



# Bolu Abant İzzet Baysal Üniversitesi

## Eğitim Fakültesi Dergisi (BAİBÜEFD)

Bolu Abant İzzet Baysal University  
Journal of Faculty of Education

2024, 24(4), 2182 – 2205. <https://dx.doi.org/10.17240/aibuefd.2024.-1431324>



### Pieter Bruegel'in "Çocuk Oyunları" Tablosundaki Oyunların Derslerde Kullanımına İlişkin Öğretmen Görüşleri

Teacher Opinions on the Use of Games in Pieter Bruegel's "Children's Games" Painting in Lessons

Gökhan KARAOSMANOĞLU<sup>1</sup> , Filiz KARA BİLGİN<sup>2</sup> 

Geliş Tarihi (Received): 03.02.2024

Kabul Tarihi (Accepted): 03.10.2024

Yayın Tarihi (Published): 15.12.2024

**Öz:** Bu araştırmanın amacı, Pieter Bruegel'in "Çocuk Oyunları" tablosundaki oyunların derslerde kullanımına yönelik öğretmen görüşlerini tespit etmektir. Bu amaçla ilk olarak katılımcıların derslerde kullandıkları oyunlar ve bu oyunları kullanma amacı belirlenmiş, öğretmenlerin oyunlar ve oyunların derslerde kullanımı konusundaki deneyimleri belirlenmiştir. Sonrasında katılımcıların "Çocuk Oyunları" tablosunda bulunan oyunları hangi amaçla, nasıl kullandıklarına yönelik görüşleri incelenmiştir. Son olarak katılımcıların derslerde yaptıkları uygulamalardan örnekler verilerek tablonun kullanımı konusunda somut önerilerde bulunulmuştur. Nitel araştırma deseni kullanılan çalışmada öğretmenlerin görüşlerini tespit etmek amacıyla çevrim içi ortamda bulunan "Bruegel'in 'Çocuk Oyunları' Tablosundaki Oyunların Derslerde Kullanımını Belirleme Formu"ndaki soruları yanıtlayan 15 katılımcının görüşleri betimsel analiz yöntemiyle çözümlenmiştir. Araştırma sonuçları katılımcıların farklı oyunları ders konularıyla ilişkilendirme, dikkat çekme, motivasyon, kalıcı öğrenme, öğrenci becerilerini geliştirme amaçlarıyla kullandıklarını göstermektedir. Katılımcıların "Çocuk Oyunları" tablosunu ve tablodaki oyunları sanatsal becerileri ve eleştirel düşünme, konuşma, dinleme, grup olma, empati, duyguları ifade etme, dikkat ve motivasyon becerilerini geliştirmek için kullandıkları görülmüştür. Katılımcılar, oyunların görsel sanatlar (perspektif, renk bilgisi, doku çalışmaları), Türkçe (hikâye oluşturma, yazım ve noktalama, eş ve zıt anlam), fen bilimleri (kuvvet, hareket, basit makineler), matematik (ritmik sayma, açılar) ve sosyal bilgiler (geçmişten günümüze çocuk oyunları, farklı kültürler) gibi derslerde konuların öğretiminde kullanılabileceğine yönelik örnekler vermişlerdir. Araştırma sonuçlarına göre "Çocuk Oyunları" tablosunun tek bir branşta kullanımına yönelik çalışmalar yapılması önerilebilir.

**Anahtar Kelimeler:** Çocuk oyunları, "Çocuk Oyunları" tablosu, Pieter Bruegel, Çocuk oyunlarının derslerde kullanımı

**Abstract:** The aim of this study is to determine teachers' views on the use of games in Pieter Bruegel's "Children's Games" painting during lessons. For this aim, firstly the games which the participants use during lessons and the purpose of the use of these games were determined and then experiences of teachers about these games and their purposes during classes were identified. Afterwards, the opinions of the participants on how and for what purpose they use the games in the "Children's Games" painting were analyzed. Finally, concrete suggestions were made about the use of the painting by giving examples from the practices of the participants in the lessons. In the study, which employed a qualitative research design, the opinions of 15 participants who responded to the "Form for Determining the Use of Games in Bruegel's Children's Games Painting in Lessons" online were analyzed using the method of descriptive analysis to determine the views of the teachers. The results of the research show that the participants use different games to associate with the course subjects attract attention, motivation and facilitate permanent learning and student skill development. It was observed that the participants used the "Children's Games" painting and the games depicted in the painting to develop critical thinking skills, artistic skills, speaking, listening, group work, empathy, expression of emotions, attention and motivation. Participants gave examples regarding various lessons during which games could be used to teach subjects such as perspective, chromatics, texture studies in Visual Arts lessons; story composition, spelling and punctuation, synonyms and antonyms in Turkish lessons; force, movement, elementary machines in Physics lessons, rhythmic counting, degrees in Mathematics lessons and children's games from the past until today, different cultures in Social Studies lessons. According to the research results, new studies on the use of Pieter Bruegel's "Children's Games" focusing on one subject area can be conducted.

**Keywords:** Children's games, Children's Games painting, Pieter Bruegel, Using children's games in lessons

**Atf/Cite as:** Karaosmanoğlu G. ve Kara Bilgin F. (2024). Pieter Bruegel'in "çocuk oyunları" tablosundaki oyunların derslerde kullanımına yönelik öğretmen görüşleri. Bolu Abant İzzet Baysal Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi, 24(4), 2182-2205. <https://dx.doi.org/10.17240/aibuefd.2024.-1431324>.

**İntihal-Plagiarizm/Etik-Ethic:** Bu makale, en az iki hakem tarafından incelenmiş ve intihal içermediği, araştırma ve yayın etiğine uyulduğu teyit edilmiştir. / This article has been reviewed by at least two referees and it has been confirmed that it is plagiarism-free and complies with research and publication ethics. <https://dergipark.org.tr/pub/aibuefd>

**Copyright** © Published by Bolu Abant İzzet Baysal University– Bolu

<sup>1</sup> Dr. Gökhan Karaosmanoğlu, Ankara Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi, Temel Sanat Eğitimi Bölümü, gkaraosmanoglu@gmail.com, ORCID: 0000-0002-6612-4669

<sup>2</sup> Sorumlu Yazar: Dr. Filiz Kara Bilgin, MEB, Aydın Doğan Güzel Sanatlar Lisesi, karabilginfiliz@gmail.com, ORCID: 0000-0003-1040-5995

## 1. GİRİŞ

Yaşamda belki de çok az şey oyun kadar farklı alanlara seslenen ve birleştirici özelliğe sahiptir. Oyun oynamak yaşamın pek çok alanına seslenir, insanları, nesnelere ve mekânları tıpkı bir yapbozun parçaları gibi bir araya getirerek onlara birlikte hareket etme fırsatı sunar. Oyun oynamak, sanatın yaratıcılık ve hayal gücü; sporun esneklik, uyum, hareket ve problem çözme; bilimsel çalışmaların yeniliklere açık olma ve kültürün kapsayıcılık, birleştiricilik ve bir araya getirme özelliklerine sahiptir. Oyun, hem oluşturduğu büyük çemberle tüm bu disiplinleri içerisine alarak onların bir arada olmalarını sağlar, hem de küçük çemberlerle her biriyle ayrı ortaklıklar kurar; kişilerin, grupların ve toplumların gelişimine katkı sağlar. Dijital ya da fiziksel, evde, okulda ya da sokakta, hareketli ya da hareketsiz biçimleriyle oyun başka hiçbir ortak noktası olmayan insanlara yazılı olmayan, özgürlüğün, hazzın, heyecanın ve gerilimin merkezde olduğu bir deneyim fırsatı sunar.

Schutz'a (2017) göre oyunun en temel özelliği kurallarının olmasıdır. Katılımın ve eylemin oldukça esnek olduğu "paylaşılan ortak bir amaca" ulaşmaya çalışılan oyunlar standart kuralların yarattığı kısıtlamalarla tanımlanabilir. Bu kurallar oyunu oynasın ya da oynamasın herkes tarafından bilinir ve kuralların kontrolü yazılı bir anlaşmaya bağlı olmadan bu kişiler tarafından sağlanır. Dewey'e (2014) göre oyun çocukların toplumun daha büyük kurallarına dâhil edilebilmesinin bir mikrokozmosu olarak görülebilir. Oyun, çocukların kolektif bir gayretle bir şeyler başarmasına olanak tanıyan bir dizi sosyal anlaşmayı içerir. Çocuklar arasındaki bu sosyal anlaşmayı, sosyal etkileşimin mümkün olduğu alanı tanımlayan, oluşturan ya da bu koşulların gerçekleşmesi için elverişli bir çerçeve çizen oyunlardaki kurallardır. Oyunun nasıl oynanacağını, oyuncuların nasıl hareket edeceğini ortaya koyan oldukça net, açık ve herkesin bildiği kurallar gündelik sosyal bağlamlardan, ilişkilerden ya da geleneklerden daha açık biçimde ifade edilir.

İnsanlar oyunu enerji fazlasını atmak için yarı zamanlı bir uğraşı olarak görürler ya da oyundaki benzetmeler, mücadeleler, eylemler yoluyla yaşama meydan okumak isterler (And, 2016). Fink'e (2015) göre "daima var olan ile yüzleşmek" olarak tanımlayabileceğimiz oyun oynamak, zaman zaman ferahlık hissi veren, kendi içinde neşeli ve kıpır kıpır bir yaşam icrasının tanıdık bir olanağıdır. Oyunun en önemli özelliklerinden birinin özgürlük olduğunu düşünen Huizinga'ya (2007) göre çocuklar oyuna başlarken ya da oyundan ayrılırken özgürce hareket ederler. Bu özgürlük onlara oyun süresince diledikleri gibi hareket etme, problemlerin çözümünde sorumluluk ya da inisiyatif alma fırsatı verir. Oyunun en temel işlevlerinden biri oyunculara ve aynı zamanda izleyicilere verdiği eğlence, keyif ve heyecandır. Bu heyecanı sağlayan en önemli unsur ise kazanma isteği ya da başka bir deyişle oyunu kaybetme ihtimalidir (Karaosmanoğlu, 2021b). Çocukların ya da yetişkinlerin temel amacı bir oyunu kazanmak değildir, onları oyun oynamaya sevk eden en önemli şey oyun oynamaktan alacakları hazdır. Adıgüzel'e (2023) göre oyunun farklı bir zamanı bulunmaktadır. Oyunun oynandığı an, oyunun içindekiler için dışındakilere göre farklı bir zaman dilimidir. Oyunun kurmaca zamanı çocuklar ya da yetişkinler için zamanın gerçekliğini bir süreliğine askıya alarak kurmaca bir deneyim alanı oluşturur. Bu kurmaca zaman, oyunun kurallarına, oynanan mekâna, oyunculara yönelik çeşitli gerilimler barındırır. Karaosmanoğlu (2021b), bu gerilimin etkisiyle çocukların oyundaki zamanı farklı algıladıklarını düşünür. Okul bahçesinde oynayan çocuklar top kendilerine geldiğinde, arkadaşlarına pas attıklarında ya da skor açısından geriye düştiklerinde kendilerini farklı bir zamanın içinde hissederler.

Toplumsal olarak bir topluluğa ait olan insan düşünür, imal eder, üretir, anlam arar ve eylemleri arasında anlam yaratmaya çalışır. Huizinga (2006), bu toplumsal canlıyı aynı zamanda homo ludens (oynayan insan) olarak tanımlar. Bu bakımdan insanın yaptığı en doğal ve güzel şeylerden birinin oyun oynamak olduğu söylenebilir. Huizinga'nın altını çizdiği gibi oyunun kültürden önce ortaya çıktığını düşünecek olursak oyun yalnızca bir eğlenme, haz aracı değil, aynı zamanda bir öğrenme, gelişme aracıdır. Oyunun kültürel olanla ilişkisine farklı bir noktadan katkıda bulunan Winnicott (2017), kültürel deneyimin ilk olarak oyunla gerçekleştiğini, bireyin kendisini bireysel ve toplumsal olarak oyun yoluyla inşa ettiğini ifade eder. Araştırmacıya göre oyun oynamak evrenseldir, bireyin sağlıklı olmasına, grup ilişkilerine dâhil

olmasına, çevresini, içinde bulunduğu topluluğu tanınmasına yardımcı olur. Bateson ve Martin (2020) de benzer biçimde oyunun yaratıcılığı, hayal gücünü, buluşu teşvik ettiğinin, yeni ortamlara adapte olma konusunda çocuklara yardımcı olduğunu vurgular.

Oyun aynı zamanda bireyin konfor alanını terk ederek ideal olandan uzaklaşmasına, daha iyi çözümler bulmasına, güvenli bir ortamda özgün düşünce örüntüleri üretmesine yardımcı olur. Orrock'a (2012) göre on altıncı yüzyılda çocukluğun yaşamsal bir bileşeni olan oyun, çocukların öğrenmeyi sevmesi konusunda oldukça etkili bir araçtır. İnsan, toplum içerisinde oyun aracılığıyla kendine yer bulmaya çalışır. Bu açıdan oyunun birleştirici, yakınlştırıcı bir niteliği bulunmaktadır. Doğası gereği rekabeti gerektiren oyunları oynarken öğrenciler gözlemlendiğinde neredeyse tamamının oyuna katılma konusunda istekli oldukları görülür. Derslerde isteksiz olan öğrenciler oyun sırasında derslere aktif olarak katılırlar (Genç, 2014; Karaosmanoğlu, 2021a), onlar için içinde buldukları deneyim bir dersten, öğrenme sürecinden öte keyif, haz aldıkları, heyecan duydukları bir etkinlik gibidir. Bu nedenle oyunların derslerde kullanımı ders konularını ilgisiz takip eden öğrencilerin derse istekli katılımlarında oldukça önemlidir. Öğrencilere teorik ders konuları ile pratik uygulamaları arasındaki bağlantıyı kurma fırsatı sağlayan oyunlar anaokulundan üniversiteye kadar çeşitli kademelerde kullanılan, öğrencilerin aktif, öğretmenlerin yol gösterici rol üstlendiği etkili bir yöntemdir (Weisberg vd., 2013; Talan, Doğan ve Batdı, 2020). Öğrenciler birçok konuyu, kavramları, çalışılan gerçek problemin temsillerini oyunlar yoluyla kavrayabilir; oyunlarda gerçekçi roller üstlenir, sorunlarla yüzleşir, stratejiler geliştirerek kararlar alır. Oyundaki deneyimler gerçek yaşamdaki riskleri almadan güvenli bir ortamda gerçekleşir (Abt, 1987). Eğitsel bir amacı olsun ya da olmasın öğrencileri düşünsel olarak derste tutma konusunda oyunlar oldukça önemlidir. Etkili şekilde tasarlanan ve uygulanan oyun, öğrencilerin tecrübe ve anılar oluşturarak öğrenmeleri için iş birliğine dayalı, öğrenmeyi teşvik eden, ideal bir ortam yaratır (Pitt, Borman-Shoap ve Eppich, 2015). Bu istekli katılımın temelinde Huizinga'nın (2006) altını çizdiği rekabetin olduğu açıktır. Yıldız Akgül de (2020) benzer biçimde oyunların sürprizleri ve beklenmedik durumları içerdiğini, "beklenmedik olan" ile "beklenen ve olması istenen" arasındaki bu gerilimin heyecana sebep olduğunu söyler. Çocukları derste oyun oynarken harekete geçiren temel unsurun sözü edilen gerilim olduğu söylenebilir.

Hemen her bireyin oyuna yönelik bir fikri, deneyimi ve duygusu bulunmaktadır. Fink'e (2015) göre herkes yaşamında en azından bir kez oyun oynamıştır, oyun oynamayı, oyunların kurallarını bilir ve dışarıdan baktığında hangi oyunun oynandığını az çok tahmin eder. İnsanlar tecrübelerinden yola çıkarak oyuna ilişkin deneyimlerini anlatabilir, farklı örnekler verebilir. Tanıdık, bildik ve belki de aileden biri kadar yakın bu fenomenin zamansal, uzamsal, kültürel ve toplumsal açıdan birleştirici özelliklere sahip olduğu söylenebilir. Oyun, dünyadaki pek çok kültürde ortak motifler içerir; pek çok oyunun ortak olduğu, farklı isimlerle ve biçimlerle dünyanın farklı coğrafyalarında oynandığı söylenebilir. Bu açıdan düşünüldüğünde oyunun kültürlerarası bir ortaklık yarattığını söylemek yerinde olacaktır.

Sözü edilen ortaklığa verilecek en etkili örneklerden biri Kuzey Rönesans'ın önemli ressamlarından biri olan Pieter Bruegel'in "Çocuk Oyunları"<sup>3</sup> tablosudur. Kırsal kesimde yaşayan yoksul insanları, köylüleri tuvaline taşıyan Bruegel, insanların sıradan, gündelik hallerini resmeder (Hindman, 1981). Köy yaşamının ritüelistik yapısını canlı bir biçimde tasvir eden Bruegel, köylülerin yaşamlarına, davranışlarına ve içinde buldukları sosyal tabakaya odaklanır. İzleyenleri düşünsel, sanatsal, kurmaca, tarihi ve kültürler ötesi bir yolculuğa çıkararak tablo 16. yüzyıl Hollanda'sının gündelik yaşamından özenle seçilmiş oyunlara ışık tutar. Çocuk Oyunları tablosunda yaklaşık seksen farklı oyun oynayan iki yüzden fazla çocuk bir kasaba/köy meydanında tüm oyunculuklarıyla ressamın tuvaline konuk olmuşlardır. Bruegel'in resminin hemen her yerinde enerjik ve hayal gücü yüksek çocuklar büyük bir heyecanla bireysel ya da bir grupla farklı oyunları oynamaktadır. Tabloda misket oynayan, topaç çeviren, bir sopa yardımıyla çemberiyle tur

<sup>3</sup> Oğulları Pieter Brueghel the Younger ve Jan Brueghel the Elder ile karıştırılmaması için Elder (Yaşlı) ön adıyla birlikte anılan Pieter Bruegel, Hollanda ve Flaman Rönesans resminin en önemli sanatçıları arasında yer alan ressam ve baskı ustasıdır. Bruegel, kalabalık insan topluluklarının bulunduğu kasaba, köy ve manzara resimleriyle bilinmektedir. 1560 yılında yapılan "Çocuk Oyunları (Children's Games)" tablosu ahşap üzerine yağlı boyadır ve 118\*161 cm boyutlarındadır. Tablo şu anda Viyana'da Kunsthistorisches Museum'da sergilenmektedir.

atan, düğün alayında arkadaşları tarafından taşınan figürleri görmek mümkündür. Uzuneşek, mendil kapmaca, halat çekme, beştaş, körebe gibi oyunlar günümüzde sokakta çocuklar ya da yetişkinler tarafından oynanan oyunlara örnek olarak gösterilebilir.



Görsel 1. Pieter Bruegel'in "Çocuk Oyunları" tablosu

Oyuncağın yapay olarak üretilmiş bir şey olduğunu düşünen Fink (2015), oyun oynamak için oyuncağın zorunlu olmadığını düşünür. Basit bir parça odun, kırık bir dal parçası ya da Bruegel'in tablosundaki çocukların ellerinde tuttıkları uzun sopalar birer oyuncak olabilir. "Çocuk Oyunları" tablosunda çocuklardan bazıları bedenlerini kullanır, bazıları da çember, sopa, maske mendil gibi nesnelere oyunlara katılır. Tabloda, bir çitin üzerinde ata binmiş gibi rol yapan çocukları, aşık kemikleri ile oynayan kızları, bir varilin üzerinde dengede durmaya çalışan oğlan çocuklarını görmek mümkündür. Taklide dayalı düğün oyunları, dini ayinler ve vaftiz törenini temsil eden oyunlar da tabloda göze çarpmaktadır. Tahta atlar, çemberler, fiçiler, kemik parçaları, çingiraklar, maskeler, mendiller, örtüler, şapkalar, tuğlalar, teraziler, variller ve sopalar tablodaki oyun nesnelere örnek olarak verilebilir. Bruegel'in yaşam dolu tablosundaki çocuklar hareket etmeye, konuşmaya, bağışmaya başlayacakmış gibidir. Tabloya ve oyunlara dair söylenecek bir diğer önemli ayrıntı her bir oyunun ve oyun oynayan çocukların ayrıntılı bir biçimde tanımlandığıdır. İzleyicilerin sahneyi kuşbakışı görebilmesi için tabloyu yüksek bir bakış noktasından resmeden Bruegel, tüm yetişkinleri ve çocukları yaşam dolu ve hareketli kasaba meydanına oyun oynamaya, oyunlar üzerine derinlemesine düşünmeye davet etmektedir.

Orrock'a (2012) göre halk bilimciler, etnograflar ve çocuk tarihçileri açısından heyecan verici olan tablodaki çocuk oyunları erken modern dönemde oyun oynamanın ve oyunların özelliklerini ortaya çıkarmada vazgeçilmez bir kaynak oluşturmaktadır. Bruegel'in "Çocuk Oyunları" tablosu yakın çağdaşı olan François Rabelais'nin "Gargantua" isimli yapıtında listelediği iki yüzden fazla oyunla da benzerlik gösterir. "Gargantua" ve "Çocuk Oyunları" için edebiyatın ve resim sanatının oyunla buluştuğu nokta da denebilir.

Yıldız Akgül'e (2020) göre Bruegel, Rabelais'nin romanında anlattığı çeşitli oyunları oynayan çocukları, oyuncakları ve oyun mekânlarını tablosuna aktarmış gibidir.



**Görsel 2.** “Çocuk Oyunları” tablosundaki nesne kullanılan oyunlar

Çocuk Oyunları tablosu on altıncı yüzyıldaki çocuklar, oyunlar, pedagojik yaklaşım, hümanizma üzerine düşünme konusunda yararlı bir başlangıç noktası sunmaktadır. Bu açıdan bakıldığında Rabelais'nin, Bruegel tarafından resmedilecek olayların ya da oyunların habercisi olduğu söylenebilir. Hindman (1981) benzer biçimde “Çocuk Oyunları” tablosunun insanlığın toplumsal, sanatsal ve düşünsel taraflarını gösterdiğini ifade eder. Çocukların ve oyunların belirgin bir biçimde öne çıktığı tablo aynı zamanda çağdaş edebi metinlere de gönderme yapmaktadır. Tablo bir yandan Rabelais'nin “Gargantua”ındaki oyunlara örnekler verirken diğer yandan Orta Çağ'ın karnavalesk duygusunu ön plana çıkarmaktadır.

### 1.1. Araştırmanın amacı

Çocuk oyunlarının evrensel olduğunu ve yüzyıllar öncesinden günümüze ulaştığını söylemek mümkündür. Tablodaki oyunların aynı ya da benzer kurallarla birçok ülkede oynanması farklı kültürlerin benzer ve güçlü geleneklere sahip olduğuna tipik bir örnektir (Şen ve Küpeli, 2020). Çocuk oyunları tablosu bir yandan ansiklopedik bir bakışla tarihe kayıt düşerken bir yandan da izleyicileri tablodaki oyunların ne olduğu, nasıl oynandığı ve isimleri üzerine bir keşif yolculuğuna çıkarmaktadır. Yüzlerce yıl sonrasında bizler “Çocuk oyunları hiç değişmemiş, oyunların biçimleri, kullanılan nesnelere aynı kalmış. Farklı kültürlerde olsak da aynı oyunları oynuyoruz.” yorumlarını yapma ihtiyacı hissederiz. Figürleri, oyunların oynandığı sahneleri incelemeye, oyunların kurallarını anımsamaya, oyun oynayan çocukların hangi rolleri aldığını çözümlenmeye çalışırız. Bu bakımdan tabloyu incelemek yalnızca oyunlara, figürlere odaklanmayı değil, aynı zamanda sanat eleştirisi yöntemiyle farklı ayrıntılara odaklanmayı da gerektirmektedir. Bu çalışmanın amacı katılımcıların “Çocuk Oyunları” tablosunda oyunları derslerde kullanmalarına yönelik görüşlerini belirlemektir. Bu amaç kapsamında aşağıdaki sorulara yanıt aranacaktır:

- Katılımcıların oyun kavramına yönelik düşünceleri nelerdir?
- Katılımcılar derslerinde hangi oyunları hangi amaçlarla kullanmaktadır?
- Katılımcıların Pieter Bruegel'in “Çocuk Oyunları” tablosundaki oyunların derslerde kullanımına yönelik görüşleri nelerdir?

## 1.2. Araştırmanın önemi

Bu araştırma bir görsel sanatlar yapıtı olan çocuk oyunları tablosunun sınıf içerisinde kullanımına yönelik tasarlanmış olup, yaratıcı öğretim yöntemleri vasıtasıyla sanat eserlerinin derslerde nasıl kullanılabilirliği konusunda öğretmenlere yol gösterici nitelik taşımaktadır. Bu bağlamda araştırma, tablonun farklı derslerde ve konularda kullanımına yönelik katılımcı görüşlerini, somut önerileri içermektedir. Elde edilen verilerin ışığında öğretmenlerin derslerde doğrudan kullanabileceği oyunlar farklı bakış açılarından yorumlanmıştır.

## 2. YÖNTEM

Bir araştırmanın yöntemi, yapılmak istenen araştırmanın amacına, katılımcılarına ve varılmak istenen noktaya bağlı olarak belirlenebilir (Büyüköztürk vd., 2014). Nitel bir araştırmada katılımcıların deneyimlerini yansıtmak, araştırmanın amacı ile deneyimleri arasında bir köprü kurmayı gerektirmektedir. Sanatı, oyunu, eğitimi birleştiren bir araştırmada gün ışığına çıkacak deneyimler yalnızca sınıf içindeki uygulamaları değil, aynı zamanda katılımcıların sanata ve oyuna yönelik tutumlarını, davranışlarını da ortaya koyacaktır. Bu nedenle araştırma, katılımcıların bir olguyu, kavramı ya da durumu deneyimlerinden yola çıkarak betimlemelerini, olguya yönelik deneyimlerini derinlemesine düşünmelerini, incelemelerini ve bağlantılar kurmalarını amaçlayan fenomenoloji deseni ile tasarlanmıştır (Creswell, 2007; Yıldırım ve Şimşek, 2013). Fenomenolojinin temel amacı bir olguya ilişkin bireysel deneyimleri evrensel bir "öz"e indirgemek/dönüştürmektir. Bu açıdan düşünüldüğünde katılımcıların araştırma sürecine yansıyan ifadelerinin onların yalnızca öğretmenlik deneyimlerini değil, aynı zamanda sanatsal bir öğrenme aracı olan "Çocuk Oyunları" tablosuna ya da oyunlara yönelik ilgilerini, bunları derslerinde kullanma eğilimlerini ve bu konudaki algılarını da fenomenolojik açıdan yansıttığı söylenebilir. Araştırmada katılımcıların derslerinde Pieter Bruegel'in "Çocuk Oyunları" tablosundaki oyunların kullanımına yönelik düşünceleri, deneyimleri belirlenmeye ve yorumlanmaya çalışılmıştır. Aynı zamanda katılımcıların oyun kavramına, oyunların derslerde kullanılmasına yönelik düşüncelerinin *Çocuk Oyunları* tablosundaki oyunların kullanımına yönelik düşüncelerini yorumlamak açısından bir zemin oluşturması düşünülmektedir.

### 2.1. Verilerin toplanması ve analizi

Araştırmada katılımcıların görüşlerini tespit etmek amacıyla araştırmanın amacına uygun biçimde çevrim içi ortamda "Bruegel'in Çocuk Oyunları Tablosundaki Oyunların Derslerde Kullanımına Yönelik Katılımcı Görüşlerini Belirleme Formu" düzenlenmiştir. İlgili formda ilk olarak katılımcılara, branş, görev yapılan kurum, öğretmenlik süresi ile ilgili sorular sorulmuş, ardından katılımcıların oyun kavramına ve derslerde oyunları kullanmaya yönelik deneyimlerini tespit etmeye yönelik sorular yöneltilmiştir. Son olarak katılımcıların tablodaki oyunları derslerinde kullanmaya yönelik düşüncelerini, önerilerini ve deneyimlerini saptamaya yönelik sorulara başvurulmuştur. Çevrim içi form, İstanbul Öğretmen Akademileri Sanat Akademisinde 2021-2022 eğitim öğretim yılında eğitim alan 42 katılımcıyla paylaşılmıştır. Formdaki sorular tabloyu derslerinde kullanan ya da kullanmayı düşünen 15 katılımcı tarafından yanıtlanmıştır. Elde edilen veriler tematik analiz yöntemiyle çözümlenmiştir. Oyunları derslerde kullanma, tabloyu etkin bir öğrenme aracı olarak kullanma konusundaki katılımcı deneyimleri kavramlarla ve ilişkilerle açıklanmaya çalışılmıştır. Araştırma verilerini karakterize eden bulgular belirlenen kavramlara, kategorilere ve temalara uygun biçimde kodlanmıştır (Yıldırım ve Şimşek, 2013). Araştırma sürecinde elde edilen verilerin anlaşılmasına çalışılmış, bulgular arasındaki örüntülerin tanımlanmasına, örüntüler arasında yeni anlamlar elde edilmesine çalışılmıştır (Patton, 2014). Bulguların yorumlanmasında, katılımcıların "Çocuk Oyunları" tablosunun derslerde kullanılmasına yönelik araştırmaya katkı sağlayacak düşüncelerine ve önerilerine yer verilmiş, katılımcıların somut önerileri bulgulara yansıtılmıştır.

## 2.2. Geçerlik ve Güvenirlilik

Araştırmada geçerlik ve güvenirliliğin sağlanması amacıyla “Bruegel’in Çocuk Oyunları Tablosundaki Oyunların Derslerde Kullanımına Yönelik Katılımcı Görüşlerini Belirleme Formu”ndaki soruların belirlenmesinde, hazırlanmasında ve sorulara son hâlinin verilmesinde alan uzmanlarının görüşleri, önerileri alınmış ve bu öneriler doğrultusunda sorulara son şekli verilmiştir. Formdaki soruların katılımcılar tarafından eksiksiz anlaşılması açısından ön çalışma gerçekleştirilerek soruların anlaşılır olması sağlanmıştır. Araştırma bulgularının tutarlı ve anlamlı olması amacıyla toplanan veriler nitel veri analizinde sıklıkla kullanılan Maxqda programıyla iki araştırmacı tarafından analiz edilmiştir. Güvenirliliğin sağlanması amacıyla iki araştırmacı tarafından yapılan kodlamalar incelenmiş, karşılaştırılmış ve kodlayıcılar arasındaki uyumun sağlandığı görülmüştür. Elde edilen sonuçlar neticesinde ortaya çıkan bulgular katılımcı ifadeleri alıntılanarak sunulmuştur.

## 2.3. Katılımcılar

Araştırmanın katılımcı grubunu İstanbul Öğretmen Akademileri Sanat Akademisinin çalışmalarına katılan, derslerinde farklı amaçlarla oyunları ve Pieter Bruegel’in “Çocuk Oyunları” tablosunu kullanan farklı branşlardan 15 öğretmen oluşturmaktadır. Araştırmada, katılımcı grubun çalışmaya katılmaya istekli ve hazır oldukları, aynı zamanda araştırmanın gerçekleşmesi açısından erişilebilirlik, coğrafi yakınlık, belirli bir zamanda bulunabilirlik gibi ölçütleri karşılayan hedef kitlenin araştırmaya dâhil edildiği *kolayda örnekleme (convenience sampling)* yöntemi kullanılmıştır (Creswell, 2012; Given, 2008). Katılımcılara ait bilgiler Tablo 1’de sunulmaktadır:

**Tablo 1.**

*Araştırma Katılımcı Bilgileri*

Kod	Yaş	Branş	Okul/Kurum	Görev Süresi
K1	32	Sınıf öğretmenliği	İlkokul	6
K2	36	Sınıf öğretmenliği	İlkokul	10
K3	38	Görsel sanatlar	Ortaokul	13
K4	36	Görsel sanatlar	Ortaokul	13
K5	38	Fen bilimleri	Ortaokul	16
K6	44	Görsel sanatlar	Ortaokul	20
K7	44	Türk dili ve edebiyatı	Anadolu İmam ve Hatip Lisesi	25
K8	38	Müzik	Ortaokul	11
K9	31	Sağlık meslek	Mesleki ve Teknik Anadolu Lisesi	6
K10	43	Sınıf öğretmenliği	İlkokul	23
K11	33	Rehberlik	İlkokul	10
K12	33	Türkçe	Ortaokul	9
K13	37	Sınıf öğretmenliği	İlkokul	17
K14	30	Türk dili ve edebiyatı	Mesleki ve Teknik Anadolu Lisesi	9
K15	33	Türkçe	Ortaokul	11

Araştırma katılımcılarının farklı branşlardan öğretmenler olduğu, sınıf öğretmeni (4), görsel sanatlar öğretmeni (3) ve Türkçe-Türk dili ve edebiyatı öğretmeni (4) katılımcıların çoğunlukta olduğu görülmektedir. Öğretmenlerin ilkökul, ortaokul ve lise gibi farklı yaşlardan öğrencilerin bulunduğu kurumlarda öğretmenlik yaptıkları ve öğretmenlik deneyimlerinin 6-23 yıl arasında değiştiği söylenebilir. Katılımcıların ortak özellikleri derslerinde farklı amaçlarla oyunları kullanmaları ve "Çocuk Oyunları" tablosunu bir ders materyali olarak kullanmaya yönelik önerilerinin bulunmasıdır. Bu bağlamda katılımcıların oyunlar hakkında deneyimlerinin bulunduğu, oyunları farklı amaçlarla ve farklı biçimlerde derslerinde kullandıkları söylenebilir. Araştırma bulguları yorumlanırken katılımcıların bu hazır bulunuşluğu göz önünde bulundurulmuş, katılımcıların oyunların kullanımına ilişkin deneyimleri yansıtılmaya çalışılmıştır.

#### 2.4. Araştırmanın etik izni

Araştırma öncesinde Mimar Sinan Üniversitesi Sosyal ve Beşerî Bilimler Araştırma ve Yayın Etiği Kurulu başvurusu yapılmış ve "Bruegel'in 'Çocuk Oyunları' Tablosundaki Oyunların Derslerde Kullanımına İlişkin Öğretmen Görüşlerinin Değerlendirilmesi" başlıklı araştırma konusunda gerekli izinler alınmıştır. Veri toplamak amacıyla bir onam formu oluşturulmuş ve veri toplama aracıyla birlikte katılımcılarla paylaşılmıştır. Onam formunda katılımcılara araştırmanın amacı, boyutları anlatılmış, katılımın gönüllülük esasına dayalı olduğu ve katılımcıların araştırmanın herhangi bir aşamasında araştırmadan çekilme hakkına sahip oldukları konusunda bilgi ve güvence verilmiştir. Katılımcılara, araştırma süresince verdikleri bilgilerin korunacağı ve yalnızca araştırma kapsamında kullanılacağı bilgisi verilmiştir. Araştırma süreci, Mimar Sinan Üniversitesi Etik Kurulu'nun 18/06/2021 tarih 18065 sayılı etik kurul kararı doğrultusunda yürütülmüştür.

#### Etik kurul izin bilgileri

Etik değerlendirmeyi yapan kurul adı: Mimar Sinan Üniversitesi Sosyal ve Beşerî Bilimler Araştırma ve Yayın Etiği Kurulu

Etik değerlendirme kararının tarihi: 18/06/2021

Etik değerlendirme belgesi sayı numarası: 18065

### 3. BULGULAR

Bu bölümde katılımcıların oyun kavramına yönelik düşüncelerine, sınıflarında hangi oyunları hangi amaçlarla kullandıklarına dair bulgular sunulmuştur. Bulgular temalar ve kategoriler hâlinde sunulmuş, katılımcıların Bruegel'in "Çocuk Oyunları" tablosuna ilişkin düşüncelerine, önerilerine yürüttükleri dersler, işledikleri konular ve belirledikleri kazanımlar göz önünde bulundurularak yer verilmiştir. Bu bağlamda araştırmada *oyun ve benzeşim, oyunla öğrenme, oyunların kullanılma amacı ve "Çocuk Oyunları" tablosundaki oyunlarla öğrenme* temaları oluşturulmuş, katılımcıların "Çocuk Oyunları" tablosundaki oyunların derslerde kullanımına dair somut önerilerine yer verilmiştir.

#### 3.1. Oyun ve Benzeşim Temasına İlişkin Bulgular

Bir kavram üzerine düşünmek, onu farklı kavramlarla ya da benzeşimlerle ilişkilendirmek o kavramla ilişkimizi ve mesafemizi, onun hakkında ne düşündüğümüzü ya da o kavramı nasıl tanımladığımızı belirler. Bu nedenle araştırmada öncelikle katılımcıların oyun kavramına ilişkin düşüncelerini belirlemek amacıyla "Oyun deyince aklınıza hangi sözcükler, kavramlar geliyor? Oyunu neye benzetirsiniz?" soruları sorulmuştur. Katılımcıların büyük bir çoğunluğu (14 katılımcı) oyunu keyif ve haz alınan, eğlenilen, mutluluk ve neşe veren, oynarken güldükleri bir eylem olarak tanımlamış ve bu nedenle öğrencilere iyi geleceğini düşünerek oyunu derslerinde kullanmayı düşünmüşlerdir. Sınıf öğretmeni olan K1 "Hangi oyun daha keyifli olabilir? Neden? Kim daha çok eğleniyor olabilir?" sorularıyla herkes kendi oyununu seçtiği için herkes eğleniyor, herkes mutlu çıkarımına ulaşabilmek. Çocukların oyun hakkı gibi konularda



konuşabilmek güzel.” sözleriyle oyun oynamanın keyifli bir etkinlik olduğunu ve her çocuğun hakkı olduğunu öğrenciler tarafından da anlaşılmasını sağlamaya çalıştığını belirtmiştir. Öğrencilerin eğlenerek öğrenecekleri bu etkinliklerde aynı zamanda hareket edecekleri, belirli kuralları öğrenecekleri, kendilerini şimdi ve burada hissedecekleri görülmüştür. Bir ilkokulda sınıf öğretmeni olan K13’ün “Öğrencilerin dikkatini derse çekme ve buldukları oyunları beden eğitimi ve oyun derslerinde oynamak üzere kurallarını belirlemelerini isteyebilirim.” sözleriyle dikkat çekme, saygı ve kurallar arasında bir benzeşim kurduğu görülmektedir. Katılımcıların bir kısmı oyunları mücadeleye, gerçek yaşama benzetmişler, öğrencilerin oyunlar sayesinde yeni beceriler kazanarak geliştiklerini ifade etmişlerdir. Bu bağlamda katılımcıların Oyun ve Benzeşim temasına ait yanıtlarını içeren kategori, tema, örnek kodlar ve sıklık sayıları Tablo 2’deki gibidir:

**Tablo 2.**

*Katılımcıların Oyunlara İlişkin Benzeşimleri*

Kategori	Temalar	Kodlar	Sıklık (f)	Katılımcılar
Oyun Öğelerinin Kullanımı	Benzeşim	İyi hissetme	14	K1, K3, K4, K5, K6, K7, K8, K9, K10, K11, K12, K13, K14, K15
		Enerjik olma	6	K4, K6, K8, K10, K11, K14
		Eğlenerek öğrenme	4	K5, K12, K13, K15
		Kurallar	3	K6, K12, K13
		Çocukluk	3	K7, K14, K15
		Gelişim	2	K8, K9
		Anı hissetmek	2	K10, K12
		Yaşam	2	K5, K12

Tablo 2’de katılımcıların oyunlara ilişkin benzeşim kurmak amacıyla kullandıkları keyif, eğlence, haz, mutluluk, neşe, gülme ifadeleri “iyi hissetme”; hareket, koşma, zıplama, enerji, pozitif enerji, mücadele ifadeleri “enerjik olma”; kurallar ve disiplin ifadeleri “kurallar” kodu içerisinde ele alınmıştır. Katılımcılar oyunla ilgili benzeşim kurarken *çocukluk*, *anı hissetmek*, *yaşam* gibi doğal ve kendiliğinden olan, dışarıdan etkiye maruz kalmayan anlamları ifade etmişlerdir.

Katılımcıların oyuna ilişkin kullandıkları diğer benzeşimler şu şekilde sıralanabilir: beceri (K1), kurgulama, yansıtma, yaratıcılık, algoritma (K2), motivasyon, adaptasyon (K3), tiyatro, drama, kısıtlı zaman (K5), grup çalışması (K6), umut (K7), kendini ifade etme (K9), verimli zaman (K10), iyileşme, eşitlik, ritim (K12), arkadaşlık, saygı, empati (K13), sokak, kazanma, kalabalık (K14). Kurgulama, algoritma gibi sözcükler oyunun adım adım uygulanmasını, oyunu oynayan kişilerin oyunu kazanmak amacıyla çeşitli çözüm yolları geliştirdiklerini düşündürmektedir. “Yansıtma, yaratıcılık, enerji” sözcükleri ise daha çok oyunların yaratıcılık ve hayal gücü içerdiğine, oyunu oynamak ya da kazanmak için yaratıcı düşünülmesi gerektiğine odaklanmaktadır. Oyunlar aynı zamanda motivasyon, adaptasyon, grup çalışması, arkadaşlık, kalabalık gibi kavramları anımsatmaktadır. Bu durum oyunun bir grup çalışması olduğu hem bireysel hem de grup olarak amaca ulaşmak (oyunu kazanmak) için bu kavramlara dikkat edilmesi anlamına gelebilir.

### 3.2. Oyunla Öğrenme Temasına İlişkin Bulgular

Derslerinde farklı oyunları kullanan katılımcılar, oyunları seçerken mekânın/sınıfın fiziksel özelliklerini, dersin konusunu, ünitesini ya da kazanımlarını, öğrencilerin gelişim dönemi özelliklerini ya da o andaki gereksinimlerini göz önünde bulundurmışlardır. Oyunların seçiminde öğrencilerin sayısının (bireysel ya da ebe tura 1-2-3, kurt-kuzu gibi grup oyunları), gereksinim duyulan nesnelerin (halat çekme ya da seksek) ya da öğrencilerin o andaki gereksinimlerinin belirleyici olduğu söylenebilir. Katılımcıların öğrencileriyle oynadıkları oyunlar aşağıdaki gibidir:

**Tablo 3.**

*Oyunların Seçiminde Göz Önünde Bulundurululan Durumlar*

Kategori	Temalar	Kodlar	Sıklık (f)	Katılımcılar
Oyunla Öğrenme	Fiziksel mekâna göre	Tabu	3	K4, K5, K12
		Top oyunları	2	K1, K5
		Kulaktan kulağa	2	K5, K8
		Sessiz sinema	2	K5, K9
		Sıcak-soğuk	1	K1
		Adam asmaca	1	K5
	Dersin konusuna veya üniteye göre	Körebe	4	K4, K6, K7, K11
		Balon oyunları	2	K4, K11
	Gelişim dönemi özelliklerine göre	Masal anlatma	5	K4, K6, K7, K12, K14
		Halat çekme	2	K5, K7
	Spontane	Ara bul	1	K9
		Ebe tura 1-2-3	1	K2
		Kurt-kuzu	1	K2
		Seksek	1	K2
Don-ateş		1	K2	
Yağ satarım bal satarım		1	K2	

Katılımcılar fiziksel mekâna göre oynanan "top oyunları" başlığına pinpon, çorap ya da top sektirmece gibi oyunları örnek vermişlerdir. Körebe oyununu doku bilincine yönelik kullanan katılımcılar balon oyunlarını ise ana ve ara renkleri soğuk ve sıcak renkleri öğretmen amacıyla kullanmışlardır. Sıcak-soğuk ve pinpon topuyla oynanan oyunları kullanan sınıf öğretmeni K1, "Sınıf içi oyunlar oynuyoruz daha çok. Kâğıttan uçak yapıp içi boş bir çember çizip içinden geçirmeye çalışıyoruz." sözleriyle oyunları fiziksel mekâna göre belirlediğini ifade etmiştir. Benzer biçimde sınıf öğretmeni olan K10 "Oyunlarım bazen kurallı bazen ders konularıyla bağlantılı spontan oluyor. Yaratıcı drama oyunları, orff teknikleri, geleneksel oyunlar beslediğim ve uyguladığım alanlar. Mekâna, öğrenme süreçlerine göre belirliyorum." sözleriyle oyunları ders konularına ve

mekâna göre belirlediğini ifade etmiştir. Sınıf öğretmeni olan K13 ise “Daha çok işlediğim konuya uygun grup oyunları tercih ediyorum ve kazanan ya da kaybeden belirlenemeyen oyunları seçmeye çalışıyorum. Malzemesini öğrencilerin kendilerinin temin edeceği ya da sınıfta hâlihazırda bulunan eşyaları kullanarak dersin genellikle dikkat çekme kısmında oyun oynatmaya gayret ediyorum.” sözleriyle dersin dikkat çekme aşamasında konuya uygun oyunlar kullandığını ifade etmiştir.

Derslerde oyunların kullanımı konusunda fiziksel mekân önemli bir yer tutmaktadır. “Atölyemde çok geniş bir alan var. Bu alanda müzik eşliğinde, ritme uygun yürüyerek tren oyunu ile şarkı söyleme ve dans etme oyunu oynuyoruz.” sözleriyle K8 derslikteki alanın boyutlarının kullandığı oyunla ilişkili olduğunu belirtmiştir. Katılımcının müzik öğretmeni olması seçmiş olduğu oyun konusunda dikkat çekicidir. K3 ise çevrim içi ortamın oyun seçiminde etkili olduğunu belirtmiştir. Katılımcı, “Uzaktan eğitimde motivasyon amaçlı, öğrenciler kamerasını açıyor ve bir eşya ya da belirli bir renkte eşya getirmelerini ya da bir eylemi yapmalarını söylüyorum. Onlar da yapıyorlar. Oyun belirlemede en önemlisi fiziki ortam ve süre.” sözleriyle çevrim içi mekânın oyun seçiminde doğrudan etkili olduğunu ifade etmiştir. Bir ilkokulda psikolojik danışman olarak görev yapan K11 ise öğrencilerin ihtiyaçlarına, sorunlarına yönelik oyunlar seçtiğini, hazır materyallerin bu konuda etkili olduğunu vurgulamıştır.

*“Rehberlik servisinde kartlar, kutu oyunları ve çeşitli oyuncak gruplarıyla serbest oyun oynama gibi müdahale yöntemleri kullanıyorum. Sınıf etkinliklerinde drama, ritim, sokak oyunları ve görsel sanatları kullanıyorum rehberlik faaliyetlerinde. Oyunları çocuğun ihtiyacına göre, sorunun türüne göre belirliyoruz.”*

Katılımcı ifadelerine göre oyunlar farklı yaş gruplarında farklı biçimde kullanılmaktadır. Türkçe ve Türk dili ve edebiyatı gibi benzer branşlarda dersler yürüten K12 ve K14 için oyunlar farklı etkilere sahiptir. Türkçe derslerinde meyve sepeti, tabu, kelime oyunları gibi ders konularına uygun oyunları kullanan K12 oyunları derslerinde sıklıkla kullandığını ifade etmektedir. K14 ise daha çok bireysel oyunları, etkinlikleri kullandığını ve öğrencileri genellikle kendisinin yönlendirdiğini ifade etmiştir.

*“Yaratıcı dramayı yöntem olarak kullandığım derslerin ısınma hazırlık çalışmalarında her türlü oyuna yer veriyorum. Bunun dışında derslerimde meyve sepeti oyununu, kelime oyunlarını, tabuyu konuya göre uyarlayıp sıkça kullanıyorum. Çevrim içi derslerde ise oyunları özellikle çocukların hareket edebileceği şekilde dersin ilk 10-15 dakikasında kullanmaya çalışıyorum.”*

*“Serbest çağrışım oyunu kullanıyorum. Mesela bir renk veriyorum öğrencilere. Bu rengin çağrıştırdığı şeyleri soruyorum. Sonra bu çağrışımlardan bir cümle kurmalarını istiyorum. Hikâye ve masal tamamlama oyununda benim başlattığım bir hikâye farklı öğrenciler hayal güçleri ile tamamlıyorlar. Yazar-eser şeklinde hazırladığımız kartlarla ‘Bil Bakalım’ oyunu oynuyoruz. Bir de mâni atışmaları ve tekerlemeler kullanıyoruz.”*

Bir meslek lisesinde Türk dili ve edebiyatı öğretmeni olan K14 öğrencilerinin tepkilerinden dolayı oyunları pek kullanmadığını “Çok fazla oyun kullandığımı söyleyemem. Lise grubu öğrencilere bazı oyun oynatma çalışmalarım çocukça gelmişti.” sözleriyle ifade etmiştir. Lise öğrencilerinin gerek gelişim dönemi özellikleri gerekse seçilen oyunların bu özelliklere uygun belirlenmediği düşünülecek olursa grup etkinliklerine katılmayı reddettiler, bireysel etkinliklerde daha aktif oldukları söylenebilir. Öğrencilerin lise öğretimi sonunda girecekleri üniversite sınavı da oyuna katılımlarını belirleyen bir diğer etken olarak karşımıza çıkmaktadır.

*“Gruba kendini ait hissetmediğini söyleyip çoklu etkinliklere katılmayı reddeden çok fazla öğrenci oluyor. Bireysel etkinlikler daha aktif ilerliyor. Ve maalesef üniversite sınavına hazırlansın hazırlanmasın pek çok öğrenci bu tarz etkinlikler (oyunlar) sınavda ne işimize yarayacak deyip etkinliklere katılım sağlamak istemiyor.”*

### 3.3. Oyunların Kullanılma Amacı Temasına İlişkin Bulgular

Katılımcıların kendilerine yöneltilen “Derslerinizde oyunları hangi amaçlarla kullanıyorsunuz?” sorusuna verdikleri yanıtlar farklılık göstermektedir. Katılımcılar, oyunları ders konularıyla bağlantı kurma (K2, K5, K9, K12, K13, K14), dikkati toplama, motivasyon, öğrencilerin derse karşı ilgileri dağıldığında dikkat

çekme (K2, K3, K12, K13), kalıcı, yaparak-yaşayarak öğrenme (K4, K7, K10, K12), temel dil becerilerini öğretme (okuma, yazma, konuşma, dinleme) (K12, K15), eğlenme (K3, K5, K7), sosyal becerileri geliştirme (K11, K15), sınıf içindeki kuralları öğretme (K11), kaynaşma, grupla hareket etme (K1, K11), el-göz koordinasyonu sağlama (K2), rahatlama, dinginlik (K1), ritim duygusunu geliştirme (K8), problem çözme (K11), dersi değerlendirme (K13) amaçlarıyla kullandıklarını ifade etmişlerdir.

**Tablo 4.**

*Oyunların Kullanılma Amacı*

Kategori	Tema	Kodlar	Sıklık (f)	Katılımcılar
Oyunların Kullanımı	Oyunların Kullanım Amacı	Dersle bağlantı	6	K2, K5, K9, K12, K13, K14
		Dikkat çekme	4	K2, K3, K12, K13
		Kalıcı öğrenme	4	K4, K7, K10, K12
		Eğlenerek öğrenme	3	K3, K5, K7
		Dil becerilerini geliştirme	2	K12, K15
		Sosyal becerileri geliştirme	2	K11, K15
		Grupla hareket etme	2	K1, K11

Sınıf öğretmeni olan K2, "Matematikte sayma becerilerinde, Türkçe dersinde alfabe öğretiminde öğrencileri seçip alfabetik sıralamaya göre sıralama, dramatik danslar, vücut ritmiyle müzik öğretimi gibi uygulamalar yapıyorum." sözleriyle oyunları farklı derslerde konularla ilişki kurarak kullandığını ifade etmiştir. Katılımcının saydığı dersler arasında matematik, Türkçe, dans, müzik bulunmaktadır.

K14 "Denediğim zaman pekiştirme amaçlı kullanmıştım. Edebiyat dersi için doğru kavramları eşleştirme ve dil bilgisi konuları için yanlış-doğruyu belirleme amacıyla kullanıyorum. Dersle ilgi çekme, dersi keyifli hâle getirme ve serbest düşünme becerisi geliştirme amacıyla bilinç akışı yöntemini kullanarak çağrışıma dayalı kısa süreli etkinlikler kullanıyorum." sözleriyle Edebiyat derslerinde doğru kavramları eşleştirmede, dilbilgisi ve yazma konularında oyunları kullandığını ifade etmiştir.

Sınıf öğretmeni olan K13, "Dikkat çekme, güdüleme ve değerlendirme aşamalarında kullanıyorum. Daha çok matematik dersini somutlaştırmak için ya da hayat bilgisi ve Türkçe derslerinde drama çalışmaları yaparak öğrencileri aktif hâle getirmeye çalışıyorum." sözleriyle oyunları kullanma amacını ifade etmiştir. Psikolojik Danışman olarak görev yapan K11'in oyunları kullanma biçimi görev yaptığı alanla, öğrencilerin gereksinimleriyle ilişkilidir. K11 yalnızca oyunları değil doğaçlama, rol oynama gibi drama stratejilerini de kullanmaktadır:

"Sosyal becerileri geliştirmek, kuralları öğrenmek, farklılıklara saygı, kendini tanıma, duygularla baş etme, bedensel sınırlar gibi konularda küçük grup etkinliklerini kullanıyorum. Grupla beraber bir yol bulma, ülke oluşturma, inşa etmeye yönelik kurgusal oyunlar ya da kuralları öğretmek için canlandırma, duygularla ilgili rol play ve hikâye kitaplarını canlandırma... Aslında her şeyi oyunla ve sanatla veriyorum diyebilirim."

Oyun öğrencileri aktif hâle getirerek yaparak ve yaşayarak öğrenmelerine katkı sağlayan etkili bir araçtır. Oyun oynama sürecinde etkin olan öğrenciler yalnızca öğrenme kazanımlarına ulaşmakla kalmaz aynı zamanda günlük yaşama dair beceriler de edinirler. "Bilgi ağırlıklı konuları, gündelik hayatta kullanacakları konuları daha iyi öğrensinler, bilgiyi içselleştirsinler diye kullanıyorum." sözleriyle K10 öğrencilerin oyunlarla günlük yaşamlarında kullanacakları bilgileri içselleştirdiklerini ifade etmiştir. Türkçe öğretmeni olan

K12'nin sözleri öğrencileri derste tutmak, ilgilerini çekmek, öğrencilerin derse aktif katılımı amacıyla oyunları kullandığını göstermektedir:

*“Öğrencilerin ilgisini derste tutmak için kullanıyorum çoğunlukla. Tüm öğrencilerin derse aktif katılımında etkili oluyor. Dilbilgisi kazanımlarının öğretiminde sıkça kullanıyorum. Dilbilgisi konuları çocuklara güç geldiğinden oyunla kalıcı öğrenme sağlanıyor. Okuma, yazma, konuşma ve dinleme becerilerinin öğretiminde de oyunlara başvuruyorum.”*

### 3.4. “Çocuk Oyunları” Tablosundaki Oyunlarla Öğrenme Temasına İlişkin Bulgular



Görsel 3. “Çocuk Oyunları” tablosundaki oyunlardan bir kesit

Araştırmada katılımcılar “Pieter Bruegel’in Çocuk Oyunları tablosunda hangi oyunların olduğunu düşünüyorsunuz?” sorusunu yanıtlamıştır. Katılımcıların verdikleri oyun örnekleri ve sıklığı şu şekildedir:

Uzuneşek (11), birdirbir (9), çember çevirme (8), mendil kapmaca (6), tahta at (5), halat çekme (5), körebe (5), trencilik (5), beştaş (3), misket (3), varilde dengede durma (3), yakalamaca (3), dokuz kiremit (3), biz bir arabayız (2), topaç çevirme (2), aç kapıyı bezirgân başı (2), engel atlama (1), köşe kapmaca (2), çelik çomak (2), baş aşağı sarkma (1), deve güreşi (1), saklambaç (1), ev sahibi kiracı (1) şeklindedir. Katılımcı yanıtları Şekil 1’de görsel olarak görülebilir. Katılımcı yanıtları incelendiğinde ilk fark edilen oyunların uzuneşek, çember çevirme, birdirbir, körebe, halat çekme, mendil kapmaca gibi evrensel örnekler olduğu görülmektedir.



Şekil 1. Katılımcıların verdiği oyun örnekleri

Katılımcılar "Bruegel'in Çocuk Oyunları tablosundaki oyunları derslerinizde hangi konuların öğretiminde ve nasıl kullanmayı düşünüyorsunuz?" sorusuna farklı yanıtlar vermişlerdir. Verilen yanıtlar katılımcıların öğretmenlik yaptıkları branşa, derse, konuya ya da tablodaki oyuna göre değişiklik göstermiştir. Farklı dersleri yürüten sınıf öğretmenleri oyunlarla farklı konuları ilişkilendirirken fen bilimleri, görsel sanatlar, Türkçe, Türk dili ve edebiyatı ve matematik gibi dersleri yürüten katılımcılar kendi derslerinden somut örnekler vermişlerdir. Psikolojik danışman olarak görev yapan K11 ise danışmanlık yaptığı süreçlerde tablodaki oyunları nasıl kullanacağı hakkında önerilerini paylaşmıştır. Bu bölümde öncelikle tablodaki oyunların ilişkili olduğu derslere ve konulara, sonrasında oyunların ilişkilendirildiği ders içeriğine ait örnekler paylaşılacaktır. Katılımcıların "Çocuk Oyunları" tablosunu kullanarak işlenmesini önerdikleri dersler, konular ve ilgili oyunlar Tablo 5'teki gibidir:

**Tablo 5.**

*Ders Konuları ile İlişkilendirilen Oyunlar*

Dersler	Ders Konuları	İlişkilendirilen Oyun
Görsel sanatlar	Renk bilgisi (K3, K6, K10), perspektif (K3, K4), doku çalışmaları (K2, K4), alan bilgisi, sanat eleştirisi (K4), geçmiş ve günümüz sanatı (K3), görsel biçimlendirme, birimden bütüne (K6)	Halat çekme (perspektif), çember çevirme (renk bilgisi), mendil kapmaca (ana ve ara renkler)
Türkçe-Türk dili ve edebiyatı	<b>Türkçe</b> Hikâye oluşturma (K2, K13), yazım, noktalama, dilbilgisi (K2, K14), konuşma (K13, K15), sayısmaca (K2), eş ve zıt anlam (K10), fiiller, sıfatlar, zarflar, metin türleri, anlatım biçimleri, paragraf (K12), sözcük türleri (K14) <b>Türk dili ve edebiyatı</b> Hikayeler, masallar, tekerlemeler (K7, 10), kültür aktarımı, edebiyat sosyolojisi, deyimler ve atasözleri (K7), sözlü ve yazılı anlatım (K14)	Saklambaç (bilmeceler), mendil kapmaca (dilbilgisi), trencilik (cümlede vurgu), yerden yüksek (anlatım bozukluğu, öykü oluşturma), amuda kalkma (devrik ve kurallı cümle), uzuneşek (kökler ve ekler), halat çekme (hikâye yazma)
Matematik	Ritmik sayma (K2), açılar (K10)	Çember çevirme
Fen bilimleri	Kuvvet ve hareket (K5, K10), ekosistem, mevsimler ve iklim, elementler, bileşikler, enerji dönüşümleri, maddenin döngüsü, basit makineler (K5)	Halat çekme (kuvvet ve hareket), çember çevirme (destek ve hareket)
Psikolojik danışmanlık ve rehberlik	Kendini ifade etme, kendini tanıma, duyguların dışa vurumu, sınıfa uyum sağlama, gruba aidiyet, birlikte hareket etme (K11)	Trencilik (aile üyelerini sıralama), körebe (özel eğitim, duygular), saklambaç (yalnızlık)

"Çocuk Oyunları" tablosu sınıf öğretmeni olan K1'e göre matematik, hayat bilgisi, Türkçe, beden eğitimi, resim, serbest etkinlik gibi derslerde kullanılabilir. Yaş grubu özellikleri göz önünde bulundurulduğunda tablodaki oyunların ilgili ders kazanımlarıyla ilişkilendirilebileceği düşünülebilir. Tablonun görsel sanatlar dersinde kullanımına "Renkler, perspektif, geçmiş ve günümüzü sanatı kullanarak kıyaslamak." sözleriyle örnek veren K3 tablodaki renklerin, perspektifin derste doğal bir uyaran olduğunun altını çizmektedir. Geçmiş ve günümüz sanatının benzerlikleri ve farklılıkları da bu dersin konusu olabilir. Benzer biçimde K4 renk

bilgisi, perspektif, doku çalışmaları, alan bilgisi ve sanat eleştirisi konularında “Çocuk Oyunları” tablosunun kullanılabileceğini belirtmiştir.

“Halat oyunu ile halatın çekiş yönü değiştirilerek perspektif konusu anlatılabilir. Tablonun kendisindeki perspektif anlatılabilir.” sözleriyle K3, halat çekme oyununun perspektif konusunun öğretiminde kullanılabileceğini, K4 “Çemberin çevresini yedi farklı renk ile boyadıktan sonra döndürerek gökkuşağı renklerini oluşturmak.” sözleriyle çember çevirme oyununun renk bilgisinin öğretiminde kullanılabileceğini ifade etmiştir.



Görsel 4-5. “Çocuk Oyunları” tablosundan oyun örnekleri

K10 mendil kapmaca oyunu ile ana ve ara renklerin öğretilabileceğini “Resim dersinde ana ve ara renkleri öğretmede mendil kapmaca oyununda ana renk mendilleri kullanarak ara renkleri bulmasını sağlama iki ana rengi seçtirerek kullanabiliriz.” sözleriyle ifade etmektedir.

Katılımcı ifadeleri tablodaki oyunlar ve ders konuları arasında ilişki kurulduğunu, tablodaki oyunların, figürlerin, desenlerin ya da eylemlerin ders konularıyla bağlantılı olduğunu göstermektedir. Söz gelimi tablodaki çocukların yük taşımaları, nesnelere hareket ettirmeleri fen bilimleri dersindeki kuvvet, hareket gibi konuları akla getirmiştir. Fen bilimleri öğretmeni K5, “Ekosistemler, mevsimler ve iklim, elementler ve bileşikler, kuvvet ve hareket, enerji dönüşümleri, madde döngüleri, basit makineler konularını rahatlıkla anlatabiliriz.” sözleriyle derste işlediği konulardan örnek vermiştir. K5 için halat çekme ve köşe kapmaca oyunları kuvvet ve hareket, denge gibi konuların öğretiminde oldukça etkili araçlardır. “Kuvvet ve hareket konusu halat çekme oyunu ile anlatılabilir. İki tarafın halatı çekmesi üzerinden örnekler anlatılabilir. Destek ve hareket sistemini anlatmak için akrobatik denge ve çember gibi oyunları kullanabilir.” Katılımcının vermiş olduğu iki örnek de denge, kuvvet, hareket içeren oyunlara ilişkindir. Halat çekme oyununu derslerinde kullanmayı planlayan bir diğer katılımcı ise K10’dur. Oyunu görsel sanatlar, fen bilimleri ve Türkçe derslerinde kullanmayı planlayan K10 kuvvet ve hareket, perspektif ve hikâye yazma gibi konularda örnekler vermiştir.

“Halat çekmede hareketsiz varlıkların kuvvet uygulandığında hareket ettiğini anlatırken, görsel okuma yaptırmak için, perspektif konusunu işlerken, geçmişten günümüze gelenekler konuları işlerken, resmin bir bölümünü kullanarak hikâye yazmada kullanabiliriz.”

Tablodaki oyunlara ilişkin en kapsamlı öneriler Türkçe ve edebiyat öğretmeni olan katılımcılardan gelmiştir. Katılımcılar Türkçe derslerinde hikâye oluşturma (K2, K13), sayısmaca (K2), yazım, noktalama, dilbilgisi (K2, K14), konuşma (K13, K15), eş ve zıt anlam (K10), fiiller, sıfatlar, zarflar (K12), metin türleri (K12), anlatım biçimleri (K12), paragraf (K12) ve sözcük türleri (K14) gibi konularda oyunların kullanılabileceğini ifade etmişlerdir. Türkçe öğretmeni olan K12, “Cümlede ve kelimedede vurguyu işlerken trencilik oyunu kullanılabilir, öğrenciler yer değiştirdikçe vurgu da değişir.” ifadesiyle cümlede vurgu konusunu

bir oyunla işleyebileceğini ifade etmiştir. Katılımcı için amuda kalkma oyunu devrik ve kurallı cümlelerin öğretiminde etkili olabilir. Katılımcının vermiş olduğu son örnek ise anlatım bozukluğu ve öykü oluşturma konusundadır. Bu konuların öğretiminde yerden yüksek oyununu kullanmayı planlayan K12 için yerden yüksekte olan alanlar anlatım bozukluğu olmayan yerlerdir. Katılımcı aynı zamanda kurulan cümlelerle öykü oluşturma konusunda çalışabileceğini de ifade etmektedir:

*"Yerden yüksek oyunu, düşüncenin akışını bozan cümleleri bulmada kullanılabilir. Bir öykü oluşturma da yapılabilir bu yolla. Öğretmen bir cümleyle oyunu başlatır. Öğrenciler öğretmenin cümlesine cümleler ekler. Beş saniye içinde uygun cümle bulamayan veya ilgisiz cümle kuran öğrenci kaçır ve yüksek bir yer bulup oraya çıkar."*

"Çocuk Oyunları" tablosundaki oyunların yalnızca okul öncesi, ilkokul ve ortaokul kademelerinde oynatılabileceğini, lise öğrencilerinin bu konuda pek istekli olmadığını düşünen K14'ün aksine Türk dili ve edebiyatı öğretmeni olan K7, *"Kültür aktarımı, edebiyat sosyolojisi, deyimler, atasözleri, hikâye ve masal doğaçlaması, oyun tekerlemeleri, öğrenme ve oynama gibi dersimin her konusuna uyarlanabilir. Ünlü yazar ve şairlerin çocukluğunda oynadıkları oyunlara kadar örnekler verebilirim."* sözleriyle derste "Çocuk Oyunları" tablosunu kullanabileceğini belirtmiştir.

K14 ise oyunların bu yaş grubunda çok etkili olduğunu düşünmese de dil bilgisi konusunda mendil kapmaca oyununun kullanılabilceğini düşünmektedir. *"Dil bilgisi için mendil kapmaca oyunundan bir uygulama paylaşmıştı hocalarımız derste. Doğru cevabı kapma gibi. Bunu ya da buna benzer oyunları uygulayabileceğimizi düşündüm ancak lise grubu gençlere hâla çok çocuksu geleceğini düşünüyorum."* sözleriyle mendil yerine doğru cevabın kullanılabilceğini belirtmiştir. Katılımcılar ayrıca Türk dili ve edebiyatı derslerinde kültür aktarımı, edebiyat sosyolojisi, deyimler ve atasözleri (K7), hikayeler, masallar, tekerlemeler (K7, K10), sözlü ve yazılı anlatım (K14) gibi konuların öğretiminde oyunların kullanılabilceğini ifade etmişlerdir.

Katılımcılar yalnızca konuları anlatırken değil aynı zamanda konuların kavranmasında da somut bir örnek olarak "Çocuk Oyunları" tablosunu kullanabileceklerini belirtmişlerdir (K9). Öğrenciler açısından sanatsal ve somut bir uyaran olarak derslerde kullanılabilecek olan tablo ile çeşitli örnekler verilebilir, pek çok dersin konusu işlenebilir. Bu noktada tablonun ders kazanımlarının öğretilmesi açısından ana bileşen değil, öğrencilerin ilgisini çekecek, konu ya da kazanımlarla ilişki kuracak yardımcı bir eleman olduğu söylenebilir. K13 *"Geleneksel oyunlarımız konusu, farklı kültürler konusu ya da Türkçe dersinde hikâye oluşturma ve anlatma etkinliklerinde kullanabilirim."* sözleriyle tablonun sosyal bilgiler, Türkçe gibi derslerde farklı amaçlarla kullanılabilceğini belirtmiştir. Katılımcılar aynı zamanda sosyal bilgiler dersinde geçmişten günümüze çocuk oyunları ve farklı kültürler (K13) gibi konularda, müzik dersinde beste yapma, şarkı söyleme, ritim kalıpları (K8) gibi konularda oyunların kullanılabilceğini ifade etmişlerdir. Bir ilkokulda psikolojik danışman olarak görev yapan K11 ise *"Bireysel danışmanlık sırasında kendini ifade etme, duyguların dışı vurumu için. Sınıfta uyum sağlama, kendini tanıma, ilişkilere dair becerilerini geliştirme, gruba aidiyet ve birlikte hareket edebilme."* sözleriyle diğer katılımcılardan farklı olarak tablodaki oyunları bireysel ya da grup danışmanlık yaptığı zamanlarda öğrencilere katkı sağlama amacıyla kullanacağını söylemiştir. K11 trencilik, körebe, saklambaç gibi oyunları görüşmelerinde kullanmayı düşünmektedir:

*"Trencilik oyununu bireysel görüşmede aile üyeleri üzerinden sıralama yapması ve bu sıralamayı anlamlandırmak için kullanabilirim."*

*Körebe engelliler üzerinden düşünülebilir. Dikkat gerektiren oyunlar bu alanda eksikliği olan çocuklarla grup çalışmasında kullanılabilir. Saklambaç yalnızlık duygusu ve kimsenin onları görememesi, bulamaması üzerinden kullanılabilir. Diğer oyunları sosyal becerileri geliştirme ve kurallara adaptasyon, öfke kontrolü, problem çözme becerisi geliştirme için oyun sonrası değerlendirme yaptırarak kullanabilirim. Ne yaşadınız? Ne zordu? Sen ne hissettin bu oyunda? Oyunda aldıkları roller üzerinden kendilerini nasıl gördükleri."*



Katılımcılara göre tablodaki oyunlar derslerde farklı becerileri geliştirmek amacıyla da kullanılabilir. Bu becerilerin başında eleştirel düşünme gelmektedir (K1, K2, K3, K5, K13, K14). Katılımcıların eleştirel düşünmeye dair verdiği örnekler arasında akıl yürütme, yorumlama, tahminde bulunma, olasılıklı düşünme, farklı düşünme, geçmiş ve bugün arasında bağlantı kurma, tümevarım, tümdengelim, yansıtma, örnek gösterme ve ilişki kurma bulunmaktadır. Katılımcılar aynı zamanda konuşma ve dinleme gibi temel dil becerilerini (K2, K10, K12, K15) ve yaratıcılık, yaratıcı düşünme, hayal gücü, taklit etme, tasarım gibi sanatsal becerilerini (K2, K10, K13) geliştirme konusunda oyunların yararlı olduğunu düşünmektedir. Bazı katılımcılar oyunlar yardımıyla öğrencilerin el göz koordinasyonu (K6, K9, K11), empati (K4, K13), kendini ve duygularını ifade etme, duygularla baş etme (K6, K9, K11, K14), dikkat, motivasyon, sabır (K2, K8), grup olma, iş birliği, dayanışma (K4, K5, K6) becerilerinin geliştireceğini düşünmektedir.

#### 4. TARTIŞMA ve SONUÇ

Oyunları toplumsal yaşamı anlamının, kavramanın ve keşfetmenin bir aracı olarak gören Salen ve Zimmerman (2004, s.4) "Estetiği, iletişimi, kültürü ve dünyamızın oyunlarla bu kadar iç içe geçmiş diğer alanlarını anlamının bir yolu olarak oyunları nasıl kullanabiliriz?" sorusunu sorar. Öte yandan sosyal teorisyen Abt (1987) için oyun, herhangi bir şeye bakmanın, onu anlamının ya da keşfetmenin en etkili yollarından biridir. Yaşamla bu kadar iç içe kullanılan başka bir kavramı görmek bizler için güç olabilir. Zira oyun ekonomi, politika, eğitim, savaş, strateji, savunma, yaşam ve daha pek çok şey için etkili bir metafor olarak kullanılır. Salen ve Zimmerman'ın sorduğu soruyu öğrenme sürecine taşıyacak olursak bir öğretmenin oyun konusunda sorması gereken ilk sorulardan biri "Öğrencilerin dersleri, konuları ve kazanımları daha iyi anlamaları konusunda oyunları nasıl kullanabiliriz?" olabilir. Bu araştırmada sözü edilen soru Pieter Bruegel'in "Çocuk Oyunları" tablosu aracılığıyla sorulmuş ve oyunların derslerde kullanımına ilişkin öğretmen görüşleri tespit edilmeye, yorumlanmaya ve öneriler geliştirilmeye çalışılmıştır. Araştırmada öncelikle katılımcıların oyun kavramı hakkındaki düşünceleri, derslerde kullandıkları oyunlar, bu oyunları kullanma amaçları belirlenmiş, katılımcıların sınıfta kullandıkları oyunlara yönelik deneyimleri üzerinde durulmuştur. Oyun genellikle olumlu ifadelerle tanımlanmış; keyif, eğlence, haz, motivasyon, olumlu enerji gibi ders esnasında iyi hissettiren benzeşimler yanında kurallar ve disiplin gibi oyunu sınırlayan, kurallara bağlı olduğunu belirten kavramlardan söz edilmiştir. Oyun aynı zamanda çocukluğu anımsatan, eğlenerek öğreten, harekete, devinime ve tıpkı yaşam gibi mücadeleye dayalı bir kavram olarak tanımlanmıştır. Oyunlar yoluyla öğrencilerin şimdi ve burada hissettikleri, yaratıcılık, hayal gücü, algoritma geliştirme, kurgulama gibi yeni beceriler kazandıkları görülmüştür.

Katılımcıların oyunları belirlerken ders konusunu, amaçlarını ve kazanımları, oyunun süresini, mekânı, oyundaki kişi sayısını, öğrencilerin gelişim dönemi özelliklerini ve gereksinimlerini (grup uyumunu oluşturma ya da sınıf içindeki kuralları öğretme) göz önünde bulundurdıkları görülmüştür. En sık kullanılan oyunlar *sıcak-soğuk*, *ebe tura 1-2-3*, *kurt-kuzu*, *seksek*, *don-ateş*, *yağ satarım bal satarım*, *tabu* (sözcükleri çizerek anlatma), *masal anlatma* (masalda geçen karakterleri çizme), *adam asmaca*, *kulaktan kulağa*, *halat çekme*, *sessiz sinema*, *körebe*, *ara bul ve meyve sepeti* gibi oyunlardır. Katılımcılar oyunları ders konularıyla ilişkilendirmek, dikkati toplamak, motivasyon sağlamak ya da öğrencilerin derse karşı ilgileri dağıldığında dikkat çekmek, yaparak-yaşayarak öğrenmek, konuşma ve dinleme gibi temel dil becerileri geliştirmek amacıyla kullanmışlardır. Bazı katılımcılar sınıf içindeki kuralları öğretmek ve grup uyumunu sağlamak amacıyla da oyunları kullandıklarını söylemişlerdir.

"Çocuk Oyunları" tablosundaki oyunlara en sık verilen örnekler uzuneşek, birdirbir, çember çevirmece, mendil kapmaca, tahta at, halat çekme ve körebe gibi oyunlardır. Bu oyunların Türkiye'de farklı bölgelerde oynanan oyunlar oldukları, oyunun evrensel özelliğini gösteren örnekler olduğu söylenebilir. Tablodaki oyunlar eleştirel düşünme, konuşma, dinleme, kendini ifade etme, hayal gücü, yaratıcılık, tasarım, grup olma ve iş birliği gibi becerilerin gelişiminde kullanılabileceği ifade edilmiştir. Oyunların görsel sanatlar, Türkçe / Türk dili ve edebiyatı, matematik, fen bilimleri, sosyal bilgiler, müzik, psikolojik danışmanlık ve

rehberlik gibi branşlarda farklı ders konularına, kazanımlara ve becerilere hizmet edecek biçimde kullanılabilirdiği görülmüştür. Görsel sanatlar dersinde perspektif konusunun halat çekme oyunuyla, renk bilgisi, ana ve ara renklerin çember çevirme, mendil kapmaca oyunları ile öğretilebileceği ifade edilmiştir. En sık örnek verilen dersler Türkçe-Türk dili ve edebiyatı dersleridir. Saklambaç ile bilmecelerin, atasözlerinin; mendil kapmaca ile dil bilgisinin, trencilik ile cümlede vurgunun; yerden yüksek ve halat Çekme ile anlatım bozukluğu ve öykü oluşturma konularının işlenebileceği söylenmiştir. Amuda kalkma (devrik ve kurallı cümle) ve uzuneşek (kökler ve ekler) oyunları da verilen örnekler arasındadır.

Katılımcılara göre matematik, fen bilimleri, psikolojik danışmanlık ve rehberlik alanlarında oyunlar etkin bir öğrenme aracı olarak kullanılabilir. Matematik dersinde çarpım tablosu, ritmik sayma ve açılar gibi konularda oyunların kullanılabilirdiği ifade edilmiştir. Fen bilimleri dersinde kuvvet ve hareket, ekosistem, mevsimler ve iklim, elementler, bileşikler, enerji dönüşümleri, maddenin döngüsü ve basit makineler tablodaki oyunlara örnek verilen konulardır. Katılımcılara göre halat çekme oyunuyla kuvvet ve hareket, çember çevirme ile destek ve hareket konuları öğretilebilir. Çemberin çevrilmesi sırasında uygulanan kuvvet ile çemberin dönmesi arasında kurulan bağlantı fen bilimleri dersinde kullanılabilir örneklerden biridir. Talan, Doğan ve Batdı (2020) tarafından gerçekleştirilen ve 154 örneğin incelendiği, öğrenme süreçlerinde oyunların kullanımının akademik başarıyı olumlu etkilediğini gösteren çalışma araştırma sonuçlarını destekler niteliktedir. Aynı araştırma derslerde kullanılan oyunların dersin hedeflerine, amaçlarına, kazanımlarına uygun biçimde tasarlanması konusunda araştırmacılar arasındaki fikir birliğini ortaya koymaktadır.

Araştırmada psikolojik danışmanlık ve rehberlik alanına dair etkili öneriler sunulmuştur. Kendini ifade etme, kendini tanıma, duyguların dışa vurumu, sınıfa uyum sağlama, gruba aidiyet, birlikte hareket etme gibi konularda oyunların kullanılabilirdiği görülmüştür. Aile üyelerini sıralamak için trencilik oyunu, özel gereksinimli bireyler ve duyular konusunda körebe oyunu, yalnızlıkla baş etme konusunda saklambaç oyunu kullanılabilir. Tablodaki çocuk oyunlarının lise öğrencileri için çocukça ya da gelişimlerine uygun olmadığını düşünen katılımcılar da bulunmaktadır. Arzmann vd. (2023) benzer biçimde oyunların ilkökul öğrencilerinde diğer kademelere göre daha yüksek öğrenme çıktıları sunduğunu ortaya koymuştur. Lise öğrencileriyle oyunlarla ilişkili yapılan çalışmalarda Türk dili ve edebiyatı dersinde öğrencilerden olumsuz geri bildirimler alındığı görülmüştür. Bu durum oyun seçiminde ya da oyunların ders anlatımında kullanılmasında öğrencilerin gelişim dönemi özelliklerinin, gereksinimlerinin ya da beklentilerinin göz önünde bulundurulması gerektiğini düşündürmektedir.

Schutz'a (2017) göre bir oyunun içindeki katılımcılar "ortak bir deneyimi" paylaşmaktadır. Oyun oynayan çocukların bireysel performansları dâhil oldukları, paylaşımında buldukları, birlikte hareket ettikleri grubun tüm özelliklerinden etkilenir. Oyundaki rollerin, kullanılacak nesnelerin önceden belirlenmiş olması çocukların problem çözme becerilerini, yaratıcılıklarını, hayal güçlerini kısıtlamaz aksine onları içinde buldukları durumu çözme konusunda yeni yollar, yöntemler bulmaya teşvik eder. Araştırmada oyunlarda kullanılan nesnelerin katılımcılar açısından metaforik ve işlevsel anlamlarının olduğu görülmüştür. Söz gelimi halat çekme oyunundaki halat perspektifteki çizgileri, mendil kapmaca oyunundaki mendildeki çizgiler renkleri, çember çevirme oyunundaki çember gökkuşağındaki renkleri temsil etmektedir. Görsel sanatlar dersi için bu benzetmeler yapılırken benzer nesnelere farklı derslerde farklı anlamlara gelmektedir. Halat çekme fen bilimleri dersinde kuvvet ve hareket konusıyla, Türkçe dersinde hikâye yazma konusuyla, mendil kapmaca oyunu Türkçe dersinde dilbilgisi konusuyla ilişkilendirilmiştir.

Bruegel, düzen ve düzensizliği, halkın günlük yaşamını teatral bir biçimde tıpkı bir tiyatro sahnesindeymiş gibi resmetmiş, izleyicileri oyunun ve tablonun bir parçası hâline getirmiştir (Yıldız Akgül, 2020). Tıpkı Rabelais'nin "Gargantua"sı ve Bruegel'in "Çocuk Oyunları" tablosundaki figürler gibi her çocuk için vazgeçilmez olan oyun oynamak, Rönesans dönemindeki hümanist eğitimciler ya da günümüz öğretmenleri için hem çocukluğun hem de öğrenme sürecinin yaşamsal bir parçasıdır. Pieter Bruegel'in

“Çocuk Oyunları” tablosunu yaptığı on altıncı yüzyılda oyunlar öğrenme sürecini en üst düzeye çıkarmak isteyen öğretmenler tarafından yararlı bir müttefik olarak görülüyordu (Orrock, 2012). Yüzyıllar öncesinden günümüze seslenen “Çocuk Oyunları” tablosu ve tablodaki oyunlar Benzer biçimde günümüzde de öğretmenler tarafından vazgeçilmez bir araç olarak kullanılmaktadır. Bu sanatsal yapıt, barındırdığı kültürler arası oyunlarla günümüzde öğretmenlerin derslerine ışık tutmakta, geçmiş ve günümüz arasında bir köprü işlevi görmektedir. Öğretmenlerin farklı amaçlarla ve farklı biçimlerde kullandığı tablo ve tablodaki oyunlar bazen görsel sanatlar dersinde sanat eleştirisi konusuna yardımcı bir araç, bazen fen bilimleri dersinde kuvvet ve hareket konusuna ilham veren bir destekçi görevini görmektedir. Bu hâliyle tablonun öğretmenler açısından güçlü bir müttefik, öğrenmeyi kolaylaştıran bir unsur olduğu söylenebilir. Öğretmenlerin oyunları derslerinde nasıl kullandıklarına ilişkin yapılacak araştırmalar hem öğrencilerin yaparak ve yaşayarak öğrenmelerine, çeşitli becerilerinin gelişimine katkı sağlayacak hem de öğrenmenin daha kalıcı, keyifli, eğlenceli olmasını sağlayarak dersleri sıkıcı olmaktan kurtaracaktır.

Sonuçlar farklı derslerde, çeşitli konuların öğretiminde oyunların etkin bir öğrenme aracı olarak kullanılabilmesini ortaya koymaktadır. “Çocuk Oyunları” tablosunun yalnızca ders konularının öğretiminde değil, aynı zamanda öğrencilerin eleştirel düşünme, yaratıcılık, problem çözme, kendini ifade etme gibi becerilerinin gelişiminde etkili kullanılabilmesi görülmüştür. Araştırma sonuçlarına göre Pieter Bruegel'in “Çocuk Oyunları” tablosunun yalnızca tek bir branşta kullanımına ilişkin çalışmalar yapılması önerilebilir. Ayrıca oyunların öğrenci grupları arasındaki etkilerini karşılaştıracak çalışmalara ihtiyaç duyulmaktadır (Arztmann vd., 2023). Birbirinden farklı disiplinlerde farklı etkilere sahip oyunlarla çalışmalar yapılabilir, oyunların özellikleri, katkı sağladığı dersler farklı yaş gruplarıyla çalışılabilir. Bu tür etkileşimleri araştırmak amacıyla belirli bir derse, yaş grubuna ya da oyunlara odaklanan çalışmalar yapılabilir. Aynı zamanda farklı yaş gruplarında öğrencilerin gereksinim duydukları becerilerin gelişiminde “Çocuk Oyunları” tablosunun kullanılabilmesi çalışmaları tasarlanabilir.

## Kaynakça/Reference

- Adıgüzel, Ö. (2021). Eğitimde yaratıcı drama (7. Baskı). Yapı Kredi Yayınları.
- And, M. (2016). Oyun ve bugün: Türk kültüründe oyun kavramı (3. Baskı). Yapı Kredi Yayınları.
- Arztmann, M., Hornstra, L., Jeuring, J. & Kester, L. (2023) Effects of games in STEM education: A meta-analysis on the moderating role of student background characteristics. *Studies in Science Education*, 59:1, 109-145. <https://doi.org/10.1080/03057267.2022.2057732>
- Bateson, P. ve Martin, P. (2020). Oyun, oyunseverlik, yaratıcılık ve buluş (Çev. Melih Pekdemir). Ayrıntı Yayınları.
- Boal, A. (2014). Oyuncular ve oyuncu olmayanlar için oyunlar. BGST Yayınları.
- Büyüköztürk, S., Akgün, E., Karadeniz, S., Demirel, F. ve Kılıç, E. (2014). Bilimsel araştırma yöntemleri (16. baskı). Pegem Akademi Yayıncılık.
- Abt., Clark, C. (1987). Serious games. University Press of America.
- Creswell, J.W. (2007). Qualitative inquiry and research design: Choosing among five approaches (2nd Edition). Thousand Oaks: Sage.
- Creswell, J. W. (2012). Educational research: Planning, conducting, and evaluating quantitative and qualitative research (4th ed.). MA: Pearson.
- Çelik, F. (2012). Bruegel Çocuk Oyunları bir bilmece mi? Erişim: 08 Mart 2021. <https://argoscelik.blogspot.com/2012/01/cocuk-oyunlar-bir-bilmece-mi.html>
- Dewey, J. (2014). Deneyim ve eğitim (4. Baskı, S. Akıllı, Çev.). Odtü Yayıncılık.
- Dursun, Yücel. (2014). Oyunun ontolojisi. Doğu Batı Yayınları.
- Dönmez, N. B. (1992). Oyun kitabı. Esin Yayınevi.
- Ergene, T. (2011). Oyun ve oyuncak çocuğun özeli. *Psikeart Dergisi*, Oyun özel sayısı. 14, 12-17.
- Fink, E. (2015). Bir dünya sembolü olarak oyun (Çev: Necati Aça). Dost Kitabevi Yayınları.
- Genç, S. (2014). Sanat eğitiminde eğitsel oyunların önemi. *Bartın University Journal of Faculty of Education*, 3(1), 380-392. <https://dergipark.org.tr/tr/download/article-file/43633>
- Given, L. M. (2008). Convenience sample. *The sage encyclopedia of qualitative research methods*. Thousand Oaks, CA: Sage.
- Hindman, S. (1981) Pieter Bruegel's Children's Games, folly, and chance. *The Art Bulletin*, 63:3, 447-475, <https://doi.org/10.1080/00043079.1981.10787905>
- Huizinga, J. (2010). Homo ludens oyunun toplumsal işlevi üzerine bir deneme (Çev. M. A. Kılıçbay). Ayrıntı Yayınları.
- Karaosmanoğlu G. (2021a). Determining the opinions of information technologies and software course teachers on the use of games. *The International Game Interaction Journal (IGI Journal)*, 1(1), pp.1-12.
- Karaosmanoğlu, G. (2021b). Oyunun önemi ve sanatsal işlevi. *Kuramdan uygulamaya gelenekselden dijital çocuk oyunları*. İçinde (Editörler: Akkaya, S. ve Kınık, B.). Efe Akademi Yayınevi.
- Merriam, S. B. (2009). Qualitative research: A guide to design and implementation: Revised and expanded from qualitative research and case study applications in education. Jossey-Bass.
- Orrock, A. (2012). Homo ludens: Pieter Bruegel's Children's Games and the humanist educators. *Journal of Historians of Netherlandish Art*, 4(2), <https://doi.org/10.5092/jhna.2012.4.2.1>
- Öztabak, M. (2015). Kültürel aktarım bağlamında geleneksel oyunlarımız. *Oyun Yaşam ve Eğitim Dergisi*, 3, 12-15.
- Patton, M. Q. (2014). Nitel araştırma ve değerlendirme yöntemleri (M. Bütün & S. B. Demir, Çev. Ed.). Pegem Akademi Yayıncılık.
- Pitt, M. B., Borman-Shoap, E. C. & Eppich, W., J. (2015). Twelve tips for maximizing the effectiveness of game-based learning, *Medical Teacher*, 37(11), 1013-1017. <https://doi.org/10.3109/0142159X.2015.1020289>
- Salen, K., & Zimmerman, E. (2004). Rules of play: Game design fundamentals. MA: MIT Press.
- Sevinç, M. (2004). Erken çocukluk gelişimi ve eğitiminde oyun. Morpa Kültür Yayınları.

- Sol, S. (2005). Bolvadin-Büyükkarabağ çocuk oyunları. *Araştırmalar-İnsan Bilimleri Araştırmaları Dergisi*, Yıl 7, Sayı 14, 139-144. Erişim: 10 Mart 2021.  
[http://turkoloji.cu.edu.tr/HALKBILIM/selma\\_ergin\\_bolvadin\\_oyunlar.pdf](http://turkoloji.cu.edu.tr/HALKBILIM/selma_ergin_bolvadin_oyunlar.pdf)
- Suits, B. (2005). *The grasshopper: Games. Life and utopia*. Broadview Press.
- Şen, E. ve Küpeli, B. (2020). Evrensel sokak çocuk oyunları: Pieter Bruegel'in 'Çocukların Oyunları' eseri üzerine. *Ulakbilge Sosyal Bilimler Dergisi*, 45, 200-213.  
<https://www.ulakbilge.com/makale/pdf/1578740351.pdf>
- Schutz, A. (2017). Between games and play: John Dewey and the child-centered pedagogues. *Philosophy of Education*, 188-202.
- Silvey P.E. (2014) Imagination, play, and the role of performing arts in the well-being of children. In: Ben-Arieh A., Casas F., Frønes I., Korbin J. (eds) *Handbook of child well-being*. Springer, Dordrecht, [https://doi.org/10.1007/978-90-481-9063-8\\_39](https://doi.org/10.1007/978-90-481-9063-8_39)
- Talan, T., Doğan, Y. & Batdı, V. (2020) Efficiency of digital and non-digital educational games: A comparative meta-analysis and a meta-thematic analysis. *Journal of Research on Technology in Education*, 52:4, 474-514, <https://doi.org/10.1080/15391523.2020.1743798>
- Weisberg, D., Zosh, J.M., Hirsh-Pasek, K., Golinkoff, R. (2013), Talking it up: Play, language development, and the role of adult support. *American Journal of Play*, 6(1), 39-54.
- Winnicott, D. W. (2017). *Oyun ve gerçeklik* (Çev. Tuncay Birkan). Metis Yayınları.
- Yıldırım, A. ve Şimşek, H. (2013). *Sosyal bilimlerde nitel araştırma yöntemleri* (Genişletilmiş 9. baskı). Seçkin Yayıncılık.
- Yıldız Akgül, T. (2020). *Oyun duygusu*. Ekin Kitabevi.

## EXTENDED ABSTRACT

### 1. INTRODUCTION

Play has the creativity and imagination of art; the flexibility, adaptability, movement, and problem-solving of sport; the openness to innovation of scientific endeavors; and the inclusiveness, unity, and unification of culture. Digital or physical, at home, at school, or on the street, moving or still, play offers people who have nothing else in common the opportunity for an unwritten experience where freedom, pleasure, excitement, and tension are at the center. According to Schutz (2017), the most fundamental feature of play is that it has rules. These rules are known by everyone, whether they play the game or not, and the rules are controlled by these people without a written agreement. One of the most basic functions of a game is the entertainment, enjoyment, and excitement it gives to its players and the audience at the same time. Play helps individuals leave their comfort zone, find better solutions, and produce original thought patterns in a safe environment. Through games, students can grasp various subjects, concepts, and representations of the real problem being studied; they assume realistic roles, face problems, develop strategies, and make decisions. Effectively designed and implemented games create an ideal environment that is collaborative, and learning-promoting for students to learn by forming experiences and memories (Pitt, Borman-Shoap, & Eppich, 2015). Games contain universal motifs and therefore may act as a form of communication cross-cultural. One of the most effective examples of this universality is the painting "Children's Games" by Pieter Bruegel, one of the most important painters of the Northern Renaissance. The painting sheds light on carefully selected games from daily life in the 16th-century Netherlands. This study aims to determine teachers' views on the use of games in Pieter Bruegel's "Children's Games" painting during lessons. Also, the opinions of the participants on how and for what purpose they use the games in the "Children's Games" were analyzed.

### 2. METHOD

This research was conducted using a phenomenological design and aims to describe and analyze a phenomenon by reducing the individual experiences of the participants to a universal "essence". In particular, the thoughts and experiences of the participants regarding the use of the games in "Children's Games" in the lessons were examined. The study aims to provide a basis for understanding and interpreting the participants' thoughts on the concept of games and the use of games in lessons. Participants' opinions were obtained through an online form. The form included information such as age, branch and teaching experience of the participants, as well as questions to determine their experiences regarding the concept of games and the use of games in lessons. The form was shared with 42 participants from Istanbul Teacher Academies Art Academy and responses were received from 15 participants. The data were analyzed with the thematic analysis method. In the preparation of the questions in the research form, the opinions and suggestions of field experts were taken into consideration. In order to ensure the reliability of the research findings, the collected data were analyzed by two researchers using the Maxqda program, which is frequently used in qualitative data analysis. In order to increase reliability, the code made by two researchers were examined and compared, and it was determined that there was agreement between the coders. For the realization of the research, convenience sampling method was used in which the target group that met the criteria such as accessibility, geographical proximity and being accessible at a certain time were included in the research. The findings were coded in line with the concepts, categories and themes identified. In the interpretation of the findings, the thoughts, and suggestions of the

participants regarding the use of the painting in the lessons were included, and concrete suggestions were associated with the findings.

### 3. FINDINGS, DISCUSSION AND RESULTS

The themes of Games and Affinity, Learning with Games, Purpose of Using Games, and Learning with Games in the "Children's Games" were formed, and the concrete suggestions of the participants for the use of the games in the "Children's Games" in the lessons were included in the study. The majority of participants (14 participants) defined "game" as an action that makes them feel good while playing. For this reason, they thought that games would be good for students and thought of using games in their lessons. During these activities where students would learn by having fun, they would also move, learn certain rules, and feel the moment. Some of the participants compared games to struggle and real life and stated that students developed new skills through games. While determining which games to use, the participants took into consideration the course subject, objectives and achievements, the duration of the game, the venue, the number of people in the game, the developmental characteristics of the students and their needs (creating group harmony or teaching the rules in the classroom). The most frequently used games were Hot-cold, Heads 1-2-3, Wolf-lamb, Hopscotch, Frost-fire, Duck Duck Goose, Taboo (telling words by drawing them), Telling a Fairy Tale (drawing the characters in the fairy tale), Hangman, The Telephone, Tug-of-war, Charades, Blind Man's Buff, Search and Find, and Fruit Basket. The participants used games as a means of relating to the lesson topics, providing motivation and focus, or getting attention when students' interest in the lesson waned, as well as learning by doing and developing basic language skills such as speaking and listening. Some participants said that they also used games to teach classroom rules and ensure group cohesion. The results reveal that games can be used as an effective learning tool in teaching various subjects in different courses. Our study shows that "Children's Games" can be used effectively not only in teaching course subjects but also in the development of skills such as critical thinking, creativity, problem-solving, and self-expression.

New studies on the use of Pieter Bruegel's "Children's Games" focusing on one subject area can be conducted. Games with different effects in different disciplines, the characteristics of games, the lessons they contribute to, and the development of certain skills can be studied with different age groups. Focusing on any one of these variables or their interactions would be possible in new studies in which the "Children's Games".

## ARAŞTIRMANIN ETİK İZİNİ

Araştırma öncesinde Mimar Sinan Üniversitesi Sosyal ve Beşerî Bilimler Araştırma ve Yayın Etiği Kurul başvurusu yapılmış ve "Bruegel'in 'Çocuk Oyunları' Tablosundaki Oyunların Derslerde Kullanımına İlişkin Öğretmen Görüşlerinin Değerlendirilmesi" başlıklı araştırma konusunda gerekli izinler alınmıştır. Veri toplamak amacıyla bir onam formu oluşturulmuş ve veri toplama amacıyla birlikte katılımcılarla paylaşılmıştır. Onam formunda katılımcılara araştırmanın amacı, boyutları anlatılmış, katılımın gönüllülük esasına dayalı olduğu ve katılımcıların araştırmanın herhangi bir aşamasında araştırmadan çekilme hakkına sahip oldukları konusunda bilgi ve güvence verilmiştir. Katılımcılara, araştırma süresince verdikleri bilgilerin korunacağı ve yalnızca araştırma kapsamında kullanılacağı bilgisi verilmiştir. Araştırma süreci, Mimar Sinan Üniversitesi Etik Kurulu'nun 18/06/2021 tarih 18065 sayılı etik kurul kararı doğrultusunda yürütülmüştür.

### Etik kurul izin bilgileri

Etik değerlendirmeyi yapan kurul adı: Mimar Sinan Üniversitesi Sosyal ve Beşerî Bilimler Araştırma ve Yayın Etiği Kurulu

Etik değerlendirme kararının tarihi: 18/06/2021

Etik değerlendirme belgesi sayı numarası: 18065

## ARAŞTIRMACILARIN KATKI ORANI

Araştırmacıların her birinin araştırmaya katkı oranı %50'dir

Yazar 1: Yöntemin belirlenmesi, geçerlik ve güvenilirlik çalışmaları, veri analizi, literatür taraması, raporlaştırma.

Yazar 2: Araştırmanın tasarlanması, veri analizi, literatür taraması, makalenin şekilsel düzenlenmesi.

## DESTEK ve TEŞEKKÜR BEYANI (ACKNOWLEDGEMENT)

İstanbul Öğretmen Akademileri Sanat Akademisinde 2021-2022 eğitim öğretim yılında eğitim alan ve formdaki soruları cevaplayarak, "Bruegel'in 'Çocuk Oyunları' Tablosunu derslerinde kullanan ya da kullanmayı düşünen katılımcı öğretmenlerimize teşekkür ederiz.

## ÇATIŞMA BEYANI (CONFLICT OF INTEREST)

Araştırmada herhangi bir çıkar çatışması yoktur.