

Rehberlik

FMV ISPARTAKULE IŞIK İLKÖĞRETİM KURUMU
REHBERLİK VE PSİKOLOJİK DANIŞMA BÖLÜMÜ BÜLTENİ



OKULUN GİZEMİ: ÇOCUK VE OYUN



ISPARTAKULE IŞIK İLKÖĞRETİM KURUMU

FMV

FEYZİYE
MEKTEPLERİ
VAKFI - 1885 -



Okulun Gizemi: Çocuk ve Oyun

Çocuğun okul hayatına başladığı dönemde sosyal etkileşim kavramı karşımıza çıkmaktadır. Çocuk, okul kavramını geliştirirken etrafında gördüğü olayları, duyduğu hikayeleri kullanarak kafasında bir şema oluşturur. Böylece okul hayatı hakkında oluşturduğu beklenti ve fikirleriyle eğitim-öğretim hayatına başlangıç yapar.

Okula başlayan bir çocuk için okul, fiziksel koşullar ve insanlar arasındaki ilişkiler açısından evden farklı bir ortamdır. Her bireyin yaşam tarzı kendine özgüdür. Sosyal beklentiler, kültürel birikim, genetik yapı gibi durumlar yaşam tarzının oluşumunda önemli bir paya sahiptir. Sosyal beklentiler değiştikçe, kültürel birikim geliştikçe dün kabul edilen birçok olgu bugün değişmiş ya da yıkılmıştır. Artık iletişim daha hızlı, ulaşabilirlik daha fazla. Bunun yanında ebeveyn tutumları daha farklı. Dün kabul edilmeyen birçok tutum bugün gözde... Getirisi kadar dikkat edilmesi gereken diğer bir nokta ise, bugünkü çocukların 'bizim çocukluğumuzdan' farklı olmasıdır. Değişmeyen ise, oyunun dün de bugün de çocuklar için bir yaşam tarzı olduğudur... Oyunla yaşam provasını gerçekleştiren çocuklarımız kendi iç dünyalarını yansıtmaktadır aslında.



Okulun Gizemi: Çocuk ve Oyun

Çocuklarımızın dünyası: oyun

- Oyun çocuğun dilidir, kendini ifade eder, duygularını, yaşadıklarını, en önemlisi hayal dünyasını paylaşır.
- Oyunla çocuğun yaratıcılığı, bakış açısı, empati yeteneği gelişir.
- Çocuk oyunda risk alır, cesareti ve güven duygusu gelişir.
- Oyun boş zaman etkinliği değildir; çocuğun ta kendisidir.
- Oyun katarsistir; çocuğun negatif enerjisini alır.
- Çocuğun sosyalleşmesinde en iyi araçtır.

Nasıl Oyunlar?

3 -5 yaşları arasında fantezi ve keşfetmeye (evcilik, okul oyunları ile bebekler, mutfak ve muayene aletleri), dil gelişimine (renkli tuşları olan piyano, müzik ve öykü kasetleri ile kuklalar gibi) ve aritmetiğe hazırlamaya (resim ve sayı eşleme oyunları; domino, sayı kartları gibi) yönelik oyun ve oyuncaklar,

6 - 8 yaşları arasında toplumsal gelişim ve işbirliği ile ilgili (top, seksek, dama, minyatür arabalar...), bilişsel beceriler ve algısal hareket becerilerini sağlayan (maketler, yap - boz oyunları) ve yaratıcı anlatım oyuncakları (parmak boyası, karakalem, suluboya ya da pastel boylarla resimler, oyun hamurları, sessiz sinema gibi oyunlar) oyun ve oyuncaklar yararlı olmaktadır.

8 yaş sonrası, somuta soyutun eklendiği, düşünmeye, başarmaya duyulan isteğin yoğunlaştığı ve arzunun eşlik ettiği oyunlar önemlidir. Kaybedenin olsa da oyunun zevk verdiği, arkadaşlık ilişkilerin geliştiği oyunlar artık önem kazanır. Sosyal dünyayı destekleyen, küçük grupların oluşturulup, sosyal destek mekanizmalarının çalıştığı oyunlar (basketbol, satranç, tabu, vs.) yer alır.



Okulun Gizemi: Çocuk ve Oyun

Oyun, çocukların canlı ve açık düşüncelerini teşvik eder, kendi bilgi ve yetenekleri hakkında güven kazanmalarını sağlar. Oyunda harcanmış zaman iyi zamandır çünkü oyun sadece oyuncakları kullanmaktan çok daha fazlasını ifade eder. İçten gelen ve çaba gerektiren bir aktivitedir, birçok yönden yapıcı bir çalışmaya benzer.

Dikkat edelim!

- Oyunda her birey eşittir.
- Sadece oyunda, oyun arkadaşı olalım. İşler de keyif de karşılıklıdır, ne birinin güdümünde, ne birinin arkasında olur. Çocuğun her dediğini yapıyorsanız onunla oynamayın.
- Oyunda çocuğu kandıramazsınız... Eğer zevk almıyorsanız, eğlenmiyorsanız oynamayın.
- Çocuğa arkanızı dönmeyin...
- Oyunu bırakmanız gereken zamanı fark etmeniz önemlidir. Saatlerce oyun oynamak kimseye iyi gelmez.

“Özel zaman dilimi”; oyun oynadığınız her gün onun için ve sizin için özeldir. Ancak yaşamın kendisi bir sınırken oyununun da kendine göre bir sınırı ve süresi vardır. Bu sınırı en iyi uzmanlar değil tarafların kendisi belirler.,

Çocuğun yaşı, gelişimsel düzeyi ne olursa olsun, her çocuğun temel hakkıdır oyun... İyi oyunlar...

