

YENİ ÇAĞIN MÜFREDATINDA OYUN ALANLARININ YERİ**Yrd. Doç. Dr. Hakan TÜZÜN*****Özet**

Bu çalışmada eğitim sistemlerinin genel sorunlarına değinilmekte, bilgisayar oyunları ya da video oyunlarında bulunan karakteristiklerin bu sorunların giderilmesine yönelik çözümler sağlayabileceği belirtilmektedir. Örnek bir durum olarak Quest Atlantis projesi tanıtılmakta ve video oyunlarının eğitimde kullanılması durumunda ortaya çıkabilecek sıkıntılara değinilmektedir.

Giriş

“Öğretmen konuşuyordu ancak dinleyen yoktu. Tefvîk önümde oturuyordu ve ben yazmayacağım yeter artık dedi. Ben nedenini sordum. Bana dersten bir şey anlamadıklarını söyledi. Böylece öğrencilerin bu dersten sıkıldıklarını ve bu nedenle çok konuştuklarını anladım.” Okul deneyimi dersini alan bir aday öğretmenin yukarıdaki alan notları eğitim sistemlerinin genel olarak içinde bulunduğu durumu özetlemektedir. Endüstri devrimi ile birlikte ortaya çıkan formal eğitim sistemleri içeriğin aktarılması üzerine odaklanmış, bu içeriğin kullanılacağı bağlamı (context) gözardı etmiştir. Bunun sonucunda eğitim ve öğretimde aşağıdaki inanç ve varsayımlar gelişmiştir:

- İçerik bağlamdan ayrıştırılabilir. Böylece örneğin pH, su bulanıklığı gibi kavramlar sadece sembolik olarak sınıf içinde tek yönlü olarak öğrencilere aktarılabilir.
- Öğrenme yalnızca kafada olup biten bilişsel bir etkinliktir.
- Öğrenme kavramların edinilmesi ile sınırlıdır.
- Başarısız öğrenciler zeki değildir, ya da motivasyon sıkıntısı çekiyordur.
- Öğrenciler öğrenmeyi istemelidir.
- Öğrenme zorunludur.

Bu inanç ve varsayımlar sonucu içeriğe, kavramların edinilmesine, zorunlu katılıma ve öğrenci notlarına aşırı değer verildiğini; bağlama, öğrenci katılımına, isteğe bağlı katılıma ve bilginin kullanılmasına daha az değer ve önem verildiğini, ve süreç yerine ürüne değer verilmesi sonucunda değer, eğlence ve anlam gibi kavramların öğrenmeden soyutlandığını görmekteyiz.

Günümüzde teknolojinin ilerlemesi ve özellikle sayısal teknolojilerin sınıfa girmesi ile yukarıdaki inanç ve varsayımların değişeceği düşünülmekte ve bunlardan kaynaklanan

* Hacettepe Üniversitesi, Eğitim Fakültesi, Bilgisayar ve Öğretim Teknolojileri Eğitimi Bölümü.



sıkıntılarının giderileceği umulmaktadır. Bununla birlikte Prensky (2000) yeni çağda eğitime damgasını vuracak değişikliğin onu sıkıcı hale getiren öğeleri ortadan kaldıran ve öğrenmeyi eğlenceli ve ilgi çekici hale getiren unsurlar olduğunu vurgulamıştır. Bilgisayar ya da video oyunları son yıllarda bunu sağlayabilecek bir aday olarak belirmiştir.

Gee'ye göre (2003) bir bilgisayar oyununu oynamadan önce onunla ilgili basılı oyun rehberini okuyarak anlamaya çalışmak sıkıcı, usandırıcı ve kavramsal açıdan güçtür. Ona göre ancak oyun ortamına girip ortamdaki sembollerle, resimlerlerle, hikayelerle, karakterlerle ve deneyimle haşır neşir olduktan sonra rehberin okunması bir anlam ifade edecektir. Bu anlamda okulda sadece dinleyerek ve kitapları okuyarak bir konuyu (örneğin biyoloji) öğrenmeye çalışmak aynı oyun rehberini okumaya benzemektedir. Öğrenciler “biyoloji oyununu” oynamadıkça, yani bununla ilgili deneyimlere ve anlayışlara maruz kalmadıkça bu öğrenme onlar için bir anlam ifade etmeyecektir. Öğrencilerin yerleşik anlamaları yerine sadece kavramsal anlamaları test ya da sınavları geçmelerine yardımcı olabilir, fakat onların çok azı dünyadaki gerçek sorunları çözebilecektir.

Quest Atlantis Oyunu

Quest Atlantis (QA) eğlence, eğitim ve toplumsal sorumluluk üçgeninde yer alan bir eğitsel oyun projesidir. QA kısaca bilgi ve iletişim teknolojileri tarafından desteklenen eğitsel bir bağlam olarak tanımlanabilir. Yani QA ortamına giren öğrenciler bu teknolojiler yardımı ile gerek birbirleri ile gerekse ortamdaki içerik ile etkileşirken bu etkileşimlerin yaşamlarında kişiliklerini geliştirmeye doğrudan etkisi vardır.

QA daha önce bahsedilen inanç ve varsayımlara tezat olarak aşağıdaki inanç ve varsayımlar çerçevesinde yapılandırılmıştır:

- İçerik yerleşiktir.
- Öğrenme sosyal bir süreçtir.
- Öğrenme katılıma dayalıdır.
- İlgi çekici olmayan öğrenmenin kendisi değil uygun olarak yapılandırılmamış bağlamlardır.
- Öğretmenler öğrencilere ilham kaynağı olmalıdır.
- Öğrenme isteğe bağlı bir süreçtir.

QA daha uygun bir tanımlamayla İnternet üzerinden erişilen, üç-boyutlu teknolojileri kullanan, topluluğa dayalı bir meta oyun bağlamıdır. Meta oyun bağlamından kasıt şudur; oyun bağlamı çok sayıdaki etkinlik için bir şemsiye görevi üstlenmektedir. QA oyun oynama, rol alma, macera ve öğrenme gibi unsurları biraraya getirmektedir. Değişik sosyal ve ekonomik

ortamlardan ortama giren 9-12 yaş arası çocuklar üç-boyutlu dünyalara seyahat ederek Quest olarak adlandırılan eğitsel etkinlikler üzerinde çalışırlar, diğer oyuncularla ya da rehberlerle konuşurlar ve böylece kişisel gelişimlerine katkıda bulunurlar.

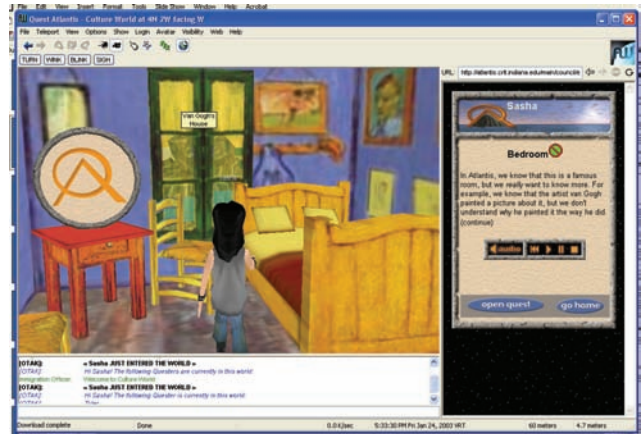
QA'de Quest olarak adlandırılan etkinlikler hem eğlenceli hem de eğitseldir. Her bir Quest gerek akademik standartlar ile (diğer bir deyişle eğitim kazanımları ile) gerekse QA bağlamında geliştirilen toplumsal sorumluluk ilkeleri ile bağlantılıdır. Questlerin gerçekleştirilmesi için oyuncular sosyal ve akademik yönden anlamlı gerçek dünya etkinlikleri üzerinde çalışırlar. Çevresel alan çalışmalarının yürütülmesi, diğer kültürlerin araştırılması, gazete haberlerinin incelenmesi ve bireylerle mülakatların yapılması bu etkinliklere örnek olarak gösterilebilir.

Oyuncuların Quest'ler üzerinde çalışması hem içerikle ilgili bulgularını hem de kişisel yansımalarını iletmelerini gerektirir. Olağan bir resim dersinde öğretmen Şekil 1'deki tabloyu basitçe öğrencilerine gösterebilir. Hatta bu gösterim için yansıma araçları gibi teknolojileri de kullanabilir. QA ortamında ise öğrenci sanal karakteri ile bu tablonun içine girerek onu tecrübe eder (Şekil 2). Fakat öğrencinin tecrübesini artıran sadece üç-boyutlu boşluk içerisinde kuru kuruya dolaşması değildir. Oyun bağlamı içeriğe anlam katacak sembolleri, resimleri, hikayeleri, karakterleri ve deneyimleri ihtiva etmektedir. Dolayısı ile öğrenci bu ortamda Van Gogh'un neden bu resmi yaptığını bulmaya çalışırken bu resim hakkındaki duygu ve düşüncelerini de açığa çıkarmaya çalışır. Bunu yaparken ortamın sunduğu içerikten faydalanabilir, gerek fiziksel olarak aynı ortamdaki kişilerle gerekse QA sanal ortamındaki diğer öğrencilerle etkileşebilir, onlardan yardım alabilir ya da onlara yardımcı olabilir.

Şekil 1. Van Gogh'un odası isimli resim



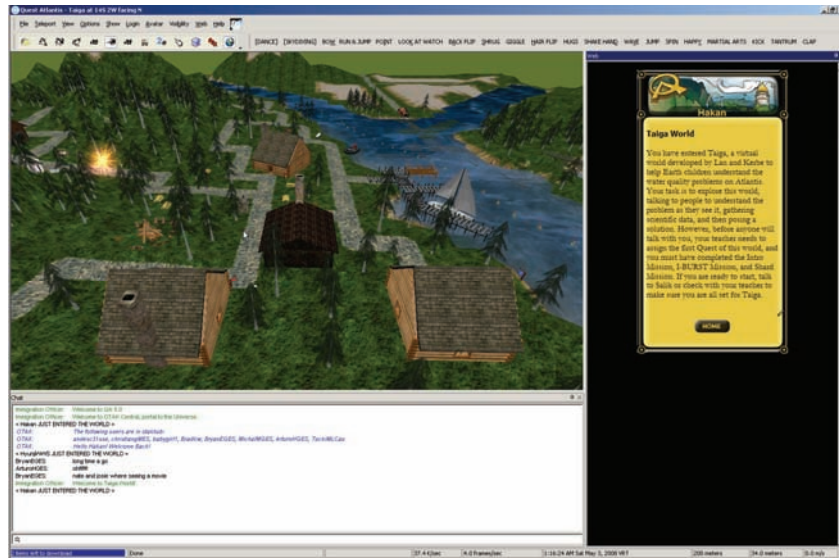
Şekil 2. QA ortamında Van Gogh'nun odası



QA içerisinde kurgusal senaryoya dayalı etkinlikler de yer almaktadır. Bu etkinliklerden birisi Taiga dünyasıdır (Şekil 3). Taiga dünyası bir parkı temsil etmektedir. Bu parkta ortaya

çıkan çevresel bir sorun parktaki balıkların çoğunun ölümü ile sonuçlanmıştır. Oyuncular sanal karakterlerini kullanarak parkı dolaşırlar, ve ortamdaki karakterlerle etkileşerek onların bu sorun hakkındaki düşüncelerini öğrenirler. Örneğin nehirde balık tutturana şirketin patronu ile konuşulduğunda bu karakter olayı kendi şirketinin perspektifinden yansıtır, ve balıkların azalmasına nehrin yukarısında yaşayan yerli halkın neden olduğunu belirtir. Oyuncunun deneyimi ortamda yaptığı seçimler doğrultusunda şekillenir. Oyuncular zaman içerisinde çevresel sorunlar hakkında daha çok bilgi edinirler ve bunları değiştirme konusunda düşünce geliştirirler.

Şekil 3. Taiga dünyasından bir görünüm



Taiga dünyasındaki deneyimleri sonucu oyuncular aşağıdaki hususlarda deneyim sahibi olurlar:

- pH, su bulanıklığı, su kalitesi ve erozyon gibi kavramları öğrenirler.
- Grafik analizi, hipotez üretimi, su kalitesinin analizi, bilimsel akıl yürütme ve bilimsel sorgulama konularında becerilerini geliştirirler.
- QA toplumsal sorumluluk ilkelerinden birisi olan “Çevre Duyarlılığı” konusunda farkındalıkları artar.

Quest Atlantis oyununun kuramsal çerçevesi ve uygulamaları ile ilgili daha ayrıntılı bilgi Barab, Dodge, Thomas, Jackson ve Tuzun (2007) ile Barab, Thomas, Dodge, Carteaux ve Tuzun’de (2005) bulunabilir.

Buraya kadar anlatılanlardan video oyunlarının eğitimin tüm sorunlarını gidereceği gibi bir yargıya varılmamalıdır. Aksine bu yaklaşım okullarda kendine özgü sorunların ortaya çıkmasına neden olabilir. Örneğin Tuzun (2007) üç ayrı video oyununun üç ayrı eğitim ve



öğretim ortamındaki uygulamasını incelediğinde şu hususlarla karşılaşmıştır: Video oyunlarının üretilmesi çok zahmetli ve kaynak gerektiren bir süreçtir. Bundan dolayı okulların ayrı ayrı sadece kendi ortamlarında kullanacağı oyunlar üretmesi pratikte mümkün değildir. Oyun ortamlarının kullanılması için gerek öğrencilerin gerekse öğretmenlerin oryantasyona (tanıtıma) ihtiyaçları vardır. Video oyunlarının kullanımı esnek zaman ayarlamasını gerektirmektedir, bununla birlikte okullardaki müfredat sınırlı zaman aralıklarına sıkıştırıldığından bu durum bir ikilem yaratmaktadır. Video oyunlarının kullanımı için okullarda sağlam bir donanım ve İnternet altyapısının bulunması ve bu altyapının bilgili personel tarafından desteklenmesi gerekmektedir. Dahası özellikle donanım altyapısının periyodik olarak güncellenmesi gerekmektedir. Gerek donanım altyapısının varlığı gerekse periyodik güncellenmesi kısıtlı kaynaklarla varolmaya çalışan okullar için mümkün olmayabilir. Diğer taraftan bu tür uygulamaları desteklemek üzere okullardaki destek personeli sayısı hala yeterli değildir. Bu hususlardan dolayı oyun alanları eğitimin tüm sorunlarının üstesinden gelecek bir kurtarıcı olarak algılanmamalıdır.

Referanslar

- Barab, S., Dodge, T., Thomas, M. K., Jackson, C., & Tuzun, H. (2007). Our designs and the social agendas they carry. *The Journal of the Learning Sciences*, 16(2), 263-305.
- Barab, S., Thomas, M., Dodge, T., Carteaux, B., & Tuzun, H. (2005). Making learning fun: Quest Atlantis, a game without guns. *Educational Technology Research and Development*, 53(1), 86-107.
- Gee, J. P. (2003). *What video games have to teach us about learning and literacy*. New York: Palgrave/Macmillan.
- Prensky, M. (2000). *Digital-game based learning*. New York: McGraw-Hill.
- Tüzün, H. (2007). Blending video games with learning: Issues and challenges with classroom implementations in the Turkish context. *British Journal of Educational Technology*, 38(3), 465-477.