



KIBRIS'TAKİ GELENEKSEL ÇOCUK OYUNLARININ KÜBİK ÖĞRETİM PROGRAMI TEMELİNDE OKUL ÖNCESİ EĞİTİM VE BİLİŞSEL GELİŞİM KAZANIMLARIYLA İLİŞKİLENDİRİLMESİ*

*Sarem ÖZDEMİR***

ÖZET

Bu çalışmanın amacı, okul öncesi öğretim programında yer alan 60 – 72 aylık çocukların bilişsel gelişim özellikleri (matematik etkinliklerinin) kübik program yaklaşımı çerçevesinde oyun ve kültür unsurlarının süreç içine entegre edilmesine dayalı bir öğretim programı yaklaşımı önermektir. Wragg (1997) tarafından ortaya koyulan üç boyutlu kübik öğretim programı, okul öncesi dönemde kazanılması beklenen bilişsel kazanımlarla ilişkilendirilmiştir. Üç boyutlu küpün ilk boyutu, bilişsel gelişim ile ilgili kazanımlar, ikinci boyutu kültür ve üçüncü boyutu ise oyunla öğretim olarak ele alınmıştır. Kıbrıs kültürünün geçen zaman ve göçlerle değişmeye yüz tuttuğu bu günlerde (Duranay ve Reis, 2012; Beyatlı, Papadopoulou ve Kaymak, 2015) gelecek neslin Kuzey Kıbrıs Türk kültürü oyunları bilmesi ve bu süreçte edinmesi gereken bilişsel gelişim özelliklerini de kazanabileceğinin üzerinde durulmuştur. Bu bağlamda Kıbrıs Türk Folkloru'nun en önemli yazarlarından Oğuz Yorgancıoğlu'nun Kıbrıs Türk Çocuk Oyunları ve Kıbrıs Türk Folkloru isimli eserleri incelenmiş ve okul öncesi dönemde öğretmenlerin rahatlıkla kullanabileceği 2 oyun alandan uzman kişilerle birlikte tespit edilmiştir. Aynı zamanda zihinsel engelliler öğretiminde uzmanlaşmış bir kişinin de görüşü alınarak, zihinsel engelli çocukların da bu oyunların içinde aktif olarak yer alabileceği konusunda olumlu görüş alınmıştır. Bunun üzerine oyunlar analiz edilmiş ve okul öncesi öğretim programı içinde bulunan bilişsel kazanımlar ile ilişkilendirilmiştir. Kübik program yaklaşımının öğretim programlarına yeni eğitsel kazanımların eklenmesine katkı koymakla birlikte, öğrenci, öğretmen, aile, okulun ileri gelen yetkilileri, ulusal ve uluslararası kuruluşları da öğrenme sürecin içine etkin bir şekilde katmayı başarabildiği görülmüştür (Kliminskas ve Rupainiene, 2004). Kıbrıs geleneksel oyunları öğretim programlarına dahil olduğu takdirde, örtük programda öğrenciler için belirlenen özelliklere yeni sosyal özellik ve beceriler katılabilir. Öğretmenlerle birlikte oynanan oyunlar sayesinde, daha sosyal ve aktif öğretmen-öğrenci rolleri yaratılabilir, toplumu bir arada tutan kültür aktarımı gerçekleştirilebilir.

Anahtar Kelimeler: Kübik program, Kıbrıs, kültürel oyun, bilişsel gelişim

* Bu makale Crosscheck sistemi tarafından taranmış ve bu sistem sonuçlarına göre orijinal bir makale olduğu tespit edilmiştir.

** Yrd. Doç. Dr. Uluslararası Kıbrıs Üniversitesi Okul Öncesi Öğretmenliği, El-mek: sozdemir@ciu.edu.tr

**INTEGRATING CYPRUS CULTURAL GAMES INTO
PRESCHOOL CURRICULUM BASED ON THE CUBIC
CURRICULUM FOCUSING ON THE COGNITIVE
DEVELOPMENT**

ABSTRACT

This study aims to propose a preschool curriculum approach based on three dimension curriculum model of Wragg's (1997) maintaining to connect Cyprus cultural games and cognitive developmental keys (mathematics skills) specified in preschool curriculum (for 60 – 72 months children) that has been used in Northern Cyprus preschools. Wragg's (1997) 3-D Cubic curriculum offers three dimensions which are subjects, cross-curricular issues and teaching-learning styles accordingly. In this study, subjects are designated to be cognitive developmental keys which are directly related with mathematics and or mathematical reasoning skills. Cross-curricular issues are identified as culture, language, critical thinking and social skills. Teaching-learning styles are related to teaching with games. As the Cyprus culture shows tendency to disappear according to the immigration and time (Duranay ve Reis, 2012; Beyatlı, Papadopoulou ve Kaymak, 2015), it is important to help preschoolers learn and sustain their culture. In this study two books of Oğuz Yorgancıoğlu, a remarkable writer in North Cyprus with more than twenty books on Cyprus culture, has used. In this study two of the games are selected based on two preschool teachers and an academician's views. Besides, a specialist also agreed that using these games with mentally handicapped children is also convenient. These two games are analyzed according to the key elements in the cubic curriculum and associated with cognitive developmental keys identified in preschool curriculum. Cubic curriculum can not only contribute about appending new cognitive developmental indicators but also incorporate student, teacher, principal, competent authorities, national and international communities together (Kliminskas ve Rupainiene, 2004). Cyprus traditional games can also help preschoolers to gain social skills which are specified in the Preschool Curriculum. These cultural games may strengthen bonds among peers since games requires children to involve actively. Besides, cultural games may have the potential to create more social and active roles for both preschoolers and teachers.

STRUCTURED ABSTRACT

This study aims to propose a preschool curriculum approach based on three dimension (3-D) curriculum model of Wragg's (1997) maintaining to connect games of Cyprus and cognitive developmental keys (mathematics skills) specified in preschool curriculum (for 60 – 72 months children) that has been used in Northern Cyprus preschools. Wragg's (1997) 3-D Cubic curriculum offers three dimensions which are subjects, cross-curricular issues and teaching-learning styles accordingly. According to Wragg (1997) cubic curriculum is helpful for

Turkish Studies

International Periodical for the Languages, Literature and History of Turkish or Turkic
Volume 10/11 Summer 2015



evaluating curriculum on different aspects; the subjects being studied, the themes that reach across subjects, and methods of teaching and learning. As the Wragg (1997) affirms cubic model is flexible and can be tightly defined with fewer cells or a characterized in a general way with more cells. Three dimensions can be considered in a variety of contexts and changes according to the prime intention of the curriculum.

In this study proposed model is a well defined one which has narrower cells. In this research, subjects are designated to be cognitive developmental keys which are directly related with mathematics and/or mathematical reasoning skills. Cross-curricular issues are identified as culture, language, critical thinking and social skills. As the last dimension, teaching-learning styles are related to teaching with games. While the Cyprus culture shows tendency to disappear according to the immigration and time (Duranay & Reis, 2012; Beyatlı, Papadopoulou & Kaymak, 2015) basing on this proof, it is important to help preschoolers learn and sustain their culture. In this study two books of Oğuz Yorgancıoğlu, a remarkable writer in North Cyprus with more than twenty books on Cyprus culture, has used.

Games have a significant role in childhood (Becker, 2004; Boctor, 2013; Josephe ve Diack, 2015). "Play is the work of the child." says Montessori; which explains the crucial role of games in childhood. Sevinç (2009) emphasized that playing games have potency on all developmental stages. Since children are active players during the game and this helps them feel happy and enthusiastic. Besides they can make decisions on their own and learn to play the game according to its rules. Playing games can improve childrens' imagination, self-confidence and personality by playing games (Kaytez & Durualp, 2014). Yorgancıoğlu (2015) stated that games have important clues about culture. Therefore playing game is one of the best ways to maintain Cyprus culture among preschool students.

In this study two of the games are selected based on two preschool teachers and an academicians' views. Besides, a specialist also agreed that using these games with mentally handicapped children is also convenient. These two games are analyzed according to the key elements in the cubic curriculum and associated with cognitive developmental keys identified in preschool curriculum. These games are called "pirili" and "gemicig, gayıcık yüzdürmek" which means marbles and "floating paper boat" respectively. To play Pirilli (Marbles) each student needs to bring at least 6 marbles to join the game. Then a triangle should be drawn on the ground and marbles should be placed side by side with 2 cm distance from each other. Besides, a line should also be drawn in order to identify whose marble comes nearest to the line. The main purpose in this game is taking marbles out of the triangle. This game is over when all marbles are taken out of the triangle. The winner is the one who has more marbles than other players. Other game, Floating paper boat requires puddles (pond, lake) to play (which can be created easily). First, teacher needs to show children how to make a paper boat and help them to float their boat in the puddle. Sometimes they can organize competitions with their boat to earn a "master" degree for the play.

Turkish Studies

International Periodical for the Languages, Literature and History of Turkish or Turkic
Volume 10/11 Summer 2015



Both in these games, the author also identified other developmental stages which can be attributed to some points in the game. For instance; being able to understand what she/he listens to is attributed to language development which valid for both games. Besides, improving fine motor skills is possible for both games and can be attributed to psychomotor development. At the same time, these two games can also be used for boosting intrinsic motivation of students which is related with social and emotional learning. Cubic curriculum can not only contribute about appending new cognitive developmental indicators and but also incorporate student, teacher, principal, competent authorities, national and international communities together (Kliminskas & Rupainiene, 2004). Cyprus traditional games can also help preschoolers to gain social skills which are specified in the Preschool Curriculum. These cultural games may strengthen bonds among peers since games all requires children to involve actively. Besides, cultural games may have the potential to create more social and active roles for both preschoolers and teachers.

Key Words: Cubic Curriculum, Cyprus, Cultural Games, Cognitive Development

1. Giriş

Bu çalışmanın amacı, okul öncesi öğretim programında yer alan matematik etkinliklerinin kübik program yaklaşımı çerçevesinde oyun ve kültür unsurlarının süreç içine entegre edilmesine dayalı bir program yaklaşımı önermektir. Kıbrıs'ta “karışan nüfus” ve “yayılan nüfus” kavramlarının psikolojik travmaya yol açtığını, Kıbrıs'taki kültürün farklılaşma göstermesinin ve yarattığı çok kültürlülüğün yeni, ayrışık bir kimlik ortaya çıkarttığı söylenmektedir (Keser, 2006; Şahin, Şahin ve Öztürk, 2013; Duranay ve Reis, 2012; Beyatlı, Papadopoulou ve Kaymak, 2015). Okul öncesi kurumların bir görevi de çocuğun çevresindeki kültürel değerlere göre yetişmesini sağlamaktır (Sevinç ve Bayhan, 2006). Kıbrıs Kültürü'nün kendine has öğelerinin öğretim programına eklenmesi bu kültürün yok olma tehlikesine karşı bir önlem niteliği taşımaktadır.

Koçak (2001) çocukları, gelişim özellikleri, davranışları, duygu ve düşünceleri yönünden yetişkinlerden daha farklı, değişime ve yenileşmeye açık, algıları üst düzeyde ve öğrenme gücü yüksek varlıklar olarak tanımlar. Çocuk, tüm gelişim alanlarına ilişkin temel bilgi, beceri, alışkanlık ve tutumları, ilk olarak aileden almaktadır. Aileden sonra okul öncesi eğitim kurumları, çocuğu toplumsal yaşama hazırlamada sistem içerisindeki yerini almakta ve aileyi çocuklarının eğitimi konusunda desteklemektedir. Okul ve ailenin amacının ortak olması ise çocukların eğitimi konusunda amaca ulaşılmasını kolaylaştırmaktadır (Kandır, 2001).

Kuzey Kıbrıs Türk Cumhuriyeti'nde okul öncesi alanında geliştirilmiş olan en güncel eğitim programı 2004'te yazılmış olduğundan Türkiye Cumhuriyeti Millî Eğitimi tarafından 2013 yılında yürürlüğe koyulan okul öncesi eğitim programı esas alınmıştır (KKTC MEB, 2004; MEB, 2013). Programa göre, öğretmenlerin kendi yıllık ve haftalık planlar yapma gerekliliğinin altı çizilmiştir. Aynı zamanda programda sekiz başlıkta etkinliğe yer verilmesinin gerektiği vurgulanmıştır. Bu etkinlikler dil gelişimi, fen ve doğa, Türkçe, sanat, oyun, müzik, drama, matematik, okuma yazmaya hazırlak, alan gezileri ve hareket etkinlikleri olarak geçmektedir. Bu etkinliklerin belirtilen gelişim özelliklerinin göz önüne alınarak hazırlanması gerektiği programda da belirtilmiştir. Genel anlamda ise hem Kuzey Kıbrıs hem de Türkiye okul öncesi eğitim programında bilişsel, dil, psikomotor, sosyal-duygusal gelişim ve özbakım becerileri öğrenme alanları üzerine kazanımlar yazılmış ve yönlendirmeler bu doğrultuda yapılmıştır.

Turkish Studies

International Periodical for the Languages, Literature and History of Turkish or Turkic
Volume 10/11 Summer 2015



2. Kübik Öğretim Programı

Wragg (1997) çocukları daha farklı ve karmaşık bir geleceğe hazırlarken sadece bir öğretim programı veya ders planının yeterli olmayacağını ve daha derin ve nitelikli bir anlayışa ihtiyacımız olduğunu vurgulamıştır. Kübik program geliştirme yaklaşımını ortaya atarken 4 önerme üzerinde durulmuştur. Bunlardan ilki eğitimin geleceğe yönelik bir vizyon içermesi şarttır. Geleceğe yönelik hazırlanmayan bir programın birçok insanı kandırmakla eşdeğer olduğunu belirtmiştir. Kübik programın önemini anlatmak için Wragg'ın (1997) ikinci önermesi ise istihdamlar esasına bireylerden eskiye nispeten daha nitelikli olmalarını bekliyor olmaktadır. 21. yüzyılda kişiler sadece alan bilgisine sahip olan değil, bireysel, sosyal ve profesyonelliğin tüm gereklerini yerine getirebilecek şekilde olmalıdır (Wragg, 1997, s.2)

Üçüncü önerme ise okullarda okutulan derslerde hem ne öğrenildiği hem de nasıl öğrenildiğinin önemli olduğu yönündedir. Dördüncü ve esas çerçeveyi oluşturan önerme ise okullarda öğretilen bilgi yanında tavır, ulusal ve evrensel değerler, eğitime olan bakış açısını ile ilgili kavramların da eğitim programının bir parçası olması gerekliliğidir.

Örneğin herhangi bir disiplinin öğretiminde birden çok gelişimsel boyuta değinilebildiğini aşağıdaki tablo ile açıklamıştır. Wragg (1997) çocukların bir rol oynama etkinliğinde birlikte çalışması, bir matematik problemini çözmesi veya bir fen deneyi gerçekleştirmesinin dil ve sosyal becerileri aynı zamanda geliştirebileceğini ifade etmiştir. Aşağıda bu yaklaşımı belirten temsili bir tablo bulunmaktadır.

	İngilizce	Matematik	Fen
Dil			
Sosyal Beceriler			

Üç Disiplin Alanının, 2 Farklı Öğretim Boyutu ile İlişkilendiren 2 Boyutlu Tablo Örneği

Wragg (1997) bir kişinin bilgi ve becerisinin başka kişilerin yararına sunulabilir durumda olmasını istemek gelecekte birçok başarıya önemli katkı sağlayacağını ifade etmiş, bunun üç boyutlu kübik yaklaşımın tüm boyutlarına etki edeceğini belirtmiştir.

2.1 Küpün Birinci Boyutu

Wragg (1997) küpün ilk boyutunda standart bir eğitim programında kullanılan başlıca disiplinler olabileceğini ve öğretmenlerin öğrencilere aktarması gereken bilgilerden oluşması gerektiğini önermiştir. Bu disiplinler, anadili matematik, tarih, coğrafya gibi derslerdir (s.38) Bilgi birçok farklı formda gelir. Bunun birçoğu önceden belirlenmiş başlıklar altında sunulur; “fen”, “tarih”, “matematik vb. ve insan hayatında önemli bir yere sahiptir. Ancak ülkeler kendi gelecek anlayışlarına göre bunu şekillendirmektedirler. Örneğin; tarih derslerinde “insanlar” mı “olaylar” mı daha önemlidir? Küçük yaşlardaki fen dersleri öğrencilerin ilgi ve becerileri göz önüne alınarak mı yapılmalıdır yoksa belli bir bilgiler bütünü mü aktarılmalıdır türündeki soruların yanıtları bu anlayışı ortaya koymaktadır. Bu tarz tüm soruların işaret ettiği nokta ise öğretilmesi hedeflenen kavramların nasıl aktarılacağına organize edilmesidir. Ancak düşünülmesi gereken başka unsurlar da vardır. Ulusal bir eğitim programına sahip olan ülkelerde kübik yaklaşımı tartışmak başlangıçta anlamsız görünebilir. Oysa süreç yukarıda da belirtildiği gibi daha karmaşıktır (Wragg, 1997, s. 45). Bu sürecin içinde düşünülmesi gereken temel unsurlardan bazıları; edinilmesi gereken kazanımlarda seviye ve sıranın nasıl olması gerektiği, öğretmenin pedagojik alan yeterliliği, öğrenme alanlarının altında yoğunlaştırılması gereken noktalar, öğretmenlerin yazılı materyallere

Turkish Studies

International Periodical for the Languages, Literature and History of Turkish or Turkic
Volume 10/11 Summer 2015



(ders kitabı vb.) programdan daha çok değer vermesi ve kullanması durumları, ülke politikasının önem verdiği metodoloji ve savunduğu ideoloji gibi maddelerdir.

2.2 Küpün İkinci Boyutu

Küpün ikinci boyutu zaman zaman örtük program olarak bilinen öğelerden oluşmaktadır. Önerilen başlıklar arasında estetik, vatandaşlık, dil, düşünce, kişisel gelişim, sosyal yeterlikler, karar verebilme yeteneği, adanmışlık, hayal gücü gibi karakteristik özellikler vardır. Wragg (1997) bu boyutu anlayabilmek için diğer tüm disiplinlerin içine yerleştirilebilecek özelliklere bakmanın gerektiğini ifade etmiştir. Şöyle ki; estetik kavramına yönelik farkındalık sadece resim ve müzik derslerine özgü olmamalıdır, dağlık alanlardaki görüntü, akarsular, tarihi bir binanın görünüşü, bir DNA molekülünün sarmal duruşu veya Johann Sebastian Bach'ın bir eserinin içinde de "güzellik", "estetik" gibi kavramlar verilebilmektedir. Zira Wragg, estetik kavramının sadece müzik veya resim gibi derslerde ele alınmasının kaçırılmış bir fırsat olabileceğini düşünmektedir. Bununla birlikte fen bilimlerinin öğretimi esnasında sadece teorik ve algoritmik bilgilerin verilmesinin tercih edilmesi de öğrencilerin bu tür derslerden soğumasına yol açmaktadır. Örneğin "dil" eğitimi ele alınacak olursa bunun tüm öğretmenler tarafından dikkatli kullanılması gerekmektedir. Bir fizik öğretmenin Boyle Yasasını öğrencilere anlatırken "sıcaklık sabit tutulduğu sürece hacmi verilen bir gaz ile basıncı ters orantılıdır" demesi soyut genelleme içermektedir. Bu noktada öğrenci fizik hakkında anlaşılabilir bir disiplin diye düşünebilir. Oysa burada "ters orantılıdır" soyutlaması daha açık anlatılırsa, yani öğretmen dili daha sade kullanırsa sorun en aza indirgenmiş olur. (Wragg, 1997, s. 61)

Wragg bu boyutta diğer tüm disiplinlerle birleştirilebilecek olan öğelere yer vermiştir. Kültür kavramı da Wragg'ın üzerinde en çok durduğu unsurlardan biridir.

2.2.1 Kültür

Güngör (1995), kültürü bir topluluğun kendi hayati problemlerini çözebilmek için kullandığı ve yıllar içinde alışılmış usuller haline getirmesi olarak tanımlamıştır. Kültürün maddi ve manevi olarak iki cephesi vardır. Fakat bu tanımla, kültürün sadece manevi cephesi belirtilmektedir. Mesela musiki, kültürün manevi cephesini; musiki aletleri de maddi cephesini temsil etmektedir (Çolak, 2008). Kültürün daha kapsamlı bir tarifini yazmak gerekirse; "*Kültür, bir milletin uzun bir tarih içerisinde ortaya koyduğu, geliştirdiği ve tecrübe ile sağlamlaştırıp kesinleştirdiği maddi ve manevi değerler bütünü*" olarak da tanımlanmaktadır. (Çolak, 2008; Elliot, 1949; Lawton, 2012). Buna göre, Türk milleti kendi milli kültürünü ortaya çıkarmak için gayret sarfettiğinden milli varlığını ve kimliğini günümüze kadar korumaktadır. Milletler için milli kültür daima önem taşımaktadır. Çolak (2008). Çolak'ın söylemlerini destekler nitelikte bugün her kademedeki öğretim programının içine kültür öğeleri entegre edilmiştir. Kültürü aktarmaya okul öncesi dönemde başlanmaktadır. Çocuğun çeşitli niteliklerinin, ilgilerinin, yeteneklerinin kişiliği daha okula başlamadan, yani 2-6 yaşlar arasında ortaya çıktığı görülmektedir. Zira bu yaşlar, çocuğun en çok dikkat ve ilgisinin yoğunlaştığı kritik dönem olarak bilinmektedir (Aydın, 1971). Bu yaşlar aynı zamanda çocuğun bilişsel, sosyal-duygusal, psikomotor, özbakım ve dil becerilerinin de hızlı bir şekilde geliştiği bir dönemdir.

2.2.1.1 Kültür ve Dil

Günay (1995) dil ve kültürün yakın ilişkisine vurgu yaparak, dilin yaşayabilmek için kültüre ihtiyaç duyduğunu ve birlikte gelişip biriktiğini söylemiştir. Aslan (2008) ise aynı şekilde kültürün aktarılabilmesi için dile ihtiyaç duyduğunu söylemiş ve bir toplumun dilinin o toplumda yaşayan kişilerin genel kültürünü yansıttığını belirtmiştir. Devrim (2004) Kültür'ün maddi ve manevi değerler bütününe diğer nesillere aktaran ana unsurun dil olduğunu belirtmiştir. Güvenç

Turkish Studies

International Periodical for the Languages, Literature and History of Turkish or Turkic
Volume 10/11 Summer 2015



(2002) ise Dil'in toplumu bir arada tutan bir harç gibi olduğunu ve ortak hazine niteliği taşıdığını ifade etmiştir.

2.3 Küpün Üçüncü Boyutu

Bu boyut öğrenme ve öğretme stilleri üzerine yoğunlaşmaktadır. Wragg (1997) öğrenmenin bir çok parametresi olduğunu; entellektüalite, motivasyon, kişilik, olgunluk, çevre, duygular vb gibi ifade etmiştir. Aynı zamanda öğrenmenin analoji, önceden bilinenlerle bağ kurma, bilgiyi hayata transfer edebilme, gözleme, taklit etme, gibi unsurlar doğrultusunda şekillendiğini belirtmiştir. Gözleme üzerinde hassasiyetle durulması gereken bir diğer konudur. Dil gelişiminde dahi daha minik bir bebekken gözlem ve taklit ile bazı kelimeleri (hangi anadili olduğu farketmeksizin) söylediği görülmektedir; ma ma ba ba de de gibi... Wragg (1997) bir kişinin hayat boyunca vereceği kararların, gözlemlenmiş olgu, olay ve davranışlar üzerine kurulması gerçeğinin üstünde durmuştur. Üçüncü boyutun bir diğer yüzü olan öğrenme stilleri ise bir çok öğrenen tarafından ihmal edilmiş bir olgudur. Dunn ve Dunn (1993) öğrenme stilini bir bireyin konsantre olmaya başlama sürecini yeni ve zor bilgiyi alabilme yolu olarak tanımlamaktadır. Bu tanımdan yola çıkarak, herkesin farklı bir öğrenme stili olduğunu söylenebilir. Wragg (1997) bu süreçte dönütün önemi üzerinde durmuş ve hayati önemi olduğunu altını çizmiştir. Çünkü insan aldığı doğru dönütlerle öğrenme sürecini kolaylaştırabilir ve konuya ilgiyi artırabilir (s. 86).

2.3.1 Oyun

Oyunun öğrenme ve öğretme sürecinde önemli bir araç olduğu bilinmektedir (Becker, 2004; Boctor, 2013; Josephe ve Diack, 2015). Montessori 'Oyun çocuğun işidir.' diyerek oyun oynamanın çocuk için ne kadar önemli bir etkinlik olduğuna dikkat çekmiştir. Sevinç (2009) oyunu, çocuğun bütün gelişim alanlarını etkileyen önemli bir etkinlik olarak tanımlamaktadır. Bunun gerekçesi olarak, çocuğun oyun süresince mutluluk ve heyecan duyması, kendi başına karar verme sürecinde aktif olması ve sonuçlarına katlanması olduğunu belirtir. Çocuk aynı zamanda özgüven kazanır, paylaşmayı öğrenir, kurallara uymayı öğrenir. Çocuğun yaratıcılığı ve hayal gücünün beraberinde kişiliği de gelişir (Sevinç, 2009). Benzer şekilde Kaytez ve Durualp (2014) oyun için çocuğun gelişimini olumlu etkileyen en doğal öğrenme aracı olduğunu belirtmiştir. Çocuk, oyun sürecinde kendisi için gerekli bilgi, beceri ve alışkanlıkları 'yaparak yaşayarak' öğrenir. Yardımlaşma, hoşgörü, empati gibi olguları, oyun içinde kavrar ve pekiştirir. Oyun beslenme, barınma, korunma kadar önemli bir ihtiyaçtır. Aynı zamanda oyun sosyal yeteneklerin ve duygusal ifadelerin tam olarak gösterilmesi için uygun zemin hazırlar (Kaytez ve Durualp, 2014).

Erken çocukluk döneminde çocuğun en temel öğrenme aracı, oyun olması ve gelişim psikolojisi, eğitim psikolojisi, öğrenme psikolojisinin bulgularının da bunu desteklemesi ile birlikte oyun oynanan sürecin öneminin altı çizilmektedir (Koçyiğit, Tuğluk ve Kök, 2007).

Çocuklarda yetişkin hareketlerini özümseme ve taklit etme eğilimi oldukça güçlü ve kültürün yayılmasındaki başlıca sebeplerden biri olarak bilinir. Nasir (2005) oyunların oldukça değerli olduğunu ve sosyokültürel yapı hakkında önemli mesajlar taşıdığını belirtmiştir. Aynı zamanda oyunlar aracılığıyla sosyalleşme ve kültürel süreçlerinin yaşandığı da ortaya koyulmuştur. Benzer şekilde Steinkuhler (2005), oyunun hem kültür hem de kültürel objeleri anlatmakla ilgili rolleri olduğunu belirtmiştir. Bu durumda özellikle okul öncesi dönemdeki çocukların yaşlarının getirmiş olduğu şekilde kültür öğeleriye oyun aracılığıyla tanışması önem taşımaktadır.

Turkish Studies

International Periodical for the Languages, Literature and History of Turkish or Turkic
Volume 10/11 Summer 2015



3. Kübik Program Yaklaşımı ve Kıbrıs Oyunlarının Program ile Bütünleştirilmesi

Kübik programın ilk boyutu programda yer alan disiplinlerden oluşmaktadır. Bu çalışmada ele alınan disiplin matematik olup bilişsel alanda belirtilen kazanım ve göstergeler üzerinden değerlendirmeler yapılmıştır. Okul öncesi öğretim programında bulunan 5 çeşit öğrenme alanı; bilişsel, sosyal-duygusal, devinimsel, dil ve öz-bakım becerileri alanı olarak belirtilmiş ve matematik öğretiminin ilişkilendirildiği bilişsel alana ait kazanım ve göstergeler temel alınarak öneriler geliştirilmiştir. Kübün ikinci boyutunda ele alınan öge ise kültür olarak yer almıştır. Oyun ise küpün üçüncü boyutu ile ilişkilendirilmiştir.

Bu başlık altında Kıbrıs tarihinde adı geçen oyunlardan okul öncesi eğitim kurumlarında maliyet olarak daha az, uyarlaması ve rehberlik etmesi kolay olan, 60 – 72 aylık çocukların bilişsel gelişimine uygun oyunlar seçilmiştir. Oyunlar yazar tarafından seçildikten sonra uygunluğunu onaylamak amaçlı 4 farklı uzmandan değerlendirme almıştır. Okul öncesi alanında uzman olan iki öğretmen, bir akademisyen, bir diğeri ise özel eğitim alanında uzman bir akademisyenin görüşleri de alınarak oyunların hem normal gelişim gösteren hem de özel eğitime gereksinim duyan çocuklarla kullanılabileceği konusunda karar birliğine varılmıştır.

3.1 Gemicig (Gayık yüzdürmek) İsimli Oyunun Kübik Program Yaklaşımına Uyarlanması

İlk ele alınacak olan oyun Yorgancıoğlu (1980) Kıbrıs Türk Folkloru isimli eserinde yer alan “gemicig veya gayık yüzdürmek” (s. 149). Oyunun nasıl oynandığı ise şöyle aktarılıyor:

“Dere kenarlarında veya su birikintilerinde oynanır. Çam kabuğundan yontulmuş veya kağıttan katlanıp yapılmış kayıklarla oynanır. Yapılışları şöyle tarif edilebilir; Bir parça çam kabuğu alınır, bıçakla oyularak istenilen şekle getirilir. Ortasına direkler yerleştirilince suya salınır. Kağıttan kayık yapmak daha kolaydır. Dikdörtgen şeklinde bir kağıt alınıp, ortadan ikiye katlanır. Katlama yönü iki uçtan yukarı kıvrılır. Açık kenarlar da kıvrılan kısmı bastırarak şekilde katlanır. Dışı içe, içi de dışa dönünceye kadar katlama üç kez tekrar edilir. En sonunda iki uçtan tutularak dışa doğru çekilir. Gemiye andıran bir şekil ortaya çıkar. Bu, suda batmaz. Çocuklar bununla oynarlar. Bazan da yarış tertip ederler. Birincilik alan “usta” sayılır”.

Okul öncesi kurumların dere kenarlarında veya su birikintileri yanında olmaları KKTC için sık rastlanan bir durum değildir. Ancak öğretmen yapay küçük bir havuz kullanabilir ve bu oyun oynatılabilir.

Bu oyunda kağıt katlanması esnasında özellikle çocukların geometri ve uzamsal düşünme becerisine yönelik kazanımlar ön plana çıkmaktadır. Sarama ve Clements (2004) okul öncesi dönemde geometri öğrenmenin daha sonraki matematik başarısı için bir anahtar niteliğinde olduğunu ve uzamsal düşünme becerisi kazanan çocukların diğer tüm okulla ilgili yapılacak olan görevlerde daha başarılı ve yetkin olduklarını gösterecek çalışmalarını olduğunu belirtmiştir.

Oyunda belirtilen kağıdın dikdörtgen olması geometrik şekilleri tanımasıyla ilgili kazanımın *gösterilen geometrik şeklin ismini söyler* göstergesiyle örtüşmektedir. Kağıdın ortadan ikiye katlanması ise, çocuğun parça bütün ilişkisini kavraması kazanımına dayalı olarak, *bir bütünü parçalara bölme ile bütün ve yarımı gösterme* göstergelerini karşılamaktadır.

Kağıdın içe ve dışa katlanması ise *mekanda konumla ilgili yönergeleri uygular* kazanımının nesnenin mekandaki konumunu söylemesiyle örtüşmektedir. Bu durum yine Piaget’in çocukların öklit geometrisinden önce topolojik ilişkileri öğrenir teorisiyle ilgilidir (Güven, 2005, Wittman, 2010; Sperry Smith, 2001, Arnas, 2012). Katlamanın üç kez devam etmesi ise sayı kavramında *nesnelere sayar* kazanımıyla ilişkilidir. Bilişsel kazanımlar içinde ayrıca *nesne/durum/olaya dikkatini verir* kazanımı da bu oyun ile kazandırılacaklar arasındadır. Zira

Turkish Studies

International Periodical for the Languages, Literature and History of Turkish or Turkic
Volume 10/11 Summer 2015



çocukların dikkat süreleri kısadır ve bireysel farklılıklar gösterir (MEB, 2013). Çocuğun kayık yaparken *sözel yönergeleri dinlemesi* uyması yani bir diğer deyişle olaya dikkatini vermesi gerekmektedir. Bu oyunda bununla birlikte öğrencinin dil alanı, psikomotor alan ve sosyal-duygusal alan kazanımlarına da hitap edilmesi mümkündür. Dil alanında ise *dinledikleri ve izlediklerinin anlamını kavrar* kazanımının sözel yönergeleri yerine getirir göstergesi ile uyumaktadır. Psikomotor alanda ise *küçük kas kullanımı gerektiren hareketleri yapar* kazanımı içinde malzemeleri keser, katlar göstergeleri karşılanmaktadır. Bu oyun, sosyal-duygusal anlamda ise öğretmenin rehberliğinde *bir işi veya görevi başarmak için kendini güdüler* kazanımının karşılanmasına olanak sağlar. Öğretmen bu kazanım için yönlendirme yapmadan bir işe başlayıp zamanında bitirebilmesi için teşvik eder (MEB, 2013, s. 29). Çalışmanın amacı ile paralellik gösteren bir diğer husus da sosyal-duygusal alan içindeki 9. kazanımın gündeme gelmesidir. Bu kazanım çocuğun *farklı kültürel özellikleri tanımlaması* ile ilgilidir. Göstergeleri arasında ise çeşitli etkinliklerde çocukların kendi kültürlerine ait bayramlar, yemek, giyisi, müzik, oyun, dans veya para gibi özellikleri bilmesi ve söylemesi yer almaktadır.

Tablo 1’de üç boyutlu kübün, boyutlarına ilişkin bir özet yer almaktadır.

Tablo1. “Gemicig veya Gayık Yüzdürmek” İsimli Oyuna İlişkin 3 Boyutlu Kübik Program Yaklaşımı

Küpün 1. Boyutu	
Bilişsel Gelişim ilgili Kazanımlar ve	Gösterilen geometrik şeklin ismini söyler Bir bütünü parçalara bölme Bütün ve yarımı gösterme Mekanda konumla ilgili yönergeleri uygular Olaya dikkatini verir Nesneleri sayar
Kavramlar	Boyut, Geometrik Şekil, Renk, Miktar, Mekan, Sayı
Ek kazanımlar	Dinledikleri ve izlediklerinin anlamını kavrar Küçük kas kullanımı gerektiren hareketleri yapar Bir işi veya görevi başarmak için kendini güdüler
Küpün 2. Boyutu	Oyun kültürü, dil, sosyal yeterlik,
Kültür	
Küpün 3. Boyutu	Oyunla öğretim

Corbett (2010) ve Yorgancıoğlu’nun (1980) da kitaplarında bahsettiği Kıbrıs Türkçesi’nde “pirilli veya gazanmaca”, Rumca’da ise phirilles, peirilia (πιριλίες) olarak bilinen oyun bu makale çerçevesinde ele alınacak olan bir diğer oyundur. Corbett (2010) pirillinin bir çok oynanış şekillerinden birini şöyle aktarıyor:

“Katılacak olan her öğrencinin 6 pirili (bilye) getirmesi gereklidir. Daha sonra açıklığa bir üçgen çizilir. Oyuncular üçgenin ortasına her biri 2 cm uzaklığında olacak şekilde pirililerini yerleştirir.. ardından bir çizgi çekilir ve oyun başlar. Kimin ilk başlayacağına karar vermek için herkes sırayla çizgiye doğru pirilisini atar. Kim çizgiye en yakın atışı yaparsa o kişi oyuna ilk başlar. Burada amaç vuruşlarla üçgenin içindeki pirilileri üçgenin dışına çıkarmaktır. Bu durum pirililer bitene kadar devam eder. Kimin elinde daha çok pirili varsa o kişi kazanmış olur.”

Turkish Studies

International Periodical for the Languages, Literature and History of Turkish or Turkic
Volume 10/11 Summer 2015



Ulusal Matematik Öğretmenleri Konseyi'nin de belirttiği gibi okul öncesi programlarındaki matematik öğretimi sayılara odaklanmış durumdadır (NCTM, 1991). Onlara sayılarla ilgili bu deneyim şansının verilmesi için oyunlar en önemli yardımcıları arasındadır (Curtis, Okamoto, ve WeckBacher, Akman, 2014; Arnas, 2012). Yukarıda anlatılan pirili oyununda ise özellikle sayı ve işlem kavramı üzerinde durulmuştur. Burada oyunun başlangıcından ele alacak olursak öğretmen rehberliğinde çocuğun yere büyük bir üçgen çizmesi istenebilir. Çocuğun üçgenin ne olduğunu bilmesi geometrik şekilleri tanımasıyla ilgili kazanımı karşılamaktadır. Büyük bir üçgen çizilmesi ise ölçme alt öğrenme alanında yüzey bilgisi olduğunu gösterir. Öğretim esnasında öğretmen büyük yüzey küçük yüzey kavramını verebilir. İki çocuğun çizdiği üçgenleri karşılaştırıp “büyük alan”, “küçük alan” kavramlarını aktarabilir. Bunun yanında oyuna ilişkin açık uçlu sorular sorarak neden sonuç ilişkisi kurar kazanımına yönelik çalışabilir. Örneğin; “büyük üçgenin içinde sıralanan pirilileri mi çıkarmak daha kolaydır yoksa küçük üçgende ki pirilileri tek vuruşla dışarıya çıkarmak mı daha kolaydır?” sorusunu kullanarak çocuğu düşünmeye yönlendirebilir. Oyunun diğer safhasında çocukların pirililerini çizgiye yakın atmaya çalışmalarında her bir çocuğa bir ip varçası verilerek iplerin yan yana tutulup kimin daha yakın attığını bulmalarına yardımcı olabilir. Bu da erken matematik becerileri arasında en karmaşık olan sıralama ile ilgilidir (Arnas, 2012). Bununla birlikte ölçme alt öğrenme alanından uzunluk kavramı da verilmiş olur, *nesnelere ölçer* kazanımıyla da örtüşmüş olur. Oyunun son aşaması olan eldeki pirililerin toplanması aşaması ise *nesnelere kullanarak basit çıkarma ve toplama işlemleri yapılmasıyla* ilgilidir. Bu oyun yukarıda belirtilen diğer gelişim alan kazanımlarını da (sosyal-duygusal, dil alanı, psikomotor alan) karşılar niteliktedir. Buna ek olarak *mekanda konumla ilgili yönergeleri uygular, nesne kontrolü gerektiren hareketleri yapar* kazanımları da bu oyunla karşılanabilecek şekildedir. Tablo 2’de Pirili isimli oyuna ilişkin bir tablo yer almaktadır.

Tablo 2. “Pirili” İsimli Oyuna İlişkin 3 Boyutlu Kübik Program Yaklaşımı

Küpün 1. Boyutu	
Bilişsel Gelişim ile ilgili Kazanımlar	Gösterilen geometrik şeklin ismini söyler Bir bütünü parçalara bölme Bütün ve yarımı gösterme Mekanda konumla ilgili yönergeleri uygular Olaya dikkatini verir Nesneleri sayar
Kavramlar	Boyut, Geometrik Şekil, Renk, Miktar, Mekan, Sayı
Ek kazanımlar	Nesne kontrolü gerektiren hareketleri yapar Dinledikleri ve izlediklerinin anlamını kavrar Küçük kas kullanımı gerektiren hareketleri yapar Bir işi veya görevi başarmak için kendini güdüler
Küpün 2. Boyutu	Oyun kültürü, dil, kritik düşünme
Kültür	
Küpün 3. Boyutu	Oyunla öğretim

4. Sonuç

Kültürle ilgilenen filozoflar, Huizinga ve Buytendijk oyunun kültürel bir formu olduğunu belirtmişlerdir. Huizinga (1955) oyunun bir kültürlenme yolu olduğunu, oyunun kültür ve kültürel

Turkish Studies

International Periodical for the Languages, Literature and History of Turkish or Turkic
Volume 10/11 Summer 2015



ritüelleri öğretmenin bir yolu olduğunu aynı şekilde çocukların oyun yoluyla, kural, sıra, sanat, şiir ve bilimi öğrenebildiklerini söylemiştir. Sosyal antropologlardan Schwartzman (1991) ve Sutton-Smith (1979), oyunun gerekli sosyal bir olgu olduğunu ve kültürel değerler taşıdığını belirtmiştir. Çocukların oyun oynarken belli bir kültür veya altkültür çerçevesinde oynamayı öğrendiklerini belirtmiştir.

Bir eğitim profesörü olan Wragg (1997), öğretim programlarının geleceği hedefleyen yapıda olması gerektiğini belirtmiştir. Programda yazılanların görev gibi görülmemesi gerektiğini, öğretmenlerin sadece programda yazılanları öğrencilere aktarmak olmaması gerektiğini vurgulamıştır. Wragg'a (1997) göre öğretim programı ileride öğrencilerin işine yarayabilecek kişisel özellikleri de öğrencilere katmalıdır. Hatta Wragg (1997) gelecekteki Avrupa için "Avrupalılık" ile ilgili donelerin de öğretim programına katılması gerektiğini savunmuş ve kültür ögesine atıfta bulunmuştur.

Kliminskas ve Rupainiene (2004) yürüttükleri proje sonucunda kübik programa ilişkin bir proje uyarlamasından sonra kübik program yaklaşımının öğretim programlarına yeni eğitsel kazanımların eklenmesine katkı koymakla birlikte, öğrenci, öğretmen, aile, okulun ileri gelen yetkilileri, ulusal ve uluslararası kuruluşları da öğrenme sürecinin içine etkin bir şekilde katmayı başarabildiğini bulmuştur. Kıbrıs geleneksel oyunları öğretim programlarına dahil olduğu takdirde, örtük programda öğrenciler için belirlenen özelliklere yeni sosyal özellik ve beceriler katılabilir. Öğretmenlerle birlikte oynanan oyunlar sayesinde, daha sosyal ve aktif öğretmen-öğrenci rolleri yaratılabilir. Tüm bu değişikliklerle ilintili olarak okulun sosyal statüsü olumlu yönde değişebilir. Tüm bunların yanında gittikçe eve kapanıp teknolojik cihazlar (televizyon, kişisel bilgisayar, akıllı telefon, tablet vb.) ile vakit geçiren, hatta bağımlısı olma yolunda ilerleyen çocukların (Rideout, J., Vandewater, Wartella ve Henry, 2003; Björk-Willén ve Aronsson, 2014) , dışarda daha sağlıklı sosyalleşmelerine de katkı koyacaktır.

Alanyazında kübik programla ilgili daha fazla çalışma yapılması bu yöndeki savları daha sağlıklı değerlendirebilmek için büyük önem taşımaktadır.

5. KAYNAKÇA

- AKMAN, B. (Ed.). (2014). Okul öncesi matematik eğitimi. Ankara: Pegem Akademi
- ARNAS, Y. A. (2012). Okul öncesi dönemde matematik eğitimi. Ankara: Vize Basın Yayın.
- ASLAN, Y. (2007). Yabancı dil eğitiminde dikkat edilmesi gereken noktalar. Türkiye'de Yabancı Dil Eğitimi Ulusal Kongresi, Ankara.
- BECKER, K. (2005). Games and learning styles. Paper presented at International Conference on Education and Technology, ICET 2005, Calagary, Alberta, Canada.
- BEYATLI, D., PAPADOPOULOU, K. ve KAYMAK, E. (2015). Kıbrıs İnsiyatif Raporu: Kıbrıs problemini çözerken: Umutlar ve Korkular Lefkoşa: Interpeace / 'Kıbrıs 2015'
- BJÖRK-Willén, P., ve Aronsson, K. (2014). Preschoolers' animation" of computer games. *Mind, Culture & Activity*, 21(4), 318-336. doi:10.1080/10749039.2014.952314
- BOCTOR, L. (2013). Active-learning strategies: the use of a game to reinforce learning in nursing education. A case study. *Nurse Education In Practice*, 13(2), 96-100. doi:10.1016/j.nepr.2012.07.010
- CORBETT, J. (2010). Intercultural language activities. Cambridge: Cambridge University Press

Turkish Studies

International Periodical for the Languages, Literature and History of Turkish or Turkic
Volume 10/11 Summer 2015



- CURTİS, R., OKAMOTO, Y. Ve WECKBACHER, M. L. (2009). Preschoolers' use of count information to judge relative quantity. *Early Childhood Research Quarterly*, 24, 325-336.
- DEVRİM, H. (2004). Popüler kültür ve dil soruşturması. *Bilim ve Aklın Aydınlığında Eğitim*, 57, 130-133.
- DUNN, K. J., ve DUNN, R. (1993). Teaching secondary students through their individual learning styles: Practical approaches for grades 7–12. Boston: Allyn & Bacon.
- ELLİOT, T. S. (1949). Notes towards the definition of culture. NY: Harcourt, Brace and Company
- GÖKALP, Z. (2007). Türkçülüğün Esasları İstanbul: İnkılap Yayınları.
- GÜNGÖR, E. (1995). Türk Kültürü ve Milliyetçilik. Kültür Serisi: 14, 11. Baskı, İstanbul:
- GÜVEN, Y. (2005). Erken çocuklukta matematiksel düşünme ve matematiği öğrenme. İstanbul: Küçükadımlar Eğitim Yayınları
- GÜVENÇ, B. (2002). Kültürün ABC'si (2. Baskı). İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.
- GÜNAY, D. (1995). Roman Çözümlemesine Toplum-dilbilimsel Bir Yaklaşım. *Dil Dergisi*, 35, 524.
- HUIZİNGA, J. (1955). *Homoludens: A Study of the Play Element in Culture*. London; The Beacon Press.
- JOSEPH, S., ve DIACK, L. (2015). Playing interprofessional games: reflections on using the Interprofessional Education Game (iPEG). *Journal of Interprofessional Care*, 29 (3), 260-262. doi:10.3109/13561820.2014.942839
- KANDIR, A. (2001). “Çocuk gelişiminde okul öncesi eğitim kurumlarının yeri ve önemi. *Milli Eğitim*, 151, 102-104.
- KARUPPIAH, N. (2015). Computer habits and behaviours among young children in Singapore. *Early Child Development & Care*, 185(3), 393-408. doi:10.1080/03004430.2014.930451
- KAYTEZ N. ve DURUALP E. (2014) Türkiye’de okul öncesinde oyun ile ilgili yapılan lisansüstü tezlerin incelenmesi. *Uluslararası Türk Eğitim Bilimleri Dergisi*, 2, 2.
- KESER, U. N(2006). Kıbrıs’ta göç hareketleri ve 1974 sonrasında yaşananlar. *Çağdaş Türkiye Tarihi Araştırmaları Dergisi*, 12(6), 13-127.
- KLİMİNSKAS, R. ve RUPAİNİENE, V. (2004). Realization of the cubic curriculum in European school partnership projects: opportunities and insufficiencies: the case study of the edagóg children’s games. European Conference on Educational Research konferansında sunulan bildiri, University of Crete, 22-25 September 2004 <http://www.leeds.ac.uk/educol/documents/00003821.htm>
- KOÇAK, N. (2001). Erken çocukluk döneminde eğitim ve Türkiye’de erken çocukluk eğitiminin durumu. *Milli Eğitim Dergisi*, 151.
- KOÇYİĞİT, S., TUĞLUK, M. ve KÖK, M. (2007). Çocuğun gelişim sürecinde eğitsel bir etkinlik. *Kazım Karabekir Eğitim Fakültesi Dergisi*, 16.
- LİNDQVİST, G. (1995, January 1). The aesthetics of play: a didactic study of play and culture in preschools. *Uppsala Studies in Education* 62.

Turkish Studies

International Periodical for the Languages, Literature and History of Turkish or Turkic
Volume 10/11 Summer 2015



- NASİR, N. S. (2005). Individual cognitive structuring and the sociocultural context: Strategy shifts in the game of dominoes. *Journal of the Learning Sciences*, 14, 5-34.
- NATIONAL COUNCIL OF TEACHERS OF MATHEMATICS. (1991). Professional standards for teaching mathematics. Reston, VA: Author. ED 3479
- NIELSEN, M., CUCCHIARO, J., ve MOHAMEDALLY, J. (2012). When the transmission of culture is child's play. PLoS ONE, 7, e34066. doi: 10.1371/journal.pone.0034066
- LAWTON, D. (2012). Class, Culture and the Curriculum. London: Routledge
- REİS, A. Ve DURANAY, H. İ. (2012, Nisan). Varolma Kaygısı İçindeki Kıbrıs Türk Toplumuna Üzerine Bir Araştırma. Remaking and Undoing of Peace/Conflict. 3. Uluslararası İletişim ve Medya Çalışmaları Kongresinde Sunulan Bildiri, Doğu Akdeniz Üniversitesi, Mağusa.
- RİDEOUT, V. J., VANDEWATER, E. A., WARTELLA, E. A., ve HENRY J. Kaiser Family Foundation, M. C. (2003). Zero to six: electronic media in the lives of infants, toddlers and preschoolers.
- SARAMA, J. ve CLEMENTS, D. H. (2004). Building blocks for early childhood mathematics. *Early Childhood Research Quarterly*, 19, 181-189
- SCHWARTZMAN, H.B. (1991): Imagining Play. *Play and Culture*, 4 (3), 214-222
- SEVİNÇ, M. ve BAYHAN. O.(2006). Çoklu zekâ programına dayanan okuma yazmaya hazırlık programının 6 yaş çocuklarının okula hazır buluşluk düzeylerine etkilerinin incelenmesi. Marmara Üniversitesi, Atatürk Eğitim Fakültesi, 1. Uluslararası Okul Öncesi Eğitim Kongresi, i. Cilt, Ya-pa Yayınları, İstanbul 213- 222
- SEVİNÇ, M. (2009). Erken Çocukluk Gelişimi ve Eğitiminde Oyun. İstanbul: Morpa KültürYayımları
- SPERRY, S. S. (2001). Early Childhood Mathematics. 2. Baskı. Boston: MA Allyn and Bacon
- SUTTON-SMİTH, B.(ed.) (1979): Play and learning. New York: Gardner
- ŞAHİN, İ, ŞAHİN, C. ve ÖZTÜRK, M. (2013). Barış harekâtı sonrasında türkiye'den kıbrıs'a yapılan göçler ve tatbik edilen iskân politikası. *International Periodical For The Languages, Literature and History of Turkish or Turkic* 8 (7), 599-630.
- YORGANCIOĞLU, O., M. (1980). Kıbrıs Türk Folkloru, Mağusa: Canbulat Basımevi
- YORGANCIOĞLU, O., M. (2015). Kıbrıs Türk Çocuk Oyunları. Lefkoşa: Mavi Yayıncılık
- WİTTMAN, B. (2011). Jean Piaget and the child's spontaneous geometry a study of children's drawings as psychological instruments. 23 Haziran 2015 tarihinde <http://www.mpiwg-berlin.mpg.de/en/news/features/feature11> adresinden erişildi.
- WRAGG, E., C. (1997). The Cubic Curriculum. London: Routledge.

Turkish Studies

International Periodical for the Languages, Literature and History of Turkish or Turkic
Volume 10/11 Summer 2015



Citation Information/Kaynakça Bilgisi

ÖZDEMİR, S., (2015). “Kıbrıs’taki Geleneksel Çocuk Oyunlarının Kübik Öğretim Programı Temelinde Okul Öncesi Eğitim ve Bilişsel Gelişim Kazanımlarıyla İlişkilendirilmesi / Integrating Cyprus Cultural Games Into Preschool Curriculum Based On The Cubic Curriculum Focusing On The Cognitive Development”, *TURKISH STUDIES - International Periodical for the Languages, Literature and History of Turkish or Turkic-*, ISSN: 1308-2140, (Prof. Dr. Şefik Yaşar Armağanı), Volume 10/11 Summer 2015, ANKARA/TURKEY, www.turkishstudies.net, DOI Number: <http://dx.doi.org/10.7827/TurkishStudies.8565>, p. 1217-1230.

Turkish Studies

International Periodical for the Languages, Literature and History of Turkish or Turkic
Volume 10/11 Summer 2015

