



EDUCATIONAL TOY DESIGN APPLICATION EXAMPLES

Recai AKAY*

*İstanbul Esenyurt Üniversitesi, Sağlık Hizmetleri Meslek Yüksekokulu, Çocuk Bakımı ve Gençlik Hizmetleri Bölümü, Çocuk Gelişimi Program Başkanı, Öğretim Görevlisi, İstanbul/Türkiye

E-mail: recaiakay@esenyurt.edu.tr

Copyright © 2018 Recai AKAY. This is an open access article distributed under the Eurasian Academy of Sciences License, which permits unrestricted use, distribution, and reproduction in any medium, provided the original work is properly cited.

ABSTRACT

The developments in technology have begun to change and rapidly shrink the areas where traditional children's games are played. Especially in cities, due to reasons such as lack of adequate playgrounds, traffic and safety, children are kept away from traditional children's games. As a result, children who are locked in the house become play on the internet .At first phase, for the family who is working and who do not have time to play with their children it is seen as a solution that children play computer at home. But it has been proved by science that extreme computer games break children's mental health.

The game is the easiest and most natural way to educate children. Children enjoy learning on this count. Educational toys, are needed to increase the variety of educational games. The aim of this study is to contribute to the development of children by designing educational toys. For this purpose, applied design method has been used. The toys in study were developed by Esenyurt University Child Development students for special education lesson. As a result, 12 toys were designed.

Keywords: Game, Toy, Educational, Educational Toys, Toy Design, Child, Child Development.

EĞİTİCİ OYUNCAK TASARIMI UYGULAMA ÖRNEKLERİ

ÖZET

Teknolojideki gelişmeler geleneksel çocuk oyunlarının oynandığı alanları değiştirmeye ve hızla daraltmaya başlamıştır. Özellikle şehirlerde yeterli oyun alanlarının kalmaması, trafik ve güvenlik gibi sebepler yüzünden çocuklar geleneksel çocuk oyunlarından uzak kalmaktadır. Bunların sonucunda eve kapatılan çocuklar tablet ve internette oyun oynar hale gelmiştir. İlk etapta çalışan ve çocuğuyla oyun oynamaya vakti olmayan aileler için çocukların evde bilgisayarla oynaması bir çözüm gibi görülmüştür. Fakat artık aşırı bilgisayar oyunlarının çocukların ruh sağlığını bozduğu bilim çevrelerince kanıtlanmıştır

Çocukları eğitebilmenin en kolay ve en doğal yolu oyundur. Çocuklar bu sayede eğlenerek öğrenme fırsatı yakalar. Eğitici oyunların çeşitliliğini artırmak için eğitici oyuncaklar gerekmektedir. Bu çalışmanın amacı eğitici oyuncak tasarımı yaparak çocuk gelişimine katkı sunmaktır. Bu amaç doğrultusunda uygulamalı tasarım yöntemi kullanılmıştır. Çalışmadaki oyuncaklar İstanbul Esenyurt Üniversitesi Çocuk Gelişimi öğrencileri tarafından özel eğitim dersi için geliştirilmiştir. Sonuç olarak tasarlanan 12 oyuncak makalede paylaşılmıştır.

Anahtar Kelimeler: Oyun, Oyuncak, Eğitim, Eğitici Oyuncak, Oyuncak Tasarımı, Çocuk, Çocuk Gelişimi.



1. GİRİŞ

Çocuk denildiğinde akla ilk gelen kavram oyundur. Montessori'ye göre oyun çocuğun en önemli uğraşı, eğlenme ve öğrenme aracıdır. Gross'a göre oyun bir pratiktir. Mevlana ise;'' oyun aslında akıldadır; ancak çocuk oyunla akıllanır'' diyerek oyunun çocuğun geleceği için önemini vurgulamıştır.(MEB,2011:155)

Genel tanımıyla oyun, belli bir amaca yönelik olan ya da olmayan, kurallı ya da kuralsız gerçekleştirilebilen; fakat her durumda çocuğun isteyerek ve hoşlanarak yer aldığı fiziksel, bilişsel, dil, duygusal ve sosyal gelişiminin temeli olan gerçek hayatın bir parçası ve çocuk için en etkin öğrenme sürecidir.(MEB,2013: 5)

Oyunun ve oyuncakların tarihi insanlık tarihi kadar eskidir. Oyuncaklar eğlendirirken öğretmeye yardımcı olan oyun araçlarıdır. Oyuncaklar çocuklara kendini keşfetmesi, bedeninin otokontrolünü sağlaması ve dünya ile bağlantı kurabilmesi bakımından fırsatlar sunarak, çocukların öğrenmeyi öğrenmesine olanak sağlamaktadır.

Eğitici oyuncakların çocuklara faydalarından bazıları şunlardır;

El- göz koordinasyonu sağlama,

İşbirliğini pekiştirme,

Plan yapma,

Hayal gücünü kuvvetlendirme,

Müzakere yeteneğini güçlendirme,

Paylaşmayı tetikleme,

Otokontrolü eline alma,

Takdir etme ve edilme,

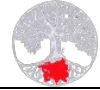
Sabırlı olmayı ve davranmayı öğretme,(Usta, 2016:1-18)

Oyun ve oyuncak alanında yapılan araştırmalar günden güne artmaktadır. Alan yazınında yapılan çalışmalardan bazılarını zikretmek, yapılacak diğer çalışmalara ışık tutması bakımından fayda verecektir.

Gürpınar 2012 yılında ''Küreselleşen Kentte Oyuncak: İstanbul'da Bölgesel Bir Oyuncakçı Kümelenmesi Üzerine'' adlı makalesinde İstanbul'un Tahtakale bölgesindeki oyuncaklara küreselleşmenin nasıl yansıdığını ve tüketimin nasıl okunması gerektiğini araştırmıştır.(Gürpınar, 2012: 133-145)

Prof. Dr. İlker Usta genç yetişkinlerin çocukluk dönemi bağlamında düşünerek ''çocukken nasıl bir ahşap oyuncakla oynamak isterdiniz?'' sorusuna cevaben farklı bölümlerden üniversite öğrencilerine 300-350 kelimelik öznel bir ödev hazırlatmıştır. Usta bu ödevi ''Okul Öncesi Çocukluk Algısında Genç Yetişkinlerin Ahşap Oyuncak Seçimi'' makalesinde, içerik analizi ile incelemiştir. Kız ve erkekleri ahşap oyuncak tercihleri bakımından kategorize ederek neden- sonuç ilişkisi bakımından yorumlamıştır.(Usta, 2016: 1-18)

Kırcova ve Erdoğan ''Müze Deneyimi Boyutları: İstanbul Oyuncak Müzesi Örneği'' çalışmalarında müze deneyimlerini açıklayabilecek yeni bir ölçek tasarlamışlardır.(Kırcova ve Erdoğan, 2017: 649-664) Karadeniz ve Atar Türkiye'de oyuncak müzelerinin durumu ve sürdürülebilirliğine ilişkin planları irdilemişlerdir.(Karadeniz ve Atar, 2017: 477-492)



Yavuz ve arkadaşları ‘‘Duyulara Hitap Etme Noktasında Ses-Ürün Etkileşimi: Çocuklarla, Oyuncaklar Ve Sesleri Üzerine Bir Çalışma.’’ İsimli makalelerinde ilkokul öğrencilerine çeşitli oyuncakların seslerini dinletip, öğrencilerden seslerin onlara çağrıştırdıklarını belirtmeleri istenmiştir. İkinci aşamada çocuklara oyuncaklar gösterilerek yanıtları alınmıştır. Son aşamada ise oyuncakların sesleri ile görüntüleri arasında ses-görsel ilişkisi kurmaları için çalışmalar yapılmıştır. Bu sayede sesin görsel ile uyumu sorgulanmıştır.(Yavuz, Akbulut, Şık, 2017: 233-251)

Keskin ve Kaplan 2012’de yaptıkları bir araştırmada Sosyal Bilgiler ve Tarih öğretiminde okul dışı öğrenme ortamı olarak oyuncak müzelerini ele alarak oyuncak müzelerinin çocuklara nasıl bir bakış açısı ve beceriler kazandırdığını ortaya koymuşlardır. (Keskin ve Kaplan, 2012: 95-115)

Bu çalışmanın amacı eğitici oyuncak tasarımı yaparak çocuk gelişimine katkı sunmaktır. Bu amaç doğrultusunda uygulamalı tasarım yöntemi kullanılmıştır. Çalışmadaki oyuncaklar İstanbul Esenyurt Üniversitesi Çocuk Gelişimi öğrencileri tarafından özel eğitim dersi için geliştirilmiştir. Eğitici oyuncaklar okul öncesi ve ilkokul öğrencileri için yapılmıştır. Sonuç olarak tasarlanan 12 oyuncak makalede paylaşılmıştır.

2. BULGULAR

Şekil 1: Hayvanları Eşleştirme Oyuncacı



Malzemeler: Renkli boya kelemi ve kartonlar, yapıştırıcı, dondurma çubukları.

Kullanım Amacı: Çocuklara hayvanları tanıtmaya ve eşleştirme becerisini geliştirmeye.

Kullanım Kılavuzu: Çark bir öğrenci tarafından çevrilir ve diğer çocuğun çarkın durduğu hayvanın ismini söylemesi istenir. Daha sonra çocuktan çarkın yanında görünür halde duran aynı hayvanın resmini bulması istenir.

**Şekil 2: Sayıları Öğreniyorum Oyuncağı**

Malzemeler: Renkli keçe ile boyalar ve çubuklar, iplik.

Kullanım Amacı: 10'a kadar olan sayıları öğretmek.

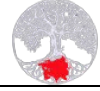
Kullanma Kılavuzu: Oyuncak çocuğa tanıtılır ve çocuğun önüne renkli çubuklar konulur. Çocuktan keçenin üzerindeki renklere göre çubukları ayırması istenir. İkinci aşamada ise keçedeki sayının adedi kadar çubuğu keçenin rengine göre yerleştirmesi istenir.

Şekil 3: Askılı Beşik Oyuncağı

Malzemeler: Ahşap, ahşap boyası, plastik sepet, çamaşır ipi, renkli mandallar, renkli keçeler.

Kullanım Amacı : El göz koordinasyonunu sağlamak.

Kullanma Kılavuzu: Beşiğin sepetinde birçok keçeden yapılmış kıyafetleri çocuğun renklerine göre ayırarak, aynı renklerdeki mandallarla beşiğin üst kısmındaki ipe asması oyunudur.

**Şekil 4: Mevsimler Oyuncağı**

Malzemeler: Renkli keçeler ve boya kalemleri ile iplik.

Kullanım Amacı : Çocukların mevsimleri öğrenmesini sağlamak.

Kullanma Kılavuzu: Çocuklara mevsimler bilgisi verildikten sonra onlardan kitabın herhangi bir sayfasını açması istenir. Çocuk açtığı sayfadaki ağacın durumuna bakarak hangi mevsimin olduğunu tahmin etmeye çalışır. Böylece mevsimler bilgisi pekişmiş olur.

Şekil 5: Benekli Kukalar Oyuncağı

Malzemeler: Pet şişe ve renkli boncuklar ve boyalar.

Kullanım Amacı: İnce motor beceriler ile el göz koordinasyonunu geliştirme.

Kullanma Kılavuzu: Öncelikle çocuktan şişelerin renklerini söylemesi istenir. Daha sonra şişelerin üzerindeki benekler sayılır. Şişedeki benek sayısı kadar o şişenin rengini taşıyan boncuklar şişelere konulup kapakları kapatılır. Ayrıca çalışma bittikten sonra bir top vesilesiyle kukaları devirme de yapılarak oyun daha da eğlenceli bir hale getirilebilir.

**Şekil 6: Kedi ve Fare Yapboz Oyuncağı**

Malzemeler: Kedi ve fare resmi, yapıştırıcı, kare olarak kesilmiş 9 parça karton ve renkli kağıtlar.

Kullanım Amacı : Çocuğun bilişsel gelişimini desteklemek.

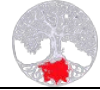
Kullanma Kılavuzu: Kedi ve farenin resimleri çocuğa gösterilir. Daha sonra önünde duran resme bakarak kedi ve farenin karışık dizilen resimli yapbozunu düzenler.

Şekil 7: Temiz Sepet Oyuncağı

Malzemeler: Küçük bir sepet, çamaşır ipi, renkli keçeler, resimli kağıtlar ve boya kalemleri.

Kullanım Amacı: Çocuklarda öz bakım becerisi olan temizlik alışkanlığını pekiştirme.

Kullanma Kılavuzu: Çocuğa temizliğin faydaları ve kirlenmenin zararları hakkında bir hikaye okunur. Daha sonra çocuktan keçeden kıyafetleri renklerine göre ayırması istenir. Sepetin içindeki kağıdın rengi gösterilerek aynı renkteki keçeden yapılmış temiz kıyafetleri asması istenir.

**Şekil 8: Dokun Bana Oyuncağı**

Malzemeler: Renkli boncuklar, düğmeler, taşlar, deniz kabukları, renkli çubuklar, renkli keçeler, yapıştırıcı, boya kalemleri, pul ve simler.

Kullanım Amacı: Görme engelli çocukların dokunarak öğrenmesine yardımcı olmak.

Kullanma Kılavuzu: Görme engelli çocuğa oyuncak tanıtılır. Çocuğun oyuncaca dokunması sağlanarak, pürüzlü- pürüzsüz, sert- yumuşak gibi kavramlar bu sayede verilebilir. Ayrıca keçelerin üzerindeki malzemeler sayılarak sayı kavramının yerleşmesine de yardımcı olunabilir.

Şekil 9: Akıllı Çark Oyuncağı

Malzemeler: Renkli kağıtlar, boya kalemleri, raptiye, jelatin.

Kullanım Amacı : Çocukların canlıları eğlenerek öğrenmesini sağlamak.

Kullanma Kılavuzu: Bir tarafta renksiz çizim çark, diğer tarafta ise renkli çizim boş çark vardır. Renksiz çizimdeki çark hızlıca çevrilir ve çarkın durduğu hayvan resminin renklisi jelatin kaplı kartonun üzerinden seçilerek bulunur. Daha sonra renkli kağıtlardan hazırlanmış boş çarkın aynı bölümüne hayvan resimleri yerleştirilerek çarkları benzerleştirme oyunu oynanır. Tüm hayvanlar sırasıyla renkli kağıtla yapılan boş çarka yerleştirildiğinde oyun sona erer.



Şekil 10: Geçirgen Sepet Oyuncağı



Malzemeler: Plastik sepet, tuvalet kağıdı karton rulosu, pinpon topu, yapıştırıcı, renkli kağıtlar.

Kullanım Amacı: El göz koordinasyonunu sağlama.

Kullanma Kılavuzu: Çocuk sepeti kenarlarından tutarak pinpon topunu renkli tünellerin içinden geçirmeye yönlendirilmelidir. Ayrıca oyunu biraz daha heyecanlandırmak adına bir öğrenci hızlıca komut verip diğer öğrenci komutları yerine getirmeye çalışabilir.

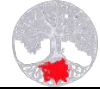
Şekil 11: Strateji Oyuncağı



Malzemeler: Keçe, su dondurma kalıpları, misket, boya, boya kalemleri.

Kullanım Amacı: Çocukların zihinsel egzersiz yapmasını destekleyerek zeka gelişimlerine katkı sağlamak.

Kullanma Kılavuzu: Özellikle üstün ve özel yetenekli çocuklara yönelik hazırlanmıştır. İki çocuk sırasıyla renkli bilyeleri oluklara yerleştirirler. Daha sonra her çocuk kendi seçtiği aynı renkteki bilyelerden 9 tanesini yan yana getirmeye çalışır. Rakibini engellemek için onun üçlü oluşunun yönünü değiştirerek 9 misketi yan yana getirmesini engeller. Seçtiği aynı renkteki 9 bilyeyi yan yana getiren çocuk bir puan alır.



Şekil 12: Meyve Saati Oyuncağı



Malzemeler: Renkli karton, boya kalemleri, renkli keçe.

Kullanım Amacı : Çocuklara zaman ve meyve kavramını öğretmek.

Kullanma Kılavuzu: Üzerinde 9'a kadar sayıların olduğu renkli saatin sayılarının yanındaki kartonlar, söküp takılabilecek şekilde hazırlanmıştır. Boş saatin yanına karton meyve resimleri konulur. Çocuktan saatin gösterdiği ok yönündeki sayıya eş olan meyve kartını saatin o bölmesine yerleştirmesi istenir.

3. SONUÇ

Çocukları eğitebilmenin en kolay ve en doğal yolu oyundur. Çocuklar bu sayede eğlenerek öğrenme fırsatı yakalar. Eğitici oyunların çeşitliliğini artırmak için eğitici oyuncaklar gerekmektedir. Bu çalışmanın amacı eğitici oyuncak tasarımı yaparak çocuk gelişimine katkı sunmaktır. Bu amaç doğrultusunda uygulamalı tasarım yöntemi kullanılmıştır. Çalışmadaki oyuncaklar İstanbul Esenyurt Üniversitesi Çocuk Gelişimi öğrencileri tarafından özel eğitim dersi için geliştirilmiştir. Sonuç olarak tasarlanan 12 oyuncak makalede paylaşılmıştır.

Oyuncakların her biri el emeği ile tasarlanmış ve sergilenmiştir. Makaledeki eğitici oyuncaklara açıklık getirmek adına her bir oyuncağın resmi paylaşılmış ve oyuncakların malzemeleri ile kullanım amaçları açıklanmıştır. Ayrıca her bir oyuncak için sade bir kullanma kılavuzu hazırlanarak oyuncağın zihinlere yer etmesi amaçlanmıştır.

Makalede yer alan eğitici oyuncaklar şunlardır: Hayvanları eşleştirme, sayıları öğreniyorum, askılı beşik, renkli kukalar, kedi ve fare yapboz, temiz sepet, dokun bana, akıllı çark, geçirgen sepet, meyve saati, mevsimler ve strateji oyuncaklarıdır.

Özellikle okul öncesi ve ilkökul öğrencileri için hazırlanan bu 12 oyuncak ile çocukların tüm gelişim alanlarına hitap edilerek, onların eğlenerek öğrenmesi kolaylaştırılabilecektir.



REFERENCES

- Acer, Dilek. “Okul Öncesi Öğretmen Adaylarının Materyal Geliştirme Dersine İlişkin Görüşleri” İlköğretim Online Dergisi(2011): 421-429
- Akay, Recai. “Geleneksel Çocuk Oyunlarının Çocuk gelişimine Katkıları Üzerine Bir Araştırma”. SSSJournal Dergisi(2017): 1385-1393
- Akbulut, Dilek. “Günümüzde Geleneksel Oyuncaklar”. Milli Folklor Dergisi (2009): 182-191
- Atılgan, Şule. “Gündelik Yaşamın Estetize Edilişinde Oyuncak ve Gelişen Rolü”. Uluslararası Sosyal araştırmalar Dergisi (2008): 71-80
- Coşkun Keskin, Sevgi., Kaplan, Engin. “Sosyal Bilgiler ve Tarih Öğretiminde Okul Dışı Öğrenme Ortamı Olarak Oyuncak Müzeleri”. Elektronik Sosyal bilimler Dergisi (2012): 95-115
- Gürpınar, Avşar.” Küreselleşen Kentte Oyuncak: İstanbul’da Bölgesel Bir Oyuncakçı Kümelenmesi Üzerine”. İletişim Dergisi(2012): 133-146
- Karadeniz, Ceren., Atar, Müge. “Türkiye’de Oyuncak Müzelerinin Durumu Ve Sürdürülebilirliği”. Elektronik Sosyal Bilimler Dergisi(2016): 477-492
- Kırcova, İbrahim., Erdoğan, Hasan Hüseyin. “Müze Deneyimi Boyutları: İstanbul Oyuncak Müzesi Örneği”. Uluslararası İktisadi ve İdari İncelemeler Dergisi (2017): 649-664
- MEB. Çocuk Oyunları, Ankara: Milli Eğitim Basımevi, 2009.
- MEB Ders Kitapları ve Yayınlar Daire Başkanlığı Oyun Etkinliği-2, Ankara: Milli Eğitim Basımevi, 2013.
- Usta, İlker.” Okul Öncesi Çocukluk Algısında Genç Yetişkinlerin Ahşap Oyuncak Seçimi”. Hacettepe Üniversitesi Sosyolojik Araştırmalar E Dergisi(Kasım 2016) : 1-18
- Yavuz, Cemil ve diğer. ” Duyulara Hitap Etme Noktasında Ses - Ürün Etkileşimi: Çocuklarla Oyuncaklar ve Sesleri Üzerine Bir Çalışma”. STD Dergisi (2017): 233-251