



# Teatral Temelli Eđitimde Yeni Yaklařımların İncelenmesi

**Menderes Üstün**

MEB Eđitim Yöneticisi

[ustunmen@gmail.com](mailto:ustunmen@gmail.com), ORCID:0000-0003-0187-9817

**Metin Arıkan**

MEB Eđitim Yöneticisi,

[marikan6148@hotmail.com](mailto:marikan6148@hotmail.com), ORCID:0000-0003-5699-0039

## Özet

Bu alıřmada teatral temelli eđitim modellemesinde yeni yaklařımların incelenmesi amalanmaktadır. Bilindiđi gibi teatr tiyatro kelimesinin kavramsal temelini oluřturmaktadır, dođal olarak teatral da tiyatro ile ilgili kavramsal erevenin esasını meydana getirmektedir. Teatral temelli eđitimde dűřünsel olanın uygulama alanına dökülmesi ve bizzat yaparak yařayarak öđrenme ilkesi ön plânda olduđu için deneyimsel öđrenme stratejisi de önemli bir özellik haline gelmektedir. Deneyimsel öđrenme stratejisi çocukların dokunarak, koklayarak, konuřarak, hissederek, görerek bilgileri olduđu gibi doğrudan deneyimlemelerini sađlamaktadır. Deneyimsel öđrenme stratejileri ve öđrenme ilkeleri ile oyun içinde eđitim deđil de eđitim içinde oyun perspektifi benimsenmektedir. Bu durum da oyunun eđitime ulařmada ama deđil, asıl olarak bir ara olmasıyla iliřkilidir. Eđitsel bir oyunda ama öđrenciyi eđlendirmek deđil, eđlenirken öđrenmesini sađlamaktır. Teatral temelli eđitim modellemesinin amacı da bu doğrutuda gerekleřmektedir.

**Anahtar Kelimeler:** Eđitim, Teatr, Oyun, Teatral Oyun

## **Examination of New Approaches in Theater-Based Education**

### **Abstract**

In this study, it is aimed to examine new approaches in theater-based education modeling. As is known, theater forms the conceptual basis of the word theater, naturally, theatrical also forms the basis of the conceptual framework related to theater. Experiential learning strategy also becomes an important feature in theater-based learning, as the intellectual is poured into the field of practice and the principle of learning by living by doing in person is at the forefront. The experiential learning strategy allows children to directly experience information as it is by touching, smelling, talking, feeling, seeing. With experiential learning strategies and learning principles, a game-within-a-game perspective is adopted, not education-within-a-game. This situation is also related to the fact that the game is actually a tool, not a goal, in achieving education. The goal of an educational game is not to entertain the student, but to make him learn while having fun. The purpose of theatrical-based educational modeling is also realized in this direction.

**Key Words:** Education, Theater, Play, Theatrical Play

### **Giriş**

Teatral temelli eğitimde her çocuğun fikirlerine, yeteneklerine, farklılıklarına, cinsiyetine, aile yapısına, dahil olduğu ekonomik sınıfa vb. saygı duyarak oyun oynamasını sağlamak esastır. Başka bir deyişle, her çocuk yaratıcı, meraklı, aktif ve en önemlisi işbirliği içinde olan ve oyuna katkıda bulunacak potansiyele sahip bir öğrenci olarak değerlendirilir.

Öğretmenden bu aşamada beklenen sınıftaki sosyal, kültürel ve fiziksel çeşitliliğe saygı duyarak tüm öğrencilerin oyunu deneyimlemelerini sağlaması, rehberlik etmesi, gerektiğinde oynayanlara destek olmasıdır. Ancak oyun her ne kadar bir yetişkinin gözetiminde oynansa da asıl aktörler çocuklardır.

Tuğrul'a göre oyun temelli öğrenme, öğretmenden çok çocuk tarafından yönlendirilen, araştırma, inceleme, gözlem yapma, fikir üretme ve denemelerden oluşan açık uçlu, esnek ve yaratıcı bir süreçtir.<sup>1</sup>

---

<sup>1</sup> Tuğrul'dan aktaran: Özlem Melek Erbil Kaya ve diğerleri, "Okul Öncesi Öğretmeni Adaylarının Teatral temelli

Teatral temelli eğitimin bir başka önemli niteliği de doğal bir merak ve keşfetme arzusu ile öğrenmenin gerçekleşmesidir ki burada arzu denilen önemli nokta öğrenmeyi sağlayan itici bir güçtür.

Çocuk oynamaya mecbur bırakılmadan, dışarıdan bir zorlama/ısrar olmadan, kendi talebiyle oynadığı vakit verimli bir öğrenme ortamı oluşacak ve istenilen sonuçlar elde edilecektir. Söz gelimi çocuğun hangi oyunun oynacağı konusunda fikrinin alınması dahi onun enerjisini, zihnini, dikkatini oyuna vermesini sağlayacaktır.<sup>2</sup>

Oyunun oynanacağı ortam, yani öğrenme ortamı çocuğun neyi-nasıl öğrendiğinde etkili olduğundan güvenli, aidiyet duygusunu pekiştirecek, ilgi ve ihtiyaçlarını karşılayacak, gerekli materyallerin kullanımına elverişli biçimde bir mekân tasarlamak kilit bir noktadır.

Örneğin, korku ve baskı temelli bir öğrenme ortamında çocuğun kendini rahatça ifade etmesi, karar verebilmesi, yaratıcılığını kullanması, hızlı olması ve neticede oyuna odaklanması elbette pek mümkün değildir.

Öğrenmeyi destekleyen bir oyun ortamı mümkün olduğunca birçok duyuyu harekete geçirecek, tehlikelerden uzak, genişliği çocuğun hareketlerini kısıtlamayacak, içme-yeme gibi fizyolojik ihtiyaçları karşılayacak, çocukların kendi aralarındaki iletişime gerektiği ölçüde müsaade edecek bir düzenleme içerir.<sup>3</sup>

Öğrenme ortamı aile, öğretmen, okul idaresi gibi eğitim paydaşlarının işbirliğiyle; çocukların yaş grubu, yetenekleri ve ilgi alanları da gözetilerek tesis edilmelidir. Kısacası merak duygusunu tetikleyen, duyguların rahatlıkla ifade edildiği ve yaşandığı esnek bir oyun ortamı şüphesiz ki öğrenme faaliyetini temin edecektir.

---

*Öğrenmeye Bakış Açıları ve Uygulamaya Yansımaları*", Adıyaman Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi, Cilt:10, Sayı: 27, Aralık 2017, s. 802. Detaylı bilgi için bakınız: Belma Tuğrul, *Teatral Temelli Öğrenme Okul Öncesinde Özel Öğretim*, Ankara: Anı Yayıncılık, 2014.

<sup>2</sup> Elizabeth Wood and Jane Attfield, *Play, Learning and the Early Childhood Curriculum*, London: Paul Chapman Publishing, 2005, P. 4.

<sup>3</sup> Gökçe Kurt ve Banu Tortamış Özkaya, "Çocuk ve Oyun: Çocukların Anlamasını Öğrenme ve Destekleme", Okul Öncesi Eğitime Giriş (içinde), Neslihan Avcı ve Mehmet Toran (Editör), Ankara: Eğinen Kitap Yayıncılık, 2015, s. 143-144.

## *Teatral Temelli Eğitimde Yeni Yaklaşımların İncelenmesi*

Örneğin eğitim içinde oyun ilkesinin gözetildiğini oyuna ayrılan sürede görmek mümkündür. Eğitsel oyunların tüm ders vaktini alması pek tercih edilen bir durum değildir. Bu uygulamadan ziyade ders içindeki 5-10 dakikalık bir sürecin oyuna ayrılması öğrenmeyi daha etkin hale getirecektir.

Oyun tüm ders vaktini kapladığında ve sık sık tekrarlandığında bir süre sonra işlevsiz hale gelecek, çocuk açısından çekiciliğini yitirecektir. Ancak açık alanda oynanan oyunlarla kapalı alanda oynanan oyunlar için aynı sürenin geçerli olmayacağını da gözden kaçırmamak gerekir.<sup>4</sup>

Teatral temelli eğitimde çocuğun zamanı yönetme, beyin fırtınası yapma, krizi yönetebilme, araştırma-inceleme-gözlem yapma, aktif katılım gösterme, eleştirel düşünme, empati kurma, sorumluluk alma, grupla birlikte hareket etme, otokontrol sağlama gibi beceriler sergilemesi ya da oyun oynayarak bunları öğrenmesi/geliştirmesi beklenir.

Bu öğrenme yöntemi söz konusu açılardan bazı klasik metodlardan ayrılmaktadır: Oyunda ezber, test çözme, sunum yapma gibi öğretim yöntem ve ilkelerinden ziyade soyut olanın somuta dönüştüğü, çoğunlukla fiziksel hareketlerin hakim olduğu bir anlayış bulunur.

Açık alanda oynanan oyunlar özellikle düşünülürse eğitimde oyun kavramının daha çok okul öncesi ve ilköğretim kademelerinde yer ettiği söylenebilir. Bu dönemlerde çocukların daha hareketli olmaları, uzun süre aynı pozisyonda oturamamaları ve derse odaklanamamaları eğitsel oyunlara başvurmayı gerektirebilir.<sup>5</sup>

Günümüz ortamında oyun kavramı teknoloji, yazılım, uygulama, bilgisayar gibi muhtelif kavramlar çerçevesinde yeni anlamlar kazanarak farklı öğrenme ortamlarına da kapı aralamaktadır.

Örneğin dijital oyunların eğitime entegrasyonu, EBA gibi platformların kullanılması öğrencinin başta görsel zeka olmak üzere çoklu zeka türlerini kullanarak dikkat, uzamsal konsantrasyon, problem çözme, karar verme, işbirliğine dayalı çalışma, yaratıcılık ve de bilgi ve bilişim

---

<sup>4</sup> Milli Eğitim Bakanlığı, *Spor Lisesi Eğitsel Oyunlar Ortaöğretim 9 Ders Kitabı*, Ankara: MEB Yayınevi, 2020, s. 26.

<sup>5</sup> Muhammed Resul Cop ve diğerleri, *Türkiye’de Eğitsel Oyunlarla İlgili Yapılmış Çalışmaların Analizi*, Kocaeli Üniversitesi Eğitim Dergisi, Cilt:1, Sayı: 1, 2018, s. 42.

teknolojilerindeki becerilerini<sup>6</sup> geliřtirmesine katkı saęlamaktadır.

Teatral temelli eęitimde oyunun dikkat çekici olması, seviyesinin önceden belirlenmesi, hitap edilen yař grubuna uygun hazırlanması, kurallarının anlaşılır biçimde oyunculara aktarılması, amaç ve kazanıma uygun tasarlanması, kullanılacak araç-gereçlerin eksiksiz olması kuřkusuz saęlıklı bir öğrenme etkinlięi yaratacaktır.

Örneęin çocukların yař, cinsiyet, fiziksel yeterlilik, yetenek vb. bağlamda hangi oyunda yer alacakları oyun öncesinde tespit edilmelidir. Aslında vurgulanan tüm bu noktalar için temel řart oyun etkinlięinin çok iyi bir biçimde plânlanmasıdır.

Bilgi ve beceriyi en üst seviyede ve en kısa sürede elde etmek amacıyla izlenilecek yolun ve adımların düzenlenmesi; takip edilecek aşamaların önceden bilinmesi oyunu gözetecek kiřiye ve oyunculara bir rota sunacaktır.<sup>7</sup>

## **Teatral Temelli Eęitim Örnekleri**

### 1. Karakterlerine göre oyun çeřitleri

- a) Fonksiyon oyunları
- b) Hayal oyunları
- c) Grup oyunları

### 2. Oynandıęı yere göre oyun çeřitleri

---

<sup>6</sup> Aras Bozkurt, “*Homo Ludens: Dijital Oyunlar ve Eęitim*”, Eęitim Teknolojileri Arařtırmaları Dergisi, Cilt: 5, Sayı: 1, 2014, s. 4.

<sup>7</sup> Gökçe Kurt ve Banu Tortamıř Özkaya, “*Çocuk ve Oyun: Çocukların Anlamasını Öğrenme ve Destekleme*”, Okul Öncesi Eęitime Giriř (içinde), Neslihan Avcı ve Mehmet Toran (Editör), Ankara: Eęinen Kitap Yayıncılık, 2015, s. 147.

## *Teatral Temelli Eğitimde Yeni Yaklaşımların İncelenmesi*

a) Açık hava oyunları

b) Salon-sınıf oyunları

3. Kullanılan araca göre oyun çeşitleri

a) Araçta yapılan oyunlar

b) Araçla yapılan oyunlar

c) Araçsız yapılan oyunlar<sup>8</sup>

Oyunun öğretim üzerindeki etkisine yönelik daha spesifik örnekler verildiğinde her bir branş için birbirinden farklı oyunlarla karşılaşılmaktadır. Örneğin ilkokul kademesi 3. ve 4. sınıf Türkçe dersinde kelime, hece, sesli ve sessiz harfler konularına yönelik kazanımları vermek isteyen bir öğretmen kelime türetme oyununu oynatabilir.

Öğretmen bir kelime söyleyerek oyunu başlatır. Sırası gelen öğrenci kendinden önce söyleyen kişinin söylediği kelimenin kaç hece olduğunu ve son harfinin sesli mi sessiz mi olduğunu söyleyerek, son harfi ile yeni bir kelime türetir. Oyun bu şekilde devam eder. Yanlış hece sayısı, son harfin sesli mi sessiz mi olduğunu söyleyemeyen ya da kelime türetemeyen kişi elenir.<sup>9</sup>

Teatral temelli eğitimin matematik dersindeki uygulama örneklerine bakıldığında tahmin etme, ölçme ve rakam bulma gibi pek çok oyunun yer aldığı görülebilir. Bu öğrenme modellemesinin spesifik özellikleri söz konusudur.

Öğretmenin kollarını açarak kaç öğrencinin kollarının altına sığabileceğini, bir meyve tabağına kaç tane meyve yerleştirilebileceğini, yere çizilen bir daireye kaç kişi girebileceğini, bir tepsiye kaç bardak konulabileceğini sorarak çocukların tahmin etmesini sağlayabilir ve akabinde hep birlikte uygulamalı olarak doğru cevaplar bulunabilir.

Küp ya da legolardan bir ölçme birimi oluşturup sonrasında da masaların, sıraların, pencere

---

<sup>8</sup> Milli Eğitim Bakanlığı, *Çocuk Gelişimi ve Eğitimi Teatral Etkinliği-I*, Ankara: MEB Yayınevi, 2012, s. 19.

<sup>9</sup> Hatice Aydoğdu, *Temassız Çocuk Oyunları*, s. 32.

kenarlarının, çerçevelerin ve daha birçok eşyanın kaç legoya ya da kaç küpe denk geldiği ölçülebilir. Çocuklardan çevrelerini gözlemleyerek buldukları rakamları ve sayıları paylaşmaları istenebilir. Örneğin ayakkabı numarası, araba plakaları, telefon numaraları, market fişi, kapı ve sokak numaraları gibi karşılaştıkları birçok sayıyı not alabilirler.<sup>10</sup>

Şimdiye kadar değinilen oyunlar geleneksel oyunlar arasından seçilmişti ama bilindiği gibi çağdaş dönemde teknolojinin gelişimiyle birlikte oyun kavramı dijital bir anlam kazanmış ve eğitimde dijital oyunlar kullanılmaya başlanmıştır. Hatta dijitalleşmenin bir getirisi olarak dijital okuryazarlık becerileri şeklinde bir sınıflama da oluşmuştur.<sup>11</sup>

Dijital eğitsel oyunlar klasik oyunlar gibi çocuğun sosyal, duyuşsal, bilişsel ve davranışsal yönüne hitap eder; ayrıldıkları nokta ise dijital olanın teknolojik araçlar yardımıyla hazırlanmasıdır. Çocuk bir ara-yüz aracılığıyla oyun oynamakta ve özellikle zihinsel egzersiz yaparak bilişsel becerilerini geliştirmektedir.<sup>12</sup>

Yabancı dil gelişiminde, hızlı düşünüp hareket etmede, simülasyonlarla ders konularını çabuk kavramada, keşfetmede, öğrenme gücüğü yaşayan (disleksi, diskalkuli) çocukların öğrenmesinde etkili olan bu oyunlar eğlendirirken eğitmektedir.<sup>13</sup>

Her çocuğun kendi yaşına ve cinsiyet özelliklerine hitap edecek şekilde hazırlanan uygulamalar, farklı görseller, grafikler, tablolarla hazırlanan içerikler bilgi aktarımını etkili bir şekilde yerine getirir.<sup>14</sup>

İngilizce dersinde kelime ezberine yönelik hazırlanan kahoot, woordle, kelime avcısı, crossword puzzle, wordmaster vb. oyunlar öğrencinin dikkatini çekerek ezber yapma gibi meşakkatli bir

---

<sup>10</sup> Vesile Yıldız, “Okulöncesi Dönemde Matematik Eğitimi”, Çoluk Çocuk Dergisi, Sayı: 11, Şubat 2002, S. 18.

<sup>11</sup> Aras Bozkurt, “Homo Ludens: Dijital Oyunlar ve Eğitim”, s. 3.

<sup>12</sup> Ekmel Çetin, “Tanımlar ve Temel Kavramlar”, Eğitsel Dijital Oyunlar Kuram, Tasarım ve Uygulama (içinde), Mehmet Akif Ocak (editör), Ankara: Pegem Akademi, 2013, s. 2.

<sup>13</sup> *Dijital Teatral Bağımlılığı Çalıştayı Sonuç Raporu*, T.C. Sağlık Bakanlığı Sağlık Geliştirilmesi Genel Müdürlüğü, Ankara, 07-08 Kasım 2018, s. 18.

<sup>14</sup> Arwa Alazwari, “Using Digital Play in Teaching Early Childhood Education”, Journal of Faculty of Education Assiut University, Volume: 37, Issue: 3, 2021, p.12

süreci keyifli hale getirmektedir.<sup>15</sup>

Benzer şekilde Türkçe dersi için tasarlanmış denizin dibinde bulunan türemiş kelimeleri balık gibi tutmayı amaçlayan türemiş kelime avı; şeker şeklinde gelen kökleri yapım ve çekim ekinin olduğu kavanoza atmayı amaçlayan kelime türet ve sözcükte yapıyla ilgili oyunculara soru soran kim milyoner olmak ister gibi oyunlar çocuğun verilmek istenen kazanımları kısa sürede edinmesini sağlar.<sup>16</sup>

Karakterlerine göre oyun türleri fonksiyon, hayal ve grup oyunlarından oluşur: İlkinde bir bebeğin yürüme, tutma, koşma gibi bilinçli hareketleri sergilemeye başlamasından önce yaptığı basit, bilinçsiz, kontrolsüz hareketlerin çocuk için bir oyun olduğu öne sürülür. Fonksiyon oyun, bebeğin büyüdüğü bedenini kontrol altına alabilmesine ve bilinçli hareketler sergileyebilmesine zemin hazırlayan bir oyun türüdür.

Hayal oyunları çocuğun üç yaşından sonra oyuncaklarıyla konuşarak, onları uyutarak, oyuncak bebeğine yemek yedirerek ve benzeri hareketleri yaparak hayal gücünü kullanmasıdır. Grup oyunları ise 5-6 yaşlarında çocuğun oyuncaklarla olan dünyasından yavaş yavaş çıkıp çevresini daha çok tanımaya ve oyun arkadaşları edinmeye başladığı bir süreçte gelişir.<sup>17</sup>

Mekân olarak ele alındığında oyun açık ve kapalı alanlarda oynanma biçimlerine göre ayrılır: Bahçe, orman, park, sokak gibi açık ve geniş alanlarda, doğayla iç içe biçimde oynanan saklambaç, elim sende, ip atlama, mendil kapmaca, yakan top gibi oyunlar açık hava oyunlarıdır. Kurallı veya kuralsız, serbest şekilde, tek ya da grup olarak, oyuncakla ya da oyuncak olmadan kapalı alanda oynanan oyunlar salon-sınıf oyunları olarak adlandırılır. Satranç, masa tenisi, kart oyunları, deve-

---

<sup>15</sup> Gökçe Kurt ve Banu Tortamış Özkaya, “Çocuk ve Oyun: Çocukların Anlamasını Öğrenme ve Destekleme”, Okul Öncesi Eğitime Giriş (içinde), Neslihan Avcı ve Mehmet Toran (Editör), Ankara: Eğinen Kitap Yayıncılık, 2015, s. 149.

<sup>16</sup> Ali Umut Aşçı, “Eğitsel Dijital Oyunların 6. Sınıf Öğrencilerinin Türkçe Dersi Akademik Başarılarına Etkisi”, Uluslararası Sosyal Araştırmalar Dergisi, Cilt: 12 Sayı: 62, 2019 S. 936.

<sup>17</sup> Gökçe Kurt ve Banu Tortamış Özkaya, “Çocuk ve Oyun: Çocukların Anlamasını Öğrenme ve Destekleme”, Okul Öncesi Eğitime Giriş (içinde), Neslihan Avcı ve Mehmet Toran (Editör), Ankara: Eğinen Kitap Yayıncılık, 2015, s. 151.



cüce gibi oyunlar kapalı oyunlarda oynanan oyunlar arasındadır.<sup>18</sup>

Kullanılan araca göre oyun çeşitlerinde önemli olan oyunun bir araçta mı, bir araçla mı yoksa araçsız mı yapıldığıdır. Söz gelimi jimnastik sırası, denge aleti, tahterevallı salıncak, jimnastik minderi, atlama kasaları ile oynanan oyunlar bir aracın üzerinde ya da içinde oynanan oyunlardır. Top oyunları, iple oynanan oyunlar, hulahop oyunları ve diğer oyuncaklarla oynanan oyunlar ise bir araçla oynanan oyunlardır. Son olarak, kovalamaca, taklit yürüyüşleri, elim sende, şarkılı oyunlar, halka oyunları gibi pek çok oyun araçsız oynanan oyunlardır.<sup>19</sup>

Bedeni eğitimi ve spor dersinde dikkati ve yön duygusunu geliştirecek; bilişsel gelişimi artıracak ve hafızayı güçlendirecek mayın tarlası etkinliği teatral temelli eğitim için bir örnektir. Spor salonunda ya da okul bahçesinde oynanabilecek bu oyunda gözleri kapatmak için mendil ve huni gibi malzemeler gereklidir.<sup>20</sup>

Oyun alanı çocukların rahatlıkla hareket edebilecekleri (en az 4 metre) gözetilerek hunilerden oluşan bir engel parkuruna göre düzenlenir. Çocuklar eşit sayıda iki takıma ayrılacak şekilde gruplandırılır. Birinci gruptan ilk oyuncunun gözleri mendille kapatılmadan önce parkura dikkatle bakması ve hunilerin yerlerini hafızasında tutması istenir.

Oyuncu hazır olduktan sonra oyun başlar ve engellerin arasından hunileri devirmeden çıkış noktasına gitmeye çalışır. Eğer engellere temas etmeden oyunu tamamlamayı başarırsa grubuna bir sayı kazandırmış olur. Bu şekilde tüm öğrencilerin parkuru tamamlaması sağlanır.<sup>21</sup>

Bir başka örnek olarak ilköğretim fen ve teknoloji dersinde farklı çalışma alanlarındaki bilim insanlarının yatıkları keşif ve icatları öğretmek amacıyla bilinkart oyunu oynanabilir. Bu oyunda 1 adet kum saati ve en az 25 tane bilim insanına ait bilgi kartları kullanılır.

---

<sup>18</sup> Gökçe Kurt ve Banu Tortamış Özkaya, “Çocuk ve Oyun: Çocukların Anlamasını Öğrenme ve Destekleme”, Okul Öncesi Eğitime Giriş (içinde), Neslihan Avcı ve Mehmet Toran (Editör), Ankara: Eğinen Kitap Yayıncılık, 2015, s. 154.

<sup>19</sup> Gökçe Kurt ve Banu Tortamış Özkaya, “Çocuk ve Oyun: Çocukların Anlamasını Öğrenme ve Destekleme”, Okul Öncesi Eğitime Giriş (içinde), Neslihan Avcı ve Mehmet Toran (Editör), Ankara: Eğinen Kitap Yayıncılık, 2015, s. 157.

<sup>20</sup> Milli Eğitim Bakanlığı, *Çocuk Gelişimi ve Eğitimi Teatral Etkinliği-I*, Ankara: MEB Yayınevi, 2012, s. 20-26.

<sup>21</sup> MEB, *Mesafeli Eğitsel Oyunlar Her Koşulda Spor*, s. 19.

## *Teatral Temelli Eğitimde Yeni Yaklaşımların İncelenmesi*

Sınıf eşit bir şekilde iki gruba ayrıldıktan sonra her gruptaki öğrencilerin sırasıyla bilgi kartında yer alan bilgileri kullanarak verilen süre içinde karşı tarafa bilim insanlarını anlatması istenir. Oyun sonunda en çok bilim insanını anlatan grup kazanır.<sup>22</sup>

Hangi branşta olursa olsun teknolojik gelişmelerin eğitimdeki yansımasıyla birlikte teatral temelli öğrenimin uygulanışı yaygınlaşmaktadır. Verilen oyun örneklerinde olduğu gibi bu tür etkinliklerin eğitim içine yerleştirilmesi kazanımların çok daha hızlı ve kalıcı bir şekilde öğrencide yerleşmesini sağlayacaktır. Ancak teatral temelli eğitimin sağladığı faydanın kazanımlarla sınırlı olmadığını öğrenciden alınan geri-dönütler ve onların gözlemlenen davranışları ortaya koymaktadır.

### **Teatral Temelli Eğitimde Yeni Yaklaşımlar**

Teatral temelli eğitimde öğretmenin rolü oyun etkinliğine sözlü ya da fiziksel katılımına göre farklılık gösterir:

1. Kısmi katılım
2. Tam katılım
3. Hiç katılmama.<sup>23</sup>

Bunların neticesinde öğretmen organize edici (planlayıcı), gözlemci (yönlendirici), oyun ortağı ve katılımcı olmayan biçiminde dört konumda yer alabilir. Bu rollerin en önemli faydası öğretmenin sınıf yönetimini kolaylaştırmasıdır.

---

<sup>22</sup> Gökçe Kurt ve Banu Tortamış Özkaya, “Çocuk ve Oyun: Çocukların Anlamasını Öğrenme ve Destekleme”, Okul Öncesi Eğitime Giriş (içinde), Neslihan Avcı ve Mehmet Toran (Editör), Ankara: Eğinen Kitap Yayıncılık, 2015, s. 168.

<sup>23</sup> Gökçe Kurt ve Banu Tortamış Özkaya, “Çocuk ve Oyun: Çocukların Anlamasını Öğrenme ve Destekleme”, Okul Öncesi Eğitime Giriş (içinde), Neslihan Avcı ve Mehmet Toran (Editör), Ankara: Eğinen Kitap Yayıncılık, 2015, s. 169.

Tüm sınıf oyuna dahil olacağı için dersi takip etmeme, odaklanamama, arkadaşını rahatsız etme, dersin işlenişine müdahale etme gibi sorunlar en aza inecektir. Oyunda öğretmen ister hakem ister rehberlik eden konumda olsun, etkinlik başladığı vakit herkesin odak noktası oyunun kendisi olacaktır.<sup>24</sup>

Öğretmen açısından dersin ilgi çekici hâle gelmesi belki de oyunun en önemli bir başka katkısı olarak görülebilir. Derslerin akıcı bir zeminde ilerlemesi aslında öğrencinin derse karşı olumlu bir tutum geliştirmesi ve o dersi sevmesi anlamına gelir. Bunun bir neticesi olarak akademik başarının da yükselmesi kaçınılmazdır.

Bazı konuların çok zor olması ya da öğrenciye aktarımının çetrefilli olması, kimi konuların da öğrencinin ilgisini hiçbir şekilde çekmemesi durumunda oyun öğretmen için bulunmaz bir fırsata dönüşebilir.<sup>25</sup>

Bilim ve Sanat Merkezleri Türkçe öğretmenlerinin teatral temelli öğretim yöntemi üzerine görüşlerinin değerlendirildiği bir araştırmada, Eğitsel oyunların Türkçe dersine yararları nedir? sorusuna bir öğretmen şöyle cevap vermiştir: Birçok faydası olabilir. En önemlisi öğretiminde zorluk yaşanan konularda kolaylık sağlar.<sup>26</sup>

Gerçekten de oyun soyutu somuta, zoru basite, karmaşığı açık hale dönüştürmede etkileyici bir uygulamadır. Bu anlamda teatral temelli eğitim modellemesinin yukarıdaki örnekte olduğu gibi amaca hizmet ettiği görülmektedir.

Teatral temelli bir öğrenmede öğretmen her öğrencinin gelişim seviyesini daha yakından gözlemlene fırsatı yakaladığı için öğrencide bulunan eksiklikleri, zayıf noktaları ve geliştirilmesi gereken yönleri daha kolay tespit edebilir. Böylece bireye özgü değerlendirme yaparak daha

---

<sup>24</sup> Heang Mooi Tai and others, Play-based Learning: A Qualitative Report on How Teachers Integrate Play in the Classroom, City University eJournal of Academic Research (CUEJAR), Volume: 3, Issue: 1, 2021, p. 66.

<sup>25</sup> Muhammed Resul Cop ve diğerleri, *Türkiye’de Eğitsel Oyunlarla İlgili Yapılmış Çalışmaların Analizi*, Kocaeli Üniversitesi Eğitim Dergisi, Cilt:1, Sayı: 1, 2018, s. 48.

<sup>26</sup> Gülşah Mete, *BİLSEM Türkçe Öğretmenlerinin Teatral temelli Öğretim Yöntemine Yönelik Görüşleri*, Kahramanmaraş Sütçü İmam Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi, Cilt: 18, Sayı: 1, 2021, s. 121.

sağlıklı bir geri-dönüt sistemi uygulayabilir, sınıf başarısının artmasına katkı sağlayabilir.<sup>27</sup>

Öğretmenin kendisi de oyuna dahil olduğunda öğrencilerle empati kurma, onları daha iyi anlama ve farklı bakış açılarını tecrübe etme imkânı bulur. Örneğin oyun esnasında öğrencilerin hangi açılardan zorlandıklarını, neler hissettiklerini, neyi eksik ya da doğru yaptıklarını daha net görebilir.<sup>28</sup>

Exploring Teacher Educators Perspectives of Play-Based Learning: A Mixed Method Approach başlıklı çalışmada bir öğretmen oyunu öğrencilerle birlikte güldükleri, eğlendikleri, heyecanlandıkları bir etkinlik olarak tanımlar ve oyunun öğrencilerde mutlu bir ruh hali oluşturduğunu ve duygular için psikolojik bir çıkış/dışavurum biçimi olduğunu belirtir.<sup>29</sup>

Teatral temelli eğitim her ne kadar öğrenci ve öğretmen açısından ziyadesiyle faydalı olsa da uygulanmasında çeşitli engellerle karşılaşabilmek mümkündür. Bunların neler olabileceğini bilmek kişide bir bilinçlenme hali oluşturur ve kendisine güçlüklerin önüne geçebilme ya da onları tamamen ortadan kaldırabilme imkânı sunar.<sup>30</sup>

Teatral temelli pedagojik yaklaşımları kullanmanın birçok faydasının yanı sıra hem öğretmen hem de öğrenci açısından bir takım zorlukları/sınırlılıkları da mevcuttur. Dersinde eğitsel oyunlar uygulayan öğretmenlerin konuyla ilgili görüşlerini inceleyen bir araştırma karşılaşılan zorluk ve engelleri 6 grupta sıralar:

1. Müfredatla ilgili kaygılar,
2. Ebeveyn tutumları,

---

<sup>27</sup> Gökçe Kurt ve Banu Tortamış Özkaya, “Çocuk ve Oyun: Çocukların Anlamasını Öğrenme ve Destekleme”, Okul Öncesi Eğitime Giriş (içinde), Neslihan Avcı ve Mehmet Toran (Editör), Ankara: Eğinen Kitap Yayıncılık, 2015, s. 171.

<sup>28</sup> Subadrah Madhawa Nair and others, *The effects of using the play method to enhance the mastery of vocabulary among preschool children*, Procedia - Social and Behavioral Sciences, Volume: 116, Cilt: 2014, 2013, p. 3978.

<sup>29</sup> Nibal Khalil and others, *Exploring Teacher Educators' Perspectives of Play-Based Learning: A Mixed Method Approach*, Education Sciences, Volume:12, Issue: 95, 2022, p. 8.

<sup>30</sup> Gökçe Kurt ve Banu Tortamış Özkaya, “Çocuk ve Oyun: Çocukların Anlamasını Öğrenme ve Destekleme”, Okul Öncesi Eğitime Giriş (içinde), Neslihan Avcı ve Mehmet Toran (Editör), Ankara: Eğinen Kitap Yayıncılık, 2015, s. 178.

3. Öğretmen eğitimi ve nitelikleri,
4. Akran baskısı,
- 5.) Yapısal zorluklar
6. Çocukların özellikleri.<sup>31</sup>

Öğretmenler derslerinde oyuna da yer verdiklerinde konuların ve kazanımların yoğun olduğu ders müfredatı yetiştirecek kaygısı yaşayabilir. Belli standartlara göre hazırlanan bir öğretim programı öğretmenin esnek olmasına müsaade etmiyorsa oyun çok tercih edilen bir aktivite olmayacaktır.<sup>32</sup>

Müfredatta buna ek olarak belirlenen kazanımların oyuna yönelik olmaması, çocukların ihtiyaçları ile kazanımlar arasındaki uyumsuzluk da bir gerilime sebep olabilir. Dolayısıyla hazırlanacak olan müfredatın hedefler, kapsam, içerik noktasında öğretmenin ve öğrencinin yararını gözeterek şekilde düzenlemesi gerekir.<sup>33</sup>

Ebeveynlerin teatral temelli eğitime karşı bilgi sahibi olmamaları ya da yanlış fikirleri olmaları özellikle öğretmenler açısından ciddi bir zorluk olarak görülebilir. Öğrencinin okuldan eve döndükten sonra oyun oynadığını belirtmesi öğretmenin o gün ders işlemediğine yönelik yanlış bir kanı oluşturabilir.<sup>34</sup>

Öğretmen oysa dersi bizzat oyunla kalıcı, eğlenceli, pratik hale getirmiştir. Zihinlerde oyun kavramına yönelik yanlış izlenimler bu algının oluşmasına zemin hazırlar. Örneğin bir ana okulunda veliler öğretmenden öğrenciyi ileri sınıflara hazırlayacak şekilde ders işlemediğini bekliyor

---

<sup>31</sup> Jarmila Bubikova-Moan and others, ECE teachers' views on play-based learning: a systematic review, *European Early Childhood Education Research Journal*, Volume: 27, No: 6, 2019, p. 787.

<sup>32</sup> Muhammed Resul Cop ve diğerleri, *Türkiye'de Eğitsel Oyunlarla İlgili Yapılmış Çalışmaların Analizi*, Kocaeli Üniversitesi Eğitim Dergisi, Cilt:1, Sayı: 1, 2018, s. 49.

<sup>33</sup> Shu-Chen Wu, "Practical and Conceptual Aspects of Children's Play in Hong Kong and German Kindergartens", *Early Years: An International Journal of Research and Development*, Volume: 34, No: 1, 2014, p. 49-66.

<sup>34</sup> Muhammed Resul Cop ve diğerleri, *Türkiye'de Eğitsel Oyunlarla İlgili Yapılmış Çalışmaların Analizi*, Kocaeli Üniversitesi Eğitim Dergisi, Cilt:1, Sayı: 1, 2018, s. 53.

ve oyunu boş geçirilen bir vakit kaybı olarak değerlendiriyorsa öğrencinin okula karşı isteksiz olmasına varacak kadar ciddi problemler oluşabilir.<sup>35</sup>

Teatral temelli pedagojileri uygulamanın önündeki engeller olarak genellikle hem müfredat politikası hem de ebeveyn beklentilerine paralel olarak öğretmen eğitimi ve nitelikleri gelir. Birçok öğretmenin bu öğrenme modelinden haberdar olmaması ya da konuyla ilgili yüzeysel bilgiye sahip olması onun kullanışlılığını da olumsuz yönde etkilemektedir.

Milli Eğitim Bakanlığının bunun önüne geçmek için eğitsel oyunların derse entegre edilmesiyle ilgili seminer, atölye, hizmet-içi eğitim gibi çalışmalar yapması ve böyle bir metodun yaygınlaşması için gerekli maddi destekleri de sağlaması gerekir.<sup>36</sup>

Oyun daha önce vurgulandığı gibi işbirliği, grup çalışması, sorumluluk gibi temel ilkeleri içerir. Özellikle grup oyunlarında kaybeden çocuğun akranları tarafından baskıya maruz kalması ve bundan ötürü kendini yetersiz, özgüvensiz, suçlu hissetmesi karşılaşılabilecek bir durumdur. Böyle anlarda çocuğun gelişimine katkı sağlamak için oynatılan oyun çocuk için psikolojik bir yıkıma dönüşebilir.

Hayatının birçok aşamasında kaybetme kaygısını hissedebilir ve bu, içe-dönük ve cesareti kırık bir kişilik gelişimine sebep olabilir. Tam da bu noktada öğretmenin rehberlik ederek çocuklara arkadaşlığı, yardımlaşmayı, desteklemeyi, empatiyi aşılması akran ilişkilerini olumlu etkileyecektir.<sup>37</sup>

Yapısal zorluklar kısmında vurgulanan mesele zaman, materyal, sınıf mevcudu ve personel eksikliğinden ötürü yaşanan sıkıntılardır. Kalabalık bir sınıfta eğitsel oyun uygulamak, sınıf

---

<sup>35</sup> Chanel Kit Ho Fung and Doris Pui Wah Cheng, “Consensus or Dissensus? Stakeholders’ Views on the Role of Play in Learning”, *Early Years: An International Journal of Research and Development*, Volume: 32, No: 1, 2012, p. 17–33.

<sup>36</sup> Gökçe Kurt ve Banu Tortamış Özkaya, “Çocuk ve Oyun: Çocukların Anlamasını Öğrenme ve Destekleme”, *Okul Öncesi Eğitime Giriş* (içinde), Neslihan Avcı ve Mehmet Toran (Editör), Ankara: Eğinen Kitap Yayıncılık, 2015, s. 188.

<sup>37</sup> Gökçe Kurt ve Banu Tortamış Özkaya, “Çocuk ve Oyun: Çocukların Anlamasını Öğrenme ve Destekleme”, *Okul Öncesi Eğitime Giriş* (içinde), Neslihan Avcı ve Mehmet Toran (Editör), Ankara: Eğinen Kitap Yayıncılık, 2015, s. 188.

yönetimini sağlama ve öğrencilerin takibini yapma konusunda zorluk oluşturabilir ve bundan dolayı öğretmenler tarafından pek tercih edilmeyebilir.

Gerekli materyallerin bulunmaması, oyun için yeterince geniş ya da rahat bir alanın olmaması, oyunların hazırlık için epeyce zaman gerektirmesi, personele ihtiyaç duyulması birer dezavantaj olarak değerlendirilebilir.<sup>38</sup>

## **Sonuç**

Sonuç olarak şunu belirtmek mümkündür: Teatral temelli eğitimin pek çok faydasına karşı uygulanmasında yaşanan bazı güçlükler de mevcuttur. Fayda ve güçlük dikotomisinin yaşanılması da kaçınılmazdır.

Oyunun çok zaman alan bir etkinlik olması, konuların çok fazla olduğu müfredatta oyuna yer açmanın zorluğu, malzeme eksikliği, oyun alanlarının geniş, rahat, güvenli olmaması, kalabalık sınıflarda pek tercih edilememesi yaşanan zorlukların başlıcalarıdır.

Ayrıca sürekli tekrarlandığında öğrencilerin alışmasına ve sıkılmasına sebep olması, her kazanıma yönelik oyun bulma güçlüğü, ölçüsü aşıldığında dijital oyunların bağımlılık yapma, obez olma, ortopedik sorunlara, görme bozukluklarına sebep olma riski taşınması teatral temelli eğitimde karşılaşılan sınırlılıklardır.

Ülkemizde deney ve kontrol grupları kullanılarak yapılan ve teatral temelli eğitimin akademik başarı üzerine etkisini inceleyen pek çok çalışma eğitsel oyunların -bir takım güçlüklerine rağmen- daha sık uygulanması gerektiğini ortaya koymaktadır.

Milli Eğitim Bakanlığının bunun için öğretmenlere yönelik eğitsel oyunun ne olduğu ve nasıl uygulandığını aktaracak hizmetiçi eğitimler, seminerler vermesi; branşlara göre konuyla ilgili atölyelerin kurulması; bu oyunları derslerinde uygulayan öğretmenlerin tecrübelerinin paylaşılması; yeni oyunlar üretilmesi; oyunların uygulama örneklerinin videolar halinde yayınlanması; materyal desteğinin verilmesi ve elbette müfredat konuları azaltılarak oyuna yer

---

<sup>38</sup> Meghan Lynch, "Ontario Kindergarten Teachers' Social Media Discussions About Full Day Kindergarten", McGill Journal of Education, Volume: 49, No: 2, 2014, p. 329-347.

açılması talep edilen kritik noktalardır.

Öğretmen görüşlerine dayalı araştırmaların bulguları özellikle eğitsel oyun konusunda eğitimcilerin yeterince bilgi sahibi olmadıkları ancak uygulama konusunda çok istekli olduklarını yansıtmaktadır.

Eğitim paydaşları olan aile, öğretmen, öğrenci ve okul idaresinin eğitsel oyun hakkında bilinçlendirilmesi ve bu meseleye dönük oluşan taleplerin değerlendirilmesi kuşkusuz ki fiziksel ve bilişsel açıdan sağlıklı bireylerin yetişmesini sağlayacaktır.

### **Kaynakça**

Alazwari, A. (2021). Using Digital Play in Teaching Early Childhood Education. Journal of Faculty of Education Assiut University , 37 (3).

Çetin, E. (2013). Tanımlar ve Temel Kavramlar. M. A. Ocak (Dü.) içinde, Eğitsel Dijital Oyunlar Kuram, Tasarım ve Uygulama (s. 2-18). Ankara: Pegem Akademi.

Fink, E. (2015). Bir Dünya Sembolü Olarak Oyun. (N. Aça, Çev.) Ankara: Dost Kitabevi Yayınları.

Kaya, Ö. M., Yalçın, V., Kimzan, İ., & Avar, G. (2017). Okul Öncesi Öğretmeni Adaylarının Teatral temelli eğitime Bakış Açıları ve Uygulamaya Yansımaları. Adıyaman Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi , 800-834.

MEB. (2014). Çocuk Gelişimi ve Eğitimi Oyun Etkinliği-1. Ankara: MEB Yayınları.

MEB. (2016). Oyun ve Hareket Etkinlikleri. Ankara : MEB Yayınları.

MEB. (2020). Spor Lisesi Eğitsel Oyunlar Ortaöğretim 9 Ders Kitabı. Ankara: MEB Yayınevi.

Özer, A., Gürkan, A. C., & Ramazanoğlu, M. O. (2006). Oyunun Çocuk Gelişimi Üzerine Etkileri. Doğu Anadolu Bölgesi Araştırmaları , 54-57.

Tai, H. M., Shah, N. M., Hashim, N. W., & Mustafa, N. A. (2021). Play-based Learning: A Qualitative Report on How Teachers Integrate Play in the Classroom. City University eJournal of Academic Research (CUeJAR) , 3 (1), s. 62-74.



Taşçı, A. U. (2019). Eğitsel Dijital Oyunların 6. Sınıf Öğrencilerinin Türkçe Dersi Akademik Başarılarına Etkisi. *Uluslararası Sosyal Araştırmalar Dergisi* , 12 (62), s. 932-941.

Türkmen, M., Genç, H., & Ceviz, E. (2021). Oyun ve Çocuk Gelişimi. Z. F. Dinç (Dü.) içinde, *Spor Bilimleri II Bilimsel Araştırmalar Kitabı* (s. 45-61). Ankara: Akademi Yayınevi.

UNICEF. (2018). *Learning Through Play Strengthening Learning Through Play in Early Childhood Education Programmes.*, New York: UNICEF.

Yıldız, V. (2002). Okulöncesi Dönemde Matematik Eğitimi. *Çoluk Çocuk Dergisi* , 16-23.