

## EĞİTİM

### II-OYUNLA ÖĞRENME İÇİÇE

Güven KÜLEKÇİ

İstanbul Üniversitesi Diş hekimliği Fakültesi, Mikrobiyoloji Bilim Dalı, İSTANBUL

#### ÖZET

*Erişkin öğrenme yöntemlili, eğlenceyle dengelendiğinde daha etkili olmaktadır. Bu yazıda Dünya Sağlık Örgütü Aşı Yönetimi Global Eğitim Ağı tarafından verilen eğitim kurslarında oynanan oyunlardan birisi olan 'bir soru yanıt oyunu' anlatılmıştır. Bu oyun, herhangi bir eğitim aktivesine de etkili olarak yerleştirilebilir. Önemli olan şey, istemek ve denemektir.*

**Anahtar sözcükler:** erişkin öğrenme metodolojisi, oyun

#### SUMMARY

##### Education II-Learning by Playing

*Adult learning methodology becomes more effective when balanced with having fun. This paper is related with one of the games, a question and answer game, playing games taking place during training courses offered by World Health Organization, Global Training Network on Vaccine Management. This game can also effectively be organized in any training activity. The important thing is to want and to try.*

**Keywords:** adult learning methodology, playing games

Sevgili hocam Prof Dr Enver Tali Çetin'in beni en etkileyen yönü değişikliklere, yeniliklere açık olması olmuştur. Bu öyle bir şeydir ki cesaret ister ve ancak böyle hız kazanılır. Değişikliklere sözde herkes açıktır... Herkes yeniliklerden yanadır... Ancak kimse ucunun kendine dokunmasını istemez... Alışılmışı sürdürmek kolaydır çünkü... Eğitim konusundaki değişiklikler de öyle... Çok çalışmayı ve denemeye açık olmayı gerektiriyor.

Bu yazıda bir oyun anlatacağım. Oyunu salt çocuklar değil büyükler de sever.

Eğitimin eğlenceyle dengelendiğinde daha etkili olduğu anlaşılmıştır. Oyunla öğretmeye son zamanlarda çalıştaylarda ve eğitim kurslarında gittikçe daha çok yer verilmektedir. Dünya Sağlık Örgütü Aşı Yönetimi Global Eğitim Ağı koordinatörü olan Dr Ümit Kartoğlu yaptıkları eğitim kurslarında bu yöntemi kullanırlar. Geridönüşler tüm

katılımcıların bu kurslardan çok memnun ayrıldığını ve bir kez daha katılmaya can atıyor olduklarını gösteriyor.

Eğitim kurslarında oyunlara günde iki kez yer veriliyor: Günün başında ve öğle yemeğinden sonraki bölümün başında. Oyunlar neye yarıyor? Eğitimcilerle katılımcılar arasında bir güven duygusu, sorumluluk duygusu ve grup ruhu oluşturmaya yarıyor. Aynı zamanda ısınmaya, gevşemeye ya da gerinmeye de yarıyorlar. Kesin olan ise daima gülünüyor.

Eğitim amaçlı oyunlar, bir konunun eğlenceli bir şekilde öğretilmesi amacıyla geliştiriliyor.

Böyle oyunlardan birisi "soru yanıt oyunu". 15 katılımcı, 15 soru ve 15 yanıt gerekiyor. Farklı sayılarda da olabilir; önemli olan eş sayıda soru, yanıt ve katılımcı olması.

Eğitimci 15 katılımcı için 15 ayrı soru ve bunların yanıtlarını yazdığı kağıtlar hazırlıyor. Tüm yanıtlar oyundan önce bir duvara ya da tahtaya, cama asılıyor. Eğitimci,

**Yazışma adresi:** Güven Külekçi. İstanbul Üniversitesi Diş hekimliği Fakültesi, Mikrobiyoloji Bilim Dalı, Çapa, İSTANBUL

Tel.(0212) 414 25 95

e-posta:kulekci guven@yahoo.com

Alındığı tarih: 01.12.2005, revizyon kabulü: 01.12.2005

katılımcılara soruları dağıtıyor ve onları yanıtları astığı duvarın önüne çağırıyor. Katılımcılar yanıtlara bakıyorlar, ancak onları almıyorlar. Sonra etrafta dolaşmaları ve diğer katılımcıların ellerindeki sorulara göz atmaları ve duvarda kendi sorularının yanıtlarını bulmaya çalışmaları isteniyor. Tüm katılımcıların farklı soru ve yanıtlardan haberdar olmaları çok önemli. Ve sıra, katılımcılardan yanıtlarını duvardan almalarını istemeye geliyor. Eğer, birisi yanlış yanıt alırsa, katılımcı doğru yanıt bilse bile duvarda ne kalmışsa onu alması gerekiyor. Daha sonra eğitmeni herkesi geri oturma yerlerine çağırıyor ama oturtmuyor. Sonraki istek, herkesin elindeki yanıt yanındakine vermesi. Örneğin, katılımcılardan birisi elindeki yanıt solundakine veriyor ve sağındakinin elindeki yanıt da ona verilmiş oluyor. Böylece, herkesin elinde bir soru ve bir yanıt kağıdı oluyor. Sonra eşleşme başlıyor: Eğitmeni, katılımcıların birinden elindeki soruyu okumasını istiyor. Sonra, dönüp gruba yanıtı soruyor. Doğru yanıtın kendisinde olduğunu düşünen, yanıtı yüksek sesle okuyor. Bu arada, eğitmenin verilen yanıtın doğru olduğundan emin olması gerekiyor. Sonra aynı katılımcı kendi sorusunu okuyor. Oyun böyle sürüyor. Bir katılımcı elindeki hem soruyu hem yanıtı okuduğunda oturabiliyor.

Oyun tüm katılımcılar oturuncaya dek sürüyor. Eğer, bir katılımcının elindeki yanıt ile soru eşleşirse zincir kopuyor yani oyun kesintiye uğruyor. Bu durumda eğitmeni hemen bir başka katılımcıdan sorusunu okumasını istiyor. Duvardan doğru yanıt alındığında, yanıt bir başkasına gittiğinden oyun kesintiye uğramazken, yani zincir kopmazken, duvardan yanlış yanıt alındığında eldeki sorunun yanıtı olma olasılığı artıyor.

Oyundan sonra eğitmeni tüm soruları ve yanıtları topluyor ve katılımcıların işaret ettiği şekilde duvarda eşleştiriyor. Doğru eşleşen soru ve yanıtların bir kopyası da tüm katılımcılara dağıtılıyor.

Türkiye’de gerçekleştirilen “Tekerlekler üzerinde aşı yönetimi” gibi 17-26 Ekim 2005 tarihlerinde Khon Kaen, Thailand’da gerçekleştirilen Global Eğitim Ağı Aşı Yönetimi Eğitim Kursu’nda aşının sıcaklık izlemi böyle bir oyunla öğretilmiştir (Resim 1,2).

Böyle bir oyun, herhangi bir konuda denenebilir. Yapılacak şey bir konuda katılanların sayısında eşit soru ve yanıt oluşturabilmek ve bir iki denemedir.

Bilgi ve alışkanlıklar, gülümsetilerek kazandırılır. Üstelik, oyun içinde çözümün parçası olmayı hissetmek de ayrı bir keyiftir. Denemeye değer... Herkese kolaylıklar.

*Resim 1: Katılımcılar birbirlerinin elindeki sorulara bakıyorlar, yanıtları düşünüyorlar.*



*Resim 2: Katılımcılar asılı yanıtlardan kendi yanıtlarını seçiyorlar; hızlı olmaları gerekiyor.*

