de törenle koydu.

Çağdaş Sanat Eseri “Pisagor”

Resim öğretmeni Gamze Sözeri'ni proje kolaylaştırıcılığında çalışan Fire Ligh isimli proje grubumuz Pisagor'un kendisini bir sanat eserine çevirdi. Bir ekip halinde bisikletin üzerinde boya yaparak ve kurdele ipler kullanarak eserini oluşturan öğrencilerimiz sanatın farklı boyutlarını deneyimlemiş oldular. Yaratıcılığa yolculukları sürecinde çağdaş sanat eseri yaratan öğrencilerimizin eseri okulumuzun veli bekleme alanında daimî yerini aldı.

Bir Film “Pisagor”

Proje kolaylaştırıcılığını drama ve tiyatro eğitmeni Esra Güneş'in yaptığı filmin konusu şöyledir. Bir bisiklet gizemli bir şekilde okulda belirirse ve onu süren herkes gizemli bir dünyada kendini bulursa ortaya nasıl bir film çıkar? Tabii ki belki de türünün tek temsilcisi olan öğrencilerin senaryosunu tamamen kendi oluşturdukları okul işi korku filmi çıkar.

Bir Film “Manyak Adam 5”

Proje kolaylaştırıcılığını drama ve tiyatro eğitmeni Alparslan Çolak'ın yaptığı bu film projesinde okulun kült karakteri Manyak Adam bu sefer bisikletli bir senaryo ile karşımıza çıkar. Filmin konusu şöyledir: Canı sıkılan bir grup öğrenci harçlıklarını birleştirerek kullanılmış eski

bir bisiklet alırlar. Fakat bisikleti paylaşmayı bir türlü beceremezler. Manyak Adam'ın gözünden kaçmayan bu anlaşmazlığı Manyak Adam kendine has gerilim yaratan yöntemlerle çözer.

Takım Becerilerini Geliştirmek İçin Her Takıma Verilen Haftalık Sorun Çözme Uygulamaları

Her proje modülünde uyguladığımız “Hızlı Düşün Karar Ver” uygulamamız çocuklarımıza çağın becerilerine dönük ciddi kazanımlar ekledi. Proje saatlerinin ilk bölümünde gruba verilen görevin sınırlı zamanda gerçekleşmesi üzerine kurgulanmış olan bu uygulama sürekli tekrarlandıkça öğrencilerin zaman yönetiminde olumlu değişimlere neden oldu. Aynı anda birkaç görevin yerine getirme sorumluluğu da öğrencilerimize süreç içinde iş birliği geliştirmeden deneyimleri kazandırdı. HDKV uygulamaları proje saatlerine başlarken proje çalışmalarına da daha odaklanarak başlamalarına neden oldu. Bu grup aktivitesi sayesinde öğrencilerimizin proje saatlerine bağlılığı, eğlenerek çalışma motivasyonu arttı.

Hızlı Düşün Karar Ver Turnuvaları

Öğrencilerimizin HDKV uygulamaları yaparak elde ettikleri deneyimlerin ardından proje sürecimizde mutlaka turnuva yaptık. Bu turnuvaya hazırlanırken rutin HDKV uygulamalarını daha farklı bir motivasyonla uygulayan öğrencilerimiz aynı zamanda turnuva üyesi oldukları proje ekibi ile de daha derinleşmiş bir bağ kurma fırsatı yakaladı.

Logo Tasarım Yarışması

“Yaratıcılığa Yolculuk” modülümüzde öğrencilerimizden bireysel veya takım halinde projemize uygun logolar tasarlama istedik. Logo tasarımlarından önce logonun ne olduğu, iyi logo örneklerinin sunulduğu bir ön çalışmanın ardından grafik bilgisi olan öğretmenlerimiz tasarım sürecinde öğrencilerimize bireysel danışmanlıkta da bulunduk. Süreç sonunda bu çalışmayı değerlendirebilecek bir jüri oluşturularak birinci seçilen logo projenin anlatıldığı her türlü yazılı ve görsel mecrada kullanıldı.

Öğrencilerimizin Proje Sonrası Geri Bildirimleri:

Projemiz bittiğinde öğrencilerimize geçirdikleri süreçleri sorduk.

Böylece hedef kazanımlarımıza ulaşabildik mi? Süreç verimli geçti mi? Bu proje çalışmalarında neler hissettik? Gibi soruların yanıtlarını aldık. Bizim için öğrencilerin cevaplarını öğrenmek proje sunumlarını izlemekten çok daha heyecan vericiydi.

Projeyi tek kelime ile tarif etmelerini istediğimizde en çok ‘eğlenceli’ yanıtını aldık. Bunun yanında; hayal, efsane, harika, mutluluk, müthiş, bisiklet, yaratıcılık, mutluluk gibi kelimeler de geri bildirimler arasında en çok kullanılanı oldu.

Bu proje size ne kattı sorusuna öğrencilerin en çok verdiği cevap: Takım çalışması idi. Bu soruya verilen diğer cevaplar ise şöyle: Nasıl film çekildiği, nasıl ritim yapıldığı, robotik malzemelerini tanımak, boyama yapmak, silikon yapmayı öğrenmek, sahne deneyimi.

Proje sürecinde en çok ne zaman kötü hissettin? diye sorduk, çoğunluğun yanıtı “kavga ettiğimizde” oldu. Diğer yanıtlar da şöyle: Bir şeyi başaramadığımda, ayakkabım ya da kıyafetim boyandığında, rekabet olduğunda, Manyak Adam rolünü kaptırdığımda, HDKV görevlerini başaramadığımda, çok konuşup arkadaşlarıma laf bırakmadığımda.

Pisagor projesinin onlara ne ifade ettiğini bir paragrafla yazmalarını istedik. Yanıtlardan biri: “Fikirlerimiz uyuşmasa da bir yol bulduk, sadece dinlemeyi değil fikirlerimi söylemeyi de öğrendim. İnsanların farklı düşüncelere sahip olduğunu öğrendim. Arkadaş sevgisi ve birlik olmayı kattı. Kendimize alınan bir bisikletin sadece binmekten ibaret olmadığını, Pisagor’un en şanslı bisiklet olduğunu düşünüyorum. Film çekmekten korkuyordum ama artık korkmuyorum. Kavga etmemeliyiz, unutmayın ne kadar çok kavga ederseniz, başınıza o kadar çok şey gelir.”

Proje Koordinatörü Banu Bozkurt’un Proje Sonu Değerlendirmesi Aşağıdaki Gibidir:

Önce Hayat, Yaratıcılığa Yolculuk – Pisagor projesi ortaokula yeni adım atmış 5.sınıflarımızın ilk proje serüveni oldu. Dolayısıyla bu yıl proje kolaylaştırıcısı öğretmenlerimizin omzundaki yük de ona göre fazla oldu. Ortaokul proje süreçlerinin temelini atmak, HDKV süreçlerini kavratmak, öğrenci gruplarını sıkı çalışan takımlar haline dönüştürmek hiç kolay olmadı.

Her biri kendi alanında uzman olan öğretmenlerimizin proje

süreçlerinde olağan ders akışlarından çıkıp, farklı bir formasyona geçmeleri gerekti. Dolayısıyla onlara da geçirdikleri süreci sorduk.

Öğrencileri tanımak, farklı karakterleri uyumlu çalışan bir takıma dönüştürme süreçleri onları en zorlayan yer olmuş. Tabii ortak malzemelerin kullanımı da haftalık planlarını bozmuş. Biz de farkındaydık. Bir sonraki yıl ajandaya aldığımız ilk not da bu oldu zaten. Gösterdikleri anlayış ve çözümücü yaklaşımları için öğretmenlerimize teşekkür borçluyuz.

Süreçlerle ilgili farklı düşünceler de ortaya çıktı. Tek obje çalışmanın çok iyi olduğunu düşünen öğretmen de vardı, zor olduğunu düşünen de. Ders saatinin az olduğunu düşünen de vardı, yetmediğini söyleyen de. Farklı düşünceler iyidir. Hepsini tartıştık. Nedenini, niçinini birlikte konuştuk ve yine bir sonraki yılın notlarını aldık.

HDKV modülü ilk etapta öğrencilerin başarı oranlarının düşük olduğu bir modüldür. Bu yüzden ilk zamanlar öğrenciler çok şikayetçi olur. Proje kolaylaştırıcısına düşen doğru geri bildirimle onları takım çalışmasını kavratmaktır. Zorlukla başlayan bu modül öğretmenlerimizin geri bildirimine ‘onların takım çalışmalarına yönelik gelişimlerini görmek oldukça keyifliydi’ şeklinde oldu. Zor başlar ama sonrası keyiflidir.

Sunum günü herkesin emeklerinin karşılığını aldığı gündür. Tüm öğretmenlerim sunum günü öğrencilerimizin ortaya koyduğu performanstan mutluydu.

Bir proje dönemini de geride bırakmanın keyifli yorgunluğu, bir sonraki yılın heyecanı ile karıştı. Aklımızda çılgın fikirlerle bakalım bir sonraki yıl hangi obje ile nasıl bir serüven yaşayacağız?

Banu Bozkurt
Ortaokul Proje Koordinatörü

Eğitimde Hibrit Bir Uygulama Önerisi “KARAGÖZ MÜZE DEDEKTİFİ”

Aşağıdaki sunum 03 Nisan Cumartesi, 2021 tarihinde Bursa Büyükşehir Belediyesi Müzeler Müdürlüğü tarafından düzenlenen “Sanal Müzenin Eğitim Ortamı Olarak Kullanımı” başlıklı webinarda BiOkul.Online adına katılan Nedim Buğra’la aittir.

Pandemi süreci eğitimde, doğal olarak da eğitimin alt bileşenlerinde de çok şeyi değiştirdi. Bu süreç pek çoğumuz için de yeni keşiflere neden oldu. Okullarda drama öğretmenleri de drama dersleri ve tiyatro kulübü uygulamalarında bu değişimden payına düşen keşifleri deneyimliyor. Bu süreçte ben de pek çok online uygulama tecrübesi yaşadım. Pandemi geçtiğinde ve yüz yüze eğitim için gerekli şartlar eskisi gibi oluştuğunda bazı uygulamalarımı bıraktığım gibi devam edemeyeceğimi öngörüyorum.

Online bazı uygulamaların eğitim süreçlerimize nasıl dahil olacağının habercisi olan “Karagöz Müze Dedektifi” isimli dijital oyunun drama derslerinde nasıl kullanılabileceğine dair bir öneri-tasarım aşağıdaki gibidir.

Konu:

Kent kültürü ve kentin kültürel hafızası.

İki yıl önce bu konu için kullanılan materyaller ve dersin tasarımı aşağı yukarı belliydi. Uygulama da ders saatinde gerçekleşirdi. Şimdi ise dersin dışında da bu dijital oyun sayesinde ders ile ilişkilendirilebilecek bir deneyim tasarımı yapmak mümkün.

Örnek akış;

1.Adım Mesaj Metni: Merhaba. Seni çok özel bir görev bekliyor. İnsanlar kültürel hafızalarını kaybetmeye başladı ve Karagöz, Bursa Kent Müzesi’nde bu sorunu çözmek için senin yardımını istiyor. Aşağıdaki linke tıklayıp görevi tamamladığında sana bir belge verecek, o belgeyi bana drama dersinde ulaştırmayı unutma.

İlgili link:

<https://www.bursamuze.com/muzemacerasi/story.html>

2.Adım Mesaj Metni: (Öğretmen’e belge geldikten sonra öğretmen öğrencinin evde açması için ikinci zarfı verir.) Harikasin ilk adımı tamamladın. Şimdi sıra ikinci adımda. Karagöz’e göndermek için evinde çok eskilerden kalan eşyaları araştırmaya başlamalısın. Bu eşyalardan seçtiğin birinin fotoğrafını çek. Evine nasıl gelmiş? Eskiden ne amaçla kullanılıyormuş? Kiminmiş? Seçtiğin nesne hakkında olabildiği kadar çok kişi ile konuşup hakkında bilgi topla, bu bilgileri de yaz ve drama dersine bu fotoğraf ve bilgiler ile gel. Bu bilgileri

Karagöz’e birlikte ulaştırmak için son bir adım çalışmayı da drama dersimizde yapacağız.

3.Adım: Herkes bireysel ya da grup çalışması ile evlerinden getirdiği tarihi nesneleri belli bir formatta sunar. Kayda alınan bu çalışma müze ile paylaşılır.

Bu tasarımda deneyimi zaman ve mekân sınırlılıklarından çıkartarak ders dışı süreçlere, her öğrencinin kendi kişisel öğrenme serüvenine de olanak tanıyan bir hale getirmiş olduk. Bir dijital oyunu dersin öncesinde kullanmış olduk.

Zamanla “Karagöz Müze Dedektifi” gibi eğitsel dijital oyunların daha da artacağına inanıyorum. Orman Genel Müdürlüğü gibi kamu kurumları, belediyeler veya dernekler de kendileri ile ilgili konularda eğitsel dijital oyun içerikleri üretcekler ve kamusal alanda herkesin oynamasına aracılık edecekler. Dolayısıyla okul dışı öğrenme alanları ile başlayan öğrenme yolculuğunda müze, tiyatro, bilim merkezleri vb. fiziksel yapıların yanına bu tip pek çok dijital platform eklenecek. Bu da okullardaki sosyal ve sanat alanındaki derslerin artık sadece fiziksel alan ile sınırlı olmayacağı anlamına geliyor. Sanat eğitmenleri veya okulun sosyal alanlarında sorumluluk alan öğretmenler de bu tarz eğitsel dijital araçları öğrenme tasarımlarında kullanabilecek.

“Dedektif Karagöz’ün Bursa Kent Müzesi Macerası” oyunu hakkında

Türkiye’nin müzelerdeki ilk eğitsel dijital oyunu olan “Dedektif Karagöz’ün Bursa Kent Müzesi Macerası” bursamuze.com’da yayınlanmaktadır. BiGames tarafından üretilen bu oyunun ben de hikâye tasarımı ve seslendirmesinde bulundum.

Dedektif Karagöz’ün Bursa Kent Müzesi Macerası eğitsel bir dijital oyun olarak okuma yazma bilen tüm çocukların rahatlıkla oynayabilecekleri ve daha küçük yaşların da ebeveynleri ile birlikte tamamlayabilecekleri bölümlerden oluşmakta. Oyunda oyuncular sanal müze aracılığıyla Bursa Kent Müzesi’ni keşfedecek ve sorulara cevaplar bularak insanların hafızalarını korumaya çalışacaklar. Oyuncular bu oyunda yapboz, nesne bulma, kelime ve harf yerleştirme, işaretleme gibi bölümleri tamamlayarak Dedektif Karagöz’e yardım ediyorlar.

Müzenin 3 katında bulunan 3 galerideki 14 bölüm ve 12 obje oyun içerisinde çeşitli mekaniklerle incelenmektedir.¹³

Bir Festival Alanı Olarak Okul Bahçesi: “İvır Zıvır Kutusu”

Paris’te bir ilkokul, yaşları 6 ile 11 arasında değişen öğrenciler öğle tenefüsündeler. Yemek sıraları gelene dek bahçede oyun oynuyorlar. Bahçeye tam bir karmaşa hakim.

Çocuklar, barakaya benzeyen bir yapının içine girip ellerinde çeşitli eşyalarla dışarı çıkıyorlar. Araba tekerlekleri, kumaş parçaları, su boruları el değiştiriyor. Aldıkları eşyalarla bahçenin bir köşesinden öteki köşesine koşturuyorlar. Dört kişilik bir grup, tahminen birinci sınıf çocukları, bir köşede bir ağaca kumaşlardan salıncak kuruyor. Bir başka grup tekerlekleri üst üste dizerek boylarından büyük bir kule yapmış, üstüne tırmanıp yere atlıyorlar. Birkaç çocuk trafik konilerini almış megafon gibi kullanıyor, bağıra bağıra dolaşıyor.

Ben yüksek lisans tezim için gözlem yapmaya ve ne olduğunu anlamaya çalışıyorum. Çöpten çıkarılmış bu eşyaların bir okul bahçesinde işi ne? Bu küçük çocukların bir yetişkinin yardımı olmadan böyle tehlikeli oyunlar oynamasına okul nasıl izin veriyor? Bu okulda neler oluyor böyle?¹⁴

Elbette oyun bilimleri yüksek lisansına gitmeden önce okul bahçesinde ıvır zıvırla oynayan çocuklar bulacağımı biliyordum. Yine de böyle bir görüntüye asla hazır olamıyorsunuz. En azından, bizimkiler gibi en iyi ihtimalle güzelce dekore edilmiş hamster kafeslerine¹⁵ benzeyen okul bahçelerine alışmışsanız.

Fransa’da inceleme şansını bulduğum projenin adı Boîte à Jouer; oynamalık kutu ya da oyun kutusu olarak Türkçe’ye çevirebiliriz. Ben “ıvır zıvır kutusu” olarak çevirmeyi tercih ediyorum, nedenini birazdan daha iyi anlayacaksınız. Kimilerimiz aynı uygulamayı PlayPods adıyla biliyor olabilir. Zira bu uygulama Fransa’ya özgü değil; Fransa, İspanya, Birleşik Krallık, Belçika gibi ülkelerde de benzerlerine rastlıyoruz. Fransa’da ise başta Paris’teki devlet okulları olmak üzere farklı şehirlerde son birkaç senedir yaygınlaştırılmaya

13. Bu yazı Mimesis isimli internet dergisi ile OyunlaEğitim blog sayfasında yayınlanmıştır.

14. Okul bahçesi ve oyun: Fransa’dan ezber bozan bir örnek isimli blog yazısından alıntıdır.
<https://plufpluf.wordpress.com/2018/01/04/okul-bahcesinde-oyun/>

15. Sarah Thomson, yetişkin değerlerine göre rasyonalize edilmiş okul bahçelerini güzelce dekore edilmiş hamster kafeslerine benzetir. Bkz. S. Thomson, (2003), A well-equipped hamster cage: the rationalisation of primary school playtime, Education 3-13, 31(2), 54-59.

alıřılıyor.

İvr Zıvr Kutusu'nun ilk uygulamasını ekolojik oyun alanında alıřan bir dernek, bağıřçı ve devlet desteęi ile ve Fransa'nın oyun bilimleri üzerine alıřan en köklü arařtırma merkezinden akademik gözlemciler eřlięinde 2014 yılında Paris'te gerekleřtiriyor. Sorbonne Paris Nord Üniversitesi'ne baęlı bu arařtırma merkezi bünyesinde konuyla ilgili yüksek lisansına bařladıęımda, dernek İvr Zıvr Kutusu'nu ilk kez bir anaokuluna yerleřtirmeye hazırlanıyordu. Bu sayede hem Kutu'nun ilk uygulamasının yapıldıęı ve dört senedir kullanılmakta olduęu bir ilkokulu hem de Fransa'da ilk kez bir anaokuluna yerleřtirilmesini gözlemledim.

Bu yazıda sizlere tez sürecinde edindięim teorik bilgiler ve uygulama ile ilgili gözlemlerim aracılıęıyla öncelikle İvr Zıvr Kutusu'nun ne olduęunu, teorik temellerini ve pratikte neye benzedięini anlatmak niyetindeyim. Sonra böyle bir uygulamanın okullardaki "boř zaman"lar için ne anlama geldięini ve Türkiye'de gerekleřtirilebilirlięini tartıřmak istiyorum.

İvr Zıvr Kutusu Nedir?

İvr Zıvr Kutusu, isminin açıka ifade ettięi gibi, ıvr zıvr diye adlandırdıęımız nesnelerle dolu bir kutu. Prefabrik bir baraka, ahřap bir konteyner ya da bir alet kutusu gibi deęiřik formlarda olabilen Kutu'nun içinde oyuncak olarak nitelemeyeceęimiz, kullanıma geri kazandırılmıř eřitli nesneler var: araba tekerleklerinden tutun da tencereye, trafik konilerinden meyve kasalarına, hortum ve su gideri paralarından balıkı aęları ve kumař artıklarına kadar deęiřik ve günümüzde ocukların ellerinde görmeye alıřmadıęımız eřyalar. İvr Zıvr Kutusu, fiziksel özellikleriyle tasvir ettięimizde iřte bu kadar basit bir yapı: okul bahesinde, gerekten de deęersiz ıvr zıvr ile dolu bir kutu. Ancak Kutu'ya hayat veren, onunla kurulan iliřkiler ve bu iliřkilerin kurulmasına ortam saęlayan teorik arka plan.

İvr Zıvr Kutusu'nun arkasındaki ideali řu řekilde özetleyebiliriz: okul ortamındaki oyun imkanlarını zenginleřtirmek, serbest oyunu teřvik etmek ve ocuklarla ilgilenen yetiřkinler ve ocuklar arasında dialoga dayalı yeni bir iletiřim řekli oluřturmak. Bu anlamda, Kutu'nun formel okul ortamına kalıcı olarak yerleřtirilen ve hem ocuklar hem de onlarla ilgilenen yetiřkinler için form dıřı bir oyun pratięi olduęunu söyleyebiliriz.

Bir oyun pratięi olarak İvr Zıvr Kutusu iki temel unsura dayanmakta:

1)İçerisine yerleştirilen nesnelerin açık uçlu, kullanıma geri kazanılmış, oyuncak olmayan ve birbirinden bağımsız nesneler arasından seçilmesi. 2)Çocuklarla ilgilenen yetişkinlerin oyunsal bir tutum benimsemesi.

Bu iki temel unsura sadık kalındığında okul bahçesinde alışılmışın dışında ilişkilerin kurulduğunu, çocukların ve yetişkinlerin paylaştığı özgür ve yaratıcı bir ortamın oluştuğunu, okul bahçesinin ve “boş zaman” ya da “enerji atıp derse hazırlanma” fırsatı olarak değerlendirilen teneffüslerin Brian Sutton-Smith’in deyimiyle bir *festival alanına*¹⁶ dönüştüğünü görüyoruz.

Benim Fransa’da gözlemlediğim örneklerde İvr Zıvır Kutusu, en uzun teneffüs olan öğle teneffüslerinde, animatörler¹⁷ tarafından açılıyordu. Geri kalan zamanlarda ise kilitli kalıyordu. Oyun saati süresince Kutu’nun kullanımı ile ilgili yalnızca tek bir kural mevcut: Kendine ve başkalarına zarar vermeyeceksin. Okul bahçesi her köşesinde garip nesneler bulunan bir dağınıklığa mı bürünmüş, dert değil. Kutu’dan çıkarılan birtakım nesneler kırılmış, yırtılmış, pislenmiş mi? Dert değil. Bütün çocuklar, bütün nesnelerle istedikleri kadar, istedikleri yerde, istedikleri kişiyle ve istedikleri müddetçe oynamakta serbest.

Peki ya güvenlik? Evet, İvr Zıvır Kutusu muhtevastaki nesneler sebebiyle okul bahçesine bir miktar riski davet ediyor. Uç uca ekledikleri kumaşları görece yüksek bir dala bağlayıp sallanmaya çalışan 6 yaşında çocukları ya da araba tekerleğinin içine girip yuvarlanan çocuk gruplarını gördüğünüzde sakin kalmanız o kadar kolay değil. Biraz sonra tekrar değineceğiz ama Kutu’nun uygulandığı okullarda teneffüslerdeki yaralanma ve kavga sayısının düştüğünü şimdiden söylememe ve içinde oluşun minik şüpheyi yatırtmama izin verin. Uygulamada önemli olan, risk ve tehlike ayırımını yapabilmek ve durumu, oyunu ve oyunun faydalarını ön planda tutarak analiz edebilmek.

Bu noktada, çocuklardan sorumlu yetişkinlerin edinmesi gereken oyunsal tutum devreye giriyor. İvr Zıvır Kutusu uygulanmaya

16.Brian Sutton-Smith, bir makalesinde okul bahçelerinin festival özelliğini kaybettiğini, oysa kendi ritüelleri, spontanlığı ve bütün çocuklar tarafından serbestçe tecrübe edilen olaylar ağı sebebiyle çocukluk kültürünün “teneffüs festivali” (recess festival) olarak değerlendirilebileceğini söyler. Bkz. Brian Sutton-Smith, (1990), School Playground as Festival, Children’s Environments Quarterly, 7(2).

17. 3-7.Fransa’da okullarda ve gençlik merkezlerinde müfredat dışı aktiviteler düzenlemek ve aktiviteler süresince çocuklarla ilgilenmek üzere istihdam edilen, mesleki yeterlilik belgesi gerektiren meslek.

başlamadan evvel ilgili yetişkinler detaylı bir eğitimden geçiyor. Eğitimin amacı, yetişkinlerin, oyunu ve çocuğu ön planda tutan bir davranış değişikliğini gündelik tecrübeleri doğrultusunda mesleki pratiklerine entegre etmeleri. Playwork prensiplerine dayandırılan bu eğitim ile yetişkinler risk/tehlike analizi yapmayı, durumları oyun oynayan çocukların gözünden görmeyi, onları dinlemeyi ve pozitif bir iletişim kurmayı, doğru ve yerinde müdahale şekillerini öğreniyorlar. İvr Zıvr Kutusu ile yetişkinlerin rolü, klasik anlamda her şeyi kontrol eden ve düzenleyen aktif otorite figüründen arka planda duran aktif gözlemci figürüne evriliyor.

Peki, İvr Zıvr Kutusu ile oynandığında okul bahçesi neye benziyor?

Bir İvr Zıvr Kutusu ile oyun saatini ilk kez gözlemlediğimde her şey çok karmaşık gözüküyordu: Köşelerde öbeklenmiş çocuklar nesne yığınlarının üstünde sohbet ediyor, başkaları birtakım yapılar (salıncak, ikili salıncak, bar masası, voleybol filesi, sihirli tente vb.) inşa ediyor, kimileri etrafta koşuşturup başka grupların nesnelerini “avlıyor” ya da kumaş bağladıkları kasaların içine oturan arkadaşlarını ordan oraya çekiyor, ellerinde karton silindir nesneler olan bir grup “kavga” ediyor, bir diğer grup plastik su borusunun içine bağırıp gülüşüyor... Animatörler ise yok gibi, sadece çocuklara hissettirmeden etrafta dolaşıyorlar. Ne yapma diyorlar, ne olan biteni engelliyorlar. Çocuklar çözemedikleri bir sorun için yardım isterlerse onları dinleyip “Sizce bu sorunu nasıl çözebiliriz?” sorusunu soruyorlar ve o sorun bir şekilde çözülüyor.

Çocuklar oyun saati süresince nesneleri toplamak zorunda değil. Oyunları bittiğinde ya da canları sıkıldığında nesneleri oldukları yerde bırakabiliyorlar. Her çocuk oynamak zorunda değil. Kimi çocuklar futbol oynarken kimileri, sessiz ve yalnız, bir köşede oturuyor olabiliyor. Oynanan oyunlar, oynayan grupların yaşına, nesnelerin sunduğu imkana, bahçenin fiziksel yapısının barındırdığı diğer oyun imkanlarına ve teneffüs süresine bağlı olarak çeşitleniyor. Kutu'nun uygulandığı her okul zaman içinde kendi dinamiğini oluşturuyor. Oyun süresi bitmeden 5 dakika kadar önce, animatörler oyun süresinin bitmek üzere olduğunu hatırlatıyor. Vakit gelince nesneler el birliği ile çocuklar tarafından toplanıp Kutu'ya yerleştiriliyor ve Kutu ertesi gün yeni maceralar başlayana dek kilitleniyor.

Gözlemlerime devam ettikçe bu karmaşanın aslında oldukça organize olduğunu, okula ve orayı paylaşan çocuklara ait kurallar, alışkanlıklar ve davranış kodları tarafından belirlendiğini fark ettim. Çocuklar nesnelerin paylaşımı, kullanım şartları, aralarında çıkan anlaşmazlıkların çözümü vb. konularda stratejiler ve yöntemler geliştirmişler. Kutu ve yol açtığı yeni etkileşim şekilleri okul kültürünün bir parçası haline gelmiş. Bu karmaşa, aslında devingen bir paylaşım ve üretim alanı, imkanlar sunan bir dünyaya çağrı, oyun savunucularının taniyacağı güzellikte bir oyun festivali.

İvır Zıvır Kutusu Nerden Çıktı?

İvır Zıvır Kutusu pratiği İkinci Dünya Savaşı sonrası yaygınlaşan macera oyun alanları (adventure playgrounds) ruhunu taşıyor. İlk çıktıklarında “çöp” oyun alanları (junk playgrounds) olarak da bilinen çocuklara ait güvenli ve ıvır zıvır ile dolu bu oyun alanları hızla Birleşik Krallık, Almanya, İsveç, ABD, Japonya gibi pek çok ülkede yaygınlaştı.

“Çöp” oyun alanları fikrinin Birleşik Krallık’a gelmesiyle birlikte bu oyun alanlarında çocuklarla çalışan ve oyun odaklı bir yaklaşıma sahip playworker (oyun çalışanı) mesleği de yaygınlaştı. 1970 sonrası bu meslek Bob Hughes, Fraser Brown, Perry Else, Gordon Sturrock gibi oyun teorisyenlerinin de çabalarıyla kendine has bir disiplin olarak Playwork adıyla tanınmaya başlandı. 2000’li yıllarda ise pratiğin ilkeleri belirlendi ve Playwork Principles adıyla yayınlandı.

Buna göre, Playwork, oyunu çocuğun özgürce seçtiği ve yönlendirdiği, içsel motivasyonu hareket ettiği bir süreç; biyolojik, fizyolojik ve sosyal bir ihtiyaç olarak kabul eder. Playwork prensiplerini benimseyen oyun çalışanlarının görevi oyun ortamını korumak, oyunun önündeki engelleri kaldırmak ve çocukları oyun süreçlerinde desteklemektir. Oyuna ve çocuklara yönelik sistemli bir yaklaşım olan Playwork, elbette yıllar içinde özellikle Birleşik Krallık’ta farklı bağlamlarda uygulandı.

2007 yılında, Children’s Scrapstore isimli bir kuruluş Playwork yaklaşımını ve “çöp” oyun alanları ruhunu Birleşik Krallık’taki okul bahçelerinde birleştirmeyi dener ve böylece İvır Zıvır Kutusu konsepti PlayPods adıyla ortaya çıktı.

Neden İvr Zıvr Kutusu?

İvr Zıvr Kutusu, hem oyun ortamını hem çocukların bahçede birbirleriyle kurdukları ilişkileri hem de yetişkinlerin çocuklarla ve oyunla kurdukları mesleki ilişkiyi radikal şekilde dönüştüren; yaratıcılığı teşvik eden; sorun çözme, karar alma, risk hesaplama gibi becerilerin ve sosyal becerilerin kazanılmasına ortam sağlayan; geri kazanılmış nesnelerin oyun nesnelerine dönüştürüldüğü ekolojik ve düşük maliyetli bir oyun aracı. Birleşik Krallık'ta ve Fransa'da farklı okullarda yapılan akademik araştırmalar gösteriyor ki Kutu'nun varlığı okullardaki oyun ortamını zenginleştiriyor, oyun çeşitlerini artırıyor, yeni ilişkilenebilirlik şekilleri ortaya çıkarıyor ve okul kültürünü besliyor. Ayrıca Kutu'nun aktif kullanıldığı okullarda, kullanıma başlanmadan önceki döneme göre, yaralanmalarda ve kavgalarda ciddi anlamda azalmalar gözlemleniyor. Direkt ölçülemese de ders içi konsantrasyon ve başarı üzerinde de olumlu etkisi olduğu düşünülüyor.

Pratiğin bir diğer katkısı ise çocuklarla çalışan yetişkinlerin mesleki deneyimlerinde görülüyor. Kutu ile birlikte eğitimi verilen Playwork pratiği, oyun çalışanının kendi mesleki edimleri üzerinde düşünmeyi sürekli bir alışkanlık olarak edinmesini gerektiriyor. Oyun alanındaki varlığının oyun süreçlerine etkisini ölçmek, doğru anda ve doğru yöntemle müdahale edebilmek ve gereksiz müdahalelerden kaçınmak için sürekli ve aktif olarak gözlem yapmak, çatışmalı durumlarda pozitif ve barışçıl bir iletişimin yollarını aramak yetişkinleri alıştırdıkları rolden çıkarıyor ve çocuklardan öğrenmeye açık hale getiriyor.

Elbette aileleri de unutmamak lazım. Bu konuda yapılan bir çalışma henüz bulunmasa da İvr Zıvr Kutusu aracılığıyla tanıtılan oyun kültürünün ev içine de yansması ve belli tüketim alışkanlıklarını ekolojik yönde dönüştürmesi imkansız gözüküyor.

İvr Zıvr Kutusu Türkiye'de Uygulanabilir mi?

Bu soruyu ilk kez yüksek lisansa gitmeden önce sormuştum. Gittiğim üniversitede Boîte à Jouer projesinin akademik araştırma kısmını yürüten hocalarım olduğu için bu heyecanımı pek tabii onlarla da paylaşıyordum. Tez hocamın bana sorduğu ilk soru şuydu: "Türkiye'de gerçekten böyle bir uygulamaya ihtiyaç var mı?"

Bu soru ve yaptığım gözlemler sayesinde öğrendiğim belki de en önemli şey İvr Zıvr Kutusu gibi projelerin reel bir ihtiyaca yanıt

olarak üretildiği. Kutu, farklı bağlamlara göre uyarlanmaya oldukça yatkın. Ancak bu uyarlamayı yapabilmek için, okullardaki ihtiyacı iyi belirlemeli ve uygulamanın amacına ne şekilde ulaşabileceğini doğru kestirebilmeyiz.

İvr Zıvr Kutusu, farklı okullara uyarlanırken dikkat edilen pek çok etmen var: teneffüs süreleri, bahçeyi aynı anda kullanan çocuk miktarı ve çocukların yaşları, teneffüs saatinde çocuklardan sorumlu yetişkin sayısı ve onların gündelik rutinleri, okuldaki ders dışı zamanların organizasyonu, okul bahçesinin fiziki koşulları ve halihazırda sunduğu oyun imkanları, okulun talepleri, vb. Bu etmenleri düşündüğümüzde ülkelere göre, hatta bir ülke içindeki bölgeye göre dahi ciddi farklılıklar görmemiz kaçınılmaz.

İvr Zıvr Kutusu’nu Türkiye’de düşündüğümüzde akla ilk etapta birkaç teknik soru geliyor: Teneffüslerin yeterli oyun süresi sağlayacak kadar uzun olduğu kaç okul var? Teneffüslerde çocuklardan ve oyunlarından sorumlu oyun çalışanlarının olmaması bu pratiği nasıl etkiler? Öğretmen-öğrenci ilişkisi ve oyun çalışanı- çocuk ilişkisi bu bağlamda nasıl ele alınmalı? Okul bahçelerinin yoğunluğu bu tarz bir oyun aracı için elverişli mi? İvr zıvr nesnelerle oynamak Türkiye’deki çocuklar için de ilgi çekici mi?

Böyle sorular elbette çoğaltılabilir. Fakat özellikle vakitlerinin çoğu özel kurslarda ve okulda geçen çocukların daha çok oyun imkanına ihtiyaçları olduğu bir gerçek. Aynı şekilde, elektronik çağında apartmanlara sıkışmış çocuklar için okul bahçeleri dış mekan oyun alanı olarak değerlendirilmeli ve okul oyun alanlarının oyunsal nitelikleri çocukların yönlendirilmemiş oyununu destekleyecek şekilde artırılmalı. Öte yandan, çocuklarla çalışan yetişkinler arasında oyunsal tutumun yaygınlaşması da mesleki bir ihtiyaç olarak düşünülmeli.

Bu ihtiyaçlara bakınca ve son yıllarda Türkiye’de oyun savunuculuğu alanında atılan adımları düşündükçe İvr Zıvr Kutusu’nun Türkiye’de yaygınlaşmasının mümkün olduğunu ve uyarlama sürecinin doğru aktörlerle gerçekleştirilirse okullardaki oyun kültürü tartışmalarına yapıcı katkılar sağlayacağını düşünüyorum.

Gizem Şahin

Macera Oyun Alanları Nedir? Niye Gereklidir?

Bu oyun alanları spontane bir şekilde yaratılan ve terk edilmiş veya boş arazilerde yer alan ve çocukların kullanılmayan konstrüksiyon malzemelerini kullanarak kendi yaratıcılıkları doğrultusunda inşa ettikleri, bozdukları ve yeniden oluşturdıkları serbest oyun alanlarıdır.

20. yüzyılın ortalarından itibaren birçok Amerikan kentinde çocuk oyun alanları, parklar ve rekreasyon alanları ortak bir payda olarak gelişmiştir. Hurda oyun alanları güvenlik konuları nedeni ile Amerika'da yaygınlaşmamıştır. Sonuç olarak, hurda çocuk oyunları bugün macera oyun alanları olarak adlandırılan bir tipolojiye dönüşmüştür. Bu oyun alanlarında, çocukların kendi oyun kurgularını geliştirebilecekleri ve güvenlik nedeni ile bir erişkin gözetiminde ve yapım malzemelerine sınırlı erişim sağlayacak şekilde kurgulanmıştır.

...

Macera oyun alanları, geleneksel oyun alanlarında bulunmayan birtakım konulara referans vermektedir. Geleneksel oyun alanları sosyal gelişim amacı ile kontrollü bir çevrede sadece programlı oyunları içerirken, macera alanları oyunu tasarlama esnekliğini sunmaktadır. Macera oyun alanları çocukların bir araya gelerek iş birliği içerisinde üretimde bulunmaları ve kendi oyun alanlarının yapımı aşamasında gerekli olan ihtiyaçları karşılamak için yaratıcı çözümler bulmaları yönünde teşvik etmektedir. Doğa deneyimi kapsamında, macera oyun alanları aynı zamanda çocuğun doğal elemanlarla temasını sağlamaktadır.

1990'lardan sonra macera oyun alanları için yeni bir dönem başlamıştır. Modern macera oyun alanları; “doğal çevre kullanılarak inşa edilen”, “çocukların uygun materyalleri kullanarak kendi oyun alanlarını aktif olarak tasarlayabildiği” ancak kontrollü bir çevre olarak gelişmiştir.

Yard. Doç. Dr. Nurgül ERDEM

(İstanbul Üniversitesi, Orman Fakültesi, Peyzaj Mimarlığı 2016)

Daha önce çalıştığım okulda bir kulüp faaliyeti ürünü olarak macera oyun alanı oluşturduk. Hurda denilebilecek bazı eşyalar ile öğrencilerin oyun deneyimini gözlemledik. 6.sınıf öğrencileri iki ders saati boyunca lastikler, eski bir koltuk vb. eşyalar ile sürekli oynadılar. İş birliği kurdular, eşyaların yerini değiştirmek ve üst üste koymak için birlikte hareket ettiler. Amaçları için tartışılar, çözüm ürettiler. Fakat

dışarıdan hurda yığınağı olarak görülen bu oyun alanını -aslında gerçekte de bir hurda yığını- okul yöneticileri ve velileri tarafından öğrencilerin oynayabileceği bir alan olarak kabul ettirmek ‘doğal olarak’ imkansızdı.

Biz de kulüp öğrencileri ve kulüp çalışmalarını yönlendiren Derya öğretmen ile mimarlık fakültesi öğrencileri ile okulumuzda bir macera oyun alanı tasarlama çalıştayını yapmaya karar verdik. Gerekli adımları attıktan sonra bir cumartesi günü Uludağ Üniversitesi Mimarlık Fakültesi bölümünden gönüllü öğrenciler ile oyun alanında oynayacak öğrenciler ortak takımlar oluşturduk.

Çalıştayın;

1.Adımı: Öğr Gör. Sabiha Sevgi Macera Oyun Alanları ile ilgili bilgilendirici bir sunum yaptı.

2.Adımı: Daha önce macera oyun alanında oynamış öğrenciler nasıl oynadıkları ve ne hissettiklerini anlattı.

3.Adımı: Üniversite öğrencileri ile okulun kulüp öğrencileri takımlara ayrıldı. Okulun bahçesinde keşif yaptılar ve esnek oyun alanı olarak kullanabilecekleri alanları araştırdılar.

4.Adımı: Öğrenciler esnek oyun alanlarını tasarladı.

5.Adımı: Öğrenciler tasarladıkları alanların sunumunu yaptı.

Birinci seçilen projenin okulda uygulanmasına karar verildi. Sonra araya maalesef pandemi girdi ve bu çalışma bir tasarım olarak hayallerde kaldı.

Bu çalışmanın pek çok eğitim lideri için ilham olacağını düşünüyorum. Esnek oyun alanları okulda fark yaratan bir öğrenme ortamı olarak kullanılabilir. Eğitim liderleri bu alanın tasarlanmasında da yukarıdakine benzer bir yol izleyebilir.

Çiftliklerin Pedagojik Bir Ortam Olarak Kullanılması

Çiftliklerin pedagojik ortam olarak kullanıldığı yaratıcılık temelli eğitim uygulamalarının ilk girişimi benim için yaklaşık 20 yıl öncesine dayanır. Bu ilk girişim Bursa Mustafakemalpaşa’da olmuştur.

Aradan uzun bir zaman geçtikten sonra bu hayalin tekrar canlanması Bursa’da Paşa Çiftliği’nde çalıştığım okulun 1.2.3. ve 4. Sınıf öğrencileri ile “Çiftlikte Bir Gün” uygulamaları ve İstanbul-Çekmeköy Doğan

Çiftliği'nde 7-8. yaşındaki çocuklarla yaratıcılık temelli “Çiftlikte Oyun” uygulamaları ile yeniden hayat buldu.

Paşa Çiftliği Uygulaması:

Paşa Çiftliğinde endemik bitkilerin ağırlıkta olduğu ağaçlık bir alanı çalışma alanı olarak belirledik. O günün dersleri yarımşar saatlik dilimlerde çiftlikte yaptık. Ders kazanımı kümeler ise çiftlikte var olan fırsatlar, etraftaki bitki ve hayvanlar kazanımın objesi olarak kullanıldı. Ayrıca yaratıcılık odaklı çalışmalar için de etraftaki doğal malzemelerden sanat üretme, ses keşfetme gibi uygulamalar için çiftliğin sunduğu ‘prodüksiyon fırsatlarını’ kullandık. Bir ders saati de halatlarla çizilmiş oyun adalarının içine çocukların toprağa şekiller vererek şehirler vb. hayal ettiklerini kurmalarını istedik.

Doğan Çiftliği Uygulaması:

Doğan Çiftliğinde ahır hayvanları, ağıl hayvanları, kümes hayvanları, kediler, köpekler oldukça keyifli bir ortamda birlikte yaşıyorlar. Çiftlikte gerektiğinde kapalı alanda çalışmaya müsait kış bahçesi, açık alanda masalar, yeşil ve ağaçlık alanlar gerçekleştirmek isteyebileceğiniz pek çok çalışmaya zemin oluşturuyor. İşte bu mekanda “Bi Çiftlik Macerası” ismiyle kurguladığım oyunda aşağıdaki kazanımlarla oyun oynadık:

- 1.Takım halinde hareket edebilmek
- 2.Basit beceri etkinlikleri uygulayabilmek (çivi çakmak, köprü yapmak, rüzgar güllerini sabit bağlayabilmek gibi)
- 3.Çiftlikte özgür ve korkusuzca hareket edebilmek (kişisel sınırları zorlamak)
- 4.Sanatsal anlatım yollarını kullanmalarını sağlamak (klip ile anlatın, belgesel çekin vb.)
- 5.Çiftlikte gerçek bazı sorunlara çözüm üretmek

Bu kazanımlara ulaşmak için;

6-10 yaş arasında 6 harika çocuk ile bir ekip oluşturdu.

Çiftlik haritası üstündeki noktalarda belirtilmiş 8 adımlı görev dizisini ekip halinde tamamladılar.

Yaklaşık 2 saat süren bu etkinlik boyunca her adımda kazandıklarını

birleştirerek finalde yapacakları korkuluğun malzemelerini biriktirdiler.

Çalışmanın ardından;

Bu demo uygulama ile bir çiftlikte hem proje hem de sanat tabanlı ne gibi etkinlikler yapılabileceğini ve etkinliğin zaman yönetimine dair bir keşifte bulunmuş oldum.

Çocuklar dikey ilişki, yatay ilişkide birbirleri ile rekabet etmek yerine uyumla hedefe kilitlenebildiklerini deneyimlediler.

Zaman yönetimi deneyimi yaşadılar.

Her çocuk güçlü olduğu özelliklerini kullanabilme fırsatı buldu. (Liderlik, el becerisi, sanatsal beceri, zaman yönetimi, lidere uyma vb. gibi.) Anneler ise 2 saat boyunca hem koşturan, hem eğlenen, hem de eğlenirken kişisel gelişimlerine katkı yapan bu oyunu çay ve kahvelerini içerken keyifle izlediler. Çünkü bu süreçte çocuklar ailelerine gidip tablet, telefon ya da başka bir istekte bulunmadılar.

Öğretmen ve Öğrencinin Oyunla İy Olma Hali

Aşağıdaki yazı Biokulononline ekibi olarak bir destek programı için yazılan projenin önsözüdür.

Balıklar Yüzer,

Kuşlar Uçar

Çocuklar Oynar

Garry L. Landreth

Neden Oyun?

“Eğitim; kişilerin kendi karar verecekleri maddi ve manevi ihtiyaçlarını oluşturan bilgi, beceri, tutum ve davranış modüllerine erişim, onları öğrenme ve onları öğrenebilme yeteneklerini keşfedebilme becerilerini kazanma sürecidir.”(Titiz;1996 Akt: Şimşek; 2007). Bu becerileri kazanma sürecindeki hedeflere ulaşabilmek için bilineni bilmeyenlere öğrenilmesi amacıyla aktarma görevlerinin planlanması ve uygulanması ile öğretim kavramı karşımıza çıkar. Öğretimin olabilmesi için; öğreten, öğrenen, öğretim ortamı, öğretim işini kolaylaştıran ve destekleyen unsurların bulunması gerekmektedir. Öğrenim süreci boyunca öğrenenin katılımı ve tavrı oldukça önemlidir. “Korku temelli bir öğrenme ortamı yerine; merak, coşku ve keşfetme temelli bir öğrenme ortamı yaratmak” (Cüceloğlu ;1999

Akt: Şimşek; 2007, Yüksel, 2011) öğretimin gerçekleşmesinde ve öğrenenin sergileyeceği tavrı ve katılımı olumlu yönde etkileyecektir.

Oyun; hareket, duyuşsal ve bilişsel becerilerin üzerinde etkili olduğu bir süreçtir. Karar verebilme, akılda tutabilme, gözlemlleme, akıl yürütebilme, problem çözebilme ve yaratıcı düşünebilme oyunla kazanılan önemli becerilerdir. (Çavuş;2016) İşte tam bu sayede oyun eğitimin ayrılmaz bir parçasıdır. Çatısına oyunun tabanına problemin yerleştirilerek kurgulandığı öğrenme yöntemleri oyun temelli öğrenme ortamlarını oluştururlar. Bu öğrenme ortamı sayesinde oyun kuram ve uygulama arasında bir köprü oluşturacaktır. (Akın, Atıcı; 2015) Bu sayede oyun eğitimcilerin en önemli yardımcısı olacaktır.

Çocuğun ve Gencin İyi Olma Haline Dair

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 birçok 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, iş birliği yapabilme gibi temel toplumsal kuralları öğrenebilir (Mangır & Aktaş, 1993).

Kriz Zamanında Oyun

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 birçok duygusal tepkiyi öğrenirken, aynı zamanda bazı duygusal tepkilerini kontrol etmeyi ve denetim altına almayı da öğrenebilir (Ayan & Memiş, 2012).

Oyunun bu iyi olma haline yarayan gücüne, pandemi sürecinde kriz ile baş edebilme ve uyum sağlayabilen bireyler kazanma konusunda oldukça ihtiyaç duyulmuştur. Krizler ve afetlerin milyonlarca insanın hayatını etkilediği bu süreçte hem eğitimciler hem öğrenciler için oyunun iyileştirici gücünden faydalanmak kaçınılmaz olmuştur. Kriz zamanları ve sonrasında uyum sağlamak için oyun çok etkili bir yöntemdir. Oyun, çocukların fiziksel ve zihinsel olarak sağlıklı kalmasına yardımcı olur. Sağlıklı ve mutlu bir çocukluğun günlük parçasıdır. Çocukların duygularını düzenlemesine yardımcı olur; her şeyin yolunda olduğunu ve iyi olabileceğini algılamasını sağlar.

Kriz zamanlarında oyun oynamak, çocuğunuzun aşağıdakileri gerçekleştirmesi için bir yoldur:

- Duygusal olarak sağlıklı kalmak
- Fiziksel olarak harekete geçmek
- Rahatlamak ve kaygılardan uzaklaşmak
- Dünyadaki değişimlerin ve yeni deneyimlerin farkına varmak
- Zorlayıcı veya korkutucu duygularla başa çıkmak

Ancak öğretmenlerin bu konuda ulaşabildiği eğitimlerin ve kaynakların az olması nedeniyle oyun kurma yetkinlikleri yeterli olamamıştır. Oyunun eğitimdeki yeri konusunda yeterli farkındalığa sahip olan öğretmenler ise eğitim süreçlerine oyunu nasıl dahil edebileceği konusunda nitelikli bilgiye erişimde güçlük çekmiştir. Okul- veli - çocuk üçgeninde gerekli oyunla eğitimin sağlanması için eğitim organizasyonlarına bu organizasyonlardan haberdar olabilecekleri ve yaptıkları uygulamaları paylaştıkları platforma gereksinim duyulmuştur.

Yeni Hibrit Eğitim Modelinde Oyun

Kriz zamanlarının getirdiği uzaktan öğretim sürecinde ve beraberinde hızlandırarak geçtiğimiz hibrit eğitim modellerinde eğitimciler yeni roller üstlenmektedirler. Ancak yeni rollerinde eski alışkanlıkları eğitim süreçlerini tasarlamalarında yeterli değildir ve farklı yaklaşımlara gereksinimleri olmaktadır. Gelecek dönemlerde öğretmen eğitcilik özelliğini korunmakla birlikte öğretme etkinliğinde farklı görevler de üstlenecektir. Yeni eğitim modelinde öğretmen, bilgi birikimini aktarmaktan çok yönlendirici; öğrencilere neyi, nerelerden ve nasıl öğrenebileceğini; hangi eğitim araçlarından nasıl yararlanacakları gösterecektir. Bunun dışında en iyi şekilde yetiştirildiğini varsaydığımız öğretmenin görevi hazırladığı gerçekçi planlar doğrultusunda tam güdülenmeyi (motivasyonu) sağlayacak yöntemleri uygulamak, yöntemlerin uygulanmasında karşılaşılan sorunları çözmek; öğrencilerin beceri, eğilim, öğrenme hızlarını öğrenerek bunlara uygun öğretim programları düzenlemek, bunları uygulamak ve sonuçlarını değerlendirmek olacaktır.

Öğrencideki duygusal alanın doldurulması etik ve törel değerlerin aktarılması ve evrensel değerlerin yakalatılmasında da yüzyılımızın öğretmenine pek önemli görevler düşecektir. Tüm bu yenilenen görevler için öğrencilere ve kendilerine kazandırılacak motivasyon için, öğrenciyi ilgi alanlarına ve kişisel yeterliliklerine göre yönlendirmede öğrencileri tanımak için, işbirlikçi çalışmalar için, yapılacak organizasyonlar için, en işlevsel yol yine oyun ile mümkün olabilmektedir. Bahsi geçen süreçlerin tasalanmasında hem eğitimcide hem öğrencide hem de okulun bizzat kendi yapısında yaratıcı çalışmalara gereksinim vardır. 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. 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, bileşenler, değişimler) peşindedirler. Bununda en iyi ortamı oyundur.

Kaynaklar:

Eğitimde Oyunun Yeri - Sevil Burgaz Uskan Taner Bozkuş

Oyun Destekli Eğitim Yoluyla

Sanat Tabanlı Bir Uygulama -Metin İnce Öznur Işır

Kollektif Bir Kitap Yazma Sürecinde ‘Oyun’

Aşağıdaki bölüm “Yaşlı ve Cüce Ya Da Cüce ve Yaşlı” isimli Oyun Hareketi Derneği projesi olan kitabımızın önsözünden alınmıştır.

“Yaşlı ve Cüce Ya Da Cüce ve Yaşlı” kitabının hikayesi Paylaşımçı Toplum Derneği başkanı Okan Aydın ile başladı. Okan, Hakkari Yüksekova Devlet Hastanesi’nin acil bölümünde zorunlu hizmetini gerçekleştirmiş bir hekim. Ayrıca sivil girişimci, vizyoner bir sivil toplumcu, iyi bir arkadaş, iyi bir insan.

Okan Bursa’ya döndüğünde Hakkari’de kurduğu ilişkiler ve girişimlerini rafa kaldırmayınca bu kitapla tamamlanan proje ortaya çıktı.

Aşağıda çalışma yöntemi anlatılan bu kitap; Patika-Der’in bağlantılar, bürokratik işler, ulaşım, konaklama kaynakları yaratması; Oyun Hareketi Derneği’nin ise proje içeriğini ve uygulamalarını üstlenmesi ile ortaya çıktı.

Paylaşımçı Toplum Derneği’nden Okan Aydın, Musa İpekten, Hakan Çırnaz ve Oyun Hareketi Derneği’nden Nedim Buğral ve Esra Güneş ile sahada çalıştık. İlk gün Hakkari Yüksekova, ikinci gün Şemdinli, üçüncü gün Hakkari merkezde gençlerle buluştuk ve yaratıcı yazma sürecimiz başladı.

Yöntem:

Objelerle Köprü Kurmak:

Objelerle çalışma fikri başından beri ortak yazma işi için aklımızdaydı. Hedefimiz Bursalı gençlerden istediğimiz objelerle Hakkari, Yüksekova ve Şemdinli’deki gençlerin yazmasına çıkış noktası oluşturmaktı. Daha sonra da bu çalışmanın aynısını Bursa’da yapmayı planladık. Proje hedefimiz gençlik merkezlerinde sanat ağırlıklı işlerde oyunu yöntem olarak oradaki eğitmenlere modellemek, örtük hedefimiz de Türkiye’nin batısındaki gençler ile doğusundaki gençlerin birbirlerine bakışını-yargılarını görmektir. Hedefimiz buydu fakat proje deneyimlerimiz bizi özellikle bu örtük hedeften bambaşka noktalara sürükledi.

Hakkari Yüksekova Deneyimi

Sayıları yirmiyi aşkın gönüllü lise öğrencisi, Hakkari Yüksekova Gençlik Merkezinin şark köşesini andıran halı zeminli ve sedirli büyük etkinlik odasında merakla ne yapacağını bekliyordu. Açıkçası biz de oyunla buz kırıcı etkiyi yaratacağımızı biliyorduk ama objelerle yaratıcılık temelli çalışmasında bizi neler bekliyor diye merak ediyorduk. Basit düşündük ve her obje hakkında çocukların objeyi tarif etmeleri, objenin sahibinin kim olduğunu ve objenin nasıl sahiplenildiğini gençlerden hayal etmelerini istedik. Katalog tipi bir ürün çıktısı planladık. Bir sayfada Hakkari gençlerin objeleri üzerinden Bursalı gençlerin yazdıkları, diğer sayfada ise tersi.

İlk uygulamada gençlerden gelenleri akşam Esra ile okuyup değerlendirdiğimizde, içimize sinmeyen şeyler vardı. Gençler düşündüğümüzden daha edebi işler üretiyordu. Üstelik biz kalıp bir yargı ile Hakkari gençlerden Bursalı gençleri, Bursalı gençlerden de Hakkari gençleri tanımayan-tanımlamayan işler çıkacağını beklemıştık! Daha ilk uygulamadan yanıldığımızı anladık ve kendi önyargılarımızla yüzleştik. Özellikle kız çocukları ısınma, kaynaşma oyunlarında ve yaratıcı yazma süreçlerinde çok rahat, kendilerini iyi ifade eden, etkili işler üreten, ne istediğini bilen güçlü karakterler olarak bizi etkiledi.

Projeye kalıp yargılarla yaklaştığımızı Şemdinli ve Hakkari’de çalışırken de hissettik. Yöre halkının gözünde bazı sosyal çalışmalar batıdan gelen entelektüellerin sosyal mastürbasyonu gibi görünüyordu. Belki bizim de çizdiğimiz imaj başlangıçta böyle oldu.

Yüksekova’ya uçakla inerken bir öğreten, bir verici, bir kahraman olarak indik. Doğu Batı’ya, Batı Doğu’ya farklı bakıyor biz de bunu gençlerle yaptığımız yaratıcı yazma çalışması ile ortaya koyacaktık! Hem atölye uygulamaları anında hem de atölye uygulamalarının dışındaki zamanlardaki sohbetlerimizde tüm önyargılarımızla yüzleştik. Proje tasarımı Yıksekova’da ciddi sarsıldı, Şemdinli’de ise nakavt oldu.

Şemdinli Deneyimi

Dağların arasında, yeşillerin içinde harika bir ilçe. Misafir olduğumuz gençlik merkezi Hakkari merkez ve Yüksekova’dan farklı olarak apartman dairesinde üniversite hazırlık desteği, kütüphane ve bilgisayar/kodlama atölyesi var. MEB’e bağlı bir bilgisayar

öğretmenin çabasıyla bilgisayar-kodlama-tasarım projelerinde ciddi işler yapıyor.

Şemdinli'deki projede öngördüğümüzden daha fazla genç katılım gösterdi. Çalışma alanımız diğer merkezlere göre daha dardı. Isınma ve kaynaşma çalışmasında daha durağan oyunlar oynadık. Bu kitabın kaderi de bu ısınma evresinden sonraki beyin fırtınası sırasında çizildi. Gençlere objeleri gösterdik. Bir katalog gibi çalışma yapmayı planladığımızı söyledik. Nasıl bir ürün elde edebileceğimizi tartışırken gençlerden harika fikirler gelmeye başladı. Gençler düz katalog gibi bir işle sonuçlanacak bir çalışmayı benimsemediler. Fantastik, okurken merak edilen, heyecanla biten bir kitapla sonuçlanan bir çalışma için heyecanlandılar. Yazma atölyesine geçmeden önce Yaşlı ve Cüce karakterleri bu tartışma ortamında oluştu. Gençlik Merkezi'nin diğer odalarına dağılan gençler harika bir motivasyonla yazdılar. Kitaptaki yaşlı ve cücenin iç sesleri, objelerle ilişkileri bu esnada yazıldı.

Hakkari Merkez Deneyimi

Yüksek dağların arasında kendimizi bir film platosunda gibi hissettik Hakkari'de. Ayrıca imkanları oldukça iyi bir Gençlik Merkezinde çalıştık. Fiziki koşulları olduğu kadar eğitim seçenekleri de daha fazlaydı. Çok donanımlı bir müzik atölyesi verimli bir biçimde kullanılırken, amatör tiyatro toplulukları, çocuklar için drama kursu gibi etkinlikler diğer merkezlere göre daha aktif görünüyordu. Ayrıca Türkiye snowboard milli takımının alt yapısının da neredeyse Hakkari gençlerden oluştuğunu öğrendiğimizde bir defa daha kalıp yargılarımız yıkıldı.

Şemdinli'de kitabın ekseni olduğu için Hakkari hem içerik, hem olumlu fiziki ortam, hem de gençlerin sanata yatkınlığı ile en verimli çalışmayı gerçekleştirdiğimiz yer oldu. Ayrıca burada amatör tiyatro kulübü ile yaptığımız söyleşi de diğer iki noktadan farklı bir etkinlik olarak gerçekleşti.

Bursa Deneyimi

Aynı çalışmayı Bursalı gençlerle gerçekleştirmek için Hakkari, Yüksekova ve Şemdinli'deki gençlerden objelerimizi emanet olarak aldık. Kar gözlüğü, çakı, takılar, kitap, kaset ve daha pek çok objeyle Bursa'ya geri döndük.

Özel bir okuldan seçilen gönüllü bir grupla Bursa'daki ilk atölyeyi yaptık. Atölye akışımız Şemdinli'de gibi planlanmıştı. Hem öykünün ana karakteri üzerine hem de objelerin sahipleri üzerine yorumlama çalışmalarını Hakkari merkez çalışmasında olduğu gibi hikayeyi tamamlama ekseninde yaptık.

Bu çalışmalarda iki farklı coğrafya gençlerinin yaratıcılık, içerikler, yorum farkları gibi bir hedefimiz olmadığı için (Şemdinli deneyiminden itibaren) bu atölyede doğrudan kitabı tamamlamaya odaklandık. İkinci bir çalışmayı da Mavi Balon genç tiyatro topluluğu üyeleri ile gerçekleştirdik. Her iki grup öğrencileri de böyle bir çalışmada bulunduğu için heyecanlıydı. Tıpkı Hakkari süreçlerinde olduğu gibi Bursalı gençler de bir kitap oluşturmayı ve başkalarına ait objeler üzerine hayal kurmayı çok sevdiler. Eğer kaynak yaratıp hayal ettiğimiz üçüncü adımı ortak gerçekleştirebilseydik daha birbirini tanımadan bağ kuran bu gençlerin birbirleri ile ortak atölye çalışmaları üzerine olumlu izlenimler yapacaktık eminim. Tabii Bursa'da daha az sayıda öğrenci ile çalıştığımız için kitabın ikinci bölümü ilk bölümüne göre daha kısa oldu.

Kitabı Nasıl Birleştirdik?

Kitabın iskeleti daha önce de söylediğim gibi Şemdinli'deki atölye çalışmasında ortaya çıktı. Bu çerçeve belirlenince hikaye tamamlama tekniğiyle Hakkari ve Bursa'daki iki atölyede gençlerin ürettiklerinin notlarını tuttuk. Kitapta her bir obje yer aldı. İtalik yazılar çok küçük düzeltmeler dışında tamamen gençlere ait. Doğu ve Batı bölümleri kitabın tarafımcı düzenlenme sürecinde oluştu. Cüce ve Yaşlı'nın ters yüz edilmesi metaforu da bu birleştirme sürecinde benim hikayeye küçük katkımdı. Eğer üçüncü adımda gençleri bir araya getirebilseydik parçaları birleştirip kitabın dramatik yapısı da tamamen gençlerle tamamlanacaktı. Bu buluşma gerçekleşmeyince üçüncü aşama benim yazarlık deneyimime kaldı. Yüzde sekseni gençlerce oluşturulmuş fikirleri ben olabildiğince gençlerin fikirlerine sadık kalarak birleştirdim. Bazı anlam bütünlüğünü bozan yerler ve bol tekrarlarda da gençlerin yazdıklarının görünürlüğünü, kitabın dramatik bütünlüğüne tercih ettim.

Bu deneyimi bir daha tekrarlamayı çok isterim. Yeni proje tasarımımda bu projenin deneyimiyle bir yetişkin bakış açısı ve kalıp yargılarla ne tasarım ne de üretim sürecinde bulunurdum. Türkiye'nin dört bir

yanında gençlerle bir arada yazmak projenin en sade tanımı-hedefi olmalı. Gerisini gençler dolduruyor zaten.

Okul Dışı Öğrenme Ortamı Olarak Kentin Tarihi Dokularını Kullanmak

Aşağıdaki atölyeler “ÖĞRET BANA BURSA” başlığıyla Bursa Büyükşehir Belediyesi Müzeler Müdürlüğü ile birlikte Tübitak 4004 için hazırlandı. Alıntı proje metninden olup kısaltılarak bu metinde paylaşılmıştır.

Kent Hazinesi:

Katılan öğretmenler kentin tarihsel dokusunu, oyunlaştırılmış bir plan içerisinde, okul dışı öğrenme ortamına dönüştürme deneyimi yaşar. Oyunlaştırma mekaniklerinin sade ve anlaşılır bir kurgu içerisinde öğrenciyi eğitim sürecine dahil eden motivasyonunu keşfeder. Katılımcılar bir Web 2.0 aracını (Actionband) okul dışı öğrenme ortamında etkin kullanmayı deneyimler.

Öğretmenler bu atölyede, Bursa şehir merkezinde bulunan ve şehrin simge yapılarını içeren bir oyun oynama deneyimi yaşar.

Bu yolculukta öğretmenler gruplara ayrılır. Her grup bir actionband uygulamasını cep telefonundan kullanarak kendi kuracakları stratejiye göre diledikleri noktadan başlayarak, tüm görevleri tamamlamaları ve oyunun hikayesinde yer alan bulmacayı çözmelerini gerekir.

Böylece katılımcılar, Valilik binası, Ahmet Vefik Paşa Tiyatrosu, Tarihi Belediye Binası, Kozahan, Ulucami ve tarihi İş Bankası binasını bir oyun kurgusu içinde inceler. Uygulamada yer alan görüntü, ses, fotoğraf veya yazı yükleme özellikleri kullanılarak bu mekanlar ile ilgili içerik üretirler.

Kozahan’da Tarihin İzleri:

Kozahan’ın yapılışı, zamanla bu hanın ülke ve Bursa’daki değişen sosyo-ekonomik koşullara göre değişen işlevi, mekan draması ile incelenir.

Katılımcılar kendilerine denk gelen görevi (kapalı zarf ile verilir), verili zamanda gerçekleştirir. Her grup çalışmasını tamamladığında diğer gruplar ile ürettikleri işleri paylaşır.

Örnek Görevler:

- İpek yolunda bir durak olan Kozahan'da ipek tüccarı birinin handaki günlük yaşantısını bize krokinizde seçtiğiniz yerde belgesel çekerek anlatınız.
- Büyük çarşı yangınında yangından etkilenen bir esnafın İstanbul'daki abisinden mektupla yardım istemesini, tarihsel gerçekliği olan bilgilerin içerdiği biçimde yazınız.
- Birinci dünya savaşında Kozahan'ın nasıl kullanıldığını bir gazetecinin kaleminden tarihsel gerçekliği olacak şekilde haberleştiriniz.
- 1970'ler Bursa'sında Kozahan'ın nasıl kullanıldığını Kozahan esnafı ile sözlü görüşmeler yaparak görüşmelerinizi bir blog yazısı haline getirerek aktarınız.
- İngiltere Kraliçesinin Kozahan ziyaretinde alışveriş yaptığı esnaf ile röportaj yapınız.
- Günümüzde Kozahan'ın hangi işlevde kullanıldığını bir tanıtım videosu ile anlatınız.

Atatürk'ün Son Dansı:

Katılımcılar Atatürk'ün ölümünden önceki son, Bursa seyahati hakkında bilgi sahibi olur ve şerefine düzenlenen son baloyu tarihi büyükşehir belediyesi binası balo salonunda drama etkinliği ile inceler.

Katılımcılara Atatürk'ün Bursa'ya yaptığı son ziyaret (Şubat 1938) ile ilgili Büyükşehir Belediye'sinin hazırlattığı belgesel film izletilir.

Katılımcılardan film sonrası kendi duygu ve düşüncelerini dile getirdikleri bir mektup yazmaları istenir.

Katılımcılarla ilkökul ünitelerinde Atatürk konusunu işlerken biraz önce yaşadıkları deneyimin öğrencilerine hangi kazanım hedefleri ile ve nasıl bir eğitsel tasarımla gerçekleştirebilecekleri üzerine beyin fırtınası yürütülür.

Doğada Ekip Olmak

Katılımcılar doğal materyalleri kullanarak takım becerilerini geliştirebilecekleri takım oyunları oynar.

Her gruba içinde oyun görevlerini gerçekleştirmek için gerekli olan malzemeler verilir. (Maket bıçağı, 3'er metre ince halat, 5 adet uçurtma çubuğu vb.)

Ekiplere oyun görevi yazılı olarak verilir. Ekiplerin oyun görevlerinde aşağıdaki gibi yönergeler yazmaktadır.

Örnek Görev Kartı:

10 dakika sürede bir canlının yaşayabileceği bir barınağı elinizdeki malzemeler ve doğanın sunduğu malzemeler ile üretmeniz gerekmektedir. Eş zamanlı olarak barınakta yaşayacağını düşündüğünüz bir canlı hayal ediniz. Bu canlının bir günü her zamanki rutininin farklı olmuş. Barınağınız bittiğinde canlının rutin dışı gününü konuşmadan bir dakika sürecek bir bedensel anlatımda ifade ediniz.

Bi'kutu Doğa Deneyim Odaklı Kutu Oyunu

Öğretmenler, dördüncü sınıf ünite konusu olan yönleri, bu ünite kazanımları için özel olarak hazırlanmış “Bi Kutu - doğada yönler” oyununu okul dışı öğrenme ortamında oynar.

Kaşif isimli oyuncu, oyun tahtasında zar atarak ve kart çekerek bir koordinata ulaşır. Bu koordinat üzerinde numarası yazılı olan görev kartındaki yazılanı gerçekleştirir.

Örneğin; kuzey yönünü yosunları ile gösteren bir ağaç bul gibi. Kaşif yönler ile ilgili araç kullanmayı ve doğadaki ipuçlarını kullanmayı öğrenince bu oyun tamamlanmış olur.

Bursa'da Zaman Şiiri ile Mekan Analizi

Ahmet Hamdi Tanpınar'ın Bursa'da Zaman şiiri katılımcılara dağıtılır.

Katılımcılardan şiirin mekanla ilişkili yerlerinin işaretlenmesi istenir. İşaretleme bitince Ahmet Hamdi Tanpınar'ın “Bursa'da Zaman” şiirinin mekanla kurdukları ilişki açısından değerlendirilmesi yapılır.

Katılımcılar kendi kurdukları ilişkileri birbirleriyle paylaşır. Şairin tarih bilinci ile ele aldığı iç ögeler ve dış ögeler analiz edilir.

Öğretmenlerden de şiirsel buldukları yerlerde kendi iç ve dış ögelerini yarattıkları bir dörtlük oluşturmaları istenir.

Muradiye’de Külliyesinde Geleneksel Tiyatro Oyunu Oluşturmak

Muradiye Külliyesi’nin bir sanat üretiminin çıkış noktası olarak kullanılması, Muradiye Külliyesi’nde başlayan mekan dramasının çıktısının Geleneksel Türk Tiyatrosu oyunu ile tamamlandığı bir sanat uygulamasının katılımcılarca deneyimlenmesi amaçlanmaktadır.

Etkinliğin başında; Kavuklu karakterinin Geleneksel Türk Tiyatrosu olay örgüsündeki işlevi konuşulur. Kavuklu karakterinin mekanda neyi bir komikliğe çevirebileceği (yanlış anlaşılmalara neden olabileceği) ile ilgili katılımcılardan mekanda bir araştırma yapmaları istenir.

Katılımcılar kendilerine verilen rol kartlarındaki ortaoyunu tipleri rolüne girerek mekanla ilişkili (nereden geliyorum, nereye gidiyorum) doğaçlamalar yapar.

Etkinliğin son adımında; katılımcılara daha önce aynı mekanda üretilmiş bir çalışma ile öğrencilerin ürettiği “Muradiye’de Bir Vampir Hikayesi” isimli oyun metni verilir. Katılımcılardan bu metinde yer alan diyaloglar ile kendi diyaloglarını karşılaştırmalarını ve benzerlikleri paylaşmaları istenir

Oyuna Hazırlanmanın Değeri

Aşağıdaki yazı NedimBugal.blogspot.com isimli sitede yayınlanmıştır.

Çocukluğumda annemin dikiş makinasını uçak gemisine çevirmek için saatlerimi verirdim. Evdeki pek çok oyuncak olmayan nesneyi gözcü kulesi, yakıt tankı vb. yapardım. Başka bir oyun temasında kartonları kesip Amerikan süvari kaleleri yapardım. Etrafa da kızılderili çadırları yapar (kağıtlardan), yastıklarla da araya dağlar tepeler oluşturdum. Küçük kovboy ve kızılderili biblolarını da oyun alanına yerleştirirdim. Bu oyun alanını hazırlamak diyelim ki 40 dakika sürüyorsa oyunu oynamak ise 10 dakika sürerdi.

Oyuna hazırlanmanın ya da bir oyun alanı kurmanın değerli katkısını Harikalar Diyarı Anaokulu bahçesinde çocuklarla birlikte bir kum havuzu inşa ederken yeniden keşfettim. Kamyonun bir noktaya döktüğü kumları arabalarla ve kovalarla kum havuzu alanına taşımak çocuklar için inanılmaz keyifliydi. Kum havuzunun etrafına tuğla koymaları, aradaki ufak delikleri tıkama çözümleri ve deneme yanılmaları ile şunu fark ettim: Bu oyun alanını hazırlamak oyunu

oynamaktan çok daha keyif veriyor çocuklara. Aynı zamanda bir sürü de fayda elde ediyorlar.

Kızım Masal'la birlikte evimizdeki merdiven altını evcilik köşesine çevirmek de hem zaman hem de heyecan anlamında bana çocukluğumu ya da Harikalar Diyarı Anaokulundaki kum havuzu yapma çalışmalarını hatırlattı. Süreçten inanılmaz keyif aldık. Ama biten evcilik köşesinde oynamak aynı haz ile olmadı.

İyi yapılmış STEAM uygulamalarını tenzih ederek bu alan ile ilgili şu gözlemimi sunmak isterim. Kutulanmış ve içinde uygulama tarifi olan dünya çapında büyük bir markanın pazarlama başarısı olan setler ile yaratıcılığımız mı geliyor? Parça birleştirme becerisi olan uygulayıcı bireyler mi yetişiyor?

Bir okulda özellikle çağın becerilerine göre öğrenci yetiştiriyoruz! diyen okulların sadece kodlama sınıflarında mı bu beceriler edinilir? Yoksa tüm okul bir tasarım, sorun çözme objesi olarak kullanılamaz mı?

Öğretmen ve Öğrenciler İçin Yaşayan Müze

Aşağıdaki yazı NedimBugal.blogspot.com ve mimesis-dergi isimli isimli sitelerde yayınlanmıştır.

Çağdaş Drama Derneği, 27. Uluslararası Eğitimde Yaratıcı Drama Kongresini Bursa Temsilciliği'nin başarılı organizasyonu ile "Yaşayan Müze" ana teması ile gerçekleştirdi. Kongre kapsamında etkinlikler, atölyeler; Bursa Büyükşehir Belediyesi bünyesindeki Bursa Kent Müzesi, Merinos Tekstil Sanayi Müzesi, Bursa Göç Tarihi Müzesi, Hünkâr Köşkü Müzesi, Mahkeme Hamamı, Karagöz Müzesi, Umurbey İpek Üretim ve Tasarım merkezi ile Atatürk Kongre ve Kültür merkezinde gerçekleşti.

Bu kongrede katıldığım atölye ve izlediğim bildiri sunumlarında edindiğim izlenimler aşağıdaki gibidir.

Katıldığım atölye, İngiltere'den kongreye katılan Jenny Staff ve Vicky Cave liderliğinde, "5 Yaş ve Altı Çocuklar ve Ailelerle Müzelerde Yaratıcı Oyun Çalışmaları" isimli atölyeydi. Atölye Merinos Tekstil ve Sanayi Müzesi'nde dört gün, üçer saatlik oturumlar halinde toplam 12 saatlik bir uygulama olarak gerçekleşti.

Atölye içeriği, atölye liderleri tarafından aşağıdaki şekilde tanımlanmıştı.

“Hands -on, dokun-yap tekniklerini kullanarak müzelerde yaratıcı ve keşfe dayalı çalışmalar kapsamında faydalanmanın yollarını keşfedeceğiz. 5 yaş altı çocuklarla aileleri için müzede eğitimi merak ve keşfe dayalı bir süreç haline getirmenin yollarını aramaya odaklanan bir atölye gerçekleştireceğiz. Bu atölyede katılımcıların oyunun farklı biçimlerini kullanacaklar, rol yapma ve hikaye yazma gibi etkinliklerle müze koleksiyonunu tanıtmaya biçimlerini deneyimleyecekler. Gündelik materyal ve kukla gibi yaratıcı oyun ve sunum araçları kullanarak müzeleri canlı ve yaşayan kurumlar olarak sunacağız.

Katılımcılar ve atölye yürütücüler işbirliği içinde ve çevresinde mevcut materyali etkili biçimde kullanarak izleyiciyle ilişki ve bağ kurmanın yollarını gözleyecek ve deneyecekler. Müzeler için güçlü ve zayıf noktaları birlikte belirleyecek ve yaratıcı çözüm yollarını birlikte keşfedecekler. İzleyiciyle iletişim kurmanın yaratıcı ve çağdaş yöntem ve tekniklerinin müzede nasıl kullanılacağına ilişkin örnekler atölyeyi zenginleştirecektir.¹⁸

Yukarıda bahsi geçen hedefler çok akıcı bir biçimde uygulandı. Tüm katılımcılar birer aile kurarak müzenin dışından başlayarak ailelerin ihtiyaçlarını belirledi. Olanaklar tartışıldı. Müzenin, çocuk için nasıl ilgi çekici hale getirilebilir sorusunun yanıtı, birbirini tamamlayan çalışmalarla arandı. Bu çalışmaları gerçekleştirirken özeleştirici yapmamız gereken bazı hususları fark ettim.

Bu atölyeye katılımcıların neredeyse tamamı en az beş aşama drama eğitimi almış lider ya da lider adaylarıydı. Ve tüm üretimleri drama eğitimlerinde aldıkları, daha önceden gördükleri ve bildikleri müze uygulamaları ile sınırlı oldu. Söz konusu atölye odağı aile - beş yaş ve altı çocuklar olmasına rağmen grup sürekli doğaçlamalı ve soyut işlere yöneldi. Halbuki dokun-yap diye amacının anlatılmaya başlandığı bir atölyeye katılmıştık! Fakat bu hedef grup için müzede süreçsel drama yapmayı önerenler dahi oldu.

Tüm atölye çalışmasının sonunda izlediğimiz slaytlarda gördük ki, müzede çadırlar kurup içinde su, kum gibi farklı nesnelerle bambaşka olanaklar sunuyorlar çocuklara. Atölye eğitmenleri için hedef müzeyi çocuk için keyifli deneyimler yaşayacağı bir yer olarak kullanmak. Ailelerin aynı müzeyi defalarca oyun oynamak için ziyaret etmesini sağlamak. Zaten çocuk bu zengin uyarıcıların olduğu oyun ortamında

18. Bu bölüm bursadramakongresi.com adresinden alınmıştır.

büyüdükçe müze eserleri ile etkileşimi de kuvvetlenecektir. Biz ise öğretmeye çok sevdalıyız. Ve her oyunu, etkinliği mutlaka bir şey öğretmek için tasarlıyoruz!

Bildirilerde değerli bir konuşmacının da değindiği gibi Türkiye’de gerçekleşen bu tip müze çalışmaları fazlasıyla drama temelli yürüyor. Belki drama çalışanları gözlüklerini biraz daha geniş bir alana kaydırabilir. Bir müzede drama yapmaktan başka çocuklar için neler yapabilirim? sorusunu kendilerine yönelttiklerinde eminim pek çok şey yapabileceklerini de fark edeceklerdir.

Okul Bağımlı Ne Oldu?

Aşağıdaki yazı Biokul.Online ve NedimBugral.blogspot.com isimli sitelerde yayınlanmıştır.

Okulların rutinleri değerlidir. Okullar hafta başında törenle açılır, hafta sonunda törenle kapanır. Törenlerde haftanın olayları, başarıları ödüllendirilir. Okula dair genel uyarılar, hatırlatmalar yapılır. Ayrıca her okulun kendine özel rutinleri de vardır. Pilav günleri, veli toplantıları, aile katımlı etkinlikler, söyleşiler, geziler, kamplar, okul gazeteleri, okul içi radyo yayın saatleri, kermesler vb. bu rutinlere örnek olarak verilebilir.

Peki öğrenci için neden değerlidir bu rutinler?

- Hafta içi satranç müsabakasında aldığı ödülün madalyasını arkadaşlarının önünde gururla taktığı için.
- Çanakkale gezisine çıkmadan bir gün önce gözüne heyecandan uyku girmediği için.
- Okul turnuvasında 3A’ya maçta yenilip arkadaşları ile beraber üzüldüğü için.
- Okul gazetesini çıkarıp elinde gazetesini ile komşu komşu gezip, ulvi bir hedefle gazete satışı yaptığı için.

Peki öğretmen için neden değerlidir bu rutinler?

Öğrenci ile sadece bilgi yolu ile iletişim kurup ders dışı konuşmayan öğretmen var mıdır? Düşünün bir bu tipte bir öğretmeni. Derse giriyor ve başlıyor hücrenin yapısını anlatmaya, ya da milli kültür öğelerini. Sonra da ödevlerini veriyor ve dersini bitiriyor. Ders dışı zamanda da hiçbir öğrencisi ile muhatap olmuyor.

Eğer öğretmen yukarda bahsedilen tipte değilse -ki böyle olabilmek okul gibi sosyal bir ortamda imkansızdır ve bu sosyal ortamda bu duvarları örebilen öğretmenleri ayrıca incelemeye almak gerekebilir- öğrencileri ile duygular üzerinden iletişim fırsatlarını rutin etkinlikler sayesinde bulabilir.

Bazen öğretmen gezide yasak olunmasına rağmen öğrencileri ile otobüste gizlice cips yer, veli toplantısında o çok kızdığı öğrencisinin aslında baba şiddeti gördüğünü öğrenir, bir kampta böceklerden korktuğu öğrencileri tarafından keşfedilir. Ya da her sabah dersin ilk on dakikasında sınıfta dolaşan duygu topu oyunu ile sevinçli veya üzgün çocuklarını tespit eder. Tüm bunlar öğrencileri ile arasındaki duygusal bağı güçlendirir.

Peki eğitim lideri için neden değerlidir bu rutinler?

İyi bir eğitim lideri sadece törenlerde kuralları hatırlatan mıdır? Kapı girişinde durup saçı uzun öğrencileri eve geri gönderen midir? İyi bir eğitim lideri sadece bilgisayarı başında öğrenci sınav sonuçlarına saatlerini ayıran mıdır? Evrak işlerini kusursuz halleden midir?

Yoksa aynı zamanda okulunda öğretmen ve öğrenci başarısı dışında; huzurlu ve mutlu bireylerin, demokratik bir ortamda bulunmasını sağlayacak okul ekosistemi üzerine kafa yoran ve bu hedef için rutinler oluşturabilen bir lider midir?

Şimdi bu genel girişten sonra biraz da içinde bulunduğumuz koşullara bakalım. Pandemi koşullarında öğrenci için bu rutinlerin ne kadarı sürüyor?

Öğretmenler pandemide su alan eğitim gemisinde hangi taraftaki ağırlıktan vazgeçmek zorunda kaldılar. Bilgi ileten taraftan mı? Duygularla ilgili taraftan mı? Tabii gemiden ikisi birden atılmadan da bu gemiyi yüzdürmeyi başaranlar olmuştur. Ama çoğu kaptan süreçte gemisindeki yolculara bilmeden/istemedi çok hasar verdi.

Eğitim liderleri ne yapabildi bu süreçte? Özellikle öğretmen motivasyonu için! Afet koşullarında eğitimde önceliklerini ne kadar doğru belirlediler? Belirledikleri öncelikler ne kadar öğrencilerin ve ailelerin yararı/huzuru için oldu?

Anaokulu ve ilkokul öğrencileri için okula uyum daha büyüklere göre daha hızlı gerçekleşebilir. Yine de bu yaş çocukların okulda oyunla ilişkileri kesinlikle pandemi öncesi dönemden daha önemli olacak.

Oyunsuzluk, uzun süre evde geçen zaman ve ekranla daha yoğun temas yaşamış çocuklar için okulda geçirdikleri bir günün belki de çeyreğinden fazlasını bu eksikliği güçlendirmeye ayırmak umarım akıl edilebilir.

Ergen gruplarda ise en büyük keşfimiz okul ortamında kendini ifade edemeyen ama uzaktan eğitimde kendini bulan ço-cuklarda oldu. Hatta bu durumun ders başarılarına da yansıdığına dair çok öğretmen geri bildirimi de aldık. Bir grup ergen dönemdeki öğrenci ise eğitimden tamamen koptu. Bazı çocuklar için okulda olmak bir ödül iken (evde şiddet, kardeşler, yoksulluk veya varsıllık kaynaklı yaşanan olumsuzluklar) evde geçen bu süreler ciddi hasarlara neden oldu. Aşırı kollamacı ebeveynlerin son derece dışarı dönük bir çocuğu paranoyaklaştırdığına da şahitlik ettik bu dönemde. Ve bir de öğrencilerin yakınlarında ölüm, hastalığı ağır yaşayanlar vb. travmatik olaylar da oldu.

Dolayısıyla sadece yaş seviyesi olarak değil, süreci nasıl geçirdiğine bağlı olarak da yeni normale dönüşte bambaşka profillerde çocukları okulda karşılıyor olacağız.

Bir de “öğretmenlerin pandemi sonrası ihtiyaçları ne olacak?” sorusuna odaklanalım.

Yukarda çocuklar için söylediğimiz tüm sağlık koşulları öğretmenlerimiz için de geçerli. Ayrıca öğretmenler de online eğitim ile verimlilik anlamında bir test verdiler ve vermeye de devam ediyorlar. Tabii bağlantı sorunları, cihaz sorunları yaşayanlar oldu. Evde çocuğuyla veya bakıma muhtaç bireylerle yaşayan öğretmenlerin, dersleri ve ders önü-sonlarına dair kullanabilecekleri zamanları da sıkıntılı oldu.

Bu süreçte kendilerine web araçlarını kullanmada, öğrenme yöntemlerini zenginleştirmede çok iyi fırsatlar yaratan öğretmenlerle de yolumuz kesişti.

Gelişime açık, kendine yatırım yapan öğretmenlerin dahi okulla bağları zayıfladı. Akşam toplantıları, evle okulun iç içe geçmesi ile işe konsantrasyonları olumsuz etkilendi. Öğretmenler evde iken ya ailesini ihmal etti ya da ailesi ile ilgilenirken okulda olduğu gibi verimli çalışmadı. Süreçte çok yıpranan öğretmen oldu. İşsiz kalanlar oldu. İçinde bulundukları eğitim ekosistemine inancını kaybeden öğretmenler çoğaldı. Sosyal medyada öğretmenler yatıyor polemikleri de bu meslektaşlarımızı çok yıprattı.

Öğretmenlerin de en az öğrenciler kadar okullarına geri dönüşlerinde her şeyin eskisi gibi olmayacağını bilerek okul ve sınıf bağlarına dönük sistemli bir çalışmaya ihtiyaç olduğunu öngörmek zor değil.

Vizyoner eğitim liderler için nelere ihtiyaç var?

Eğitim liderleri de bu süreçte hem bürokratik olarak, hem veli kaynaklı, hem öğretmenlerinin problemleri nedeniyle bir gün bile sonralarını göremeyecek kadar karmaşık hatta kariyerlerinin en unutmak istediği dönemlerini yaşamış olabilirler. Belirsizlik yönetiminde biraz daha becerikli olanlar, esnek karar alabilenler, bu gibi durumlarda birlikte güvenle yürüebileceği bir ekiple ve organizasyonla çalışabilenler bu süreci biraz daha az zararlı geçirdi.

Vizyoner bir eğitim liderinin yeni normalde okulu için öncelikleri ne olacak? Bu süreçten neleri cebine koyarak çıkacak ve yeni okul normaline ne kadar adapte olabilecek? Bu sorunun yanıtı birlikte çalıştığı öğretmenleri ve öğrencilerini olumlu ya da olumsuz olarak çok etkileyecek.

Önerilerim;

Eski Milli Eğitim Bakanı Sn. Ziya Selçuk pandemi nedeniyle okulların açılacağı gün çocuklara uzun süren teneffüs vaadinde bulunmuştu. Önerim bu motivasyonu tek günle ve sadece teneffüsle sınırlı tutulmaması. İçinde bulunduğumuz koşulların yaraları, bu yaraların tedavisinde okula döndüğünde neler yapılabileceği sorusunun yanıtı verilmeli. Pandemiye hazırlıksız girildi. Süreç çok da iyi yönetilemedi ama yine de pek çok mazeret kabul edilebilir. Fakat pandemi sonrasına hazırlıksız başlangıç, bıraktığımız yerden devam edeceğimiz gibi bir geri dönüşün mazereti olmayabilir.

Eğitim liderleri ;

Ekibi, öğretmenleri ve velileri ile afet sonrası bir döneme girmenin bilinci ile önceliklerini doğru belirleyebilmeli. Okulundaki öğretmenin okul bağına güçlendirmek için kafa yormalı. Öğretmenin öğrencisinin sınıf ve okul bağı için güçlü organizasyonlar kurması için de teşvik edici olmalı. Okul rutinlerinin her zamankinden daha değerli olduğunu bilmeli. Öğrenci ve öğretmenlerin psikososyal açıdan güçlenmeleri, yaralarının sarılması adına bu rutinleri nasıl çeşitlendirip, doğru kullanacağını cevaplarını ekibi ile birlikte oluşturmali.

Öğretmenler;

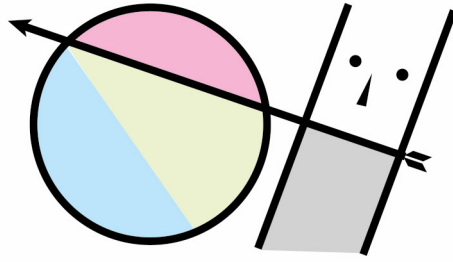
En çok öğretmenlerin okula geri dönüş sürecinde eski alışkanlıklarına ne kadar sıkı sarılacakları ya da esnek olacaklarını merak ediyorum? Sınıf kültürü için öğretmenin yapabileceği en iyi şey oyunun büyüü iyileştirici gücünden yararlanmak. Okul dışı öğrenme ortamları ile belki çok daha ilgili olmalı, eğitimde sanatın iyileştirici tarafını daha da çok kullanmalı ve sınıfına yönelik tüm bunları tasarlayabilecek bir orkestra şefi gibi davranabilmeli.

Peki Bi’Okul olarak biz ne yapıyoruz?

Bi’Okul olarak tüm eğitimlerimizin, projelerimizin hammaddesi oyundur. Çocuğun en gerçek uğraşı olan oyunu ders içi ve dışı tüm süreçlerde kullanma örneklerini gösteriyoruz.

Pandemi sonrası okula dönüş sürecinde okul ve sınıf bağı için rutinlerin, oyunların, projelerin, sanat ve spor etkinliklerinin, aile katılımlı sosyal çalışmaların öneminin farkındayız. Farkında olmanın ötesinde heybemiz bu alanlarda yaptığımız pek çok uygulama ile dolu. Umarız pek çok okul, öğretmen ile deneyimimize en çok ihtiyaç duyulan bu dönemde buluşabiliriz.

Not: Bu yazı kitap için 07 Mart 2022 tarihinde yeniden düzenlenmiştir. Üzülerek belirtmeliyim ki “oyunla iyi olma” haline yönelik -münferid girişimler dışında- eğitim ekosisteminde bir arpa boyu yol alınamamıştır. Her şey pandemi öncesi eğitimin fabrika ayarlarına dönecek şekilde ilerlemeye devam ediyor.



Oyun Hareketi Derneđi

OKULLARDA



KÜLTÜRÜ

Oyun Hareketi Derneđi Yayınları