

# aydan-



DEM BU DEM...

# lık

EĐİTİM VE KÜLTÜR DERGİSİ  
SAYI 5  
OCAK - ŐUBAT 2021



## Oyun ve Oyunlařtırma

**OYUNLAŐTIRMA  
ŐZERİNE**  
ERCAN ALTUĐ YILMAZ

**EN YALIN HALİYLE  
EĐİTİMDE  
OYUNLAŐTIRMA**  
SELAY ARKÜN  
KOCADERE

**BENİMLE OYNAR  
MISIN?**  
RAŐİDE YILMAZ

**OYUNCAK DEĐİL OYUN  
İŐTİYORUM**  
MEHMET TEBER



# BİR BUÇUK

## Teknoloji Bağımlılığı

Bağımlılık kişinin kullandığı bir nesne veya yaptığı bir eylem üzerinde kontrolünü kaybetmesi ve onszuz bir yaşam sürmemeye başlamasıdır. Yani yaşam ve davranışta irade kalkar ve kişi istese de istemese de bağımlı kullanımı veya davranışı sürdürür. Teknoloji bağımlılığı ise, teknolojiyi kullanmada ve onunla ilişkide kişinin iradesini kaybetmesi, kendini denetlemeye başlaması onszuz bir yaşam sürmemeye başlaması hâlidir.

## Ne Zararı Var?

Teknolojinin insan hayatına getirdiği sayısız fayda var. Ancak kişinin teknoloji kullanımı üzerinde kontrolünün kaybolması ve teknolojiyi ölçsüz ve sınırsız kullanması çok ciddi zararlara sebep olabilir. Örneğin teknoloji kullanım süresi arttıkça çocuk ve gençlerde düşünce süreçlerinin bozulduğu, kişiler arası duyarlılıkların azaldığı, genel sağlık düzeyinin düştüğü ve obsesif, depresif, kaygılı, düşmananca, fobik, paranoid düşüncelerin arttığı gözlenmektedir. Yoğun bir şekilde internet kullanan ve bilgisayar oyunları ile zamanını geçiren çocukların, sosyal gelişimlerinin önemli ölçüde gerilediği, özgüvenlerinin düşük, sosyal kaygı düzeylerinin ve saldırganlık davranışlarının ise yüksek olduğu tespit edilmiştir. Yapılan araştırmalar, internette fazla zaman geçiren çocuk ve gençlerin giderek yalnızlaştığını ve yüz yüze ilişki kurmakta güçlük yaşadıklarını ortaya çıkarmıştır.



## Kimler Risk Altında?

- Spordan uzak duran ve hareketsiz yaşamı tercih edenler
- Olumsuz ve bağımlı arkadaş çevresi bulunanlar
- Ders başarısı sürekli düşük olan ya da okul dışı faaliyetlere karşı isteksiz olanlar
- Arkadaş edinme, iletişim kurma ve iletişimini devam ettirme becerileri az olanlar
- Aile içi çatışmalar yaşayan, sağlıklı iletişimi olmayan aile üyeleri
- Hayatlarında kaliteli vakit geçirebileceği aktiviteler bulunmayanlar
- Sosyal ilişkilerinde kendini ifade etmekte güçlük yaşayanlar
- Aileleri teknolojiyi olumsuz ve bilinçsiz kullanan bireyler...

## BİR BUÇUK



m kendinizin hem  
ynda ne  
eçici olun.  
sa diğer  
tin. (Tv bağımlılığı

arın ailece birlikte  
oyun saatlerinin  
n.  
ak çözen  
amıardan, şiddet  
zu uzak tutun.  
klarını asla  
klarını uygun

n, bilgisayar,  
ni belirleyin.  
eçireceği  
man  
iki saati

arın  
naklardan  
asla çocuk

tel  
ten  
süz

gimize anlatın.  
süz

# Veliler için Aylık Pandemi Bilgilendirme Rehberi: BİR BUÇUK

Değerli Okurumuz, Merhaba.

"Pandemi Döneminde Eğitim" sayımızda yüz yüze eğitimin gerekliliğinden bahsederken yeniden evde bulduk kendimizi... Pandeminin gidişatı bizleri yeniden katı kurallara uymak zorunda bıraktı. Hepimizin sağlığı için kurallara uymak vazgeçilmezimiz oldu.

Eğitimi, yeniden uzaktan yürütmek zorunda kaldık. Öğrencilerin evde kalmasıyla fiziksel aktiviteleri kısıtlandı. Arkadaşlarını sınırlı sürelerde teknolojik araçlar yardımıyla görebilen öğrencilerin birbirleriyle oyun oynamaya da vakti kalmadı. Sınırlı sürede sokağa çıkabilen çocukların temas riskinden ötürü arkadaşlarıyla oyun oynaması da pek mümkün olmadı. Hal böyle olunca çocuklar, arkadaşlarıyla oynadıkları oyunlara hasret kaldılar.

Çocuklar için oyun oynamak, yemek ve içmek kadar, belki de daha fazla gerekli bir aktivitedir.

İnsanlığın var olduğu günden bu güne oyun kavramı hep vardır. Antik Mısırda 5 bin yıl öncesindeki oyunlardan, kralların oyunu satranca ve günümüzün dijital dünyasında oynanan birçok oyun insanların vakitlerinin önemli bir bölümünü almaktadır. İnsanların sürekli ilgisini çekebilmeyi başaran oyunların bu yönü eğitim ortamlarında da kullanılmasına ön ayak olmuştur.

Bu doğrultuda eğitim alanındaki literatüre "oyun ve oyunlaştırma" olarak kazandırılmıştır.

"çaydan-lık" dergimizin bu sayısında "Oyun ve Oyunlaştırma" teması ile sizleri karşılamaktayız.

Bu sayımızda alanın uzmanlarından Ercan Altuğ Yılmaz "Oyunlaştırma Üzerine" söyleşiyle, Doç. Dr. Selay Arkün Kocadere, Mehmet Teber, Raşide Yılmaz, Ahmet Çifci ve Kemal Akbayrak yazılarıyla dosyamıza katkıda bulundular. Dosya dışı yazılarımız sinemadan uzaktan eğitime, pandemi psikolojisine, gezi ve portre yazılarına, öykü ve kitap tanıtımlarına kadar geniş bir yelpazede okuyucularını selamlıyor.

Bu zorlu günlerin geçip yeniden öğrencilerin okulların bahçesinde cıvılcıvılcıvı oyunlar oynayabileceği günlere tez zamanda kavuşabilmek ümidiyle, hoşça kalın.

Dem bu demdir.

Lokman Baynazoğlu\*

# İçindekiler



## SÖYLEŞİ

ERCAN ALTUĞ YILMAZ İLE  
OYUNLAŞTIRMA  
ÜZERİNE  
S/06

## DOSYA

BENİMLE OYNAR MISIN?  
S/10



## DOSYA

EN YALIN HALİYLE  
EĞİTİMDE OYUNLAŞTIRMA  
S/14

## DOSYA

OYUNCAK DEĞİL  
OYUN İSTİYORUM  
S/18



## SANAT VE KÜLTÜR

KUCAKLAŞMA ARACI SİNEMA  
YÖNETMEN KAAN ATILLA  
TAŞKIN İLE  
S/28

- 6 ERCAN ALTUĞ YILMAZ İLE OYUNLAŞTIRMA ÜZERİNE
- 10 BENİMLE OYNAR MISIN? - Raşide Yılmaz
- 14 EN YALIN HALİYLE EĞİTİMDE OYUNLAŞTIRMA - Doç. Dr. Selay Arkün Kocadere
- 18 OYUNCAK DEĞİL OYUN İSTİYORUM - Mehmet Teber
- 20 UZAKTAN EĞİTİMDE OYUNUN GÜCÜ - Ahmet Çifci
- 22 KURAL DEĞİŞİRSE OYUN DA DEĞİŞİR - Kemal Akbayrak
- 24 UZAKTAN EĞİTİM VE ÖĞRETMENİN DEĞİŞEN ROLÜ - Zekeriya Abanozoğlu
- 26 EVDE EĞİTİM YÖNETİMİ - Cengiz Azman
- 28 KUCAKLAŞMA ARACI SİNEMA - Kaan Atilla Taşkın
- 32 PANDEMİ SÜRECİNDE İNSAN PSİKOLOJİSİ - Fatih Arslan
- 34 BALKANLARIN İSTANBUL'U : İŞKODRA - Arta Shahini
- 36 ÇEYREK ASIRLIK ÇINAR - Abdullah Baş
- 38 OKUMAYI SEVDİREN ETKİNLİK: ORTAK KİTABIM - Enes Süküt
- 40 İŞSİZLİĞİN RESMİNİ YAPABİLİR MİSİN ABİDİN? - Kübra Tut
- 42 EĞİTİM ÜZERİNE : KANT - Ömer Eski
- 44 BENLİĞİNİ ARAYAN ÇOCUK - Sefa Özmen

# ERCAN ALTUĞ YILMAZ İLE OYUNLAŞTIRMA ÜZERİNE

Söyleşi: Ömer Eski

Oyunlaştırma, oyun mekaniklerinin oyun oynamadan bağımsız gerçek hayattaki problemleri çözmek üzere uygulanmasına imkân veren bir bilim alanıdır. Bir bilim olarak kabul ediyorum. Bunun içinde teknoloji de var psikoloji de var. Teknoloji tarafında yazılım, kodlama kısmı geliyor, aynen oyunlar gibi ama psikoloji kısmında da kim nasıl oynar, rekabet mi ister, paylaşım mı ister? Hikâyeleştirmeyi mi sever, geri bildirim mi sever gibi (özelliklerinden hareketle) bir bilim dalıdır diye oyunlaştırmayı söyleyebiliriz. Herkes için aynı değil araştırma gerektirir.



Ercan Altuğ Yılmaz

Matematik Mühendisi olan Altuğ, Netron, Bilge Adam, Turkcell, Yum Brands'de dijital eğitim kanalları yönetiminde çalışmış ve 10 yılı aşkın tecrübesiyle bir çok ödüllü oyun tabanlı ve oyunlaştırılmış projeleri hayata geçirmiştir. Şu anda aktif olarak dijital eğitim sistemleri, dijital oyun tasarımı ve oyunlaştırma, sanal gerçeklik ve artırılmış gerçeklik gibi konularda eğitimler, seminerler ve danışmanlık yapmaktadır. Bahçeşehir Üniversitesi'nde dijital oyun tasarımı ve oyunlaştırma konularında ders vermektedir. Abaküs yayıncılıktan 2015'te yayınlanan ilk Türkçe oyunlaştırma kitabı olan "Herkes için Oyunlaştırma" kitabının yazarıdır. Türkiye Oyun Tasarımcıları, Geliştiricileri, Yapım ve Yayımcıları Derneği Oyunder İcra Kurulu üyesidir. Dünyadaki seçkin oyunlaştırma uzmanlarının yer aldığı GamFed Uluslararası Oyunlaştırma Federasyonu'nun Türkiye temsilcisidir. Her yıl İspanya'nın Madrid kentinde düzenlenen dünyanın oyunlaştırma odaklı tek konferansı olan Gamification World Congress – Dünya Oyunlaştırma Konferansı'nda 2016 yılında sunum yapan ilk ve tek Türk'tür.

Oyun oynamayı bırakmayan büyük çocuklar hep bir sihirli daire içindedir. Biz yaşadıkça ve oyun oynadıkça bu sihirli daire (magic circle) içinde oyunla hayatı öğrenmeye devam edeceğiz. Ercan Bey, Çaydan-lık dergisinin "Oyun ve Oyunlaştırma" dosya konulu 5. Sayısında sizinle bu konuyu konuşmak bizi mutlu ediyor. Rize'den, Çaydan-lık ekibinden, yaşı ilerlese de oyunla öğrenmeye devam eden insanların oyun dairesinden merhabalar...

Bu güzel merhabanıza Bernard Shaw'ın "Oynamayı bırakırsak öğrenmeyi bırakırız." ve Brian Smith'in "Oyun oynamadığımız bir gün yaşanmamış sayılır." Sözleriyle gönülden merhabalar...

**Sanırım bir ayırım yaparak başlamamız yerinde olacak. *Oyunların Gücü Adına* adlı kitabınızda Play, Game, Seriousus Game, Gamification kavramları karşılaşıyoruz. Bu kavramlar yeterince bilinmiyor veya birbirine karıştırılabilir. Bu kavramlar hakkında neler bilmemiz gerekiyor. Oyunlaştırmayı diğerlerinden ayıran nedir? Oyunlaştırma bilim kabul edilebilir mi?**

Öncelikle oyunlaştırmayı, oyun ailesi olarak düşünebiliriz. Amaç ve oynama süresi olarak iki tane kriter koyuyoruz. Amaç dediğimizde, sonuçta belli bir hedefe gitme değil, bir lego oynama, oyun hamuru ile oynama, sokakta kovalamaca gibi oyunun kendi içinde küçük yapıları olsa da dışarıdan müdahale olmadan yapıları *Play* diyoruz. Türkçemizde ne yazık ki bu oyun olarak geçiyor. Ben kitabımda *serbest oyun* olarak adlandırmak istedim. Bunun içinde oyun süresi var, amaç eğlence... *Game*'de ise yine oyun süresi var ama yapılandırılmış, serbest değil *kurallı oyun* gibi düşünebilirsiniz. Oyun hamurunda mesela en yüksek kule yapan, balonları en hızlı şişiren bir *Play*'i de *Game*'e (serbest bir oyunu yapılandırılmış bir oyuna) çevirebilirsiniz. Yapılandırma ve oyun mekanikleri diyoruz biz bunlara. Oyun mekanikleri giriyor işin içine, geri sayım, ödül, puan gibi bunlara *oyun* diyoruz. *Seriousus Game*, buradaki oyundaki amaç, biraz daha eğlence, ciddi oyunlarda uçak simülasyonları çok net örnek verilebilir. Deprem simülasyonları gibi yani eğlenerek oynamazsınız, bir şey öğrenir, bir şey deneyimlersiniz. Sanal gerçeklik ortamları gibi bir sürü örnek verilebilir burada. Eğlence değildir amaç. Bir şeyi öğretmek, deneyimletmek, görmek amaç artık eğlenceden *Seriousus Game*'de oyun oynama süresiyle bir amaca doğru gidiyor. Oyun oynama süresi yok ve bir amaç varsa da *Gamification* geliyor.

Amacımız aslında kilo verme *oyunu yapmak*, *ödevleri erken teslim etme oyunu yapmak* ama buna *oyunlaştırma* diyoruz. Bir oyun oynama yok değil mi? Ödevleri erken teslim etmek en erken teslim eden 100 puan sonraki 90 puan sonraki 80 puan alıyor. Mesela: ödevlere puan versek ve liderlik tablosu yapsak ödev verme ne kadar hızlı değişir değil mi, çok basit. Ama burada oyun oynama yok. Ödev teslim etme oyununu oynuyorum değil ödevini yapacaksın. Buna oyunlaştırma deniyor. Oyunlaştırma, oyun mekaniklerinin oyun oynamadan bağımsız gerçek hayattaki problemleri çözmek üzere uygulanmasına imkân veren bir bilim alanıdır. Bir bilim olarak kabul ediyorum. Bunun içinde teknoloji de var psikoloji de var. Teknoloji tarafında yazılım, kodlama kısmı geliyor, aynen oyunlar gibi ama psikoloji kısmında da kim nasıl oynar, rekabet mi ister, paylaşım mı ister? Hikâyeleştirmeyi mi sever, geri bildirim mi sever gibi (özelliklerinden hareketle) bir bilim dalıdır diye oyunlaştırmayı söyleyebiliriz. Herkes için aynı değil araştırma gerektirir.

**Homo Ludens (Oyun Oynayan İnsan) adlı kitabında Johan Huizinga oyun-hukuk, oyun-şiiir, oyun-bilgelik, oyun-kültür arasındaki ilişkileri yorumluyor. Haliyle oyun hayatın birçok alanında karşımıza çıkıyor. Sizin de belirttiğiniz gibi oyunun büyük bir gücü var. Oyun oynayan insan ile oyunla eğitilen insan arasında nasıl bir ilişki bulunuyor. Eğitimde Oyunlaştırma dediğimiz zaman ne anlamamız gerekir?**

Evet, eğitimde oyunlaştırma bir sınıfta oyun oynatmaktan çok, o günkü kazanımları oyun mekaniklerini kullanarak verebilmektir. (O günkü sınıfta kapıdan içeri girdiğinizde mesela renkleri öğretmek diyelim, müfredattan kazanımlar var biliyorsunuz veya arkadaşlarıyla paylaşım yapmak işte milli ürün tüketmeyi öğrenmek bunları direk milli eğitim kazanımları diye Google'da araştırabilir bizim okurlarımız. O günkü girdiğiniz uygulamayı illa bir Powerpoint'te bir sunumla bir anlatarak benim şu an size yaptığım gibi yaparak değil onu da yapın tabii ki...) Çocuk kendisi keşfederek mesela bir kaçış oyunuyla işte acaba bir matematik işlemi yapabilir mi, bir şifreyi çözebilir mi, ya da *bir oyun oynama kültürüyle beraber o günkü kazanımı yapabilir mi*, eğitimde bu sefer oyunlaştırıyorsunuz ve hızlı öğrenenlere statü vermeye başladığınızda da oyun mekanikleri ile seviyeler kurma, takım kurma, bunun gibi oyunlarda ne gibi mekanik varsa Avatarını günceller, profilini ekler. Bu mekanikleri de sınıf içinde kullanmaya başladığınızda ve amaca *koşturduğunuzda oyunlaştırma oluyor* tek başına oyun oynatma değil.

**Burada, kitabınızı okuduğumda karşılaştığım iki kavram üzerinde durmak istiyorum. Bunlardan bir tanesi: Oyun Mekanikliği. Diğeri: Akış. Birbirini destekleyen kavramlar diye düşünüyorum. Akış eğitimde önemli bir yere sahip. Bu kavramlar hakkında neler söyleyebiliriz?**

Oyunlaştırmanın özü akış, akışlardan bahsedelim; akış dediğimiz şey insanların normal hayatta bir şeyi kolaylıkla yapmasıyla alakalı bir konu. Eğer çok zor gelirse sinirlenip bırakıyoruz, çok kolay gelirse de insan sıkılıp bırakıyor. Akış hakikaten insanların başarabildikçe devam etmeleri optimum deneyim. Macar psikolog Mihaly Csikszentmihalyi bunun kitaplarını tavsiye ederim çünkü bu işte bir yabancı dil öğreneceksek de gidip cümle öğrenmiyoruz önce kelimelerle başlıyoruz. Harfler çıkartmaya çalışıyoruz sonra cümle kuruyoruz sonra konuşuyoruz. İşte bir müzik enstrümanı çalacaksa önce notalar çıkartıyoruz, melodi çıkartıyoruz sonra büyük bir senfoni yapıyoruz. Yani büyük hedefi destekleyen küçük hedefleri veriyor oyunlar bize; akışa sokuyor ve başarabildikçe ben bunları da yapabiliyorum diyorsunuz. İşte buradaki bu başarabilmeyi de ölçtüğümüz araba kadranı gibi düşünün. Hani ne kadar hızlı gidiyorsunuz, yağı ne kadar kaldı, benzini ne kadar, motor nasıl gidiyor... *Geri bildirim ekranlarına da oyun mekanikleri diyoruz. Aferin 30 puan yaptın bu yüzlüğü yapar mısın yüzlüğü yapamadın hadi seni seksene düşürdüm. Mesela bu tam bir oyun dilidir. Otuzluğu yaptın, aferin! Hadi! yüz yap, dedik, yapamadın. Senin için bugüne özel seksene düşürdüm, sekseni yaptın. Hadi! gel o zaman yüzü de yapalım. İşte bunlar da geri bildirimler, puanlar, oyun mekanikleri. İşte bu oyunu hızlandıran ilerleten akışta geri bildirim veren kurallara da oyun mekanikleri diyoruz.*



**Kitabınızda "Oyun Mühendisliği" başlıklı bir bölüm yer alıyor. Oyunlaştırma uzun vadede eğitim ortamının ayrılmaz bir parçası olacaksa bu alanın/eğitimin orkestra şefi öğretmenler, oyun mühendisi olabilir mi? Bu ayrı uzmanlık alanı gerektiriyor mu, oyun tasarlamak hangi becerileri gerektiriyor?**

Oyun mühendisliği, oyunlaştırmanın da içinde yer alıyor. Tüm öğretmenlerimiz -ki bunu Amerika'da görebiliyoruz- oyun eğitimi alacak. Yani oyun oynamaktan bahsetmiyorum oyun yapmaktan bahsediyorum, Tabii ki de bir aşçı obez olabilir ama işin mutfağına geçtik diye illa oyun oynayacağız diye bir şey yok. Orkestra şefi dediniz benim için de çok doğru bir yaklaşım. Bu *oyun mühendisliği ile ilgili kısım aslında oyun tasarım tekniklerini oyun firmalarının bulunduğu bu teknik ve taktikleri doğru uygulamaktan geçiyor.* Buna da bir şekilde oyun oynayarak oyunları görerek oyun mantığını anlayarak hareket etmek. Evet, yani eğitim tasarımı ile oyun tasarımı arasında çok küçük nüanslar olmaya başlayacak. Tabii ki eğitim tasarımının ölçümlemesi, bunun pedagojisi var ama oyunlar burada çok daha bizi destekleyecektir. Zamanla oyun tasarımı ile eğitim tasarımı arasındaki çizginin azalacağını düşünüyorum.

**Ercan Bey, uzun yıllar dijital eğitim teknolojileri üzerine çalışmalar yaptınız. Pandemi döneminde uzaktan, eğitim, canlı ders, materyal tasarımı önem kazandı. Klasik eğitim modellerinin aktığı ırmağın yatağı değişti ve değişmeye de devam edeceğe benziyor. Bizde bazı kavramlar yeni yeni tanımlanıyor. Dijital eğitim teknolojisi nedir? Geldiğimiz noktada dijital çocukları, öğrencileri -ailelerin teknolojiye karşı önyargıları, (teknoloji bağımlılığı gibi) bilmezlikleri yanında-neler bekliyor? Bizleri neler bekliyor?**

Online eğitim -ne yazık ki- zoomdan bir ekran açıp bunları paylaşmak değil. Biz tabii hazırlıksız yakalandık. Sonuçta kimse düşünmüyordu martta (böyle olacağını) ama o dönemi kapatabilmek için elimizdeki içerikleri zoomdan anlattık. Biliyorsunuz ki ben de yarı zamanlı öğretim görevlisiyim. Ben de aynı şekilde yaptım ama uzaktan eğitim tasarımı bir kurgu gerektirir. Yani: öncesi, sırası, takım çalışması, paylaşımı, etkileşimi, beyin fırtınası... Bunların her birinin 40 dakikada parça parça: 10 dakika şunu yapacağız, 15 dakika şunu yapacağız, gibi bir uzaktan eğitim tasarımı gerekiyor. Zaten biliyorsunuz bu aslında bir alan, buralara öğretmenlerimizin hazır olmadığını, içeriklerimizin de hazır olmadığını hepimiz kabul ediyoruz. Ama bundan sonraki dönemde de, yeni dönemlerde inşallah bu uzaktan eğitim tasarımının çok daha önemli bir hale gelecek... Örnek olarak da işte Coursera bunun linkleri verilebilir, edX gibi sitelerde girdiğiniz zaman direk video izlemiyorsunuz, önce küçük bir görev veriyor size, doküman ekliyorsunuz, hoca geliyor gruplar kuruluyor hızlı giden gruplara mentorluk yapılmaya başlanıyor. Küçük küçük oyun mekanikleri var, puanlar toplanıyor, gibi konularımız var, bu taraf böyle.



Tabi veli tarafını da sordunuz: evet, aileler de tabi çok fazla sürede şu anda çocuklar ekranda kaldıkları için ekranla haşır neşirlikleri çok yükseldi. Bunun olumlu tarafı var ama tabii ki bu teknoloji bağımlılığı ve ekran bağımlılığı diye geçen konuda da açıkçası sıkıntılar olabilir. Burada tabii ki öğretmenlerimizin de velilerimizin de daha dijital okuryazarlığının yükselmesi gerekecek. Her ekran da kötü değildir. Ekranları biliyorsunuz, üç tipe bölüyoruz. bununla ilgili sevgili Özgür Bolat'ın Google Türkiye ile yaptığı dijital ebeveynlik eğitimini öneririm. Orada da bunu açıklıyor. Ekranda ne ile ilgilenildiğine bakacağız. Hani, yemek yemek kötü müdür ama çok tatlı yemek kötüdür. Aynı şekilde çok fazla oyun oynamak, çok fazla youtube de çizgi film izlemek kötüdür ama çocuğu biraz da resim yaptırmak, oyun tasarlatmak, oyunlaştırma öğretmek belki bir müzik üretmek, online de ya da bir kitap okumak gibi yine ekrandan ama faydalı şeyler yapabilir. Bunu üçe bölüyoruz, dediğim gibi, birincisi araştırma; yani araştırma yapabilir çocuk Google de gezebilir. Bir şeyler bakabilir, bir şeyler izleyebilir ama bir amaç uğruna etkileşimli not olarak düşünerek aşama aşama... İkincisi tüketme; işte o youtube, oyun bunlar tüketme tarafına giriyor. Üçüncüsü ise üretme; yani kod yazıyorsa, doküman yazıyorsa, bir müzik oluşturuyorsa, resim çiziyorsa, hatta bir oyun içerisinde bir üretim yapıyorsa üretim ekranından geçiyor. Bunları üç tipini de dengeli yapmak lazım. Ben bunu yemekten örnek veriyorum yine, aram iyidir yemeklerle yemekleri de nasıl farkında kalarak bölüyorsak sulu yemek, yararlı yemek tatlı gibi; yemekleri böldüğümüz şekilde biz bu ekranları da bölmemiz gerekecek. Bu üç aşamada da tatlıyı biraz az yiyelim ama işte sağlıklı besinler yiyelim, işte organik besinler yiyelim, yemeye çalışacağız. Aynen ekranlarda *dijital okuryazarlıkla süre bağımsız, ne kadar geçirdiğinden çok neyle geçirdiğine bakmamız gereken yeni bir döneme geçiyoruz.*

**Yeni Nesil Motivasyon/İş'te Oyunlaştırma** adlı kitabınızda farklı alanlara ve kavramlara yönelik bilgiler veriyorsunuz. Yeni Nesil Motivasyon ve Davranış Mühendisliği bunlardan bazıları... Oyunlaştırmanın farklı alanlarda kullanımını görmek mümkün... Eğitim odaklı bakacak olursak oyunlaştırma gelecek için ne vaat ediyor. Ülkemizde ve dünyada bu alanda neler yaşanıyor, gelecekte bizi neler bekliyor?

Oyunlaştırmanın şu anda en popüler olduğu alan sınıflarımızdı. Öğretmenlerimiz mecburen çok popüler bir giriş yapmışlardı. Kahoot! gibi, Class Dojo gibi, Padlet gibi oyunlaştırılmış araçlar kullanılıyor zaten. Oyun firmaları da twitch gibi discord gibi platformlar kullanıyordu. Pandemiye artık pumadır, nikedir, bu tarz markalar da discord gibi oyunlaştırılmış platformlardan kampanyalar

yapmaya başladı. O platformlarda büyüyenler okullara geldiğinde bence okulların her birinin discord platformu olacak, yani: bir facebook grubu değil daha böyle avatarlı, meydan okumalı, videolu interaktif puan sistematığı rozetleri olan sistemler gelecek. Oyunlaştırma eğitim tarafında hem çocuğun okul dışı deneyiminin bir kitle olarak hemde sınıftaki deneyimini değiştirecek. Gelecekte çok fazla oyunlaştırılmış yeni nesil platformlar görüyor olacağız. Instagram, facebook gibi değil çok daha farklı discord, twitch gibi etkileşimin çok yüksek olduğu kişiselleştirmiş olan oyun mekaniklerinin, avaturların sembolik eğlenceli ikonların çok fazla olduğu platformlar geliyor. Her okulun bu tarz deneyimleri yapması, bunları yönetecek insanların olması önemli. İnsanların okulda geçirecekleri süre azalacak okullar kaybolmayacak diye düşünüyorum ama okulda geçirilen süre azalacak ve buralarda dijitalleşme ve oyunlaştırma çok öne çıkacak düşünüyorum. Daha da önemlisi sertifikalarımızın oyunlaştırılacağını düşünüyorum. Eğitim tarafında birçok yerden hem özel eğitim, hem zorunlu eğitim ile liselerden ve üniversitelerden alıyoruz. Bunlar şu an takip edilemiyor. Bu sertifikaların dijitalleşeceği ve blockchain üzerinde oyunlaştırma tabanlı olacağı daha bir strikervari seviyelerin olacağını düşünüyorum. Uzak gelecekte tabi bunu düşünüyorum, Blockchain tabanlı, blockchain de tam oturmadı çünkü hala bitcoin yani para tarafında var. Ama blockchain biliyorsunuz modüler platform yönetmek için de şeffaflık için de kullanılacak. Para için değil sadece blockchain tabanlı sertifikaların da uzun vadede eğitimde gelecekte bir fırsat olduğunu düşünüyorum.

**Ercan Bey, bizimle çok değerli bilgiler paylaştınız, çalışmalarınızla eğitim dünyasına, biz öğretmenlere bu alanı tanıma fırsatı sağladınız. Çok teşekkür ediyor, OYUNLARIN GÜCÜ ADINA diyoruz.**

Umarım faydalı olmuştur. Ben size çok teşekkür ediyorum. *Oyunların Gücü Adına* önce konuşmaya başlayacağız, bu tarz kıymetli bilgileri sonra da hayatımıza uygulayacağız. Oyunlar çok çok kıymetli bilgilere sahip ve biz bunları, oyunların gücünü, kullanmak istiyoruz. Oyun oynatmaktan çok oyunların gücüyle aslında çocuklarımıza daha doğru daha onların hoşuna gidecek eğitimler vermek istiyoruz. Çok teşekkür ediyorum, bana bu fırsatı verdiğiniz için, oyunla kalın, Oyunların Gücü Adına.

# BENİMLE OYNAR MISIN?

## Raşide Yılmaz\*

Çocukken en sevdiğiniz oyun neydi? Bu soruya herkesin vereceği cevap farklı olsa da aslında önemli olan herkesin verebileceği bir cevabının olmasıdır. Çocukluk yıllarımızda oynadığımız oyunları unutmadığımız gibi, içlerinden en sevdiğimizi de hatırlıyor olmak, o yılların ve oyunun ne kadar kıymetli olduğunun da bir göstergesi değil midir?

Bernard Shaw, ne güzel demiş: “yaşlandığımız için oyun oynamayı bırakmayız, oyun oynamayı bıraktığımız için yaşlanırız.” Çocuk yaşamının oyundan ibaret olduğunu düşündüğümüzde, aslında oyunu hayatımızdan uzaklaştırdıkça “yaş aldığımız” gerçeği ile karşılaşıyoruz.

Öyleyse, hepimizin yaşamında var olmuş, yetişkinlikle birlikte varlığını azalttığımız ama çocuk dünyamızın neredeyse tamamını oluşturan oyun nedir?

Oyun için yapılan birçok tanım vardır. Bunlardan bazıları şunlardır:

- \* Oyun, çocuğa hiç kimsenin öğretemeyeceği konuları, kendi deneyimleriyle öğrenmesi yoludur.
- \* Oyun, sonucu düşünülmeden eğlenmek amacıyla yapılan hareketlerdir. Oyun 'iş' in karşısı olarak düşünülmektedir. Çünkü 'iş'te belli bir sonuç söz konusudur.
- \* Oyun, içsel olarak güdülenen, belirli bir amacı olmayan, yetişkinler tarafından değil, çocuğun koyduğu kurallara bağlı olarak kendiliğinden gelişen ve zevk unsuru taşıyan davranışlarda oluşan bir etkinliktir.



- \* Oyun, çocukların kendi seçtikleri ya da gruptaki diğer çocukların seçtikleri ve kendilerine göre sağlam kuralları olan eylemlerdir.
- \* Piaget'e göre oyun, bir uyumdur.
- \* Gross'a göre, oyun bir pratiktir. İleride karşılaşılabilecek davranış biçimleri oyunla elde edilir.
- \* Caillois ' e göre oyun, serbestçe kabul edilmiş, fakat bağlayıcı olan kurallara göre belli bir alan ve zaman süreci içinde sürdürülen gerilim ve eğlence duygularını içeren, gerçek hayattan farklı olduğu bilinci ile yapılan gönüllü bir hareket ya da faaliyettir.
- \* Montaigne oyunu çocukların en gerçek uğraşları olarak tanımlamıştır.
- \* Montessori de oyunu çocuğun işi olarak nitelendirmiştir.

Genel tanımıyla oyunu, 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 süreci olarak tanımlayabiliriz.

Oyunun çocuğun yaşamındaki yeri ve önemi hakkında yapılan pek çok araştırma ve kuram, aslında oyunun çocuk için vazgeçilmez bir öğrenme ve hayata hazırlanma

Çocukluğun bir diğer adı "oyun çağı"dır. Oyun çağındaki bir çocuğun bulduğu her fırsatta oyun oynamak istemesi gelişiminin ve sağlığının bir göstergesidir.

Çocuk dünyası yetişkinlerin dünyasından çok farklıdır. Oyun oynayan çocukların ne kadar heyecanlı oldukları ve oynadığı oyunun türüne bakmaksızın her zaman en iyisi olmak istemeleri, onların oynadıkları oyunun ne kadar ciddiye aldıklarının göstergesidir.

Yetişkinler oyuna "oyun" gözüyle bakarken, çocuklar için oyun gerçeğin ta kendisidir. Bir çocuk oyun oynayarak, "kısıtlanmış çocuk dünyasının" sınırlarını aşarak, çok isteyip de yetişkinler tarafından "uygun" bulunmayan arzularını doyurmak için kendine "yeni bir dünya" oluşturacaktır.

Her yönüyle dar kapasitesi ve yetersiz imkanları yüzünden çevresinde meydana gelen, değişken uyarıcılara ayak uydurmakta zorlanan bir çocuk, oyun yolu ile bu "eksikliğini" giderecektir.

Önce oyuncaklar üzerinde denemeler yapılır. Oyunda oyuncak, çevredeki herhangi bir gerçek nesnenin karşılığı (taklidi) halindedir. Çocuk, oyuncak üzerinde "denemeler" yaparak, "gerçek" hayatta karşılaşacağı "şeylere" hazırlanır.

Çocuk zihninde canlandırdığı yaşam tecrübeleri ile çevresindeki karmaşık örüntülere, uyarıcılara uyum provası yapar.

Çocuklar oyunlarını kolaydan zora, basitten karmaşığa doğru oynar. Büyüdükçe oyunlar karmaşıklaşır.

Basit taklit davranışlar olarak başlayan oyun, gittikçe "gerçek" hayattakine benzer hale gelmeye başlar. Örneğin, önce sadece oyuncak arabayı gerçek araba gibi

süren çocuk, zamanla oyununu daha da karmaşıklaştıracaktır. Artık sadece araba sürmek yerine arabasıyla okula, alışverişe, uzun bir yolculuğa çıkacaktır. Üstelik arabada artık başka yolcular da vardır.

Çocuğun zihninde bu yolcular herkes veya her şey olabilir.

Bu tarz oyunlar çocuğun hayal gücünü, yaratıcılığını geliştirmekle kalmaz, sosyal gelişimini de etkiler. Çocuk empati kurmayı, kurallara uymayı, başka insanlar ile etkileşim halinde olmayı, bir arada yaşamının kurallarını da öğrenmeye başlar.

Oyun yolu ile çocuk, kendi duygularının farkına varmayı, dürtülerini kontrol etmeyi ve bazı arzularını bastırmayı öğrenir. Tüm bunlar çocuğun sonraki hayatında karşılaşacağı ortamlara uyum sağlamasını kolaylaştırır. Çocuk, okula başladığında, yaşlıları ile bir arada olmayı, öğretmenini dinlemeyi, derse odaklanmayı, davranışlarını kontrol etmeyi bilir.

Oyun, çocuğun eğlenmesinde ve eğitiminde olduğu kadar onun gelişmesinde de önemli rol oynar.

Çocuğun bedensel, zihinsel, sosyal, duygusal ve dil gelişimi alanlarına etkisi olan oyun, çocuğun bedenini tanımmasını da sağlar. Oyun oynayan çocuklar, oynamayan çocuklardan daha sağlıklıdır ve daha çabuk gelişir.

Oyunlarda "imkansız" veya "yasak" diye bir şey yoktur. Çocuk oyunda aklına gelen her şeyi her davranışı yapma özgürlüğüne kavuşur. Çocuk, oyunda nasıl biri olmak istiyorsa olur. İster iyi bir çocuk, güzel bir prenses, kahraman, vb. Ayrıca oyunda çocuk istediği her yere gidebilir. Ayda yolculuk yapabilir, denizde yüzebilir, bulutlarda koşabilir.

**Çocukluğun bir diğer adı "oyun çağı"dır. Oyun çağındaki bir çocuğun bulduğu her fırsatta oyun oynamak istemesi gelişiminin ve sağlığının bir göstergesidir.**

Oyun oynayan çocuk, güzel anıları oyunda tekrar ederek sadece zevkli zaman geçirmez aynı zamanda canını sıkan, onu engelleyen bir takım zorluklardan da uzaklaşır. Örneğin okuldaki gösteride prenses olmayı çok isteyip de olamayan bir kız çocuğu, evde hayali göstericilerin karşısında prenses rolünü oynar. Bu şekilde arzularını gerçekleştirerek duygusal anlamda kendini dengelemiş olur.

Böylelikle oyunun, çocuk için fiziksel, duygusal, sosyal, dil ve bilişsel gelişim alanlarında da pek çok faydası olabileceğini düşünebiliriz.

Yaklaşık bir yıldır içinde bulunduğumuz pandemi süreci sebebiyle, çocukların ev dışında akranları ile oynayacakları alanların ve zamanın azaldığını görüyoruz. Oysa akranları ile oyun süreci çocuğun neredeyse temel ihtiyacı gibidir. Bu ihtiyacın karşılanamıyor olması çocuklar kadar aileleri ve biz eğitimcileri de üzmektedir.

Pandemi sürecinin kısıtlayıcı koşullarında, aslında çocuklarımızla daha uzun süreli bir arada olma şansına sahibiz. Bu şans, onların büyüdü dünyalarını keşfetmek ve birlikte oyun oynamak için bir fırsat olarak değerlendirebiliriz.

Çocuklarla birlikte oynayabilmek, ebeveynlere ve çocuklara büyük zenginlik katacaktır. Hem beraber geçirdiğiniz zamanları en etkili, verimli, öğretici ve hatırdaki kalıcı şekilde değerlendirmiş oluyorsunuz hem de çocuğunuzun sihirli dünyasını keşfetme şansını yakalamış oluyorsunuz.

Sizden başlayalım o halde. Çocukluk yıllarınıza kısa bir yolculuk yapalım ne dersiniz? Rahat bir yere oturun ve gözlerinizi kapatın. Gidebildiğiniz en küçük yaşınıza doğru, acele etmeden gidin. Kaç yaşındasınız? Neredesiniz? Yanınızda kim-ler var? Neler yapıyorsunuz?

Oyun oynuyor musunuz? Ne oynuyorsunuz? Oyunağın ne-ler? Oynarken izleyin kendinizi. Kendinizde neler görüyorsunuz? İçinize hangi duygular doluyor? Uzun uzun seyredin o anları. Oyununuzun tadını çıkarın. Hareketlerinizi, çıkardığınız sesleri, gülümsememizi, çığlıklarınızı duyun. Bu sizsiniz. Sizi mutlu eden oyun anlarını yaşıyorsunuz. Doya doya oynayın. Hazır olduğunuzda gözlerinizi açın. Kalbinize dolan duyguları fark edin.

Şimdi de bir kağıt ve renkli kalemler alıp, oyun oynadığınız o mutlu anların ve oyunağınızın resmini istediğiniz şeklide çizin, istediğiniz renklere boyayın. Resminiz bitince ona bir isim verin ve evinizin en güzel yerine asın. Uzaktan resminize bakın ve içinizde hala oynayan çocuğun kahkahasını duyun.

Artık çocuklarınızla oynama ve onların dünyalarına misafir olma zamanı geldi. Ne oynayacağınıza çocuğunuzla birlikte karar verin. Hatta mümkünse oyuna çocuğunuz karar versin. Bilmediğiniz bir oyun ise size öğretmesini isteyebilirsiniz. Evinizdeki hangi oyuncaklar var ise onları kullanabilirsiniz. Kendinizi oyunun sihirli gücüne bırakın.

Çocuğunuza eşlik edin. En az çocuğunuz kadar "ciddiyetle" oyuna dahil olmaya çalışın. Hem kendi duygularınızı hem çocuğunuzun duygularını fark etmeye çalışın. Bırakın oyunu çocuğunuz yönetsin, siz ona eşlik edin. Birlikte oynadıkça yaşadığınız o anların unutulmayacağından emin olun.

Çocuğunuz büyüdüğünde, ona çocukken en sevdiği oyunun ne olduğu sorulduğunda, ailesiyle birlikte oynadığı oyunları hatırlayacağından emin olun.. Hem de yüzünde tatlı bir gülümseme ile..

**Çocuğunuz büyüdüğünde, ona çocukken en sevdiği oyunun ne olduğu sorulduğunda, ailesiyle birlikte oynadığı oyunları hatırlayacağından emin olun.. Hem de yüzünde tatlı bir gülümseme ile..**



Pieter Bruegel - Çocuk Oyunları

# EN YALIN HALİYLE EĞİTİMDE OYUNLAŞTIRMA

## Selay Arkün Kocadere

“Oyunlaştırma” kelimesinin ortaya atılışı on, popüler olması ise son birkaç yıllık olay olmakla beraber eğitimde kullanımı çok daha eskiye dayanmaktadır. Okumayı söken öğrencilerin isimlerinin sınıf panosunda sergilenmesi, her dönem sonu verilen teşekkür, takdir belgeleri, iyi bir ödeve ait sunumu alkışlamak en basit örneklerdir. Oyunlaştırma, yeni imaj yapmış eski bir konsepttir sadece, ancak terimin ortaya atılıp tanımlanmasının, oyunlaştırma hakkında araştırma yapılması ve bol bol uygulanması için gerekli alt yapıyı hazırladığı yadsınamaz. Eğitim de dahil, spor, pazarlama gibi farklı alanlarda yapılan uygulamalar oyunlaştırmanın potansiyelini gözler önüne sermiş, sahneyi bir süreliğine kendisine teslim etmiştir. Peki nedir bugünlerde bu kadar gözde bir hale gelen oyunlaştırma?

Oyunlaştırma, en basit anlamda, “oyun benzeri bir hale getirme” olarak tanımlanabilir. Oyunlar, bir amaca ve kurallara sahip, kazanma ya da kaybetme ile sonuçlanacak belli bir mücadele içeren eğlendirici etkinliklerdir. Evcilik gibi kuralsız oyunlar bu tanımın dışında kalır; bu tip oyunlara İngilizce’de “play”, diğerlerine ise “game” denir. Oyunlaştırma (Gamification) sırtını “game”e dayamaktadır. Oyunlaştırmada, oyun elementlerini ve ilkelerini oyundan bağımsız bir şekilde kullanarak eğlendirmek, motivasyonu artırmak ve kullanıcıyı, tasarımcının belirlediği hedefe ulaşmak için yönlendirmek amaçlanır.

Öğretim sürecinde oynatmak üzere bir oyun geliştirdiğimizde veya var olan bir oyunu aynen ya da dönüştürerek dersimizde kullandığımızda oyun tabanlı öğretim yapmış olurken; oyun elementlerini derse entegre ettiğimizde öğretimi oyunlaştırmış oluruz. En bilinen oyun elementlerinin puan, seviye, lider tablosu, rozet ve ödül olduğunu söylemek mümkündür. Hangi oyun elementlerinin daha etkili olduğuna, nasıl oyunlaştırma tasarımlarının daha nitelikli sonuçlar doğurduğuna dair araştırmalar yapılmaya devam etmektedir. Derinleşen araştırmalar bizlere bir takım bilgiler sağlıyor olsa da, tıpkı oyunlarda olduğu gibi,

Lisans derecesini, tezsiz yüksek lisans derecesi ile beraber 2004 yılında Hacettepe Üniversitesi Matematik Eğitimi Bölümü’nden almıştır. Birkaç yıl “Mobilsoft Mobil Bilgi ve İletişim Teknolojileri” ve “Sebit Eğitim ve Bilgi Teknolojileri” şirketlerinde öğretim teknolojisi olarak çalışmasının ardından Hacettepe Üniversitesi Bilgisayar ve Öğretim Teknolojileri Eğitimi Bölümü’nde araştırma görevlisi olarak görev yapmaya başlamıştır. Yüksek lisans ve doktora eğitimini Hacettepe Üniversitesi Bilgisayar ve Öğretim Teknolojileri Eğitimi Bölümü’nde tamamlamıştır, halen aynı bölümde çalışmalarını sürdürmektedir. Oyunlaştırmaya ilişkin lisans ve lisansüstü düzeyde dersler vermekte, çalıştaylar düzenlemekte, ulusal ve uluslararası düzeyde projeler yürütmektedir. Çalışma alanları arasında oyun ve oyunlaştırmanın yanı sıra e-mentorluk ile matematiğin teknoloji ile öğretimi vardır.



Doç. Dr. Selay  
Arkün Kocadere

yapısı gereği, oyunlaştırmanın da ölçülerle net bir tarifini vermek mümkün gözükmemektedir. Buna rağmen bu yazı kapsamında, öğretmenlere yol gösterici olması adına oyunlaştırma tasarımındaki temel adımlar paylaşılacaktır.

Eğitimde oyunlaştırmanın olmazsa olmazı, öğrenme görevlerinin belirlenmesidir. Bu bağlamda, belirlediğimiz öğrenme kazanımlarını kazandırmak için öğrenenlerin hangi öğrenme etkinliklerini gerçekleştirmesi gerektiği öncelikli olarak tespit edilmelidir. Öğrenciye kendi seviyesine uygun olacak şekilde bir mücadele unsuru verilmelidir. Örneğin bu öğrenme görevlerinden belli bir puanı toplamak, bir sonraki konuya geçmek için kilitli seviyeyi açacak etkinlikleri yapmak, verilen 5 görevden en az 4’ünü tamamlamak, yıldızları toplamak ya da görev sonlarında verilecek rozetleri elde etmek bahsi geçen mücadele olabilir.

Elbette öğretimsel görevler de benzer bir mücadele unsuru içermelidir, bu bağlamda merkeze bir problem ya da proje almak ve görevleri basitten karmaşığa doğru yapılandırmak anlamlı olacaktır. Lider tablosu oyun elementini tasarıma dahil ettiğimizde, bahsedilen bu mücadele unsuru çok daha belirgin bir hale gelir. Lider tablosunun kullanımı eğitsel oyunlaştırma bağlamında hala tartışma konusudur, avantaj ve dezavantajları henüz net bir şekilde karşılaştırılmamıştır. Öğrenenleri birbirleriyle kıyasıya bir yarışa sokmaktan kaçınmak, takımlar halinde yarıştırmak ya da işbirliğiyle yarış hissini dengelemek mantıklı görünmektedir. Lider tablolarının çeşitlendirilmesi; örneğin “en yüksek puan alanlar”ın yanı sıra “bilgisini en çok paylaşanlar” diye bir liste oluşturulması; bir kez listenin sonunda olan öğrencinin orada sıkışıp kalmasını önleyecek şekilde sık aralıklarla tabloların yeniden yapılması; lider tablolarında tüm sınıf yerine yalnızca en üstteki belli sayıda kişinin durumlarının açıklanması lider tablosunun negatif etkilerini azaltacak uygulamalardandır.

Belirlenen öğrenme görevlerinin en az bir oyun elementi ile ilişkilendirilmesi gereklidir. Bir görevi ya da bir görev grubunu birden fazla elementle ilişkilendirmek de mümkündür. Örneğin her yıl verdiğiniz ödevleri birer öğrenme görevi olarak belirlediniz, öğrencilerinize ödevlerin niteliğine göre puan alacaklarını belli bir puanı topladıklarında bir üst seviyedeki konuya geçebileceklerini söylediniz, her ödev teslimi için de bir hafta süre verdiniz. Üst üste üç ödevi tamamlayana ve/veya ödevi en erken teslim eden belli sayıdaki öğrenciye bir rozet verebilirsiniz. Bu şartlarda ödevlerden puanın yanı sıra rozet de kazanılıyor olacaktır.

Yukarıdaki örnekte olduğu gibi öğrenme görevleri ödev olarak planlanabilir. Kitaptan belli bir kısmın okunması ve ona dair soruların yanıtlanması, yapılan bir araştırmanın raporlaştırılması, bir deneyin gerçekleştirilmesi, dersteki soru cevap etkinliğine katılmak ya da derse pergel, cetvel gibi gerekli araçlarla birlikte katılmak bu görev listesinde yer alabilir. Oyunlaştırma olmaksızın derste verdiğiniz tüm öğretimsel aktiviteler aynen bırakılarak ders oyunlaştırılabilir. Aslına bakılırsa oyunlaştırmayı var olan dersi sarıp, içine nüfuz eden bir yapı; altında farklı öğretim yöntem ve tekniklerinin yer alabildiği bir öğretim yaklaşımı olarak görmek mümkündür. Bu noktada önemli olan, dersimizin halihazırdaki yapısında söz konusu etkinliklerin değerlendirmeye alınıyor olması gerektiğidir.

Oyunlaştırma, öğretimsel bakış açısıyla bir adım geriden incelendiğinde, olayın biçimlendirmeye dönük değerlendirme üzerine kurulu olduğunu görmek mümkündür. "Biçimlendirmeye dönük değerlendirme" sonuçtan ziyade sürece odaklanarak öğrenme düzeyinin belirlenmesini amaçlayan "değer biçmeye dönük değerlendirme"den farklılaşmaktadır. Biçimlendirmeye dönük değerlendirmede öğrenme sürecinin iyileştirilmesi amaçlanmakta ve öğrenci öğrenme sürecinde attığı adımlara, güçlü ve geliştirmesi gereken yönlerle ilişkin dönüt almaktadır. Oyunlardan bu tarafa taşıdığımız bilgi, görevleri küçük ve net tanımlayıp görevin başarısına ilişkin anında dönüt sağlamamız gerektiğidir. Kendi oyun oynama sürecinizden yola çıktığınızda iyi oyunların içinde kaybolmayacak şekilde yönlendirildiğinizi, bir sonraki seviyeye geçtiğinizde sizden bekleneni tam anlamıyla bildiğinizi, anlık olarak puanınızı, kalan sürenizi, veya canınızı görebildiğinizi fark edeceksinizdir. Oynamayı tercih ettiğiniz oyun sizin becerilerinize göre ne çok zor ne de çok kolaydır, aksi iki koşulda da muhtemelen oyunu bırakırsınız. Başlangıçta zorlanmadan ilerleme, seviyelerin gittikçe zorlaşması ve oyundaki bir göreve dair deneyim kazanıp o duruma ilişkin bilgi edinildiğinde çözülmesi gereken yeni bir problemle karşılaşmak, yeni

yapılandırılan bu bilgiyi bir sonraki seviyede kullanmak oyuncuların yanı sıra, eğitimciler için de oldukça tanındır. Bu sayılanlar öğrenme ortamlarında basitten karmaşığa, somuttan soyuta, bilinenden bilinmeyene öğretim ilkeleriyle örtüşmektedir ve oyunlaştırmanın temel yapı taşları olduğu söylenebilir.

Öğretmenlerin derslerini oyunlaştırması adına geliştirilmiş bazı araçlar mevcuttur; Classcraft, ClassDojo, Gimkit ve Kahoot! bu araçlara örnek verilebilir. Gimkit ve Kahoot! oyunlaştırılmış değerlendirme yapmaya fırsat tanıyan quiz araçlarıdır, diğerlerinin ise biraz daha kapsamlı olduğunu söylemek mümkündür. Burada dikkat çekilecek nokta, oyunlaştırma yöntemini derslerde kullanmak için dijital bir araç kullanmanın illa da gerekli olmadığıdır. Önemli olan öğrencilerinizin ilerlemelerini, puan, rozet gibi kullanılan oyun elementleri yoluyla kendilerine verilen dönütleri takip edebilecekleri bir ortam yaratmaktır. Her bir öğrenciye verilecek, süreçte güncellenecek kartondan profil kartları, puanları işlemek için kullanılacak renkli kalemler, yıldız yapıştırmalar, sınıf panosuna asılacak lider tablosu ile nitelikli bir şekilde ders oyunlaştırılabilir. Facebook, Instagram gibi sosyal medya araçları benzer bir işlevi görecektir şekilde oyunlaştırma süreci planlanabilir. Elbette görsel olarak güçlü olan bir profil kartı, diğer bir ifade ile kişiselleştirilmiş gösterge panosu (dashboard) öğrenciler için çok daha ilgi çekici olacaktır. Her ne kadar dijital araçların şart olmadığı dile getirilmiş olsa da, oyunlaştırma sürecinde etkili bir gösterge panosunun oluşturulmasında ölçme - değerlendirme bilgisinin yanı sıra, bilginin görselleştirilme aracı olan infografiklerin tasarımına hakim olmanın katkı getireceği tartışmasızdır. Nitelikli görsellerin diğer elementlerde de kullanımı, örneğin rozetlerin, avatarların, ödül olarak verilen ya da biriktirilen puanlarla satın alınabilen sanal eşyaların bir grafik tasarımcının elinden çıkmış olması oyunlaştırma sürecini daha keyifli hale getirecektir.

**Oyunlaştırma, yeni imaj yapmış eski bir konsepttir sadece, ancak terimin ortaya atılıp tanımlanmasının, oyunlaştırma hakkında araştırma yapılması ve bol bol uygulanması için gerekli alt yapıyı hazırladığı yadsınamaz.**

Bir başka nokta, eğitimde oyunlaştırma kullanımı ile dersleri iyileştirmekten öte amaçlar da güdülebileceğidir. Oyunlaştırma bir dersin birkaç haftasında ya da tamamında kullanılabileceği gibi örneğin çevreci bireyler yetiştirmek adına tüm okulda da uygulanabilir. Geri dönüşüm yapan öğrenciler çeşitli rozetler toplayabilir, çevreyi koruma namına geliştirecekleri projelerle yarışabilir, puan toplayabilir, ödül kazanabilirler.

Oyunlaştırmanın öğrenmeyi iyileştirme potansiyeli oldukça yüksek olmakla beraber, nitelikli bir tasarım yapılmadığında, öğrenme sürecine zarar vereceği de rahatlıkla söylenebilir. Örneğin içeriği kontrol edilmeden, sadece teslim edilip edilmediğine bakılarak ödüllendirilen ödevler, öğrencileri nitelik kaygısından kurtarıp, kopyaya yönlendirebilir. Oluşturulan yarış havası nedeniyle sınıf içi işbirliği azalabilir. Eğer izlenen video sayısına göre puan verileceği söylenirse, öğrenciler videoları izlemek yerine sadece onlara tıklamayı tercih edebilir. Bu nedenle her bir öğrenme görevi - oyun elementi ikilisinin yaratacağı olası negatif sonuç gözden geçirilmelidir.

Bu yazıda hedef kitlenin öğretmenler olduğu varsayılarak, eğitimde oyunlaştırma konusu temel bir düzeyde açıklanmaya çalışılmış, uygulamaya koymak isteyenler için bir takım ipuçları paylaşılmıştır. Kendini bu anlamda ilerletmek isteyen okuyucular, dijital oyunlar hakkında ileri okumalar için Rouse'un Game Design: Theory and Practice kitabından, oyun tabanlı öğrenme ilkeleri için J. P. Gee'nin ve K. Squire'in yayınlarından faydalanabilir. H. Tüzün yabancı literatüre olduğu kadar Türkçe alanyazına da bu bağlamda katkı getirmiştir. Oyunlaştırmaya dair kapsamlı kitapların bir kısmı pazarlama alanındadır, Werbach ve Hunter ile Zichermann ve Cunningham'ın

kitapları bu anlamda önerilebilir. Kapp'ın eğitsel oyunlaştırmaya ilişkin kitapları mevcuttur. Gerek oyun, gerekse oyunlaştırma konularında Y. Samur ulusal düzeyde önerilebilecek isimlerdendir. Kendisi ile beraber hazırladığım "Oyundan Oyunlaştırmaya" kitap bölümü, bu alandaki basit ama kapsamlı çalışmalarından biri olarak yorumlanabilir, bu yayın ilgili okuyucuların bir sonraki durağı olmak için idealdir.

**Oyunlaştırmayı var olan dersi sarıp, içine nüfuz eden bir yapı; altında farklı öğretim yöntem ve tekniklerinin yer alabildiği bir öğretim yaklaşımı olarak görmek mümkündür.**







**Oyunlaştırma bir dersin birkaç haftasında ya da tamamında kullanılabileceği gibi örneğin çevreci bireyler yetiştirmek adına tüm okulda da uygulanabilir. Geri dönüşüm yapan öğrenciler çeşitli rozetler toplayabilir, çevreyi koruma namına geliştirecekleri projelerle yarışabilir, puan toplayabilir, ödül kazanabilirler.**

# OYUNCAK DEĞİL OYUN İSTİYORUM

Mehmet Teber\*



Çocuk deyince aklımıza ilk gelen kelimelerden birisi de oyundur. Oyun oynamak sadece çocuklara özgü görünse de hepimizin içinde, ta derinlerimizde, oyun oynama arzusu vardır aslında. Hem sadece insanoğluna has değildir. Hayvan yavruları da doğar doğmaz oyuna başlar. Oyun aşkı doğuştan en derinlerimizde yerleştirilmiştir. Eski arkadaşlarımızı bulsak, kimseden de çekinmesek misket, gazoz kapağı oynar, ip atlarız herhalde.

Zaten kim demiş büyükler oyun oynamıyor diye? Kahvehanelerde oynanan okey ve tavla bir oyun değil mi? Kâğıt oyunları adı üzerinde oyun. Bilardo ve bowling çocukların oyunu mu? Şans oyunlarını oynayanlar büyükler mi yoksa çocuklar mı? Futbol ve basketbol, izleyicisi olduğumuz oyunlar değil mi? Kabul edelim, biz büyükler de en az çocuklar kadar oynuyoruz. Oyun bir ihtiyaç mı, yoksa olgunlaşmamış, basit ve sıradan insanların tercih ettiği bir eğlence mi?

Net olarak söyleyebiliriz ki oyun ihtiyaçtır. Hem de herkes için. Yetişkinlere yönelik düzenlediğim bazı eğitimlerde koca koca insanlara oyunlar oynatıyorum. Onların oyun oynarken aldığı lezzeti yüzlerinden okuyabiliyorum. Biz yetişkinler oyunu seviyoruz, çünkü oyun oynarken mutlu oluyoruz. Bedenimizin gıdaya, ruhumuzun ise mutluluğa ihtiyacı var. Oyun oynamak demek aynı zamanda sevdiğimizle bir arada olmak demek. Ve oyun oynamak demek, düşünmek ve aynı zamanda dinlenmek demek.

Biz yetişkinler için bile faydaları bulunan oyun, çocukların hayatında çok daha fazla öneme sahip. Çünkü çocuklar dünyayı oyunla tanıyor. Arkadaşa saygıyı, kurallara uymayı ve sıra beklemeyi oyunda öğreniyor. Dil gelişimi, fiziksel gelişimi, sosyal gelişimi ve zihinsel gelişimi en çok desteleyen şey ise oyun. Bedenini kontrol etmeyi, denge kurmayı ve düşünmeyi çocuklar oyun oynarken geliştiriyor. Çocukların hayal dünyasını genişleten, yine oyunlar. Çocuklar gelecekteki anne-baba rollerine yine oyunla hazırlanıyor. Oyun yolu ile içlerindeki korku, öfke, üzüntü gibi duyguları dışarı atıyorlar. Tabii, bu kastettiğimiz faydalar arkadaşlarla gerçek dünyada oynanan oyunlar için geçerli. Sanal âlemde oynanan oyunların faydadan çok zararı var.

Çocuklar oyun isterken, oyunla gelişirken, günümüzde oyunlar azalıyor, oyunların yerini oyuncaklar alıyor. Her geçen gün oyuncak sepetlerinin boyu büyüyor. Çocuk odaları oyuncaklarla dolup taşıyor. Her alışveriş merkezine artık büyük bir oyuncakçı da açılıyor. Kırtasiyeler, kitap-defterden çok oyuncak satıyor. Çocuklarımızın oyuna ihtiyacı var, amenna. Peki ya oyuncağa?

Sizce çocuklar anne-babalarından oyuncak mı bekliyor yoksa kendileri ile oyun oynamasını mı? Herhalde bu sorunun cevabı aşık. Çocuklar aslında oyuncak değil, oyun istiyor. Gelin görün ki, anne-babalara çocukları ile birlikte yarım saat oyun oynamak zor geliyor. Yarım saat haber izlemek, dizileri seyretmek, maçları takip etmek kolay, ancak çocuklarla oyun oynamak zor.

Kısacası günümüz anne-babaları çocukları ile çok fazla ilgilenemiyor. Çocuklarına gösteremediği ilgiyi, onlara oyuncak alarak kapatmaya çalışıyor. Aldığımız oyuncaklar bir süre sonra çocuğun gözünde sıradanlaşıyor. Açıkça söylemek gerekirse çocuklar genelde oyuncakları ile pek de oynamıyor.

Kendimden biliyorum, çocuklarımla yeterince ilgilenemediğimde içimde bir sızı hissediyorum. Onlara babalık görevimi tam yapamadığımı düşünüyorum. İçimdeki bu pişmanlığı bastırmak için oyuncakçaya yöneldiğim zamanlar oluyor. Pahalı ve güzel bir oyuncak alarak, babalık görevimi yapmış gibi kendimi rahatlatmak istiyorum. Aslında çocuğumun benden beklediği, onunla beraber oynamak. Ben ise kolayına kaçıyorum.

Kendimizi kandırmayalım. Çocuklarımızı eğitmek ve anne-babalık görevimizi tam yapmak istiyorsak, oyuncağa yönelmek yerine oyuna yönelmeliyiz. Ama bu yöneldiğimiz oyunlar bilgisayar oyunları olmamalı. Yüz yüze göz göze oynana oyunlar olmalı. Anaokulu çağında oyuncaklar, ilkokul çağında kutu oyunları, biraz daha büyüdüğünde ise spor oyunları çocuklarla birlikte vakit geçirmek için en güzel yol olabilir.

Nesli tükenmekte olan oyunları yeniden canlandırmanın vakti geldi. Gazoz kapaklarını, misketleri, kibrit çöplerini, taşları, hortumları, ipleri, mendilleri ve değnekleri yeniden elimize almalıyız. Bu sefer kendimiz için değil daha çok çocuklarımız için. Çünkü onlar bizden bekledikleri oyuncak değil, onlarla birlikte oyun oynamak.

Çocuklarımızın  
oyuna ihtiyacı var,  
amenna. Peki ya  
oyuncağa?



# UZAKTAN EĞİTİMDE OYUNUN GÜCÜ

Ahmet Çifci\*

**Oyun çocuğun dilidir. Oyun ile çocuk kendini ifade eder. Duygularını en güzel şekilde dışa vurur. Birçok beceriyi, davranışı oyunla öğretebilir ve uygulamalar yapabiliriz.**

Oyun çocuğun dilidir. Oyun ile çocuk kendini ifade eder. Duygularını en güzel şekilde dışa vurur. Birçok beceriyi, davranışı oyunla öğretebilir ve uygulamalar yapabiliriz.

Uzaktan eğitim sürecinde birçok öğretmen öğrenme kaybını da düşünerek sadece bilişsel alanda çalışmalara yoğunlaşmış duygusal, sosyal ve psikolojik yönden çocukları destekleme noktasında yetersiz kalmaktadır. Öğrenme süreci tek taraflı bilişsel bir süreç değildir. Öğrenci ile duygusal bağ kurmadan, akademik bağ kurmaya çalışmak öğrenme sürecinde büyük bir engeldir.

Salgın döneminde uzaktan eğitim sürecinde oyunun önemi daha da önem arz etmektedir. Özellikle ekran karşısında kalan öğrencilerin dikkat ve odaklanma problemleri, derslere olan ilgilerinin azalması, motivasyon eksikliği, derslerin çok monoton geçmesi vb. birçok nedenden dolayı uzaktan eğitimde oyunun ne kadar önemli olduğu ortaya çıkmaktadır.

Öğretmenlerimiz hedeflenen davranışları ve becerileri öğretmek için farklı uygulama, yöntem ve teknikleri kullanmaktadır. Geleneksel öğretim yöntem ve teknikleri kullanarak ders işleyenler bu süreçte çok zorlanmış, sürece adapte olamamıştır. Birçok öğrenci de öğrenmeye karşı isteksizlik ve farklı problemler ortaya çıkmıştır. Tam da bu noktada John Dewey'in "Günümüz çocuklarını dünün yöntemleri ile yetiştirirsek, yarınlarından çalarız." sözü çok anlamlı hale gelmektedir.

Farklı yöntem ve tekniklerle dersi eğlenceli ve hareketli hale getirmek için uzaktan eğitimde oyunu araç olarak kullanan öğretmenler çok daha başarılı olmuştur.

Uzaktan eğitimde oyunu kullanan öğretmenlerin hem kendileri hem de öğrencileri mutlu olmuştur. Çünkü oyunun gücüne inananlar bilmelidir ki; çocuğun ister sınıfta ister uzaktan eğitimde iyi ve mutlu olma hali duyguları aktif hale getireceğinden beyindeki öğrenme sinapslarını harekete geçirmekte ve bilgiyi uzun süreli hafızaya kaydetmektedir. İşte bu nedenlerden dolayı uzaktan eğitim sürecinde bilgiyi kısa süreli hafızadan uzun süreli hafızaya göndermek için uzaktan eğitimde oyunu araç olarak kullanmalıyız. Kısa süreli bellekte kalıcı olamayan bilgiler, oyun sayesinde uzun süreli hafızaya kaydedilerek öğrenme kalıcı hale gelmektedir. Böylece uzaktan eğitim sürecinde oyunun gücüne örnekler vermek gerekirse;

- \* Öğrencilerin derse olan ilgileri artacak
- \* Öğrencilerin uzaktan eğitim sürecindeki önyargıları kırılacak
- \* Derse ve öğretmene olan bakış açıları değişecek
- \* Olumlu öğrenme ortamı oluşacak
- \* Dersler daha eğlenceli ve verimli olacaktır.

Uzaktan eğitim sürecinde oyun deyince sadece yüz yüze oynanan oyunlar, malzemeli( top, ip, hulahop vb.) oyunlar veya grup oyunları gelmemelidir. Bu süreçte oynanabilecek kelime oyunları, drama oyunları, kağıt kalem oyunları, zeka oyunları, beden perküsyonu ve ritim oyunları, sayısal işlem oyunları, dikkat ve odaklanma oyunlarından faydalanabilirsiniz.

**Salgın dneminde uzaktan eđitim srecinde oyunun nemi daha da nem arz etmektedir. zellikle ekran karřısında kalan đrencilerin dikkat ve odaklanma problemleri, derslere olan ilgilerinin azalması, motivasyon eksikliđi, derslerin ok monoton gemesi vb. birok nedenden dolayı uzaktan eđitimde oyunun ne kadar nemli olduđu ortaya ıkmaktadır.**



# KURAL DEĞİŞİRSE OYUN DA DEĞİŞİR

Kemal Akbayrak\*



“Gelişen teknolojik imkânlar hayatımızı her yönden etkilemeye devam ediyor.” Bu cümle artık teknoloji temalı yazıların en klişe giriş cümlesi olmayı başarmış durumda. Bu devamlılığın ne zaman biteceği bilinmez. Bitmesin de. Şahsen bundan hiçbir zaman şikâyetçi olmadım. Aksine daha ileri düzey teknolojik aletler, daha hızlı internet altyapısı, daha uzun şarj süresi... Hepsi talep listemin en üst sıralarında oluyor.

Teknoloji yetişkinler için önemli bir ihtiyaç ama çocuklar için bundan çok daha fazlası... Abdal düğünden çocuk da oyundan usanmaz ya, bizim çocukluğumuzda oynadığımız birçok oyun yerini çoktan teknoloji tabanlı oyunlara bırakmış durumda. Ve bu oyunlara ilgi duymayan çocukların anormal kabul edileceği bir zaman pek yakınımızda...

Bu yazımda bilgisayar ve internet tabanlı oyunların fayda ya da zararlarını tartışmak yerine neden bu tarz oyunların çocuklar için daha cazip olduğu hakkında birkaç bilgi vermek istiyorum.

## 1-Ulaşılabilirlik

Bir çocuğu sanal oyun dünyasına çeken en önemli etken kesinlikle daha ulaşılabilir olmalarıdır. Bu ulaşılabilirlik ekonomik manada ele aldığım bir kavram değildir. Tablet, bilgisayar ya da oyun konsolları, çocuk ne zaman isterse yanı başındadır. Bu cihazların asla uzun mesai saatleri, bitmek tükenmek bilmeyen ev işleri, yetiştirilmesi gereken yılsonu raporları ya da yapması gereken iş seyahatleri yoktur.

Bu oyunlarda çocuğun akranı bir komşuya ya da mahalle arkadaşlarına da ihtiyaç yoktur. Çünkü oyun bunu düşünerek kendisine NPC (Non Player Character), yani oyun tarafından yönetilen oyuncu hizmeti de sunmaktadır.

## 2-Adalet

Gerçek dünyadaki oyunların aksine sanal dünyadaki oyunlar daha adil bir kullanıcı deneyimi sunarlar. Bu oyunlarda kız ya da erkek olmanız, yaşça daha büyük ya da fiziki olarak daha güçlü olmanız size oyunun kurallarını değiştirebilme yetkisi vermez. Oyun için herkes sadece bir oyuncudur. Şöyle ki bir PVP (Player vs. Player) oyununda oyun herkese eşit can, eşit altın veya eşit süre verir. Oyunun oluşturduğu bu adalet sistemi başarıya giden yolun sadece bireysel performansla ilgili olduğu gerçeğini kullanıcıya sunar. Oyuna karşı oluşan bu güven de oyuncular için karşı konulamaz bir meydan okumayı başlatır.

## 3-Kullanışlılık

Oyunlar gerçek aktivitelere oranla ekipman, zaman ve mekan anlamında çok daha ekonomiktirler. Oyunun ne zaman başlayacağı, ne zaman biteceği çoğu zaman sadece oyuncunun inisiyatifindedir. Oyuncu akşam ezanı okununca oyuna son vermek zorunda değildir.

#### 4-Pedagojik

Hemen hemen her oyun oyuncuların kolaydan zora, basitten karmaşığa bir kullanıcı deneyimi yaşamalarını sağlamaya çalışmaktadır. Tek oyunculu oyunlarda level (seviye), çok oyunculu oyunlarda da tecrübe puanı devreye girer. Oyunlar oyuna yeni başlayan biri ile oyunda usta olmuş birisini yarıştırmaktan kaçınırlar.

#### 5-Ödül

Oyuncular gerçek hayatta sahip olamadıkları ancak sahip olmak istedikleri birçok şeye oyunlarda sahip olabilir. Bunlar çoğu zaman oyun parası, altın, ekstra can, güzel kostümler, havalı aksesuarlar olabiliyorlar "Role-Play Game" (RPG) tarzı oyunlarda oyuncular, anne, baba, kardeş ya da evcil hayvan edinebiliyorlar. Daha birçoğunu bize sunan oyunlar hem sabit oranlı hem de değişken oranlı pekiştiriciler kullanarak oyun oynama isteğinizi canlı tutmayı başarırlar.

Sadece çocuklar için değil zararlarını bilseler de birçok ebeveyn için de sanal oyunlar çocukları için çok daha tercih edilebilirdir. Özellikle çocuğun sokakta ya da mahallede akranları ile oyun oynaması eskisi kadar

güvenli olmayan büyük kentlerde yaşayanlar için sanal oyunlar daha makul kabul edilmektedir. Dışarıdaki riskleri göze almak yerine "en azından gözümün önünde olsun" diyen ebeveyn grubunun sayısı pek de az değildir.

İlk etapta masraflı gibi görünse de mobil oyunlar uzun vadede çok daha ekonomiktir. Geleneksel oyuncuların ömürleri sanal oyunlara nispeten daha kısadır. Bir çocuğun ne kadar pahalı olursa olsun bir oyuncakla geçirdiği sürenin fiyat-performans ilişkisini deneyimleme fırsatı bulan ebeveynler oyun konsolları, tablet ya da bilgisayarlarla uzun vadede kendilerini kazançlı saymaktadırlar.

Son yıllarda dünya genelinde yaygınlaşan e-spor organizasyonlarını, "gamer" diye adlandırılan profesyonellerin yeni bir kariyer yolu açtığını ve sanal oyun endüstrisinin ulaştığı ticaret hacmini gördükçe, geçmişte Fransız mürebbiyelere emanet edilen, şimdilerde ise ağırlıklı olarak Uzakdoğulu olan teknolojik cihazların elindeki çocuklar için faydalı mı zararlı mı tartışmalarının daha sık gündemimize geleceği düşüncesindeyim.



**Teknoloji yetişkinler için önemli bir ihtiyaç ama çocuklar için bundan çok daha fazlası... Abdal düğünden çocuk da oyundan usanmaz ya, bizim çocukluğumuzda oynadığımız birçok oyun yerini çoktan teknoloji tabanlı oyunlara bırakmış durumda. Ve bu oyunlara ilgi duymayan çocukların anormal kabul edileceği bir zaman pek yakınımızda...**

# UZAKTAN EĞİTİM VE ÖĞRETMENİN DEĞİŞEN ROLÜ

Zekeriya Abanozoğlu\*

**Uzaktan eğitim mesleğini sadece bilgi aktarmak olarak gören öğretmenlerin işlerini ellerinden alacak ve onları önemsizleştirecek iken değer ve beceri üreten, öğrencinin yüreğine dokunan onları heyecanlandıran, meraklandıran ve hayret ettiren öğretmenlerin değerini arttıracaktır.**

İçinde bulunduğumuz salgın dönemi ve uzaktan eğitim yöntemi eğitimde öğretmenin rolünü tekrar sorgulamamıza neden oldu. Bu dönemde özellikle öğrenmeyi öğrenememiş, iç disiplini oturtamamış, sürekli motivasyona ihtiyaç duyan öğrenciler için öğretmenin ne kadar önemli olduğunu fark ettik. Ama hangi öğretmenin? Tabii, öğrenilmesi gereken tüm bilgilerin öğrencilerin cebindeki cep telefonunda olduğu bu bilişim çağında sadece anlatan, açıklayan, izah eden öğretmeni değil.

Aslında okullarda uzaktan eğitim hep vardı ama günümüzden biraz farklı idi. Dersini tahta başında anlatan, anlamayanlara kızan, bağırان ve sonra da öğretmenler odasına gidip oturan ve sürekli bu döngü ile hareket eden hocaları bilmeyen mi var? Bu da bir nevi uzaktan eğitimdi ama bugün dijital çağda daha farklı bir durumu konuşuyoruz. Şu an EBA, Khan Akademi gibi pek çok uzaktan eğitim uygulamalarında dijital ortamda ders anlatan hem de iyi anlatan binlerce kişi var. Öğretmen olup olmadıklarını dahi bilmiyoruz. Mesela uzaktan eğitimin mucidi diyebileceğimiz Salman Khan bir öğretmen değildi, bir ekonomistti. İnternet üzerinden ders anlatan bu kişiler öğrencilere kızmıyor, onları aşağılamıyorlar. Üstelik öğrencilerin bu dersleri tekrar tekrar dinleme şansları da var. Hatta öğretmenlik yapan robotların olduğunu ve bazı ülkelerde bu robotların kullanıldığını biliyoruz. Artık mesele sadece kuru kuru bilgileri eski yöntemlerle sınıfa girip tahtada anlatan kişilerin çok üzerine çıktı. Derse giren öğretmenin internet fenomeni falanca hocadan bir farkı yoksa bu öğretmen

niye var ve hatta okullar niye var? Kabul etmek lazım ki bu uzaktan eğitim devriminden önce dersini anlatan, izah eden klasik öğretmenlere mecburduk. Onlar bizim kaderimizdi. Ama şimdi daha iyi anlatan, daha iyi izah edenlerden gençlerin ifadesi ile "internette bir dolu var". Artık her öğretmenin bir alternatifi bulunmaktadır. Hatta okulların bile. Liselere giriş sınavında yüksek puanla öğrenci alan bir okulun reklamları dikkatimi çekmişti. 2020 yılı YKS sonuçlarına göre harika puanlardan ve yüzde seksenin üzerinde bir üniversite yerleştirmesinden bahsediyordu. Oysa okullar tatildi. Öğretmen ve öğrenciler bir arada değildi ama bu okul tarihindeki en başarılı yılını yaşamıştı. Bu ironik hali paylaşınca okul müdürü bana uzaktan çok kaliteli eğitim süreçleri yaşadıklarını başarılarının buna bağlı olduğunu anlatmıştı. Elbette müdür haklı idi ama bu uzaktan eğitim başarısının sadece kendi öğretmenlerinden kaynaklandığını düşünmedim. Zira yüz yüze yapılamayanın uzaktan yapılıyor oluşu anlamsızdı. Başarıda her öğrencinin kolayca ulaşabileceği internet hocalarının payını görmemek ne mümkündü. O halde "Hangi öğretmen" veya "Hangisi öğretmen" sorusu önem kazanıyor.

Eğitimden beklenen yeni nesli bilgi, duygu ve beceri bakımından bir bütün olarak yetiştirmektir.. Derse giren öğretmenden beklenen ders sonunda öğrencilerinin biraz daha bilgili, biraz daha değerli ve biraz daha becerikli olmalarıdır. Yani öğretmen bu üç alanı da geliştirecek eğitim uygulamaları yapmalıdır. Aksi durumda işini yapmıyor veya yapamıyordur. Bilişsel alanı yani akademik alanı çok iyi yapan fakat diğer alanları eksik bırakmış bir öğretmen bile başarısızdır. Zira iyi insanı, yetenekli, becerikli insanı iskalamıştır. Bunun sonucu çok bilen ama becerip yapamayan, sadece kendini düşünen, bencil nesillerin ortaya çıkmasıdır ki bu çok tehlikeli bir yoldur. Kaldı ki bilişsel alanda bile başarı duygusal alandan geçer. Duygusal zeka akademik zekanın yakıtıdır. Akademik başarıda duygusal zekanın etkisinin yüzde seksen olduğunu savunanlar var. Yani öğretmenin yapması gereken öğrencinin her türlü ulaşabileceği bilgileri tekrarlamak değil öğrenciyi bu bilgilere ulaşması, bu bilgileri öğrenmesi ve kullanması için harekete geçirmektir. Yüreklendirmek, yönlendirmek ve örnek olmak öğretmenin yeni rolüdür.



Öğretmen sınıfta heyecan ve merak uyandırmalıdır ve çok yönlü bir eğitim açısına sahip bulunmalıdır. Daha önce başarıyı tatmamış öğrencinin başarılı olamayacağı aşikâr bir durumdur. Öyleyse öğretmen öğrenciye başarıyı tattırmalı bunun için gerekli planlamayı yapmalıdır. Kabul etmek lazımdır ki bir işi becermek, üstesinden gelmek yani başarmak heyecan ve tat verir ve bu durum lezzetli bir yemeği yemeye benzer. Aksi durumda kimse nefret ettiği yemeği yemek istemez ve elbette sorun çıkarır. Hangimiz heyecansız, coşkusuz, sıkıcı bir ortamda saatlerce kalmak ve sürekli eğitimsel olduğu iddia edilen, "Anlamıyorsun, kafan basmıyor, çalışmıyorsun, başarısızsın!" gibi tacizlere maruz kalmak isteriz? Hangimiz bu yaftalarla dolaşmak isteriz?

Eğitim sistemi deyince aklımıza bakanlık, il teşkilatları, ilçe teşkilatları ve diğer destekleyici eğitim kurumları ile ders programları, ders çizelgeleri, ders saatleri yöntemler gibi pek çok unsur gelir. Eğitim sorunlarının çözümü için üniversite hocalarının önerileri konuşulur ve bakanlık eğitim gündemini hep elinde tutar. Herkes buralara odaklıdır; sözlü yazılı basın, sosyal medya ilgi ile takip eder. Ama Türk eğitim sisteminin en temel meselesi aslında bir 40 dakikanın meselesidir. Yani siz ne yaparsanız yapın, nasıl bir sistem kurarsanız kurun öğretmen sınıfın kapısını kapattığında hepsi dışarda kalacaktır. İşte bu 40 dakikanın hâkimi öğretmendir ve her şey öğretmenin ufku ve yüreği kadardır. Çünkü tartışmalı da olsa ve şahsen hiç istemesem de eğitim sisteminin atölyeleri sınıflardır ve tüm üretim buralarda yapılıyor. İşte öğretmenin rolü bu kadar önemlidir lakin her nasılsa her şey konuşulur ama asıl öğretmen unsuru tüm fevkalade önemine rağmen ıskalanır.



Bir öğretmen, bir çocuğun bu hayatta karşılaşacağı en büyük şansıdır veya şanssızlığıdır. İyi bir öğretmen de yukarıda açıklandığı gibi anlatan, izah eden değil yüreklendiren, keşfettiren, heyecan uyandıran ve sevendir. Ve iyi bir öğretmen her şeyi bilen değil öğrenebilendir, eksiklerini fark edip bunları tamamlayabilen en azından bu yolda olandır. İyi bir öğretmen sınıftan, öğrenciden çok şey öğrenir ve elbette empati kurar. Öğrenci iken yaşadıkları, hangi dersleri sevdiği ve ona bu dersleri kimin nasıl sevdirdiği, hangi derslerden nefret ettiği ve bunu ona kimin yaptığı bilgisi ona rehberlik eder. Yüzü ekşi olanın balı da ekşidir. Öğrenci öğretmeni sevmezse dersi de sevmez. İnsan sevmediği birinden ne öğrenebilir? Aslında öğretmenlerin öğrencilik hayatlarında yaşadıkları, biriktirdikleri onlar için çok önemli yol göstericilerdir. Öğretmen bu dijital çağda öğrenciye dijital rehberlik yapmak bunun için kendini geliştirmek zorundadır. Öğretmen öğretmenlik yapabilmek için hep öğrenci kalmalıdır.

Sonuç olarak uzaktan eğitim mesleğini sadece bilgi aktarmak olarak gören öğretmenlerin işlerini ellerinden alacak ve onları önemsizleştirecek iken değer ve beceri üreten, öğrencinin yüreğine dokunan onları heyecanlandıran, meraklandıran ve hayret ettiren öğretmenlerin değerini arttıracaktır. Hani internette dolaşan çok güzel bir söz var: "Sıradan öğretmen iklimleri anlatır, iyi öğretmen iklimi oluşturur."



# EVDE EĞİTİM YÖNETİMİ

Cengiz Azman\*



**Risk ve fırsat kavramlarının birlikte vücuda geldiği bu süreç karşılaştığımız yeni durum ve zorlukların yanında fırsatları da beraberinde getirmiştir.**

Eğitimle ilgili olsun ya da olmasın hemen herkesin “Eğitimin üç temel ayağı nedir?” sorusuna vereceği cevapta genellikle “okul, veli, öğrenci” kavramları yer alır. Aslında bu üç temel unsurun hizmet ve odak noktası da “öğrenci”dir. Eğitimcilerin ya da her bir velinin yapacağı çalışmanın oluşturacağı katma değer de öğrenciyi merkeze almalıdır.

Eğitim sürecinin normal akışında devam ettiği dönemin ihtiyaçları ile günümüzdeki eğitim ihtiyaçları birbirinden büyük derecede farklılıklar göstermektedir.

Yüz yılda olabilecek bir salgın hastalık sürecini yaşadığımız şu günlerde eğitimin temel paydaşlarının görev ve sorumluluklarında da önemli değişiklikler olmuş ve olmak zorunda kalmıştır.

Pandemi döneminde okulun, öğrencinin, öğretmenin ve velinin görevleri ve etki alanlarında ciddi bir güncelleme yapılması zaruri bir ihtiyaç haline gelmiştir. Çünkü pandemi dönemi okulun da öğretmenin de velinin de hatta öğrencinin de tarifinde önemli değişiklikler yapılmasını bir gereklilik olarak karşımıza çıkarmıştır. En basit tarifi ile eğitim öğretim verilen kurumun adı “okul” iken bugün bu tarif yeni duruma göre güncellenmek zorundadır. Çünkü okul bu tarifi dışına çıkılarak; evlerimiz, odalarımız eğitim yuvası olmak zorunda kalmıştır. Öyle ki sınıfın duvarları artık ortadan kalkmış, içerisi her zamankinden daha görünür hale gelmiştir. Sınıflar evlerimizde oturma salonuna, çocuklarımızın odasına, belki mutfaklarımıza, bazen de bir televizyon karşısına, bir telefon ekranına hatta bilgisayarlarımıza taşınmıştır.

Daha birçok örnek ile de açabileceğimiz “okul” kavramı gözle görünür bir şekilde kendini güncellemek durumunda kalmıştır. Tüm insanlığın yaşamış olduğu bu sorun karşısında hem okul hem veli hem öğretmen hem de öğrencinin yeni şartlara ayak uydurması öğrencilerimizi hedeflerine daha çok yakınlaştıracaktır.

Öğretmen boyutu ile bu sürece baktığımızda; okulunda, sınıfında, laboratuvarında, atölyesinde belli bir motivasyonla ve “bir arada” bulunduğu öğrencilerinin eğitim ve öğretimine emek verirken yaşanan salgın hastalık bu standart durumu kısıtlamış, hatta lüks haline getirmiştir. Öğretmen ve öğrencinin eğitim ortam ve araçlarında ciddi değişimler yaşanmıştır. Her sınıf öğrenci sayısı kadar birbirinden farklı eğitim ortamlarına taşınmıştır.

Risk ve fırsat kavramlarının birlikte vücuda geldiği bu süreç karşılaştığımız yeni durum ve zorlukların yanında fırsatları da beraberinde getirmiştir. Kullanılan iletişim araçları sayesinde dünyanın öbür ucundaki alanında uzman bir kişinin sınıfa daveti, eğitim konusuna dâhil edilmesi oldukça kolaylaşmıştır. Bu yeni fırsat öğrencilerin eğitiminde etkin olarak kullanılabileceği gibi veli ve öğretmen eğitimlerinde de etkin kullanılabilme imkânlarını ardına kadar sunmaktadır.

Yüz binlerce öğretmen kişisel ve mesleki gelişimine bu yolla önemli artılar katarken bu imkânın veliler için de kullanılması velilerin yeni duruma hızlı adaptasyonu için olmazsa olmazlardandır.

Sınıf ortamında motivasyon bir ihtiyaçken yeni durumda “büyük bir ihtiyaç” haline gelmiştir. Bu durumu eğitimin hiçbir paydaşı yok sayamaz, saymamalıdır. Ancak önceki dönemin motivasyon unsurları yeni durumun ihtiyaçlarına göre güncellenmeli, yeni iletişim yolları geliştirerek ekrandan kurulan diyalogun daha etkin hale getirilmesi sağlanmalıdır. Bunun için teknolojinin sunduğu dijital imkanların yanında formasyon becerileri çok daha etkin bir şekilde kullanılmalıdır.

Eğitimin paydaşlarından biri olan velilerin pandemi döneminde etki ve sorumluluk alanları oldukça artmıştır. Hatta eğitimin en önemli paydaşı haline gelmiştir. Öyle ki anne babalar, okulun ve öğretmenin sunacağı hizmetin karşılık bulabilmesi için en büyük destekçi haline gelmiştir. Okul ve öğretmen yüz yüze eğitim dönemine nazaran birçok yetki ve sorumluluğunu velilerle daha çok iş birliği yaparak yerine getirmek durumundadır. Velilerin okul ile öğrenci arasında köprü olma görevi çok daha kıymetli hale gelmiştir.

Artık anne babaların evde eğitim yönetiminin sağlıklı yürüebilmesi için daha önceden eğitim ortamlarının birçok gerekliliğini yerine getiren okulun da öğretmenin de görev alanlarına destek sağlaması eğitimin başarısı için elzem hale gelmiştir. Belki de eğitim ortamlarının evlere taşınması veliler için yeni sorumluluk alanları ortaya çıkarmıştır. Unutulmamalıdır ki okul ve aile bu süreçte etkili iletişim içerisinde olurlarsa eğitim süreci yapıcı olarak ilerler ve öğrencilerin gerçek potansiyellerinin ortaya çıkaracaktır.

Biz öğretmenler için okulda sınıf yönetimi çok önemli bir iştir. Ancak bu sınıfları evlere taşımıştır. Öğretmen açısından sınıf yönetimi ekran üzerinden yürütülen bir süreç haline gelmiştir. İşte tam da burada eğitim ortamlarını gerek fiziki gerek eğitim gerekse öğrenim açısından evde oluşturma zarureti "**Evde, Eğitim Yönetimi**" kavramının doğmasına sebep olmuştur. Bu kavram eğitimin verimliliği açısından sınıf yönetimi kavramı kadar önemli ve etkin bir kavramdır. Okulda öğretmen için sınıf yönetimi neyse anne baba için de evde eğitim yönetimi aynı öneme haizdir.

Evde, eğitim yönetiminin başarılı olarak yürütülebilmesi için;

- \* Okul, öğrenci ve veli arasındaki iletişimin her zamankinden çok pozitif ve işbirliğine dayalı olmasına,
- \* Öğrenci her zamankinden daha çok merkezde olmalı. Gerek okul gerekse veli atacağı her adımda bu hususu göz önünde bulundurmaya,
- \* Anne babaların her zamankinden daha çok okulla ve öğretmenle iletişim içinde olması önem kazanmış olup yaşanan sorunlar ve çözüm önerileri konusunda okul ve sınıf rehber öğretmenleri ile iletişim içinde olması,
- \* Ailelerin evde sağladıkları eğitim ortamı okul koşullarına entegre olmalıdır. Baskıcı olmadan canlı derslerin pekiştirilmesi, konu tekrarlarının ve ödevlerin yapılması gibi birçok hususta veliler okulla işbirliği içinde rehber olmaya,
- \* Evde eğitim sürecinde internet kullanımı, bilişim suçları gibi konularda çok daha dikkatli olmaya,
- \* 7 gün 24 saat evde olan öğrenciler için zaman yönetimi ve zamanın etkili kullanılması konusunda okul ve veliler işbirliği içinde emek harcamaya,
- \* Öğrencilerin başarısının temelini oluşturan uyku düzeni, doğru ve dengeli beslenme gibi sürecin sağlıklı yönetilmesini sağlayacak hususlarda üst düzey özen gösterilmesine,
- \* Özellikle sınav sürecinde olan 8 ve 12. Sınıf öğrencilerinin velileri ek kaygılar oluşturmama konusunda özenli olmalıdır. Bu konuda okul rehber öğretmenleri ile tam bir koordinasyon içinde hareket etmelidir. Bu durum sınav başarısının olmazsa olmazlarından biridir.
- \* Öğrencilerin canlı derslere mutlaka hazırlıklı gelmesi sağlanmalı, haftalık ders programı öğretmen, veli ve öğrencinin işbirliği içinde uygulamaya,

- \* Veliler ve öğrencilerin birlikte geçirdikleri sürenin artışı da dikkate alınarak çocuklarının kişisel gelişimine de önem vermelidirler. Kitap okuma, spor yapma, hobilerine zaman ayırma, evin günlük işlerine destek sağlama gibi konularda çocuklarına sorumluluk vermelidir.



- \* Ayrıca ailece ve birlikte yapacakları işler içinde zaman ayırmayı da ihmal etmemelidirler.

Bu zor sürece eğitimciler ve anne babalar tarafından verilecek destek eğitimin niteliğine hiç şüphe yok ki önemli katkılar sağlayacaktır. Sürecin sonunda hedeflere yaklaşılacak her an bu sürecin paydaşlarının başarısı olacaktır.

Pandemi sürecinin kavramlarından olan canlı ders öğretmen ile öğrenciyi farklı mekânlardan 30 dakika bir araya getirirken veli ve öğrenci 7 gün 24 saat bir aradadır. Bu anlamda da velilerin süreçteki etkililiği göz ardı edilemez.

Sürecin en etkili paydaşı haline gelen ebeveynler için Milli Eğitim Bakanlığımızın yaptığı sayısız yazılı ve görsel eğitim çalışma bulunmaktadır. Bu çalışmaların şehir, okul, sınıf hatta öğrenci özelinde eğitimciler tarafından pedagojik, bilimsel ve insani anlamda desteklemesi veli eğitiminde önemli katma değerler sağlayacaktır.

Şüphesiz yeni dönem ve yeni durum yeni çözüm yolları, yeni araçlar ve yeni bakış açıları gerektiriyor. Canlı dersler üzerinden eğitim okul ve sınıf rehber öğretmenleri, branş öğretmenleri, her kademedeki eğitim yöneticileri "**veli eğitimi**" üzerinde odak noktaları oluşturarak destek sağlanmalıdır. Öğrencilerin canlı derslere katılımı hususunda çözüm önerileri geliştirmek, problem özelinde yeni iletişim yolları oluşturmak ve sağlanacak pratik destekler elde edilecek sonuca hiç şüphesiz katkılar sağlayacaktır.

Bu süreçte okulu ve sınıfı bünyesine alan evlerimiz birer eğitim yuvası haline gelmiştir. Evlerde eğitim sürecini yönetme konusunda sağlanacak destek, velilerin tükenmişlik sendromu yaşamasını; yorgun, bitkin düşmüş ve çocuklarıyla iletişim sorunları yaşayan anne babaları karşımıza çıkmasını engelleyecek en önemli hususudur. Ancak böyle "okul, veli ve öğrenci" üçlemesi verilen emeğin sonucunda en yüksek verimliliği ve değeri oluşturabilir.

Sonuç olarak her biri geleceğimizin teminatı olan öğrencilerimiz için öğretmenlerinin verdiği büyük emek velilerine sağlanacak eğitsel katkılarla sürecin en az eksik ve en iyi verimlilikle tamamlanabileceğini ortaya koymaktadır. Pandemi sona erdiğinde eğitim süreci; öğrencileri için emek veren okulların, öğretmenlerin ve anne babaların başarı hikâyelerini eğitim tarihine altın harflerle yazılacaktır.

# KUCAKLAŞMA ARACI

## SİNEMA YÖNETMEN KAAN ATILLA TAŞKIN İLE

### Söyleşi: İsmail Şimşek

#### ÖDÜLLER

##### Emre - Genç Bir Boksörün Hikâyesi -2020

38th Milano International Ficts Fest, Milan Italy, Mention D'honneur. (Mansiyon Ödülü) - 2020

##### Karadeniz'in Yalnız Nineleri - 2018

13. Boston Türk Belgesel ve Kısa Film Yarışması, Belgesel Dalı, Mansiyon Ödülü. 2018

3. Türk Dünyası Belgesel Film Festivali, Profesyonel Kategori, Üçüncülük Ödülü. 2018

##### Bulutların Ardında - 2017

7.Seul Guro Uluslararası Çocuk Filmleri Festivali, Güney Kore, Seul, Kültürlerarası Film Ödülü. 2019

- Eurasia International Monthly Film Festival, Moscow, Russia, Best Director. 2017

- 5. Antakya Film Festivali, Ulusal Uzun Metraj Film Yarışması, (İmera) En İyi Müzik Ödülü. 2017

- 5. Antakya Film Festivali, Ulusal Uzun Metraj Film Yarışması, Umut Veren Yönetmen Ödülü. 2017

##### Karib - 2017

6th ASFF, As Film Festival, İtalya, Roma, Özel Mansiyon Ödülü. 2017

- 2th African Smartphone International Film Festival, Nijerya, Lagos, En İyi Kısa Film Ödülü. 2017

- 2th Roma Cinema Doc Film Festival, İtalya, Roma, En İyi Kısa Film Ödülü. 2017

##### Guguk Kuşu - 2014

. Seul Guro Uluslararası Çocuk Filmleri Festivali, Güney Kore, Seul, En İyi Kısa Film Ödülü. 2019



**Kaan Atilla Taşkın**

1988 Trabzon doğumlu. 2011 yılında İstanbul Üniversitesi Radyo TV-Sinema bölümünden mezun oldu. Plato Film Okulunda Ayla Algan'dan oyunculuk eğitimi aldı. 2013'te İstanbul Tasarım Merkezinde sekiz ay Sinema eğitimi aldı. Daha sonra bazı sinema filmlerinde reji asistanlığı yaptı.

İlk kısa filmi olan Bilyalı'yi 2013'te Trabzon'da ailesiyle birlikte çekti. Daha sonra Öğretmenim Nerede? ve Guguk Kuşu kısa filmlerini çekti. Kısa filmleri yurt içinde ve yurt dışında çeşitli festivallerde gösterildi ve ödül aldı.

Yine ailesi ile birlikte Trabzon'da çektiği 'Bulutların Ardında' adlı ilk uzun metraj filmi 2017 yılında bitirdi. Dünya prömiyerini Tahran'da yaptı. Yurt içinde ve yurt dışında festivallerden ödüller aldı.

2017 yılında 'Karib' adlı kısa filmi bitirdi ve yurt dışında birçok ödül aldı.

2018'de ise Kültür Bakanlığı 'genç destekli' 'Karadeniz'in Yalnız Nineleri' adlı uzun metraj belgesel filmi yurt içinde ve yurt dışında ödüller aldı.

2018'de Dandelion Film'i kurdu. 2020 yılında 'Bulutların Ardında' filmi TRT2 de yayınlanan Taşkın ardından yine aynı yıl "Tükeniş" adlı kısa filmi ve "Emre: Genç Bir Boksörün Hikâyesi" adlı ikinci uzun metraj filmi bitirdi.

Son çektiği filmler ile yurt dışında festivallerde dünya prömiyerini yapan Taşkın 'Emre: Genç Bir Boksörün Hikâyesi' filmi ile de 38. Milano Uluslararası Ficts Festivali'nde İtalya'da "Mansiyon Ödülü" aldı.

Kaan Atilla Taşkın, bağımsız sinema yolculuğunda çalışmalarına devam etmektedir.

Emre, çok istemesine rağmen bisiklete binemiyor. Abisi onu yanına almıyor. Bir çocuğun bakışları bulutlara karşılıyor. Evin büyük abisi "Bilyali" arabasını yapıp Emre'ye veriyor. Doğa hep filmin içinde. İlçeden dönen ağabeylerini Emre "Bilyali" ile karşılıyor. Bu sefer işler tersine dönüyor ve Emre "Bilyali" ile onları geride bırakıyor.

**Kaan Bey, filminizden bir bölüm ile başlamak istedim. Rize'den, eğitim, kültür, sanat dergisi çaydan-lık'tan merhaba.**

Merhabalar, güzel girişiniz için çok teşekkür ederim. Bilyali filmi benim için çok başka yerde duruyor. Çünkü Bilyali üniversitede çektiğim 7-8 amatör kısa filmden sonra çektiğim ilk ciddi kısa filmim. Ve bu yolculuktaki en temel motivasyonlarımdan birisi.

**Sinema yedinci sanat, diğer sanatlardan da besleniyor. Bir dönem Rusya okulları açıldı, günümüzde –belki- Amerikan Sineması zirvede, Türk sineması yüzyılını (2014) tamamladı. Ülkemizde evrensel ödüllere aday gösterilecek filmler yapılıyor. Kısa film yarışmaları yapılıyor. Sanatsal ve popüler filmler aynı anda gösterime giriyor/du. Bu gelişmelerden hareketle sinema bize ne söylüyor?**

Çok geniş kapsamlı güzel bir soru. Ama ben daha çok sinema benim için ne anlam ifade ediyor. Onu açıklamak isterim. Sinema benim için uzun bir yolculuk. Ve bu yolculukta çekmiş olduğum filmlerle içerik ve biçim ilişkisi içerisinde sinemamı keşfetmeye devam ediyorum. Daha yolun başındayım ve yolun sonu nereye varır bilinmez ama yolda olmak en güzeli.

Bir röportajınızda çocukluk ve gençlik dönemlerinde Bruce Lee filmlerini çok izlediğinizden



**çaydan-  
lık**

**bahsediyorsunuz. Bruce Lee filmleri o dönemin ruhunda sizin çağınızdaki bir genç için ne söylüyordu? Bruce Lee gerçekten benim çocukluğumun kahramanı. Ve benim sinema ile kurduğum sıkı bağın en temel noktası.**

Bruce Lee filmleri çocukluğumda bana asla pes etmemem gerektiğini zorluklar karşısında yılmamam gerektiğini öğretti diyebilirim.

**Sanatçı içinde yaşadığı toplumdan bağımsız düşünülemez, öncülü çeşitli sanat dallarında kabul gören bir düşünce olarak karşımıza çıkıyor. Bilyali özelinde olmak kaydıyla diğer filmlerinizde de yaşadığınız, doğup büyüdüğünüz yörenin insanının sıcaklığı ve hasbiliği hissediliyor. Özellikle başlangıç sürecinde yaşamışlıklarınızın size/filmlerinize ne tür katkıları oldu?**

En iyi bildiğim dünyayı anlatmalıyım diye düşünüyorum. Çoğu filmimde çocukluğumdan esinlendim. Çünkü benim hatıralarımda var olan ve güzel hatırladığım ne varsa yine aynı yörelerde büyümüş herkesin damağında aynı tat var ve filmi izlediklerinde o tadı hatırlamış oluyorlar. Onların izlediklerinde hatıraları canlanırken o yöreyi tanımayanlar için de farklı bir coğrafyanın kodlarını sunuyor oluyorum. Ülkemizin her köşesi ayrı güzel ve hepsinin birbirinden farklı doğası, kültürü ve kendi aralarında oluşturdukları üslupları var. Ve sinema bu hususta duyguyu en iyi şekilde yansıtabiliyor olması hasebiyle bir kucaklaşma aracına dönüşüyor.

## > SANAT VE KÜLTÜR

'Bulutların Ardında' filminizde gerçek hayatla olan doku ziyadesiyle hissediliyor. Gerçek hayatın gerçek duygularını naif bir şekilde hissettiriyor. Filmlerinizde gerçek hayattan istifade etmeyi önemsiyor musunuz? Yaşantılar sinema karelerinde yerini aldığına nasıl bir dönüşüme uğruyor?

'Bulutların Ardında' filmim Karadeniz'in şehir, köy ve yayla hayatı düzleminde çocukluğumda yaşadığım anılardan beslenerek çekmiş olduğum bir film. Kısıtlı ve zorlu imkânlara rağmen geçmişimdeki bu naif anılardan beslenerek biçim ve içerik arasındaki ilişkiyi doğru temellendirmeye de çalışarak seyirciye doğa ile iç içe, gerçek ile kurgu arasında bir deneyim yaşatmak istedim. Yaşantılar sinemaya dönüştüğünde bence katlanarak çoğalıyor. Senin senaryo olarak yazdığın yaşanmışlıkla, izleyicinin izlerken belli kesitlerde kendi yaşanmışlığıyla özdeşleştirerek, hatırladığı duygu film bitene dek sınıksı sarılıyor. Senaryoda var olan birçok duygu izleyici cephesinde mutlaka bir yansımaları buluyor. Sinema duyguların yalnızlığına iyi gelmiştir her zaman. Bu sebeptendir ki filmlerimde gerçek hayattan istifade etmeyi her zaman önemserim.

**Sizin yönetmenlik anlayışınıza göre oyunculuk nedir? Oyunculuk eğitiminiz de var. İleride, sizi bir filmde hem yönetmen hem oyuncu olarak görebilir miyiz?**

Oyunculuk benim için terim anlamından biraz sıyrılıyor sanırım. Çünkü sinema filmi için en iyi oyuncu, oyunda olduğunu unutturup canlandırdığı karakteri hissettirendir. Karakter oyuncuda emanet durmuyorsa ve ben artık onu izlerken sadece karakteri görüyorsam oyun bitmiş yazılanı yaşamak başlamıştır. Seyirci de bunu istiyor. Bu doğal akışı ister bir amatör oyuncu yapsın ister eğitilmiş ve tecrübeli bir oyuncu yapsın seyirciye hissettirdiği duygu önem arz etmektedir.

Evet, sinemaya bakışımı çok yönlü ilerletmek istediğim için oyunculuk eğitimi de aldım. Bir yönetmen olarak sadece kameranın arkasında hissettiğim duyguya hapsolmemeliydim, kamera önündeki duyguyu, esnekliği ve sınırları biliyor olmalıyım ki hem yazarken hem yönetirken alt ve üst sınırlarımı gözetebileyim. Her filmimde olmasa da kısa sahnelerle filmin yönetmenini ucundan kıyısından görmek bende çok güzel bir his uyandırıyor. Ve anı olarak da farklı bir yeri oluyor. Var olan filmlerimde belli belirsiz bulunduğum da oldu. Yeni bir film çekersem ve filmin dokusunda bulunmak hissi içimde olursa ve hikâyeye de hizmet ediyorsa kendime minik bir rol yazabilirim.

**'Sinemada Kazanç' ifadesi size göre nedir? Finansal imkânsızlıklar karşısında sizi yıldırmayan, hep canlı tutan şey nedir? Hikâyeniz bu hususta gençlere de yol gösterici olacaktır. Dijital dünyada meydana gelen gelişmeler film yapımlarında avantajlar ve dezavantajlar oluşturuyor mu?** Sinemada kazanç tamamen filminin takdir görmesi, beğenilmesidir. Finansal açıdan kazanç ise daha iyi şartlarda daha iyi ekipman ve sağlam bir ekiple çalışılabilme imkanı bulmaktır. Benim hevesimi diri tutan ise imkânın kısıtlı olmasına rağmen eserler üretebiliyor olma. Hala öyle mi diye soracak olursanız milyonluk setler kurup arasındaki farkı görme vaktim geldi diye düşünüyorum. Tabi nasip kısmet. J Ama gençlere tavsiyem belli imkânlara ve koşullara sahip olmayı beklemek yerine ellerindeki imkânlarla üretebilmeyi hedef edinsinler.

Evet, kesinlikle dijital dünyada olan gelişmeler film yapımında bizlere daha çok kolaylık sağlıyor. Benim sinema yolculuğumu var kılan en önemli şey diyebilirim. Çünkü büyük bütçelerle ile oluşturulan teknik ekipmanların veya setin yerini örneğin daha minimal ekipmanları kullanarak da filmlerimi çekebiliyorum. Hatta örnek verecek olursam 2013 yılında Bilyali kısa filmimi minimal bir bütçeyle almış olduğum bir kamera ile çekmiştim. Ve başka hiçbir ekipmanım ve bütçem yoktu



Pandemi sürecinin her alanda olduğu gibi sinema sektöründe de olumsuz etkileri oldu ve devam ediyor. Bu süreç insanları digital platformlara yönlendirdi. İlerleyen dönemde bu platformlar tamamen salonların yerini alabilir mi? Yoksa sinema salonu her zaman var olacak mı, ne düşünüyorsunuz?

Bir sinema filmi oluşturmak nasıl ki senarist ve yönetmen için bir tutkuysa; sinemayı sinema salonunda izlemeyi tutku edinmiş bir kitle de söz konusu. Bu sebeple bahsettiğiniz konuyla ilgili talebin azalacağını düşünmüyorum. Sinema salonları aynı zamanda kişinin kendine oluşturduğu özel bir alandır. Film beyaz perdede izlemenin verdiği lezzeti bir kere bile tatmış olan onun diğer bütün ekranlardan farklı olduğunu bilir. Pandemi döneminde en çok özlenenlerden birinin de filmi sinema salonunda izlemek olduğunu düşünüyorum. Özlem duyanların, bu kısıtlamalar bitğinde ellerinde sinema biletiyle karanlıkta koltuk numarasını ısıtılarak bulmamın tadını bile hissedeceklerini düşünüyorum.

Dergimizin bu sayısı "Oyun ve Oyunlaştırma" dosyasıyla çıkıyor. Bu kavramların sizde çağrışımları nelerdir? Sinema filmi kurgusuyla oyun kurma arasında bir ilişki kurulabilir mi?

Parçaları birleştirerek bir bütün oluşturma hususunda aslında her kurgu birbirine benzer. Ama birçok hususta da üslup noktasında ayrışır. Çünkü her alanın kendine has yöntem ve kilit noktaları vardır.

Oyun ve Oyunlaştırmadan bir sinemacı olarak kurmacayı anlıyorum. Mesela çocuklar bir oyun oynarken aslında bir senaryo çerçevesinde oyun oynarlar. Bu açıdan sinema oyununun da bir kurmaca olması hasebiyle sinema ile oyun arasında böyle bir bağ kurulabilir diyebiliriz. Fakat bu oyunun diğer oyunlardan farkı şudur. Normal oyunlar daha çok bir eğlence ve güzel vakit geçirme ihtiyacını karşılarken Sinema ise (kendi sinema yolculuğum) bazı değerleri ve yaşanmışlıkları didaktik bir yapıya büründürmeden kurulan bir oyundur diyebilirim.

**Kaan Bey, sizinle sinema, film üzerine konuşmak bizi fazlasıyla memnun etti. Bize zaman ayırdığınız için teşekkür ediyor, çalışmalarınızda başarılar diliyoruz.**

Ben de çok teşekkür ederim Onur duyduğum. (Emeğinize yüreğinize sağlık)

**Yaşantılar sinemaya dönüştüğünde bence katlanarak çoğalıyor. Senin senaryo olarak yazdığın yaşanmışlıkla, izleyicinin izlerken belli kesitlerde kendi yaşanmışlığıyla özdeşleştirerek, hatırladığı duygu film bitene dek sımsıkı sarılıyor.**



# PANDEMİ SÜRECİNDE İNSAN PSİKOLOJİSİ

Fatih Arslan\*



Üzerinde düşünülmesi gereken bazı sorular vardır. Pandemi sürecinde nasıl bir psikoloji içerisindeyiz? Pandemin üzerimizde bırakmış olduğu psikososyal etkileri neler olacak? Bu süreçte psikososyal travma yaşayan insan yeni travmalara hazırlıklı olabilecek mi? Bu ve benzeri soruları düşündüğümüzde tedirgin olduğumuzu, kaygılı bir ruh halinin içerisinde olduğumuzu fark edeceğiz. Salgın sürecinde ve sonrasında insanın yaşam tarzında belirli değişimlerin olacağı görünen bir gerçektir. Eğitimden sağlığa iş yaşamına birçok konuda kendini hissettirecek değişimler olmakla birlikte alışkanlıklar, duygu ve düşüncelerin yoğunluğu da değişecektir. İnsan değişen şartlar altında kendini farklı psikolojik süreçler içerisinde bulacaktır. Bireysel farklılıkların da olabileceği bu süreçte olaylardan etkilenme düzeyi farklılık gösterecektir.

İnsan biyopsikososyal bir canlıdır. Olaylardan etkilenme düzeyi yüksek ve olaylar karşısında güçlü durmaya çalışan, varoluş mücadelesi veren insanlık bu süreçte salgının bu denli dünyayı etkisi altına aldığına şahit olmakta, varoluş tehdidi ile karşı karşıyadır. Gelişim sürecinin her kademesindeki insan psikolojik olarak olumsuz etkilenmektedir. Çaresizlik, anksiyete düzeylerinde artış, depresif belirtiler, bunalımlar, asosyalite, içe kapanıklık, temizlik takıntıları, OKB ve ölüm

korkusu gibi birbirini tetikleyen birçok psikolojik problemler içerisinde bulunmaktadır.

Teknoloji ile iç içe olan insan elbet bu süreçte teknolojiye daha bağımlı hale gelmiştir. Eğitimlerin uzaktan olması, öğrenci öğretmen veli yaşantılarında değişimler getirmekte olup, iş yaşantılarında teknoloji kullanımında artış toplumun tüm kesimini benzer düzeyde etkilemiştir. Belki de teknoloji çağına keskin adımlar atmanın bir kesitini tüm dünya yaşamış olabilir.

Bu dönemde özellikle temizlik takıntılı kişilerde problemlerin artabileceği ön görülmektedir. Ayrıca toplumun diğer kesiminde de aynı şekilde temizlik konularında artış ve takıntılar görülebilir. Bu dönem korku ve endişe ile baş etmeleri güçleşebilir ve problemleri ile ilgili şikâyetlerinde artış olabilir. Zaman içerisinde temizlik konusunda normalleşme olacaktır.

Kaygılanma sürecinin de arttığı bu dönemde kaygıyı kontrol altına almak için doğru kaynaktan yeterli düzeyde bilgi edinmek önemlidir ancak sürekli okumak, sürekli takip etmek, tv, video izlemek gibi uğraşlar içerisinde girmek diğer insanlarda olduğu gibi kaygıyı artıracak ve takıntı oluşmasına veya takıntıların artmasına zemin hazırlayacaktır. Belirli düzeyde kaygılı olmak sorunların çözümünde önemli yere sahip olacaktır.



İnsan her duruma kendini adapte edebilir. Bu dönemi en dengeli şekilde geçirmek için öncelikli olarak vurgulamak istediğim, şu dönemde belli bir düzeyde endişe yaşamamız normaldir. Şu andaki temizlik alışkanlıklarımız, sosyal hayatımız ve iş yaşantımız olağan zamanlarımızdan oldukça farklılık göstermektedir. Doğal olarak bizler de her zamanki gibi hissetmeyeceğiz. Ancak insanın psikolojik ve fiziksel adaptasyon konusunda oldukça iyi olduğu bir sır değildir. Herkes kişisel olarak hayatına baktığına birçok badireyle karşılaştığını ve yine de hayatına devam edebildiğini hatırlayacaktır. Hiç zorluk çekmeden, sıkıntı duymadan bu süreci geçirmeyeceğimizi kabul edersek eğer, bu psikolojik hale de olağan olmayan gündelik yaşamımıza da çok daha hızlı adapte olur ve sürecin sonlanmasını da sabırla bekleyebiliriz.

Sosyal mesafe kuralına uyararak zamanımızı geçiriyor olmamız sosyalleşmeyeceğimiz anlamına gelmiyor. Aile ve arkadaşlarla sadece salgın haberleri odaklı olmayan internet/telefon görüşmeleri yaparak sosyal hayatı sürdürmek, sınırlanan fiziksel aktivite düzeyini egzersiz, yoga, meditasyon gibi ayrıca zihinsel olarak dinlenmeye yardımcı olan aktivitelerle arttırmak, film/dizi izlemek, kitap/dergi okumak, internette hali hazırda açık olan müzeleri gezmek gibi evde yapılabilecek bir çok aktiviteyi yapmak iyi gelecektir.

Salgın tehdidinden sonra davranışlar elbet normale dönecektir. Tehdit olmaktan çıktığı süreçte olumsuz davranışların bir süre sonra kendiliğinden normalleşme göstereceğini öngörülmektedir. Kişiler arasında farklılık göstereceği de kuşkusuzdur. Salgın için hazırlanan tedavilerde başarılı sonuçların geldiğini okumaktayız. Bu tedaviler sonuç verdikçe insanın moral düzeyi artacak, eski normal hayata dönüşler gerçekleşmeye başlayacaktır. O zaman yine umut filizleri yeşermeye başlayacak özlediğimiz hayata tekrardan dönüşler gerçekleşecektir. Salgını yenmenin hazzı ile insan tüm bu psikolojik problemlerle mücadele özgüvenini artıracak gelecek yıllara tecrübeler aktaracaktır. Maske mesafe hijyene dikkat edeceğinizi biliyor herkese sağlıklı günler diliyorum.

**İnsan biyopsikososyal bir canlıdır. Olaylardan etkilenme düzeyi yüksek ve olaylar karşısında güçlü durmaya çalışan, varoluş mücadelesi veren insanlık bu süreçte salgının bu denli dünyayı etkisi altına aldığına şahit olmakta, varoluş tehdidi ile yaşamaktadır.**



# BALKANLAR'IN İSTANBUL'U

## İŞKODRA

### Arta Shahini

Merhaba, ben Arta Shahini. Yükseköğrenimimi Türkiye' de Ondokuz Mayıs Üniversitesi coğrafya bölümünde tamamladım. Memleketimde İşkodra'da coğrafya öğretmeni olarak çalışmaktayım. Türkiye'de güzel bir tecrübe yaşadktan sonra sizlere memleketimi tanıtmak ve tabi ki sizi misafir olarak kabul etmek isterim.

Balkanların en eski şehirlerinden ve Arnavut kültürünün beşiği olarak da bilinen İşkodra (Arnavutça Shkodra), Kir, Drin ve Boyana nehirlerinin birbiriyle kavuşma sahasında kurulmuştur. Denizi, gölü, nehirleri, verimli ovaları ve onu çevreleyen tepeleriyle şanslı diyebileceğimiz kadar güzel bir coğrafi konuma sahiptir İşkodra...

Zengin bir tarihe de sahip olan İşkodra, Osmanlı yönetiminin (1393-1396, 1479-1912) ilk dönemlerinde önemli bir sancak merkezi ve kale şehriydi. Daha sonra Balkanlar'ın batısında nüfusu 40.000'e kadar ulaşan bir ticaret merkezi olarak gelişti. Şehirdeki İslâmî hayat da kırktan fazla cami, medrese ve dergâhıyla aynı paralelde canlandı. İşkodra'ya tepeden bakan Rozafa Kalesi İllirler, Roma, Venedik ve Osmanlı dönemlerinin izlerini taşımaktadır. Kalenin bulunduğu tepenin hemen gerisinde de özellikle I. Balkan Savaşı sırasında uzun Scutari kuşatması ile meşhur olan Taraboş dağı uzanmaktadır...

Şehrin etrafından dolaşmak, İşkodra'da yapılacak en güzel şeylerden biri ve şehri tanımanın en iyi yoludur. Yayalar için ayrılmış olan *Kole Idromeno Caddesi* şehrin en işlek caddesi. Cadde üzerinde çok çeşitli kafelere, restoranlara ve barlara rastlayabilirsiniz. Yaz akşamları burası dolup taşar, insanlar yemeklerini yer ve keyifli vakit geçirirler...

Şehir merkezinin güneybatısında bulunan *İşkodra Gölü*, Balkanların en büyük gölü olma özelliğine sahip. Yüzeyi mevsime göre 370 ile 530 km<sup>2</sup> arasında değişen bu göl aynı zamanda Arnavutluk ve Karadağ arasındaki sınırı da oluşturuyor.



1996 yılından beri Ramsar Sözleşmesi ile korunan alanlara dahil edilen gölün tamamı, uluslararası sulak alanlar listesinde de yer alıyor. Bünyesinde pek çok balık ve yosun türü de barındıran İşkodra Gölü aynı zamanda Avrupa'nın en büyük kuş barınaklarından birine ev sahipliği yapıyor.

Şehir merkezinden İşkodra Gölü'ne ulaşmak oldukça kolay. Bisiklet kiralayabilir veya otobüslerle gelebilirsiniz. Dilerseniz eğlenceli bir kano keyfi yapabilir veya göl kenarında yürüyerek eşsiz göl manzarasının tadını çıkarabilirsiniz. Gölle yakın bir de kamp alanı bulunuyor. Çok uygun fiyatlara burada çadır kurarak konaklayabilirsiniz. Özellikle yaz aylarında İşkodra'ya gelerseniz mutlaka buraya vakit ayırın derim...

İşkodra da görülmeye değer en önemli noktalardan biride şehir merkezine 7 km uzaklıkta İşkodra Gölü kıyısında bulunan *Shiroka Köyü...* Göl boyunca uzanan bisiklet ve yürüyüş yolları ile eşsiz bir manzaraya sahip. Karadağ sınırına kadar göl kenarında başka bir köy olan Zogaj'a kadar göle bakan çeşitli restoranları ile akşam yemeği romantik bir hal alabilir... Laf yemekten açılmışken İşkodra'nın meşhur yemeği Krap tavasını tatmadan gitmeyin derim...

İşkodra doğal güzelliklerinin yanında pek çok tarihi eseri de bünyesinde barındırıyor. Efsane *Rozafa Kalesi* gerçekten muazzam bir lokasyonda ve harika bir İşkodra Gölü manzarası sunuyor. Kale üzerinde katedralden camiye çevrilmiş olan Fatih Sultan Mehmet Camii'ne ait kalıntılarda bulunmakta...

Şehir merkezinde Kole Idromeno Caddesi üzerinde tüm ihtişamı ile yer alan *Ebubekir Camii* ve Buşatlı Mehmet Paşa tarafından inşaa edilen *Kurşunlu Camii*, Osmanlı İmparatorluğunun en önemli miraslarından bazıları... Masalsı tabiatıyla, eşsiz manzaralarıyla, zengin kültürüyle ve inanılmaz bir misafirperverliğe sahip insanlarıyla İşkodra'da evinizde gibi hissedeceksiniz...



# ÇEYREK ASIRLIK ÇINAR

Abdullah Baş\*

***“Ömrümün kapısı çarparken yirmi ikimde yüzüme  
Bakakaldım tavandaki parkta oynayan çocuğuma gözüm açık.  
Sanki önceden koklamışçasına onu doyasıya  
Genzimi yakan dumana inat.”***

Yirmili yaşlarda –hayatınızın baharında- olduğunuzu hayal edin. Özgürlüğün karşı konulamaz büyüü dolaşırken damarlarınızda; eğlenceye, adrenaline, sosyalleşmeye aç olan ruhunuzu doyurmak için en yakın arkadaşlarınızla bir dağ başı kampında çadır kurabilir; festivalden konsere koşabilir, adrenalin sporlarını tadabilirsiniz. Kimsenin fikrini düşünmeden yeni bir saç modeli deneyebilir, hareketli yaşamınızın küçük boşluklarına yeni uğraşlar sıkıştırabilir, yepyeni arkadaşlıklara adım atabilir, yeni bil dilin bambaşka bir cümlesi olabilirsiniz... 20 yılınıza yüz yıllık bir ömrü sığdırabilirsiniz belki de. Bunu başarmanın bir başka yolu ise “Derman Sendedir, Gün Olaydı, Dağlar Atamadım Sevdami, Sevgi Kuşun Kanadında, Çeke Çeke...” gibi nice türküsüyle yaddaşları süsleyen bir duygu nakkaşını – Hasret Gültekin’i- tanımak.

Gültekin’in “Gün Olaydı” türküsünü ilk dinlediğimde iri yarı, orta yaşlarını çoktan geçmiş, saçlarına akların düştüğü biri zuhur etmişti gözümün önünde. Bir bağlama tutkunu olduğumdan olsa gerek o müthişenstrüman tekniğine ve efsunlu sesine karşı birden onu tanıma isteği uyanmıştı içimde. Etkisinde kaldığım o sesin henüz 16 yaşında bir gence ait olduğunu öğrenince bir daha, bir daha okudum yazılanları, bir daha... Asırlarla hasbihal olacağından emin olduğum bu davudi sesin böylesine genç olması – eseri dinlediğinizde benimle aynı duyguları paylaşacağınızdan hiç şüphem yok- gerçeklik anlayışında yeni bir pencere açmıştı. Sivas’tan İstanbul’a uzanan göç hikâyelerinden binlercesinden birinin küçük bir üyesi iken bağlama çalmak için sık sık okuldan kaçıp yanına gittiği Haydar Acar’ın gönül çeşmesinden damlayan sular, onun gönül deryasında adeta sel olmuş ve bu taşkın ile birlikte henüz 16 yaşında ortaya çıkmıştı, albüme adını veren bu türkü.

Ülkemizde bağlama denilince akla ilk gelen virtüöz Arif Sağ’ın bile evladı yaşındaki Hasret Gültekin’den bahsederken “hoca” diye hitap etmesi, ondaki cevherin gravitesi hakkında biraz olsun ipucu verebilir bizlere. Uluslararası müzik festivallerinde o yaşlarda ülkemizi başarıyla temsil etmiş, bağlamada şelpe tekniği ile adeta bir devrim yaparak kendine has bir çalış tekniği geliştirmiş, binlerce bağlama aşığına peşinden sürüklemiş, gençlik kokusu henüz üzerindeyken en usta yorumcuların albümlerinde bile zorlu yönetmenlik görevinin üstesinden tereyağından kıl çeker gibi gelmiş bir deha idi o. Gelmiş geçmiş en iyi ozanlardan biri olarak gösterilen Hasret Gültekin’in “Çeyrek Asırlık Çınar” olarak anılmasına sebep olan bu özекlikleriydi. Çünkü o; henüz çocuk yaştaki engin vizyonu ve geniş ufku ile geleceğe, dev bir ağacın kökleri gibi geçmişe uzanan Anadolu kültürünün en renkli, belki de en estetik motifiydi. Bu toprakların Mozart’ıydı, Beethoven’iydi. Yaptıklarıyla hem büyümüş hem de büyütmişti. Kadim Anadolu kültürünün gelecek yolculuğundaki en sağlam köprüsüydü belki de...

Ardında “Eğer yaşasaydı.....” ile başlayan ve tamamlanmamış bir yığın cümle bırakarak 2 Temmuz 1993’te henüz 22 yaşındayken kendi deyimiyle “Işık oldu sonsuza” ömrünün ilkbaharı bitmeden. Ardında yarım kalan bir ömür türküsü bırakarak:

“Ölü evlerin değil, düğün evlerin olsun.  
Kara kuşların değil, uçan kuşların olsun.  
Terini serip toprağa,  
Kurutacak güneşin olsun.  
Türküler söyle dağlara,  
Gökyüzü kuşlarla dolsun.”  
Güneşli, yağmurlu denizin  
Açan güllerin olsun.”



*“Ömrümün kapısı arparken yirmi ikimde yüzüme  
Bakakaldım tavandaki parkta oynayan ocuğuma gözüm açık.  
Sanki önceden koklamışçasına onu doyasıya  
Genzimi yakan dumana inat.”*

# OKUMAYI SEVDİREN ETKİNLİK: ORTAK KİTABIM

## Enes Süküt\*

Okuma alışkanlığı kazandırma, eğitim alanında en çok tartışılan ve üzerinde projeler geliştirilen konuların başında gelmektedir. Okuma ile ilgili yapılan araştırmalarda bu sorun net bir şekilde ortaya konmaktadır. UNESCO tarafından yapılan bir araştırmaya göre kitap okuma sıralamasında 86. sırada yer alan Türkiye, Afrika ülkeleri ile aynı kategoride bulunmaktadır. TÜİK verilerine göre ise kitap, ihtiyaç listemizde 235. sırasında yer almaktadır.

Kuşkusuz bu sorunun temelleri ilkokul yıllarına dayanmaktadır. Özellikle çocuğun okumayı öğrenme sürecinde yaşadığı zorlamalar bu sorunun ortaya çıkışında önemli rol oynamaktadır. Daha okumayı öğrenir öğrenmez yapılan ödüle dayalı okuma yarışları; nitelik yerine niceliğe odaklanan, sıkıcı ve monoton okuma saatleri bu sorunun giderek büyümesine neden olmaktadır. Ayrıca bu süreç-te bilinçli kitap seçimlerinin yapılmıyor olması da önemli bir etkidir.

Yıllardır denenen geleneksel yöntemlerle sonuç alınamadığı ortadadır. Okullar okuma alışkanlığı

kazandırma adına birçok etkinlik yapıyor gibi görünse de yapılan çalışmalar göstermelik olmakta ve sorunu çözme adına yüzeysel kalmaktadır. Bu bağlamda özellikle eğitimciler kendilerini sorgulamalı ve çözüm adına yeni fikirler ortaya koymalıdır.

Peki ne yapılmalı?

Yaptığım okuma saatlerinin bu beceriyi kazandırma adına etkisiz kaldığını fark etmem yeni arayışlara yönelmeme sebep oldu. Özellikle bir öğrencimin sessizce yaptığımız bir okuma saatinde kurduğu cümle beni oldukça etkiledi. Okuma sırasında bir arkadaşıyla konuşup sınıftaki sessizliği bozan öğrencime "Neden konuşuyorsun?" diye sorduğumda "Öğretmenim kitapta çok güzel bir cümle vardı. Arkadaşımın da bunu öğrenmesini istedim." demesi aslında kitap okuma saatlerinin nasıl olması gerektiği ile ilgili bana bir fikir verdi. Öğrencimin okuduğunu arkadaşıyla bir an önce paylaşma isteği paylaşımlı okuma fikri üzerine düşünmemi sağladı. Bu şekilde "Ortak Kitabım" etkinliği ortaya çıkmış oldu.





Etkinlik kapsamında öğrencilerimden birlikte okuma yapabilecekleri bir arkadaşlarıyla eşleşmelerini istedim. Eşleşen öğrenciler sınıf kitaplığımızdan aldıkları veya kendi kitaplıklarından getirdikleri bir kitabı ortak kitap olarak belirlediler. Eşlerden bir tanesi ortak kitabı istediği sayfaya kadar okudu. Kendi bölümü bitince okuduğu bölümü arkadaşına anlatıp kitabı ona teslim etti. Kitabı alan öğrenci arkadaşının bıraktığı yerden okumaya devam edip ertesi gün kendi okuduğu bölümü arkadaşına anlattı. Bu şekilde aralarında kitap sohbeti yapma fırsatı buldular. Belli bölümleri okumayarak kitabı anlamaya çalıştılar. Aynı kitabı okuyan iki kişinin olması öğrencilerin kitaba farklı bir anlam yüklemesini sağladı. Artık kitap sevdikleri arkadaşlarıyla beraber üçüncü bir arkadaş olmuştu. Kitap bitince her ikili sınıfın önünde okudukları kitabı arkadaşlarına sundular. Sunum sırasında yalnız olmamaları daha özgüvenli olmalarını sağladı. İlerleyen süreçte aynı kitabı okuyan diğer öğrenciler de sunumlara katıldı. Etkinlik sayesinde kitapla başlayan dostluklar oluştu ve bu sayede hediye kitap uygulamasına başladık. Artık ikililer birbirlerine kitap hediye ederek bu şekilde kitap ortaklığı oluşturuyorlar. Bu sunumlar sırasında beğenilen kitapları not alıp sınıf seviyesinde "Beğenilen Kitaplar Listesi" oluşturup diğer sınıflarla paylaştık. Artık kaliteli bir kitap listemiz var.

Bu uygulamanın sınıf içi iletişim becerilerini de artırdığını söyleyebilirim. Öğrencilerim kitap sayesinde arkadaşlarıyla birlikte sohbet etmenin ne kadar güzel bir şey olduğunu deneyimlediler. Teneffüslerde bile arkadaşıyla bu etkinliği uygulayanlar oldu. Şimdi bu etkinliği öğrencilerimle birlikte geliştirmeye çalışıyoruz. "Ortak Kitabım" etkinliği her sınıf düzeyinde öğretmenler tarafından rahatlıkla uygulanabilir. Bazı bölümleri değiştirilip eklemeler yapılabilir.

**Yıllardır denenen geleneksel yöntemlerle sonuç alınmadığı ortadadır. Okullar okuma alışkanlığı kazandırma adına birçok etkinlik yapıyor gibi görünse de yapılan çalışmalar göstermelik olmakta ve sorunu çözme adına yüzeysel kalmaktadır.**

# İŞSİZLİĞİN RESMİNİ YAPABİLİR MİSİN ABİDİN?

Kübra Tut

**'işin kolayına  
kaçmadan ama'**



*M. Ali Karaca'ya*

*İşsiz kalırsam diye düşündü 23 yaşında* bunu Hikmet'ten beş kere peş peşe dinledi. Bir mesai bitimi kehanet gerçekleşti. İşsiz kaldı..! Evin kapısına yanaştı, anahtarlarını cebinden çıkarmaya hali yoktu. Gözleri bulut bulut, içinde hıçkırıktan bir dehliz vardı.

Neyse ne işte canım. İşsiz kaldı. Daha ne olsun. Rızkını veren Huda'ydı. İşsizlerdendi. Canı aylıklık yapmak istediğinde yapardı işsiz kalmayı bilmeden önce. Aylıklık bizim şu koca Aylak Adam'a verdiği kadar neşe verirdi. Aylak olmak; güzel şey, onurlu haklı şeydi doğrusu. Sokaklarda yürür elleri cebinde, içinden bulunduğu kentte ne kadar sevdiği ve sevildiğini geçirirdi. O zamanlar gökyüzü hala maviydi. Çayın rengi başkaydı işsiz kalmadan önce. Daha bir güzel daha bir endamlı.

Çay; ince belli kızıl bir yaşamaktı insan elinde.

Sabah, öyle böyle oldu. Sabah;günün en sitemkâr vaktiydi.

(Lütfen arka fonda Erkin Koray'ın Goca Dünya parçası eşliğinde okuyunuz.)

*(Hey gidi gidi goca dünya gam yükü müsün?)*

Gün boyu bu şarkıyı Erkin Koray'dan defalarca dinledi. Dinlerken canı çay dedi. Evet, son derece işsiz olduğu günlerde kadının canı çay dedi.

(Lütfen arka fonda Erkin Koray'ın Goca Dünya parçası eşliğinde okuyunuz.)

*(Söyle söyle fani dünya dert küpü müsün?)*

Böyle günlerde insanın canı çay dediğinde akla çayın bir lira olduğu yerlerin silueti gelirdi, gelmedi. *Çaylaaar* artık iki üç beş liraya kadar yükseldi.

(Lütfen arka fonda Erkin Koray'ın Goca Dünya parçası eşliğinde okuyunuz.)

*(Dertli ağlar dertsiz ağlar dünya içinde!)*

*(Dünya döner değirmendir insan içinde çavdardır)*

Kadın, hıçkırıklarını bir bir topladı, koydu çantasına. Göğe baktı, *oyyyyyy*, dedi.

Az ilerde yüzünde orta doğuyu ağırlayan esmer bir çocuk yanına geldi.

*-Verim mi abla mendil?*

Kadın:

*-Ver anam babam ver sen de ver ..!*



Yol boyu kaç esmer çocuktan kaç mendil almıştı farkında bile değildi. Birden mendil satmak geçti içinden. Ben de böyle sokaklarda dolanıp, yok yok hatta şehrin en işlek caddesinde dolansam yeterdi. Deniz görmemiş deniz caddesinde ellerimde bir poşet mendil, diye düşündü.

*verim mi abime  
verim mi teyzeme  
burnunu silersin  
alinsana be*

Güldü bir de buna. İşsizlik neler getiriyordu insan aklına. Eller cepte bir baştan bir başa dolanmak istedi. İçinde bulunan işsizlik sanki bütün herkesin işsizliğinden beterd. Şehri iki bulut eşliğinde gezdi. Caddelerden birinden geçerken hemen hemen her gün uğradığı kitabevini gördü. Öyle ya Önce Kitap'tı. Belki halime göre bir kitap bulurum diye düşündü girdi içeri. Ne varsa yine orda vardı. Bulutlarını kapı eşiğinde bıraktı kadın. Rafların arasında bir süre sersem sersem dolaştı.

Elini uzattı yaşamak biraz beriye geldi. Orhan Veli'nin Hoşgör Köftecisi'ni aldı eline. İşsizliğin verdiği sızı dindi birden, gülümsedi, *ooh be*, dedi. İçinde Cem Karaca bağırmağa başladı birden. Kulaklığı açık unutmuştu.

*(bedava yaşıyoruz dostlar bedava  
hava bedava su bedava  
dere tepe bedava yağmur çamur bedava)*

Kitabevinden çıktı hızla. Bulutlar dağılmış, işsizliğin acısı dinmişti. Bir an durdu aldı eline iphoneyi, baktı. İşsizdi ama iphonesi da vardı. Şaşırmanın canım işsiz kalmadan önce heves edip almıştı. İşsiz kalırsam diye düşündüğü bir günde baktı eline *darda kalırsam satarım seni* diye geçirdi, geçirmez olaydı tam cebine koyacakken kaldırma düşüp ekranı kırılmasın mı, kırıldı. Yani satsa para da etmezdi artık. Aldı eline çatlak mülkünü, baktı. Twitter'da neler vardı. O da ne? Celladına gülümseyen şair; İsmet Özel kalp krizi geçirmişti. İçi titredi görünce. Çantasına uzandı, açtı, aldı eline Erbain'i üç kere şiir hakkı için öptü başına koydu. Göğe baktı, *Amentü*, dedi.

Nadasa bırakılmış bir yaşam vardı caddelerde. Bir koku ilişti burnuna. Bu kokuyu çok iyi tanırdı. Kokunun geldiği yöne doğru biraz yürüdü.

*Oh, canım ekmek! Sıcak ekmek! Taze ekmek!*

Evet bu ekmeğin kokusu ydu. Uzaktan sevdi biraz sonra yürümeye devam etti. Denizi görmek gelmedi içinden. Ayakkabılarına baktı, *iyi*, dedi. Çantasına baktı, *iyi*, dedi. Renklerden en çok siyahı severdi bir de keyifliyse moru. Birden İsmail Abi geldi aklına. İçinde kocaman bir işsizlik belirdi. Akşam yine akşamdı. Denizlerin uğultusu, sokakların tantanası dinmiş, şehir bakir bir kadın gibi kabuğuna çekilmişti. Evi olduğu geldi aklına. Yürüdü ,yürüdü ,yürüdü. Apartmana baktı dışardan, pencere önünde uzunca durdu. Pencerenin camından bir dize düştü diline, ne zaman yazmıştı hatırlayamadı.

Sohrap Sepehri'den "*Benim ruhum işsizdir*" yazıyordu. Göğe baktı, *ahhh*, dedi.

Altı gün iş aradı yedinci gün pes etti.

Şimdi yine aynı pencerede yazın gelmesini bekliyor. 25 yaşında son derece işsiz haliyle. Son whatsapp durumu;

*(içimde büyük bir işsizlik hissediyorum, sanki İsmail abi kaçmış gibi içime.)*

*(okura not: yazar bu öykü yayımlanmadan kısa bir süre önce iş bulmuş ve whatsapp durumunu, işsiz geçen günlerden geriye kalan enkazı onarma adına bir buket çiçek emoji ile süslemiştir.)*

**Nadasa bırakılmış bir yaşam vardı caddelerde.**

**Bir koku ilişti burnuna.**

**Bu kokuyu çok iyi tanırdı.**

**Kokunun geldiği yöne doğru biraz yürüdü.**

# EĞİTİM ÜZERİNE

Ömer Eski\*

İmmanuel Kant'a yakıştırılan Königsberg Saati nitelemesi hayatındaki düzenin, disiplinin bir getirisidir. Biyografisini incelendiğinde görülecektir ki disiplin, onun hayatının her boyutunda yerini almıştır. Yürüdüğü güzergâhı bile istisnalar dışında değiştirmeyen filozofun yolu, düşünmenin doğası gereği insan eğitimine çıkar. Altı bölümden oluşan Eğitim Üzerine adlı kitabında Kant, eğitim, fiziki eğitim, kültür, ruhun eğitimi, ahlak eğitimi, pratik eğitim başlıkları altında tespitlerde bulunur. Kitabın ilk bölümü, diğer beş bölümün girişi niteliğindedir. Bu yazıda kitabın ilk bölümü olan Eğitim Üzerine ve bu bölümde yoğunluk kazanan eğitim-disiplin ilişkisine yer verilmiştir.

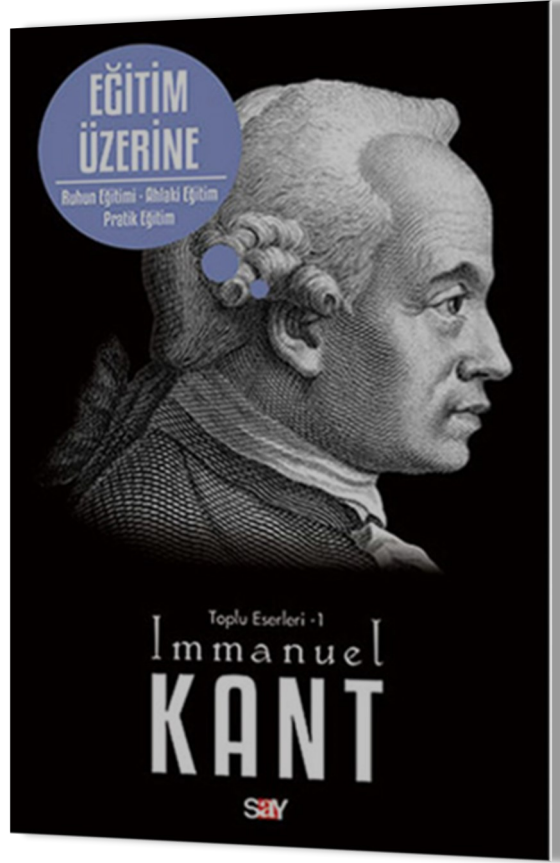
Erken yaşta tecrübe edilen disiplin özgürlük kavramının olgunlaşması ve davranışa sınır koyma becerisini beraberinde getirecektir. Aklın buyruklarına uymayı öğrenmek ileriki yaşlarda kuralsızlık ve kanunsuzluk davranışlarının önüne geçecektir. Disiplinsizlik ve sınır tanımama, özgürlüğe yatkın olan bireyin açmazlarını oluşturur. Kant, hayatına uyguladığı ve başarılı olduğu disiplin kavramını eğitim yapbozunun önemli bir parçası olarak görür. Birey, terbiyesini almadığı davranış kontrol edemez. Bu yönüyle disiplin için çocukluk dönemi en elverişli dönemdir.

"Eğitim ancak nesiller boyu tatbikatla kusursuz hale gelebilecek bir sanattır." Kant'a göre birikerek ilerleyen bu süreç kendini gerçekleştirme ve hedefe varmanın koşuludur. Erken yaşta öğrenilmiş müspet itaat yetişkinlik döneminde akli özgür (yapısına uygun) kullanmayı sağlar. Bu disiplin eğitimi çocuğa kontrollü davranma yeteneği kazandırır. Davranış kontrolü akli doğruya kanalize etme ve kişinin sınırlarını bilmesiyle alakalıdır. Disiplin ilk dönemde mekanik olsa da yetişkinlik döneminde işlek, esnek ve tutarlı hale gelir. Bu tutarlılık özgürlüğe meyilli olan bireyin (öz) disipline edilmiş davranışlarında kendini gösterir. Disiplinin sonucu kendini geliştirmedir.

Kant, eğitimi iki bölüme ayırır: Fiziki eğitim ve uygulamaya dönük eğitim. Uygulamaya dönük eğitimi ise pratik, yaşama dönük eğitim olarak nitelendirir. Pratik eğitim kendi içinde üç aşamada gerçekleşir. Bunlar: okulun sağladığı eğitim (öğretmen), pratik hayat meselelerine dayanan eğitim (bir rehber eşliğinde bilgece ve basiretli davranmaya yönelik eğitim), son olarak ahlaki kişiliğin eğitimi. Kant bu sonuncuyu doğrudan bir öğretene bağlamaz. O halde ahlaki kişiliğin eğitimi, bir öğretmenin, bir rehberin ve kişinin kendi bilgisinin/yeteneklerinin toplamı olabilir mi? Günümüzde öğretmen, mekanik olanı uygulayan bir sistem elemanı mı, yoksa sistemli olanla bilgeliği, basireti ahlaki kişiliği sentezleyen, bütüncül yaklaşımlar sergileyen bir uygulayıcı mı?

Kant'a göre eğitimin ilk aşaması insanı disipline etmesidir. Disiplin, insan için tayin ve takdir edilmiş hedeften yüz çevirmekten alıkoyan işlemler toplamıdır. Başka bir deyişle insanın hedefine ulaşmasında işleyişi düzenleme biçimidir. İkinci aşama: eğitimin, insanın gelişimine uygun zemini hazırlamasıdır. Bu aşamada kültürel donatım söz konusudur. "Yeteneği gün yüzüne çıkaran kültürdür." (s. 43) Üçüncü aşama: eğitim kişiye ayırt etme melekesi ve anlayış kazandırmalıdır. İnsan iyiyi ve kötüyü ayırt etme yeteneğine sahip olmalıdır. "Kötülük sadece denetim altına alınmamış tabiatın sonucudur." (s.41) Dördüncü aşama: ahlaki eğitim, eğitimin bir parçasını oluşturmalıdır. Bu sayede insan hayattaki tercihlerini iyiye yönelik kullanır. Evrensel iyi, eğitimle kendini gerçekleştirmiş insanın ulaştığı bir hedeftir.

**Erken yaşta tecrübe edilen disiplin özgürlük kavramının olgunlaşması ve davranışa sınır koyma becerisini beraberinde getirecektir.**



Eğitim Üzerine-İmmanuel Kant  
Çev. Ahmet AYDOĞAN  
Say Yayınları, 135 sayfa

Özgürlük sevgisi doğal olarak insanda o kadar güçlüdür ki (insan) bir kere özgürlüğe alıştığında her şeyi onun uğruna feda edecektir. Sırf bu sebepten talim-terbiyenin disiplin kısmı çok erken dönemlerde yerini almalıdır, çünkü bu yapılamadığı zaman hayatta (daha sonra) kişiliği değiştirmek kolay olmayacaktır. Disiplinden yoksun (yani kendi kendini sınırlama becerisi gelişmemiş) gelip geçici her arzuyu, her hevesi takip etmeye yatkındırlar. (...) Dolayısıyla insanlar kendilerini erken yaşlarda, aklın buyruklarına boyun eğmeye alıştırmalıdır. (s. 33)

Eğer eğitim insan tabiatını, varlığının amacına erişirecek şekilde geliştirecekse o zaman bünyesinde kesinlikle, yargı gücünün kullanımına yer vermelidir. (s. 40)

# BENLİĞİNİ ARAYAN ÇOCUK

Sefa Özmen\*

ABD’li psikolog Virginia M. Axline tarafından 1964 yılında kaleme alınan “Dips in Search of Self” Dips adında başta ebeveynleri tarafından zihinsel engelli olduğu düşünülen erkek bir çocuğun kimlik arayışını ve oyun terapisinin iyileştirici gücünü yansıtan gerçek bir hikayedir. Panama yayıncılıktan çıkan kitap Misli Baydoğan tarafından Türkçe’ye “Benliğini Arayan Çocuk” olarak çevirilmiş ve kısa sürede çok sayıda okura ulaşmıştır.

Dips yaklaşık iki yıldır özel bir ana okula gitmektedir. Hiç konuşmaz, öğretmenlerine ve arkadaşlarına ilgisiz bir şekilde sessizce oturur, ya hiç kıpırdamaz ya da sınıfın içinde rastgele emekler. Kimi zamansa saldırganca öfke nöbetlerine tutulur. Öğretmenler onunla bir ilişki kurabilmek, ondan bir tepki alabilmek için ellerinden geleni yapmışlar ancak başarılı olamamışlardır. Okul psikoloğu onu gözlemlemiş ve defalarca ona bazı testler uygulamanın bir yolunu aramıştı ancak Dips buna hazır değildi...

*“Gün ışığında insan tüm cevapları bildiğini ve her şeyi olabildiği gibi gördüğünü zanneder. Oysa gökyüzü karardığında, önyargılar yumuşar, suçlamalar çekilir ve duygular ortaya çıkar.”*

Dips’in annesi başarılı bir doktor, babası ise bir bilim insanıdır. Annesi kariyerinin doruk noktasında hiçte hesap etmediği bir dönemde hamile kaldığı için, babası da çocuk fikrine hiçbir zaman sıcak bakmadığından en başından beri Dips istenmeyen bir çocuk olarak dünyaya gelmiştir. Dips’in birde Dorothy adında kız kardeşi vardır. Dips’in aksine ailesi tarafında mükemmel olarak nitelendirilen Dorothy, yine ailesine göre sorunlu kendilerinde olmadığını da en önemli kanıtıdır...

*“Bir anne baba gerçekten istemedikleri halde dünyaya bir çocuk getirirler mi? Peki, o çocuk ana rahmine düştüğünde bunu hissedebilir mi? Böyle bir aile ortamında bir çocuğun sığınabileceği, kendi iç dünyasından daha güvenli bir yer var mıdır?”*

Zihinsel engelli ya da beyin hasarlı olduğu düşünülen Dips, öğretmenlerinin ısrarı ve ailesinin onayıyla klinik psikolog Bayan A. ile oyun terapisine başlar. İlk seanslarda terapistle iletişime geçme konusunda direnç göstermiş, buna karşılık Bayan A. onu yönlendirecek ya da zorlayacak herhangi bir davranışta bulunmamıştır. Öyle ki bazen vaktinin çoğunu oyun odasında Dips’le sessiz kalarak geçirmiştir. Bayan A.’nın bu tutarlı ve zorlayıcı olmayan tutumları zamanla Dips ile arasında bir güven ilişkisi oluşturmuştur. Bayan A. en başından beri Dips’ entelektüel becerilerinin aslında yaşlılarından daha ileri olduğunu farketmiş fakat bu durumu ailesiyle paylaşmamış, Dips’in benlik arayışını tamamlaması hususunda sabırlı davranmıştır.

Dips’in entelektüel becerilerini etrafındakilerine göstermemesinin altında çevresine olan öfke ve güvensizlik duygusu yatıyordu. Dips zihin engelli ya da beyin hasarlı değildi, reddedilmiş ve duygusal olarak yoksun bırakılmış bir çocuktur...

*“Dips bu dünyada bir adının ve yerinin olduğunu ona hissettirecek bir benliğin eksikliğini duymaktadır. Tam da bu nedenle onun hikayesi aslında herkesin hikayesidir.”*

**“Gün ışığında insan tüm cevapları bildiğini ve her şeyi olabildiği gibi gördüğünü zanneder. Oysa gökyüzü karardığında, önyargılar yumuşar, suçlamalar çekilir ve duygular ortaya çıkar.”**

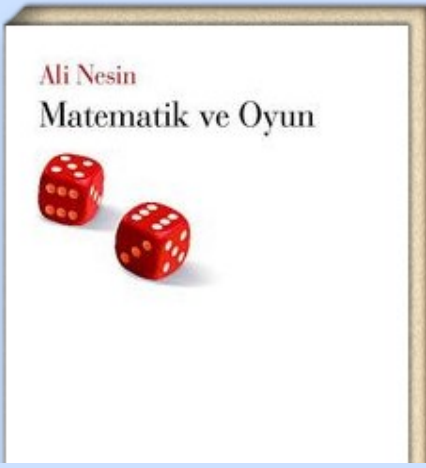
Dips, sorunlarını oyun odasında oynadığı oyuncaklara yansıtarak bu sorunların zamanla üstesinden gelmeyi öğrenmiştir. Kitapta en dikkat çeken durumlardan biri Dips'in babasına olan öfkesini yansıtma biçimidir. Babasına çok fazla öfke duyan Dips ilk başlarda bu öfkesini babası olarak nitelediği oyuncağı kuma gömerek ve oyuncak bir eve kilitleyerek göstermiştir. Seanslar ilerledikçe kendi iç dünyasında babası ile arasında olan sorunları çözmüş ve evcilik oyunlarına babasını da dahil etmiştir. Oyun terapi sonrasında Dips'in babasına, annesine ve kız kardeşine yönelik düşmanlık ve nefret duyguları halen sönmüş değilse de eskisi gibi alevlenmiyordu. Dips daha pek çok sorunu oyun odasında çözmüş, nefret ve intikam duyguları bağışlamayla sonlanmıştı.

Kitabın son sayfalarında Dips'in oyun terapi sonrası akıbeti hakkında da bilgi veriliyor. Dips'e Stanford-Binet zeka testi uygulanıyor ve test sonunda zeka puanı 168 çıkıyor. Ayrıca okuma testinde Dips'in okuma puanının yaşının ve eğitim düzeyinin çok üzerinde olduğu görülüyor. Test sonuçları Dips'in entelektüel kapasitesini etkili olarak kullanan, istisnai düzeyde üstün yetenekli bir çocuk olduğunu gösteriyor.

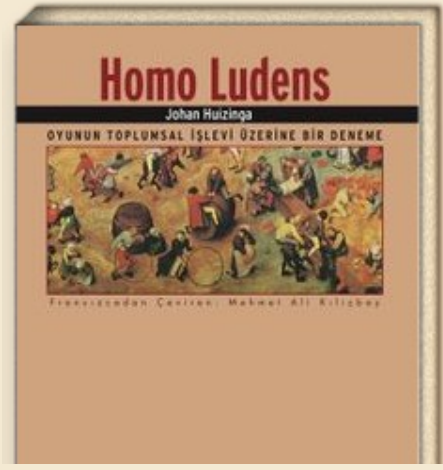
Kitapta öne çıkan en önemli önermelerden biride bir çocuğun iyileşmesinde öncelikle ebeveynlerinin klinik olarak tedavi olması gerektiği şeklinde kabul gören yaygın bir görüşün aksine, bu hikayede Dips'in iyileşmesiyle birlikte ebeveynlerinin de zihinsel olarak daha iyi hissettiğini göstermesidir.



**“Bence tüm çocukların tırmanmak için kendi tepeleri olmalı. Ve bence tüm çocukların gökyüzünde sadece kendilerine ait bir yıldızları olmalı. Ve bence tüm çocukların kendilerine ait bir ağaçları da olmalı. Bence böyle olmalı...”**



Kitap, daha çok oyunları irdeleyen birbirinden bağımsız yazılardan oluşuyor. Tavladan lotoya, ruletten pokere, yazı-tura oyunlarından zar oyunlarına kadar birçok şans oyunu matematiksel açıdan irdeleniyor. Zorunlu olarak olasılık kuramı ele alınıyor ve şaşırtıcı sonuçlar kanıtlanıyor. Örnek: Daktilonun tuşlarına rastgele basan bir maymun yüzde yüz olasılıkla Hamlet'i yazacaktır! Lise öğrencilerinin anlayacağı bir dilde ve düzeyde yazılmış bu yazılarda, oyunlardan hareketle sayılarla ilgili son derece ilginç eşitlikler de bulunuyor. Aritmetik, kombinatorik ve sayılar kuramı da kitabın önemli bir parçası, özellikle Fermat ve teoremi.



Biz insanların Homo Sapiens nitelemesini hak edecek kadar akıllı olmadığımız anlaşıldı... Birçok hayvanın da alet yapabildiği, dolayısıyla insana Homo Faber demenin de anlamsız olduğu görüldü... Peki biz kimiz? İnsana özgü üçüncü bir özellik olarak Homo Ludens'i, oyun oynayan insanı bu nitelemeler arasına katamaz mıyız? Johan Huizinga, Homo Ludens adlı bu temel eserinde yeryüzünde insana ait her şeyin başlangıcının oyun olduğunu gösteriyor. Önce oyun vardı! Oyun kurgusal olduğu bilinen ve gündelik hayatın dışında yer alan, bununla birlikte oyuncuyu da tamamen içine çeken gönüllü, özgür bir eylemdir. Sınırları özellikle belirlenmiş zaman ve mekan içinde gerçekleşen, her türlü maddi çıkardan ve yarardan uzak bu eylem, verili kurallara göre, belli bir düzen içinde yerine getirilir. Oyuncu ve kimi zaman da seyirci kendinden geçer, coşar... Bu şekilde tanımlanan oyun, tarih boyunca, hayatın her alanında kültürün temel ögesi olarak varlığını sürdürmüştür.

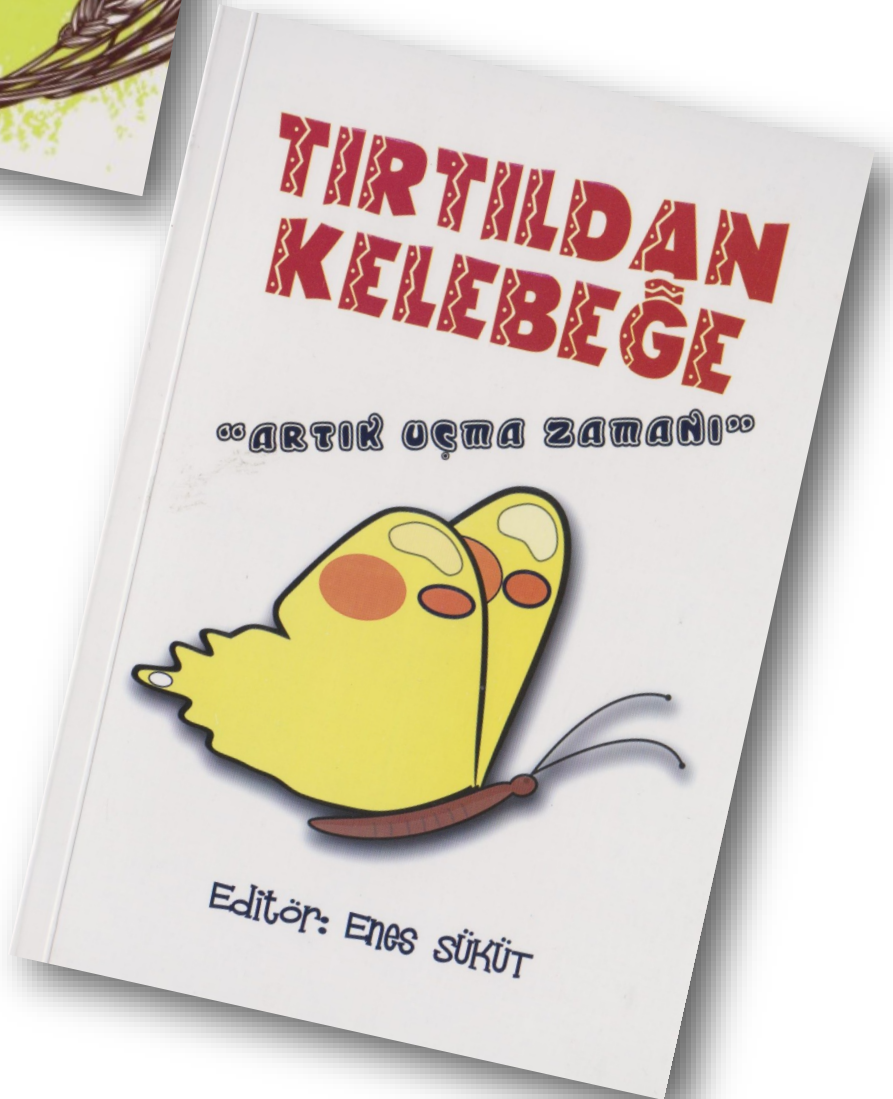


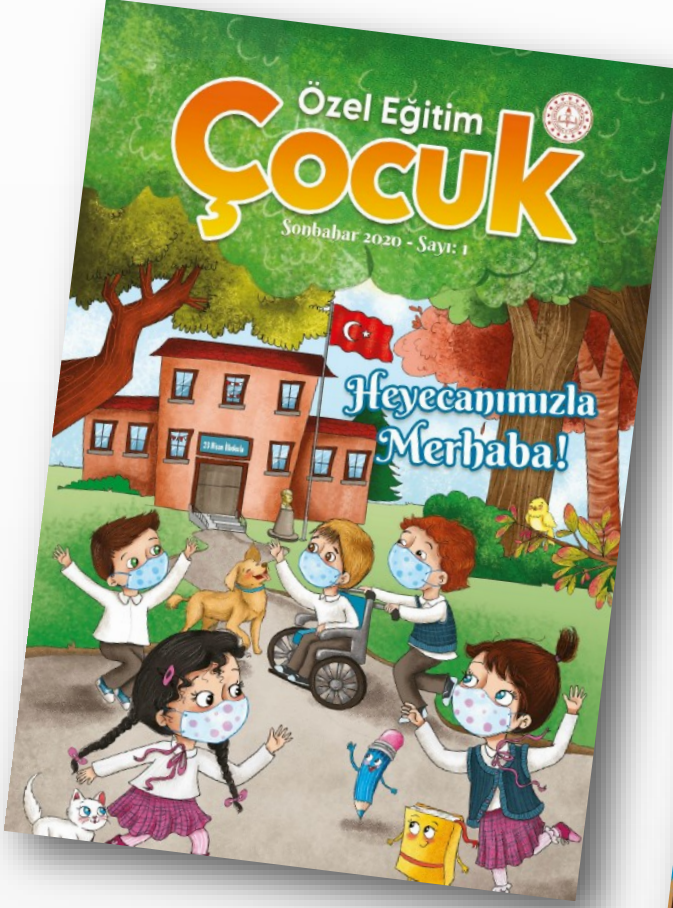
- Oyunlaştırma nedir?
- Oyunlar neden sevilir?
- Eğitimde oyunlaştırmaya neden ihtiyacımız var?
- Sınıflarda dijital dünyanın nimetlerinden faydalananıyor muyuz?
- Neden Pokemon GO karakterlerini ezberlemek, periyodik tabloyu ezberlemekten daha kolay?
- Bilgisayar olmadan kodlama öğretilir mi?
- Bir oyun, edinmesi yıllar alan bilgileri sadece birkaç gün içinde öğretilir mi?



Oyunlar kuşaktan kuşağa karşılıksız olarak büyük çocuklardan küçük çocuklara aktarılır. Bu aktarımla birlikte de oyunlar; çocukları, yetişkinleri, bunların yanında farklı toplumları birbirine yaklaştırıp kaynaştırma ve onları sosyalleştirmede önemli bir araç vazifesi görürler. Ayrıca oyunlar, toplumların yaşamlarını konu alan kültürel unsurlarından biri olduğundan toplumların geçmişteki yaşantılarını anlama açısından da incelemeye değer kültürel bir veridir.

Bu kitapla, oyun ve oyuncak kavramına tarihsel süreciyle bakabilecek; farklı ülkelerde farklı medeniyetlerde oynanan oyunlar arasındaki benzerlikleri görecektir ayrıca 113 adet oyunun nasıl oynandığını öğreneceksiniz.





**Özel Eğitim Çocuk  
Dergisi yayında...**



**e-dergi olarak okumak için**  
<https://ozelegitimcocuk.meb.gov.tr/>