



Uluslararası Sosyal Araştırmalar Dergisi

The Journal of International Social Research

Cilt: 10 Sayı: 49 Volume: 10 Issue: 49

Nisan 2017 April 2017

www.sosyalarastirmalar.com Issn: 1307-9581

## GELENEKSEL ÇOCUK OYUNLARININ MODERN EĞİTİMDE KULLANILMASI\*

### TRADITIONAL CHILDREN GAMES IN MODERN EDUCATION

Hatice ÖZ PEKTAŞ\*

#### Öz

Oyun; canlıların var olmasıyla başlayan ve nesiller boyunca gelişerek kültürel öğeleri de içeren bir etkinliktir. Uygarlıklar geliştikçe, oyunlar da gelişmiş ve bir takım değişimlere uğrayarak günümüze kadar gelmiştir. Canlıların oynadıkları ve onlar için vazgeçilmez bir eylem olan oyunlar, çoğu zaman bir eğitim aracı olarak da kullanılmıştır. Her toplumun kendine özgü benimseyip, oynadığı ve kültürel aktarmayla gelmiş bir takım geleneksel oyunları vardır. Teknolojinin gelişmesiyle değişen bilişsel yapı ve algı, çocuk oyunlarının sokak, bahçe ve parklardan, bilgisayar ortamına taşınmasına ve sanal dijital platformlarda oynanmaya başlanmasında etkili olmuştur. Oyunların oynandığı mekanların değiştiği gibi birçok eğitimsel faaliyetin de bilgisayar ortamında gerçekleşmesine olanak sağlanmıştır. Bu çalışmanın amacı; oyunun ve oyun tasarımının tarihçesini, eğitsel bilgisayar oyunlarının günümüz eğitiminde kullanılmak üzere nasıl tasarlandığını araştırmaktır. Çalışmada eğitsel oyun tasarımında etkili olan grafik tasarım öğeleri, karakter tasarımları, mekan tasarımı (background) ve aksesuar tasarımlarının önemi vurgulanmış, doğru kullanımına ilişkin öneriler geliştirilmiştir.

**Anahtar Kelimeler:** Oyun, Geleneksel, Çocuk, Modern, Eğitim.

#### Abstract

Game is an activity that includes cultural references by developing through generations starting with the existence of the human beings. As civilizations developed, the games also progressed and they reached today by facing some changes. The games, played by humans and which are indispensable for them, have most of the time been used as educational tools. Cultures around the world inherited their own unique traditional games through the aeons. The science and perception, which has changed through the developing technology, has been effective on the transferring the traditional playgrounds of the games like gardens, streets, etc. to the virtual grounds. This leads to a combination of games and education in the digital world. Computers and internet, used in the sophisticated education both visually and audially, help students comprehend and learn more easily. The purpose of this research is exploring the history of game and game design and how they are conceived for today's educational games. In this study, the importance of the design elements of an educational game like character design, background design and accessory design are emphasized and developed for the correct usage.

**Keywords:** Game, Traditional, Children, Modern, Education.

#### 1. Giriş

Oyun, insanın her döneminde karşısına çıkan ve gelişiminde farklı yararları olan bir etkinliktir. Çağlar boyunca oynanan oyunlar bir takım değişimlere uğrayarak günümüze kadar gelmiştir. Kültürel değerlerin yaşatılmasında önemli kaynaklardan biri olan oyunlar, çağdaş kentleşme ile birlikte değişime uğramışlardır. Günümüzde, oyunlar dış mekanlar yerine teknoloji aracılığıyla bilgisayarlarla iç mekanlarda oynanmaya başlanmıştır. Sokaklarda, bahçe ve parklarda oynanan oyunlar yavaş yavaş unutulmuştur. Vaktini bilgisayar karşısında geçiren çocuklar, aynı zamanda bilgisayarları bir eğitim aracı olarak da kullanmaktadırlar. Bilgisayarlarla çeşitli eğitim sitelerinde sanal oyunlar oynayarak hem öğrenmekte hem de eğlenmektedirler. Bu dijital gelişim, çocukların geleneksel çocuk oyunlarını öğrenememelerine neden olmakta ve geleneksel oyunlar zamanla unutulmaktadır.

#### 2. Oyun

Huizinga'ya göre, oyun "Kültürden öncedir, çeşitli kültürlerden çıkma ya da bir rastlantı sonucu değil, tersine çeşitli kültür biçimlerinin doğuşunda başlıca etkindir" (And, 2007:28). "Oyun kavramı, her açıdan farklı hareket ve düşünme sistemini, alışılmış davranış şekillerinin aksine başkalarının davranışlarına ve durumun şartlarına göre kurgulanmış düşünce ve hareket biçimleridir. Bu bazen bir bilgisayar oyunundaki karakterin hareketleri, bazen bir sporunun performansı bazen de bir tiyatro sanatçısının sahnedeki rolü seyirciye hissettirmesi olabilir. Hepsinin ortak özelliği "Oyun" kavramı içinde şartların gerektirdiği aksiyonları yerine getirmeleridir.

Fransız sosyolog Roger Caillois oyunlarda mutlaka bulunması gereken temel özellikleri ise şöyle sıralar:

\* Doç., Işık Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fak. Görsel İletişim Tasarımı Bölümü (hatice.oz@isikun.edu.tr)

- Zevkli: Oyunlar eğlendirici karakteristikleri yüzünden tercih edilir.
- Müstakil: Oyunların yeri ve zamanı belli sınırlıdır.
- Belirsiz: Oyunların sonucu, başlangıçta belirsizdir.
- Verimsiz: Oyuna katılmak üretkenlik sağlamaz.
- Kurallara Bağlı: Oyunların günlük yaşamın dışında kalan bir kural dizisi vardır.
- Kurmaca: Oyunların yaşamdan farklı bir gerçeği vardır” (Akkemik, 2009: 5)

### 2.1. Oyunun Tarihi

Oyun, canlıların var olmasıyla başlamıştır. Atalarımız, yaptıkları eylemleri ve hareketleri birbirlerine anlatarak, çevrelerinde gördüklerinin taklitlerini yaparak farkında olmadan oyunların oluşmasını sağlamışlardır. Çocuk oyunları içerisinde taşla ve aşıkla (koyun ve keçi gibi hayvanların arka ayak diz bölgesinden çıkan kemiklerle) oynanan oyunları genelde en eski oyunlar olarak kabul edilmektedir. Arkeologlar, yaptıkları kazı ve araştırmalarda bu oyunları anlatan kabartmalar ve mağara resimleri bulmuşlardır. British Museum’da bulunan ve İ.Ö. 800 yıllarında topraktan yapılmış bir heykel, iki kız aşıklık oynarken göstermektedir. Eski Mısır’da bulunan Orta Krallık Dönemi duvar resimlerinde ise oyun tahtası üzerinde oynanan oyunlar, sıçrama oyunları, yine İ.Ö. 2600 yılında Mısır’da Akhor mezarında bulunan duvar resminde bir kız, el vuruşma oyunu oynarken gösterilmektedir. Yunan çömlek resimlerinde tavlaya benzer bir oyuna rastlanmıştır. Ayrıca aşık, sopayla çember sürme, topaç ve top oyunları oynandığına dair resimler de bulunmuştur. Girit Uygarlığı’nın kalıntılarında da bebeklere, minyatür ev eşyalarına rastlanmıştır. Anadolu’da yaşayan uygarlıklara ait birçok mezar taşında da çocuk yaşantısıyla ilgili bilgiler bulunmaktadır. Maraş’ta Genç Hitit Dönemi’ne ait aşık kemiği ve kırbaçla oynayan çocuk resimlerine rastlanmaktadır. Türklerdeki oyunlarla ilgili yazılı bilgileri Dede Korkut Hikâyelerinde bulmak mümkündür. Diğer önemli bir kaynak ise Evliya Çelebi’nin Seyahatname adlı eseridir (Megep, 2007: 5).

Çocuk oyunları, zaman içinde zenginleşerek, farklılaşarak, değişerek günümüze kadar gelmiştir. Toplumsal olaylarla değişen yaşam biçimlerinden, teknoloji, bilim ve sanattaki gelişmelerden çocuk oyunları ve oyuncakları da etkilenmiştir. Varolan oyunlar mekan ve aksesuar değişimleri ile devam edebilmişler, unutulmuş oyunların yerini ise yeni oyunlar almıştır.

### 2.2. Oyun Türleri

Oyun kuramı üzerinde çalışan araştırmacılar oyunları gruplandırmada en çok iki etkeni temel almışlardır. Bu etkenlerden biri oyuncu sayısı, ikincisi ise oyunun sonucudur. Roger Caillois, oyun tür gruplandırmasının sorunlarına şöyle değinir: “Oyunlar öylesine çeşitli nitelikler gösteriyor ki, bunlara birçok yaklaşım olanağı bulunmaktadır. Prof. Boratav, Paris’te 1960 yılında toplanan VI. Uluslararası Etnoloji Kongresi’nde bir kümeleme taslağı önermiştir. Daha sonra bu taslağı geliştirmiş ve yayımlamıştır. Boratav oyun kümeleneğini şöyle özetlemiştir:

- I. Sadece Çocuklara Özgü Oyunlar (A - C)
  - A. Büyüklerin küçükler için çıkardığı oyunlar
  - B. Çocukların söz oyunları
  - C. Takım halinde, danslı, türkölü oyunlar ve basit taklit oyunları
- II. Talih, Kumar, Fal, Niyet Oyunları; Büyölük ve Törelilik Oyunlar (D - G)
  - D. Talih oyunları
  - E. Kumar oyunları
  - F. Niyet ve fal oyunları
  - G. Törelilik ve büyüölük oyunları
- III. Beceri ve Güç Oyunları (H - L)
  - H. Asıl beceri oyunları
  - I. Utmalı/ kazmalı beceri oyunları
  - J. Cimnastikli ve ritmik oyunlar
  - K. Asıl güç oyunları
  - L. Güç ve beceri oyunları
- IV. Zeka Oyunları (M - S)
  - M. Aldatmaca, yutturmaca oyunları
  - N. Bellek gücü, düşünce çevikliği, sezinleme oyunları
  - O. Saklamaca ve saklambaç oyunları
  - P. Çizgili oyunlar
  - R. Taşlı oyunlar
  - S. Başkaca zeka oyunları
- V. Katışimli Oyunlar (Ş - T)
  - Ş. Katışimli oyunlar,
  - T. Oyuncaklar (And, 2007: 69).

Dr. Musa Baran'ın, Birinci Uluslararası Türk Folklor Semineri'nde sunduğu 'Folklorda Çocuk Oyunları' başlıklı bildirisinde ise şöyle bir gruplandırma yapılmaktadır:

- Bilmeceli Oyunlar
- Şaşırmacalı Oyunlar [SEP]
- Dilsiz Oyunlar
- Resimli Oyunlar [SEP]
- Ütümlü Oyunlar
- Tekerlemeli Oyunlar
- Türkülü Oyunlar
- Sportif Oyunlar
- Orta Oyunları
- Hayvanlarla Oyunlar (Kuş Tutmaca) [SEP]
- Donatım Oyunları (Kına Vurmaç) [SEP]
- Gelişigüzel Oyunlar (Islamaç) [SEP]

Oyunlar işlev bakımından da üçe ayrılmaktadır:

- Usu Eğiten Oyunlar [SEP]
- Bedeni Eğiten Oyunlar [SEP]
- İç Duyguları Eğiten Oyunlar" (And, 2007: 70)

### 2.3. Oyun ve Kültür

Bir toplumun yaşattığı, paylaştığı ve geliştirdiği gelenekler o toplumun kültürünü yansıtır. Johan Huizinga'ya göre "Oyun kültürden daha eskidir. Oyunun işlevini hayvan hayatında veya çocuk hayatında değil de, kültürün içinde ele alarak, incelemeliyiz." (Huizinga, 2006:20). Arkeologların buluntuları, bize, bugün oynanan ve yaygın olan oyunların çok eski çağlara uzandığını göstermektedir. Oyunların eskiliği ve yaygınlığı yalnız Huizinga'nın görüşlerini desteklemekle kalmayıp antropologlar için de geniş ve ilginç kaynaklar oluşturmaktadır. Oyunların kültür ile etkileşimini incelerken, oyunların vermiş olduğu ipuçlarını ilk fark eden antropolog Tylor olmuştur. Ona göre; oyunlar uygarlığın Güneydoğu Asya'dan Malaya - Polinezya üzerinden Yeni Zellanda'ya kadar uzandığını göstermektedir. Oyunlar, Asya'dan Kuzey Amerika kıtasına Bering Boğazı'nda eskiden bulunan bir kara geçidi ile getirilmiştir. Tylor'un bu hareket noktası daha sonra bilim adamlarınca geliştirilmiştir. Bu Türk kültürü bakımından önemlidir. Çünkü Asya, arada bir temel kaynak olmak üzere, Türkiye'deki halk müziği, inançları, törenleri, el sanatları ile Kuzey Amerika yerlilerinininki arasında büyük benzerlikler görülmektedir" (And, 2007: 47).

Dünyanın her yerinde, her çağda ve her kültürde farklı oyunlar oynanmıştır. Nesilden nesile aktarılan geleneksel oyunların bir kısmı günümüze kadar olduğu gibi gelmiştir. Bazı oyunlar değişime uğrayarak devam etmiş, bazıları ise tamamen unutulmuştur. Kültürel mirasın bir parçası olan geleneksel oyunlar, değişen toplumsal yaşam biçimleri ile birlikte unutulmuş yok olmaktadır.

### 3. Çağdaş Eğitimde Oyunlar

Oyun tabanlı eğitim, oyun oynayarak öğrenmeden yola çıkılarak geliştirilmiştir. Eğitsel içeriklerin öğrenciye, tek veya çok kullanıcı bir ortamda oyunların etkileyici gücünden yararlanılarak kullanılmaya başlanmıştır. Eğitim alanında uzun yıllar boyu yapılan araştırmalarda, oyunlar ile yapılan öğrenmenin, daha kalıcı ve etkin olacağı kanıtlanmıştır. Öğrencilerin öğrenme sürecini hızlandıran, onlara motivasyon vererek zevk almalarını sağlayan ve eğlendirerek öğreten eğitsel oyunların varlığı 90'lı yılların ortalarından itibaren yaygınlaşmıştır.

Eğitsel amaç ve içeriğe sahip bir oyunun tasarlanmasında; eğlenerek öğrenme, problem çözme, kritik düşünme, kavram öğretimi, strateji geliştirme, olgunlaşma, hedefe yönelik olma, dikkat dağıtmama, bireysel ve grup çalışmalarına uygunluk, tasarım olarak yeterlilik, içeriğe uygunluk, öğrenci seviyesine uygun kullanım, alıştırmaların özellikleri, güncellenme özelliklerinin olması gerekmektedir. Eğitsel oyun, çocukların zihinsel faaliyetlerinin oyun aracılığı ile artırarak, eğitimi daha da etkin hale getirmektedir. Eğlenerek öğretme, gerçek bir oyun gibi eğlendirirken, hedefinden uzaklaşmadan konuyu etkin bir biçimde anlatarak öğretmeye çalışmaktır. Eğlendirme, konunun önüne geçmeden gerçekleşmelidir. Problem çözme, öğretmenin anlattığı herhangi bir konunun daha iyi anlaşılması için olması gereken alıştırmaların görsel olarak eğitsel oyunda yer almasıdır. Öğrencinin anlamadığı konunun, grafiksel olarak somut bir biçimde o problemi çözme niteliğinin olması açısından çok önemlidir.

Eğitsel oyun gerek içerik, gerekse bütün özellikleriyle beraber eğitim hedefine yönelik olmalıdır. Gereksiz şeyleri içermemeli, alıştırma, uygulamaları hedefe yönelik olmalıdır. Eğitsel bir oyun muhteva gereğince öğrencinin dikkatini dağıtmamalıdır. Eğer bir oyun çok aşırı dikkat çekici ve hedeften aykırı nesnelere sahip ise öğrencinin konudan çok oyuna odaklanmasına sebep olacaktır. Görsellik olarak eğitsel bir oyun çok aşırıya kaçmış ise öğrencinin dikkati dağılıbilir ve oyun hedefe hizmet etmez. Bu yüzden eğitsel oyun hazırlarken dikkat dağıtıcı nesnelere yer verilmemelidir ve gerek görsellik bakımından gerekse

sesler bakımından aşırıya kaçılmamalıdır. Eğitsel oyun, hem bireysellik hem de grup çalışmalarına uygun olmalıdır. Öğrenciler grup olarak da bireysel olarak da çalışabilmelidirler. Grafikselsel görsel unsurlar eğitim hedefinden uzaklaşmadan, sade, uyumlu, dikkatleri dağıtmayacak ve yaş grubuna uygun bir şekilde tasarlanmalıdır. Aksi halde tasarımın abartılı olması öğrenciyi konudan uzaklaşmaya itecektir. Oyunun içeriğe uygunluğu önemlidir. Öğrencilere fazla ve gereksiz içerikler verilerek konudan uzaklaşmamasıdır. Eğitsel oyunda, hitap edilen yaş grubuna özen gösterilmelidir. Öğrenci zorlanmamalı, oyunda gerekli ipuçları ve yardım bildirimleri mutlaka bulunmalıdır. Alistirmaların zorluk ve kolaylık dereceleri çocukların oyuna bağlanmasına ya da tamamen kopmasına neden olabilir. Ne çocukların sıkılacağı derecede basit ne de oyundan kopacakları derecede zor olmalıdır. Zor ve basit olmasının dışında, her zaman aynı oyunu oynamak da çocuğu sıkacaktır. Bu durumda oyun eğer bir internet sitesinde yayınlanıyorsa, güncellenerek yeni görsel ve eğitsel unsurlar ile sunulmalıdır.

### 3.1. Çağdaş Eğitimde Bilgisayar Oyunları

Bilgisayar oyunları, eğlendirerek öğrenme-öğretme sürecinde sıklıkla kullanılan öğretim materyalleridir. Eğitsel oyunlar, problemlerin üzerine yazılmış senaryolar sonucunda öğretmeyi sağlayan yazılımlardır. Bilgisayar oyunlarının eğitim alanında kullanılması, öğretmen ve öğrencilerin hizmetine sunulan yararlı içerikler olarak tanımlanabilir.

"Eğitsel oyunlar, öğrencilerin önceden öğrendikleri bilgileri pekiştirmelerini ve daha rahat bir ortamda tekrar etmelerine olanak sağlayan etkinliklerdir. Eğitsel oyun yazılımları ise öğrencilerin oyun oynama heves ve isteklerinden yararlanılarak ders konularını oynayarak öğrenmelerini ya da problem çözme becerilerini oynayarak geliştirmelerini sağlayan yazılımlardır" (Kuzu, 2007: 175). Öğrenciye hoş vakit geçirterek formal olmayan etkinlik içinde, formal bilgilerin öğretildiği veya bu bilgilerin pekiştirildiği yazılımlardır.

Eğitimde bilgisayar oyunlarının kullanımı, "Öğrencilerin oyunlar aracılığı ile kazandıkları bilgi ve becerilerin kalıcılığı konusunda yapılan araştırmalar olumlu bulgular göstermektedir" (Kuzu, 2007: 176). "İyi planlanmış bir oyunun öğretim açısından önemi büyüktür. Eğitici oyunlar, çoğu kişide bulunan ilgiden yararlanılarak, ilginç öğrenme ortamları yaratmaktır. Eğitim amaçlı oyunlar; yaratıcı oyunlar ve öğretici oyunlar olarak iki gruba ayrılabilir. Deneme, keşfetme, problem çözme ve karar vermeyi gerektiren oyunların yanı sıra okuma ve anlama becerisini geliştiren oyunlar da vardır" (Bağcican, 2003: 24). Bu oyunlara derslerin konularının entegre edilmesi ile öğrencilerin konuları öğrenme ve problemleri çözme algıları gelişir.

"Eğitsel bilgisayar oyunları, bilgisayar oyunlarının motive edici ve eğlendirici özelliklerini barındırmaktadır ve öğretimsel ya da eğitsel amaçlı olarak diğer öğretim yöntemlerinin alternatifi, tamamlayıcısı ve zenginleştiricisi olarak kullanılabilirler. Eğitsel bilgisayar oyunları sayesinde öğrenci sıkılmadan, eğlenerek, yaşayarak ve yaparak öğrenmiş olur. Soyut kavramlar elektronik ortamda somutlaştırılarak öğrencinin daha kolay öğrenmesi sağlanmış olur" (Çankaya, Karamete, 2008: 117).

Verilmek istenen mesajın eğitsel oyunların içinde gömülerek, yapılan oyun materyallerinin etkisi hedef kitle üzerinde göz ardı edilemeyecek kadar büyüktür. Bu durumda eğitsel bilgisayar oyunları, "öğrencilerin ya doğrudan ders materyali ya da dersi destekleyici ek materyal olarak kullandıkları yazılımlar olarak tanımlanabilir" (İnal, Kiraz, 2008: 524). Pedagojik olarak da uygunluğun önemli bir yeri olan bu eğitsel yazılımlar, dikkat ve motivasyon artırıcı özelliklere sahiptir. Eğitsel oyunların matematik, fen ve teknoloji, Türkçe, problem çözme, alıştırma yapma, dil öğrenme, tekrar etme, stratejik düşünme gibi alanlarda fazlasıyla kullanıldığı görülmektedir. "Mevcut olan bu çalışmalardan öğrendiğimiz erkek ve kız çocukların, oyunlarla öğrenmeyi eğlenceli bulduklarındır" (Kafai, 2006: 38). Eğitsel oyunlarda amaç eğlenceli bir ortamda yapılan öğrenme işleminin kalıcılığı ve öğrencilerin interaktif ortamlara olan ilgisinin de katkısıyla öğrenciyi eğitmektir.

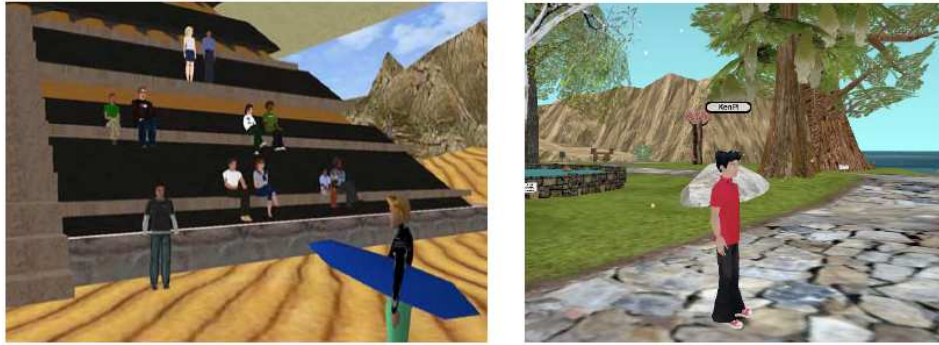
"İyi bir pedagojiyi bünyesinde barındıran "Quest Atlantis" (QA) eğitsel faaliyetlerde bulunmak üzere öğrenenleri üç boyutlu sanal bir ortama çeken eğitsel bir bilgisayar oyunudur. Oyunda oyuncular efsanevi Atlantis şehrini yaklaşan bir felaketten kurtarmaya çalışmaktadırlar. Oyunun senaryosuna göre öğrenenler "Quest" olarak adlandırılan eğitsel faaliyetleri tamamlayarak Atlantis'in bu felaketten kurtarılmasına yardım etmektedirler. Her ne kadar Quest Atlantis'i bir bilgisayar oyunu olarak tanımlasak da, onu sadece bilgisayarda kullanılan basit bir yazılım olarak düşünmek doğru değildir. Quest Atlantis daha uygun bir şekilde dünya üzerine yayılmış bir oyuncu topluluğunu ve yerel toplulukları desteklemek üzere tasarlanmış sanal bir çevre olarak tanımlanabilir. Quest Atlantis öğrenmeyi, eğlenceyi ve macerayı bir araya getiren bir oyundur. Oyunu oynayanlar kendilerini gelişimlerine uygun quest'leri yapabilecekleri, diğer öğrencilerle ve öğretmenlerle konuşabilecekleri ve sanal ortamda bir kişilik geliştirebilecekleri üç boyutlu bir dünyada bulmaktadırlar. QA'in esneyerek uyarlanabilir yapısı tasarımcıların kontrolü ve kullanıcıların (öğretmenler ve bu ortamda öğrenenler) eğitsel oyun ortamını kullanımı arasında bir denge kurmayı amaçlar. Bu yapısı ile QA eğitsel oyunu gerek kültürel gerekse ihtiyaç bakımından birbirlerinden

farklı eğitim ortamlarının yerel ihtiyaçlarını karşılayacak biçimde uyarlanabilir”(Tüzün ve Hakan, 2006: 221).



Görsel 1: Quest Atlantis Anasayfa

“QA ortamı, gerçekte toplumsal sorumluluk ilkeleri çerçevesinde, daha çok fen bilgisi, sosyal bilgiler, coğrafya, tarih, teknoloji, sağlık, sanat, ekonomi ve müzik alanları üzerine kurgulanmış bir ortamdır”(Tüzün, Arkun, Kurt, Yermeydan, 2006). Derlerde çalışma konusunda başarısız olan öğrencilerde büyük sonuçlar edilmiş olup, bu öğrencilerin derse olan ilgisini yoğunlaştırarak onu bu yazılımın içinde konuyu öğrenmesi için teşvik etmektedir. Okula ilgisi olmayan öğrencilerin interaktif ortamlara olan ilgisinden yararlanılarak, bu sanal dünya içerisinde çalışırken öğrenmelerine olanak sağlayan ve sürekli olarak öğrencinin ilgisini arttıran bir yazılımdır.



Görsel 2: Quest Atlantis'ten Görüntüler

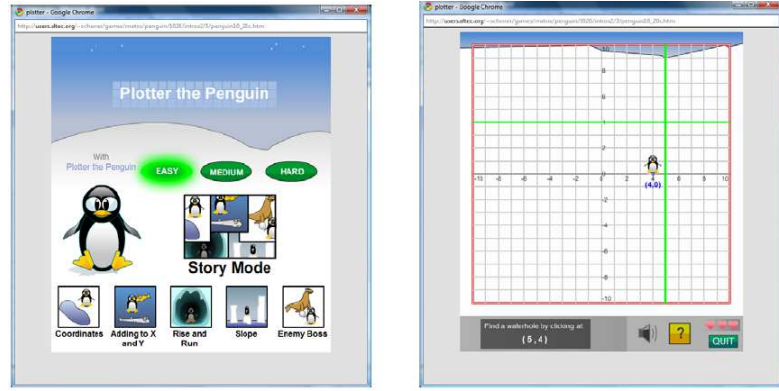
Öğrencilerin kendi hızlarında bağımsız olarak öğrendikleri eğitsel yazılımlar, günümüzde yaygınlaşmıştır. Öğrencilerin anlamadıkları, tekrar etmek istedikleri, takıldıkları noktalara geri dönerek bilgileri tekrar tekrar okuyup öğrenebildikleri ve çalışma imkanı bulabildikleri eğitsel oyunların bulunduğu interaktif eğitim sitelerindeki oyunlara bazı örnekler verebiliriz:



Görsel 3: www.okulistik.com “Kesirlerle İşlemler” Oyunundan Ekran Görüntüsü

“Roketi Kullanalım” Matematik 7. sınıfın konularından biri olan “Kesirlerle İşlemler” ile ilgili yapılmış bir eğitsel oyundur. Amaç; öğrencinin kesirlerle olan işlemlerini uzayda geçen bir mekanda bulunan uzay gemisinin içinden, göktaşlarının içindeki doğru sonucu isabet ederek alıştırma yapmasıdır.

http://www.4kids.org/games/ sitesinde bulunana eğitsel amaçlı oyunlardan bir tanesi olan “Plotter The Penguin”in amacı ise verilen noktaları tamamlayarak koordinat sistemini öğretmektir. Bunun için penguin x, y eksenini üzerinde verilen noktalara doğru bir biçimde yerleştirilmelidir.



Görsel 4: "Plotter The Penguin" Oyunundan Ekran Görüntüsü

"Demolition Division" oyunun amacı ise öğrencilere bölme işlemi yapmayı öğretmektir. Bunun için öğrenci, kendi tankındaki işlemin sonucunun bulunduğu doğru tanka doğru ateş ederek bölme işlemi alıştırmalarını gerçekleştirir.



Görsel 5: "Demolition Division" Oyunundan Ekran Görüntüsü

### 3.2. Çağdaş Eğitimde Bilgisayar Oyunları Tasarımı

"Oyun tasarımı, hikayenin kurulması, oyun türü ve teknolojisinin belirlenmesi, oyun görsel ve yazılım tasarımını içeren bir dizi işlem bütünüdür. Bu işlemler oyun örneğinin oluşturulması ile başlar" (Atılğan, 2007: 82). Tasarımcı, oyuna ait fikrinin ortaya atılması ve bu fikrin zaman içinde taslaklara aktarılmasıyla, taslakların da çizimlere dönüşmesiyle bir proje oluşturur. Daha sonra o projenin, bilgisayar oyununa dönüşümünü sağlar. Oyunun tasarımında esas olan öncelikle fikrin ortaya çıkmasıdır. "Her şey bir fikirle başlar. Bu fikir, oyunun içeriği ile ilgili olabileceği gibi, tamamen platform veya oyun türü odaklı da olabilir. Önemli olan, fikrin içinde diğer oyunlardan ayırıcı unsur veya unsurların mutlaka olmasıdır. Fikir noktasında tasarımcı 'Benim tasarlayacağım bu yeni oyunu insanlar neden diğerlerine tercih etsin?' sorusuna doyurucu ve samimi bir cevap mutlaka bulabilmelidir. Bu aşamadan sonra ancak oyunun içeriği ve teknik özellikleri konusunda detaylı bir çalışma yapılır ve oyun tasarım belgesi (game design document) diye adlandırılan bir doküman hazırlanır" (Akkemik, 2009: 28). Tasarımcının rolü, oyunun fikrini iyice düşünüp, geliştirilmesinde ve görsellerini hazırlayıp, oyunun tasarım aşamasına geçmesini sağlamaktır. Yaratıcılık bir oyun tasarımcısının en önemli özelliklerinden biridir. "Oyunların görsel özelliklerinin giderek arttığı günümüzde, bir oyun tasarımcısının görsel ahengi ve ses ahengini mutlaka fark edip anlayabilmesi gerekir. Bunun için görsel veya ses ahengi yaratma becerisi şart değildir. Ama görsel ve işitsel olarak ne istediğini bilmek ve bunu tarif edebilmek, her oyun tasarımcısının mutlaka ihtiyacı olan bir özelliktir. Oyun tasarlanırken pek çok fikir ortaya atılır ve bunların büyük bir kısmı da kendi çerçevelerinde tutarlı ve iyi fikirlerdir. Fikir aşamasından tasarıma ve geliştirmeye geçerken, bazen teknik sebeplerden, bazen ekonomik sebeplerden, bazen pratik sebeplerden bu iyi fikirlerin bir kısmından vazgeçmek gerekir. Eğer oyunun bütününe bir faydası yoksa iyi bir oyun tasarımcısı, yeri geldiğinde en parlak fikirlerden bile vazgeçebilmelidir. Bir oyunun akışındaki sebep sonuçların, bunların doğurabileceği durum ve olasılıkların ve oyuncu tepkilerinin hesaplanması ve tüm bunların tasarım aşamasında kurgulanabilmesi, geliştirme aşamasındaki pek çok sorunun önceden fark edilmesi, bir oyunun başarı şansını ciddi oranda artırır. Analitik düşünebilme özelliği, tasarımcının oyunun sistemini ve çalışma mekanizmalarını doğru oturabilmesi açısından şarttır.

İyi bir oyun, oyuncunun sıkılıp bırakmadan önce tüm detay, düzen ve özelliklerini, keşfedilmeye değer her şeyini öğrenip, ustalaştığı oyundur. Başarılı oyunlar genelde, tasarım gereği veya tesadüfen, beynin algı ve öğrenme biçimine uygun olacak şekilde geliştirilmiştir" (Barmanbek, 2009: 118). Başarılı bir oyun tasarlanırken olması gereken özelliklerden biri oyunun, oyuncuya kuralları öğretirken, bir yandan tipik problemler karşısındaki becerisini sınamasıdır. Oyun giriş bölümü ile başlar ve oyuncunun kullanacağı

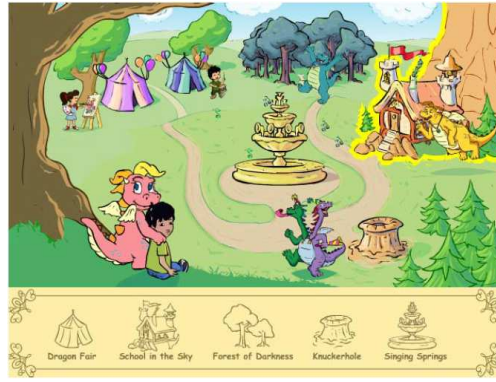
araçların tanıtıldığı ve öğretildiği bölümün tasarlanması ile devam eder. Özellikle zamana karşı oynanan nişan alma oyunlarında oyuncunun elinin altındaki bu araçlar önemli bir yere sahiptir. Oyunun konusu ne ise o bağlamda bir fiziksel ve görsel ortamda tasarlanması ikincil bir özelliktir. Eğer oyun futbol ile ilgiliyse bir futbol sahası, oyun satrançsa satranç tahtası tasarlanmalıdır. Çünkü oyuncu, oyun alanını anladığı zaman, daha kolay strateji oluşturur. Sağlam kuralların bulunduğu oyunlar daha çekicidir. "Oyunun kurallarının, usta ve zayıf oyuncu eşleşmesi durumunda iki tarafın da sıkılıp bırakmasına meydan vermeyecek şekilde olması gerekir. Puandan bağımsız olarak, hem çırak hem de usta oyuncunun, oyundaki becerilerini geliştirme şansını oyun süresince mutlaka elde etmesi gerekir" (Barmanbek, 2009: 118). Bu nedenle oyun kuralları, oyunda bulunması gereken önemli bir özelliktir. Günümüz oyunlarında oyunun platformu ne olursa olsun, görsel ve işitsel açıdan zengin olması, olmazsa olmaz bir hal almıştır. Oyunların başarılı olabilmesi için görsel içeriklerin iyi düşünülmüş bir biçimde tasarlanması ve hedef kitleye sunulması gerekir. Oyundaki karakterlerin, konunun, arayüzün, cezaların, ödüllerin, tipografinin, oyunun geçtiği mekanların, görüntülerin, renklerin ve seslerin, oyunun tasarlandığı platformun bir bütün olarak ele alınması gerekmektedir. Oyun tasarımının her yönden etkili ve başarılı olabilmesi için tasarımcının, oyunu oynayacak oyuncunun özelliklerini çok iyi analiz etmesi gerekir.

**Senaryo:** Oyun senaryosunu yazmak yaratıcılık ve yetenek gerektirir. İyi bir senaryo için önce iyi bir hikayeye ihtiyaç vardır. Senaryonun temeli "bir hikaye en iyi şekilde nasıl anlatılır?" sorusudur. Eğer iyi bir hikayeniz varsa onu anlatmak için iyi bir senaryo ilk şarttır. Hikayenin iyi bir biçim alması için öncelikle olgunlaşması gerekir bunun için de taslaklar halinde akla gelenler aktarıldıktan sonra kurguyu oluşturmak en doğrusudur. Taslaklar hikaye için en büyük yol göstericiler olacaktır. Hikaye içermeyen, geleneksel oyunların elektronik kurguları "tetris" (boşlukları doğru şekil ile tamamlamaya dayanan elektronik oyun tipi), yap-boz (puzzle), tavlâ, satranç ya da spor oyunlarının aksine, günümüzde hikayeye dayalı oyunlar oldukça yaygındır. Hikaye, oyunun üzerine kurulduğu, tüm oyun bilgisini içinde bulunduran oyun ögesidir. Oyun bir hikaye anlatır, hikaye oyuncunun belirli buyrukları ile amacına ulaşır ya da ulaşmaz. Amaca ulaşmak için farklı yollar, hikayenin içinde dallanan farklı seçenekler bulunur. Oyuncu, karakterleri, ortamı, amacı hikaye sayesinde tanır ve hikaye sayesinde oyuna dahil olur. Bu durumda yapılan oyun için iyi bir hikayeden oluşmuş senaryonun kurgulanması gerekir. Bilgisayar oyununun senaryosunu yazılırken dikkat edilmesi gereken birtakım ana özellikler bulunmaktır. Bunların başında oyunu oynayan oyuncuların, hedefinin ne olduğu anlatmak, neleri yaparsa ödüllenecekleri, hangi adımlarda ceza alacakları, düşman karşısına çıktığı takdirde hangi yolu izleyebileceği, ipuçları ve yardım alma durumu, kazandığı takdirde nasıl ödüllendirileceği, kaybettiği takdirde hangi bölüme geri döneceği önceden tasarlanmalıdır. Oyuncunun dikkatini oyundan ayırmasını sağlamamak için senaryoda fikir ve görsellerin kullanılacağı mekanlar ve karakterler özenle belirlenmelidir. Eğer bu oyun bir bulmaca ise fazla zor olması oyuncuyu, o oyunu oynamaktan vazgeçirir, aksine çok kolay bir oyunda oyuncu için bir vazgeçilmez oyun değildir. O nedenle hikaye oluşturulurken en önemli basamak oyuncunun oyunu oynarken sıkılmamasını sağlamaktır. Bu nedenle 'iyi bir senaryo iyi bir hikayeye bağlıdır' sözüne dayanarak, oyunun senaryosu yazılırken; oyuncunun oyunun farkında olmadan yaşıyor olmasını sağlamaktır.

**Karakter Tasarımı:** Karakter tasarımı bilgisayar oyunlarının en önemli öğelerinden biridir. Senaryoda anlatılan karakterlerin resmedilerek görselleştirilme sürecidir. Metin halinde anlatılan oyunun karakterlerinin canlandırılmasıdır. Karakter geliştirme kısaca senaryoda belirtilen karakterin görselleştirilme sürecidir. Karakterin ortaya çıkmasında ilk temel çalışmayı, filmin öyküsünü ya da senaryosunu yazan senarist yapar. Oluşturulan karakterin amaçları, kişiliği geçmişi, kısaca kişilik öğeleri bu aşamada ayrıntılı olarak metin haline getirilir. Kuşkusuz işlevsel ve etkileyici karakterler geliştirmek, senaryo yazarı için aşılması gereken en önemli sorundur. Diğer bir önemli sorun da üretilen bu karakterlerin izleyicisi tarafından etkileyici ve orijinal bulunmasını sağlamaktır. Bir oyunda bulunan oyun karakterleri, kahraman, karşı kahraman ve yardımcı nesnelere. Oyuncu oyunda kahramanı temsil eder, onu yönlendirir. Oyundaki kahramanların çoğu zaman kendilerine has birtakım özellikleri bulunur. Oyunda karşı kahramanlar bulunuyorsa eğer, onlara karşı mücadele verirler. Karşı kahramanlar ve yardımcı nesnelere, oyuncu tarafından denetlenemeyen karakterlerdir. Karşı kahramanlar, oyuncuyu korkutmak, gözdağı vermek, amacına ulaşmasını engellemek için çabalarlar. Özgün karakter tasarlanması, oyunun da özgün olmasını sağlar. Bu karakterin görsel özelliklerini özgün bir biçimde senaryodaki tasvirlerle uygun bir şekilde tanımlamakla ilgilidir. Çizimler yapılırken birçok alıştırma çizim gerçekleştirilir ve en sonunda oyuna uygun karakterler meydana getirilir.







Görsel 8: Dragon Tales Oyunu

**Aksesuar Tasarımı:** Oyunlarda kahramanların kullandığı ve onları tamamlayan nesnelere aksesuarlardır. Yeni karakterler oluşturulurken onlara çeşitli objeler kullandırmak, hiç kuşkusuz karakterin kişiliğini seyirciye aktarmakta önemli kolaylıklar getirecektir. Oyun karakterleri, oyun süresince bir işlevi yerine getirmek için birtakım alet ve araçlardan yararlanırlar. Bu nesnelere oyunda bölümler ilerledikçe veya puan kazandıkça işlevleri değişerek oyuncuya sunulur. Onları tasarlarken, senaryodaki hikayenin geçtiği ortamın ve mekanın görselleri de gözönünde bulundurulmalıdır. Karakterlerin oyun içinde kurgusunu destekleyecek araçlar çizilmeli ve kahramanla bağdaştırılmalıdır.



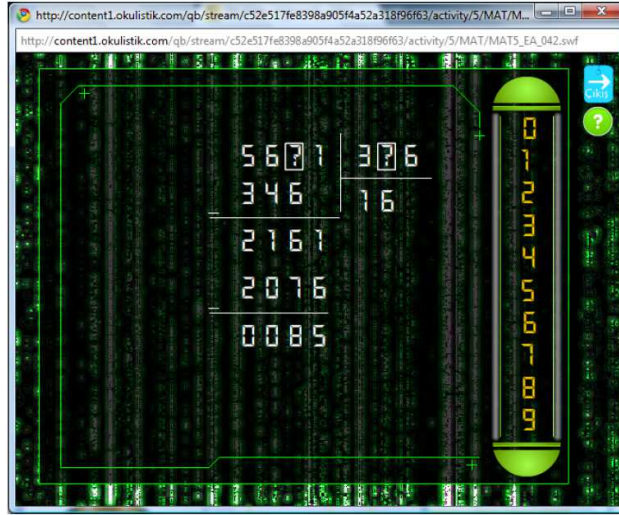
Görsel 9: Olasılık Oyunu Aksesuarı Bir Hesap Makinesi

**Yönlendirme Araçları Tasarımı:** Oyunlarda oyuncunun kendi tercihleri doğrultusunda yönünü belirlemesini sağlayan ve oyun içinde onun belli bölgelere ve unsurlara dikkat vermesi için tasarlanmış grafiklerdir. Yönlendirme araçları, oyunun nasıl oynanacağı konusunda da bilgi verirler ve oyuncular için bir gösterge niteliği taşırlar. Oyunda geçiş, başa dönüş, bölümler arası ileri geri gidışı sağlamak için tasarlanırlar. Oyuncunun dikkati bir "ok" kullanılması ile yönlendirilebilir, istenilen bir alana yoğunlaştırılabilir. Yönlendirme araçları düğme (buton) görüntüsü verilerek renklendirilmiş grafikler ve şekiller olarak da tasarlanabilirler. Bu şekiller kare, daire, ok gibi şekiller olmanın yanında oyun için tasarlanmış özel nesnelere de olabilir. Yönlendirme araçları oyuncuya yapacağı görevi hakkında bilgi verirler.



Görsel 10: Maceracı Oyunu Yönlendirme Araçları Tasarımı

**Tipografi:** Tasarlanan oyunlarda kullanılacak yazı karakterlerinin seçimi başlı başına bir iştir. İyi bir seçim yapmak için 'tipografik kültüre' sahip olmak ve biçimlerin dilini okuyabilmek gerekir. Yazı karakterlerinin hedef kitleye uygun olması, oyunun işlevsel sunumunu arttıracaktır. Hedef kitlenin kim olduğu, metni niçin okuyacağı da bu noktada önem kazanır. Oyunlardaki yazı karakterleri büyük bir dikkat ile seçilmelidir çünkü oyuncu, oyunun nasıl oynandığına dair uzun ve birçok açıklamaların yapıldığı metinleri okumak istemeyebilir. Özellikle küçük yaş gruplarına hitap eden kullanıcı arayüzlerinde, açıklama ve ayarlar kısımları, açıklayıcı ve kısa bir şekilde sınırlandırılmalıdır. Oyunun kullanıcı kitlesine göre, oyundaki yazıların düzenlemeleri yapıldığı takdirde oyuna olan ilgi çoğalacaktır ve oyuncuya metinleri okumak dışında fazladan yardım gerekmeyecektir.



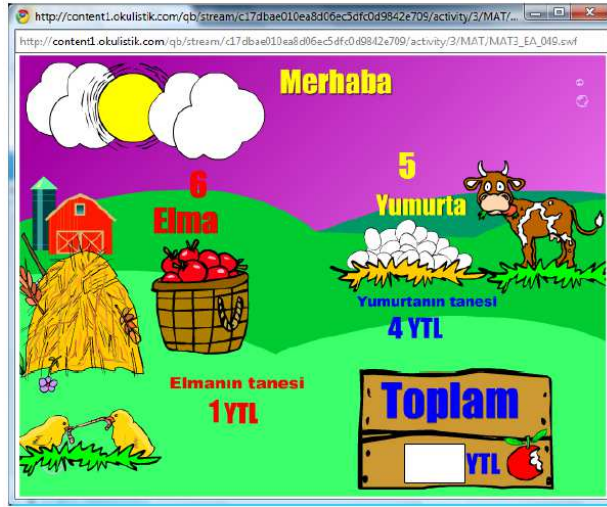
Görsel 11: Çarpma İşleminde Verilmeyen Rakamları Bulalım Eğitsel Oyunu



Görsel 12: Işığın Yansıması Eğitsel Oyunu

**Renk:** Renk, ışığın değişik dalga boylarının gözün retinasına ulaşması ile ortaya çıkan bir algılamadır. Renk görsel bir tasarım öğesi olmasının yanında sembolik bir değer de taşır, mesaj verebilir, davranışları yönlendirebilir. Tasarımda renk üzerinde çalışılması ve dikkatle planlanması gereken önemli bir öğedir. Tasarımlardaki mesajın doğru aktarılması için renklerin, kendi aralarında uyumları ve anlamları büyük önem taşır. Bilgisayar oyunlarının en büyük avantajlarından biri ise yüksek çözünürlükte grafik ve çeşit çeşit canlı renklerin, gerçek gibi görünebilen animasyonların ve efektlerin kullanılabilir olmasıdır. Hedef kitlesi çocuklar olan oyunlarda canlı ve parlak renkler tercih edilmelidir. Çok renklilik çocukta ilgi yaratır ve algılarını açar. Ekran tasarımında bütünlüğün bozulmaması için çok fazla renk kullanılmamalı, arka-ön plan renk öğelerine dikkat edilmelidir. Oyun arayüzünde arka planda kullanılan renkler her zaman diğer tasarım öğelerini öne çıkaran ve etkisini arttıran bir nitelik taşımamalıdır. Bu nedenle vurgulayıcı, ancak gözü yormayan renkler seçilmelidir. Çocuk, oyunu oynarken ilgisini devam ettirecek renkler seçilmelidir. Diğer araçların ve nesnelerin de renkleri oyunun bütünü bozulmayacak şekilde belirlenmelidir. Kullanılan açıklayıcı metinler veya destekleyici yazıların rengi arka plan ön plan ilişkisine uygun olmalıdır. Özellikle eğitim amaçlı oyunlarda, vurgulanmak istenen işlemler, bilgiler, konular, vurgulanmak istenen anlatımlar tasarımda renklerin etkisi ile ön plana çıkarılmalıdır. Arka planda eğer koyu renk kullanılmış ise, ön

plandaki anlatım açık bir renk değeri ile tasarlanmalıdır. Renk kullanımında tutarlı olunmalıdır. Oyun içinde geçen tüm metinlerin aynı renkte ve aynı tipografik stilde tasarlanmış olması algıda seçiciliği arttıracaktır.

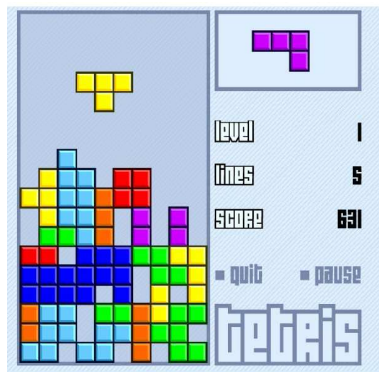


Görsel 13: Çiftlik Oyunu



Görsel 14: Roller Monkey Oyunu

**Kompozisyon:** Kavramsal (nokta, çizgi, düzlem, hacim) ve görsel öğelerin (nokta, çizgi, renk, doku, boyut, biçim, yüzey) belirli, bir düzen içinde bir araya gelmeleri kompozisyonu oluşturur. Kompozisyonda en önemli ilke, her şeyin bütüne ait ve uygun olması, hiçbir öğenin birbirine yabancı ve uyumsuz olmamasıdır. Oyunda görsel kompozisyon, senaryodaki fikrin ele alınarak bir mekan içinde karakterlerin ve aksiyonun doğru bir çerçevede tasarlanmasıdır. Oyunda iletilmek istenen görsel mesajın, perspektif kurallarına göre tek kaçıslı, çift kaçıslı, üç kaçıslı çizim denemeleri yapılarak en doğru açıdan oluşturulması gerekir. Oyunda yaratılan kompozisyonlarda da zıtlıklar kullanılmalıdır. Örnekteki Tetris oyununda renk zıtlıkları ile oluşan kompozisyon görsel açıdan etki yaratmaktadır. Geometrik şekillerin büyüklükleri ve küçüklükleri ile nesnelerin dolu-boş alanların belirlenmesi kullanımına ilişkin olan 'Super Stacker Oyunu' da oyun tasarımındaki kompozisyon kullanımına örnektir.



Görsel 15: Tetris oyunu

**Ses:** Oyun tasarlanırken oyun içinde kullanılacak sesler de tasarımın bir parçası olarak değerlendirilir. Sesler, grafiksel öğelerin gerisinde kalmayacak şekilde ele alınmalıdır. Görsel anlatımların yanında seslerle de zenginleştirilen oyunlar, kulağa da hitap ederek oyuncunun dikkatini canlı tutar. Sesler aynı zamanda oyuncuya bilgi verir. Oyuncuyu yönlendirir ve oyunun içine çeker. Sesin karakterler arasında geçen konuşmalarla, oyunun fonunda kullanılan müziklerle, oyunun atmosferine katkısı önemlidir. Oyun tasarımıdaki sesler hedef kitleye uygun bir etkide oyuncuyu yönlendirici, ilgisini toplayıcı ve bağlayıcı bir niteliğe sahip olmalıdır ama kesinlikle oyundaki asıl hedefin önüne geçecek abartıya yer verilmemelidir.

**Storyboard (Sahne Akış Düzeni):** Tasarımcı projenin senaryosunu, kurgusunu tamandıktan sonra hikayenin kare kare görsellerini, sahnedeki akışını çizer ve bir anlamda senaryoyu canlandırır. Hikaye akışı, tasarımda sahnelerin senaryodaki oluşumlarının taslaklarıdır. Sahne akış düzenleri (storyboard/hikaye tahtası), sahneleri, sahne içeriklerini ve geçiş bilgilerini grafik olarak gösterme yöntemidir. Canlandırma, film, etkileşimli çoklu ortam ve elektronik oyun tasarımı gibi canlandırma içeren ortamlarda kullanılır. Sahnelerin ve bakış açıları ile hikayenin akışının nasıl görselleştirileceği bu yöntemle taslak olarak belirlenir. Oyun tasarımlarında da storyboard'lar vazgeçilmez bir unsurdur. Kareler oyuncunun olası eylemlerine yönelik, bir kaç farklı şekilde çizilir. Storyboard'lar oyundaki dinamik hareketlerin, senaryonun akışı içinde kare kare sunan çizimler oldukları için her bir sahnenin akan görüntüsü önceden belirtilmiştir. Bu görüntülere sıra geldiğinde çizimler canlanır ve amacına doğru hareket ederler.

#### 4. Eğitsel Bilgisayar Oyunu Yapımı

Eğitsel oyun tasarlanırken hedef kitle ve oyunun yapım amacı da gözönünde bulundurulur. Yetişkinler ve çocuklar için farklı eğitsel oyunlar tasarlanır. Öncelikle, "Oyun eğlence amacıyla mı oynanıyor, yoksa eğitim mi?" sorusu cevaplanmalıdır. Oyuncu eğer çocuksa ve oyun da eğitim amaçlı bir oyunsa; eğitsel oyunu çocuklara yönelik tasarlanırken dikkat edilmesi gereken belirli özellikler ortaya çıkar. Öğrencinin ne yapacağı, yani oyundaki hedef açık olmalıdır. Öğrenci, hedefini bilerek etkinliğe başlamalıdır. Karmaşık oyunlarda, öğrenci hedefini öğreninceye dek uzun zaman harcamaktadır. Bu nedenle bu tür oyunları daha sistematik hale getirmek gerekir. Eğitsel bilgisayar oyunları tasarlanırken, oyun oynayacak öğrencilerin tercih, düzey ve öğrenme hızlarının farklı olacağı düşünülmelidir. Değişik bilgi ve beceri düzeyleri ile ses ve metin gibi özelliklerin değişik şekillerde işe konulmasında öğrenciye kontrol verilmelidir. Öğrenci isterse ses ayarı yapabilmeli, isterse yazı karakterlerini büyütebilmeli, isterse farklı bilgi düzeylerinde kendini deneyebilmelidir. Öğrenci oyunun nasıl oynayacağını, bilgisayar veya başka bir öğrenci ile hangi koşulda hangi hedefler için yarışacağını bilmelidir. Dolayısıyla oyun bu tür bilgileri veren mekanizmalara sahip olmalıdır. Öğrenciyi yaptığı etkinliklerden haberdar eden, etkinliklerle öğrenciyi güdüleyen ve öğrencinin dikkatini ilk andan itibaren sürekli çekebilen mekanizmalar gereklidir. Renk, müzik, ses ve canlandırma öğeleri öğrenciyi rahatsız etmeyecek bir formatta hazırlanmalıdır. Eğitsel bilgisayar oyunu bir yardım ve kılavuz menüsüyle öğrencinin her an yardım alabileceği destek birimlere sahip olmalıdır. Eğitsel oyunlarda şiddet ve argo gibi uygun olmayan davranış ve dil örüntüleri kesinlikle kullanılmamalıdır. Eğitsel bilgisayar oyunlarında hangi tür davranışların ne derece ödüllendirileceği açık şekilde belirlenmelidir. Yanlış yanıt ve yanlış davranışların ödüllendirilmesinden kaçınılmalıdır (Akpınar, 2008: 156).

Kısa bir tanıtım sayfası tasarlanmalıdır. Oyunun içeriğe göre hedeflerini, kullanım şeklini ve kurallarını tanımlamak gereklidir. Amaçlanan hedefe ulaştırıcı bir senaryo yazılmalıdır. "Senaryo ile öğrenilecek konun bağlantılarının belirtilmesi ve farklı seviyedekiler için aynı başarının gerçekleştirilmesine olanak verilmelidir. Güdülemeyi sağlayıcı etkenlerin kullanılmasına özen gösterilmelidir. Oyun bireyin çabasını arttırıcı olmalıdır. Bunun için bağlantıların ve etkileşimlerin öğretimsel olarak tasarlanması gereklidir (İpek, 2001: 153). Kazanan ve öğrenen öğrencilere verilecek ödüllere daha sonraki olası adımlar ve konular ilişkin ipuçlarını verecek şekilde tasarlanmalıdır.

#### 5. Sonuç

Oyunlar, içinde yaşadığımız kültürün yapısını ve özelliklerini taşıyarak nesilden nesile aktarılmıştır. Gelişen yaşam şartları ve düzeni oyunların da oynanma şeklini, mekan ve ortamlarını değiştirmiştir. Sokak ortamında oynanan oyunların yerini, bilgisayar ortamında oynanan oyunlar almıştır. Çocuklar, arkadaşlarıyla internette sanal olarak oyunlar oynamaya başlamıştır. Aynı zamanda oynadıkları bu oyunları yine internet aracılığıyla birbirleriyle paylaşma imkanı bulmuşlardır. Günümüzde bilgisayarlar ve internet, eğitim alanında kullanılan vazgeçilmez materyaller halini almıştır. Oyunlarla öğretim, görsel ve işitsel faktörlerin çekiciliği ve kalıcılığı bakımından yarar sağlamıştır. Bu teknolojik gelişmeler beraberinde kültürel öğelerimizi barındıran geleneksel çocuk oyunlarının unutulmasına zemin hazırlamıştır.

Oyunların çağın gereksinmelerinden etkilendikleri görülmektedir. Zamanla sokakta oynanan oyunların türünde büyük bir azalma olmuş, geleneksel oyunlar yok olmaya başlamıştır. Sokakta arkadaşlarla oynanan geleneksel oyunların yerini bireylerin kapalı alanlarda (ev, internet kafe gibi) oynadığı

dijital oyunlar almıştır. Geleneksel oyunlarla dijital oyunların ortak özelliklerinden biri eğitsel işlev taşımalarıdır. “Pek çok araştırma çocuğun gelişimi ve olgunlaşmasında oyunun işlevini dile getirir, oyunun yaratıcılık, duygusal gelişim, entellektüel gelişimi destekleyen etkili bir araç olduğuna ve oyunun çocuklara mutlu olma alışkanlığını sunduğunu ileri sürer. Geleneksel oyunların doğrudan ya da dolaylı olarak eğitsel işlevleri olması gibi, dijital oyunların da böylesi işlevi vardır” (Akbulut, 2009: 72).

Yapılan bu çalışmada unutulmaya yüz tutmuş geleneksel çocuk oyunlarının nitelikleri ortaya konularak, bu oyunların eğitsel değerleri incelenmiştir. Geleneksel oyunların, eğitsel oyunlarla gerçekleştirilen eğitim öğretim çalışmalarında etkili bir araç olarak kullanılabilmesi görülmüştür.

#### KAYNAKÇA

- AKBULUT, Hasan (2009). *Dijital Oyun Rehberi*, İstanbul: Kalkedon Yayınları.
- AKKEMİK, Salih (2009). *Sayısal Oyunlarda Etkileşim Tasarımın Rolü*, Yayınlanmış Yüksek Lisans Tezi, Mimar Sinan Üniversitesi, İstanbul.
- AKPINAR, Yavuz (2008). *Okul Öncesinde Öğretim Teknolojisi ve Materyal Tasarımı*, Anadolu Üniversitesi Yayınları No: 942, Eskişehir.
- AND, Metin (2007). *Oyun ve Bugü*, İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.
- ATILGAN, N. Şule (2007). *Elektronik Oyunlarda Pixel Grafikler ve Bir Oyun Arayüzü Tasarımı*, Yayınlanmış Sanatta Yeterlilik Tezi, Hacettepe Üniversitesi SBE, Ankara.
- BAĞCIVAN, Arif (2003). *Çocuklara Yönelik Web Sitelerinin Grafik Tasarım Sorunları ve Çözüm Önerileri*, Yayınlanmış Yüksek Lisans Tezi, Hacettepe Üniversitesi SBE, Ankara.
- BARMANBEK, Burak (2009). *Dijital Oyun Rehberi*, İstanbul: Kalkedon Yayınları.
- ÇANKAYA, Serkan, KARAMETE, Ayşe (2008). “Eğitsel Bilgisayar Oyunlarının Öğrencilerin Matematik Dersine ve Eğitsel Bilgisayar Oyunlarına Yönelik Tutumlarına Etkisi”, *Mersin Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, Cilt 4, Sayı 2, Mersin.
- HUIZİNGA, Johan (2006). *Homo Ludens*, İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- INAL, Yavuz, KİRAZ, Ercan (2008). “Bilgisayar Oyunları İdeoloji İçerir mi?”, *Türk Eğitim Bilimleri Dergisi*, Cilt 6, Sayı 3, Ankara.
- IPEK, İsmail (2001). *Bilgisayarla Öğretim Tasarım, Geliştirme ve Yöntemler*, Ankara: Tıp Teknik Kitapçılık.
- KAFAL, Yasemin B., (2006). “Playing and Making Games for Learning”, *Games and Culture*, Cilt 1, No 1, Sage Publications, Los Angeles.
- KUZU, Abdullah (2007). *Öğretim Teknolojileri ve Materyal Tasarımı*, Eskişehir: Anadolu Üniversitesi Yayınları.
- Mesleki Eğitim ve Öğretim Sisteminin Güçlendirilmesi Projesi (MEGEP) (2007). *Çocuk Gelişimi ve Eğitimi, Oyun Etkinliği-I*, MEB, Ankara.
- TÜZÜN, Hakan (2006). “Eğitsel Bilgisayar Oyunları ve Bir Örnek: Quest Atlantis”, *Hacettepe Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, Sayı 30, Ankara, s. 221.
- TÜZÜN, Hakan, ARKUN, Selay, BAYIRTEPE, Ezgi, KURT, Funda ve YERMEYDAN UĞUR, Benlihan (2006). “Fonksiyonlar Konusunun Oyun Ortamında Öğretimi”, *Matematik Sempozyumu Bildiriler Kitabı 5*, Matematik Sempozyumu.