

# İlköğretim İkinci Aşamada Yaratıcı Drama Destekli Bilgisayar Okuryazarlığı

**Ahmet ÇEBİ**

Ondokuz Mayıs Üniversitesi Eğitim Fakültesi İlköğretim Bölümü Öğretim Üyesi  
cebia@omu.edu.tr

**Özet:** Bilgisayar okuryazarlığı, eğitimsel ölçütler kullanılarak yeniden irdelenmeli ve yerli yerine oturtulmalıdır. Bu yerli yerine oturtma girişiminde, genel okuryazarlık alanına özgü pedagojik belirlemelerin bugün artık çocuğun ve gencin gelişimsel özelliklerinin ölçüt alınması sonucu ortaya konulabildiği gerçeği göz ardı edilmemelidir. Bununla birlikte, bir öğretim yöntemi olarak yaratıcı dramın kökeni olan oyun içtepisinin söz konusu gelişimsel özelliklerin odak noktasında bulunduğu da unutulmamalıdır. Bu çalışma, bir yönüyle bilgisayar okuryazarlığını pedagojik ölçütler bağlamında yerli yerine oturtma çabası, öteki yönüyle de ilköğretim ikinci aşamada bilgisayar okuryazarlığının geliştirilmesinde yaratıcı dramın bir öğretim yöntemi olarak ne tür işlevler üstlenebildiğini saptama girişimidir.

**Anahtar Sözcükler:** İlköğretim İkinci Aşama Öğrencisi, Bilgisayar Okuryazarlığı, Soyut İşlemler, Benlik Kimliği, Yaratıcı Drama

## Computer Literacy Supported by Creative Drama in Middle School

**Abstract:** Computer Literacy must be researched by using pedagogic criterions and settled to its proper place. In enterprise of this settlement into its proper place it must not be undervalued that pedagogic determinations pertaining to common literacy field are able to be introduced with the result of taking criteria of child and young's development features anymore today. Furthermore it must not be forgotten that play impulse being the basis of creative drama as a teaching method is on the focal point of these mentioned development features. This study is an effort of settling computer literacy into its proper place at the context of pedagogical criteria with an aspect of it, and with another aspect of it, an attempt of determining what kind of functions creative drama as a teaching method can undertake in developing computer literacy in middle school.

**Key Words:** Student Of Middle School, Computer Literacy, Formal Operations, Ego Identity, Creative Drama

### 1. Sorun

Ondokuz Mayıs Üniversitesi Bilgisayar ve Öğretim Teknolojileri Eğitimi Bölümü öğrencilerinin bundan tam beş yıl önce --2003-2004 öğretim yılı birinci yarıyılında-- Yaratıcı Drama dersini seçmeleri, bu satırların yazarını o döneme değin üzerinde hiç düşünme gereksinimi bile duymadığı zorlu bir soruyla

karşı karşıya bıraktı. Soru şuydu: İlköğretim Matematik Öğretmenliği, Sosyal Bilgiler Öğretmenliği, Fen Bilgisi Öğretmenliği gibi ana-bilim dallarından gelip söz konusu dersi seçen öğrencilerin yaratıcı dramayı ileride gerçekleştirecekleri ders etkinliklerinde bir öğretim yöntemi olarak nasıl işe koşacaklarına ilişkin gerekli veriler tamamı da ileride bilgisayar dersi vereceklerin bilgisayarı donanım ve ya-

zılımla bir bütün olarak kavratma sürecinde yaratıcı drama yöntemi nasıl işe koşulacaktı, bunun olanağı var mıydı? İşte, ilk bakışta çözümlü olanaksız gibi gözüken bu soru, o öğretim yarıyılından bu yana, “yaratıcı drama destekli bilgisayar öğretimi ve/veya okuryazarlığı” diye adlandırılan düzenecelerarası yeni bir araştırma alanının kapısını aralamıştır bize. Bu çalışma, aralanan o kapıdan içeri girerek el yordamıyla orada bulunan ne varsa onları paylaşma denemelerinin ikincisidir.

## **2. Bilgisayar Okuryazarlığı Ne Değildir**

Türkiye’de ilköğretime yönelik hazırlanmış “Bilgisayar Okuryazarlığı” adını taşıyan ders kitapları ile öğretmen kılavuz kitaplarını dayanak yapıp “bilgisayar okuryazarlığı”nın ne olduğunu anlamaya çalışırsanız, bu arada başka kaynaklara bakma fırsatı da bulamazsınız, “bilgisayar okuryazarlığı”nı üç aşağı beş yukarı şöyle anlamlandırmak zorunda kalırsınız: “Bilgisayar okuryazarlığı, genel donanım ve yazılım bilgilerini belleye bilmek, 95’inden en sonuncusuna değin Windows işletim dizgesinin dışında başka herhangi bir işletim dizgesi bulunmadığını bile bilmek, Word, Excel, Powerpoint gibi dizge yazılımlarına ilişkin uygulamaları, ilgili örnekleri izleyerek gerçekleştirebilmek, İnternet Explorer ile ‘sörf’ yapabilmektir.” Evet, TÜBİTAK gibi ağırlıklı bir kurumun da kimisine desteği alınarak hazırlanan söz konusu kitapların verdiği izlenim, bundan başka bir şey değildir. Oysa, üst düzey bilinç oluşumu gerektiren gerçek “bilgisayar okuryazarlığı”nın bu tür izlenimlerle, uzak ya da yakın, herhangi bir ilişkisi yoktur.

## **3. Bilgisayar Okuryazarlığı Nedir**

Gerçek “bilgisayar okuryazarlığı”, en genel anlamıyla söylersek, donanım ve yazılımla bilgisayarı anlayıp kavrama girişimiyle başlayan, onu değerlendirip yerli yerine oturtmayı ve giderek de anlamlandırmayı içeren bir

sürece göndermede bulunur. Bu bakımdan, bilgisayarı ereği doğrultusunda şu ya da bu ölçüde kullanabilen herkes, “bilgisayar okuryazarı” olarak görülemez. Okumayı salt yazılı bir geci sesletme bağlamında söken ve bu arada bellediğini (ezberlediğini) istenildiğinde yazıya aktarabilen, ama ömründe bir kez olsun anlamayı kılavuz edinip okuma alışkanlığı kazanma uğraşına girmeyen ve dolayısıyla anlamlandırma edimiyle de küçücük bir etkileşimi bulunmayan biri, ne denli “okuryazar” sayılabilirse, yazılım ve donanımıyla bilgisayarı anlayıp anlamlandırma gibi bir çaba göstermeyen, ama bilgisayarı ereğini gerçekleştirmede öylesine kullanabilen biri de ancak o denli “bilgisayar okuryazarı” sayılabilir.

Genel “okuryazarlık” alanyazımına şöyle bir bakıldığında, okuryazarlıkla ilgili eğitim bilimsel belirlemelerin tümünde bugün artık gelişim dönemleri ve bu dönemlere özgü “olmazsa olmaz” denilebilecek kimi biliş, duyuş, deviniş özelliklerinin ölçüt alındığına, bu bağlamda da “tomurcuklanan okuryazarlık”, “erken okuryazarlık”, “tümel okuryazarlık” gibi çeşitli okuryazarlık türlerinden söz edildiğine tanık olunur. Gelişim dönemlerinin ölçüt alınması durumunu “bilgisayar okuryazarlığı” özel alanına yönelik olarak düşünürsek, okulöncesi çağa denk düşen “tomurcuklanan bilgisayar okuryazarlığı”, ilköğretim birinci aşamanın ilk üç sınıfına denk düşen “erken bilgisayar okuryazarlığı”, ilköğretim birinci aşamanın son iki sınıfı ile ilköğretim ikinci aşamaya ve sonrasına denk düşen “tümel bilgisayar okuryazarlığı” gibi “bilgisayar okuryazarlığı” türlerinden söz açabiliriz. Bu arada, *Bloom Dizelgesi* (Bloom and others, 1956) ile *Yenilenmiş Bloom Dizelgesi*’ni (Anderson and Krathwohl, 2001) göz önünde bulundurup söz konusu “bilgisayar okuryazarlığı” türlerine yönelik şu çok genel belirlemeleri sıralayabiliriz: Tomurcuklanan bilgisayar okuryazarlığı, işlem öncesi dönemin simgesel ve sezgisel evrelerinin anlık yapılanmalarına özgü “anım-

sama”, “anlama”, bir ölçüde de “uygulama” basamaklarını; erken bilgisayar okuryazarlığı, önceki basamakların yanı sıra, kimi somut işlemleri öğrencinin artık gerçekleştirebilir olması nedeniyle, yalın birtakım işlemlere dayalı da olsa “çözümleme”, basamağını; tümel bilgisayar okuryazarlığı, önceki basamaklarla birlikte, yine aşamalı anlık gelişim sürecine dayalı bir biçimde “değerlendirme” ve “yaratma” basamaklarını içerir. Değerlendirme ve özellikle de yaratma basamakları, açık kaynak düzgülü (kodlu) yazılımlar aracılığıyla bilgisunarda (internette) kendi ağ sayfasını tasarımıyla kurmayı, belirli düzeylerde “yazılım tasarımı” ile “yazılım geliştirme”yi kapsamına alır. Kısacası, tam ve gerçek “bilgisayar okuryazarlığı”, her şeyden önce ilköğretim birinci aşamada 4. ve 5. sınıflara rastlayan “kökleşen bilgisayar okuryazarlığı” gibi bir alt evreyi aşmış “eleştirel bilgisayar okuryazarlığı” türünden başka bir alt evreyle ilköğretim ikinci aşamada kendini gösteren “tümel bilgisayar okuryazarlığı”dır.

#### 4. İlköğretim İkinci Aşama Öğrencisi

İlköğretim ikinci aşama (6, 7, 8. sınıf) öğrencileri, Jean Piaget ve çalışma arkadaşının belirlemesiyle (Inhelder and Piaget, 1958), *Soyut İşlemler (Formal Operations) Döneminde*; Erik H. Erikson’un belirlemesiyle (Erikson, 1984), *Rol Karmaşası (Role Confusion) Karşısında Benlik Kimliği (Ego Identity) Kazanma Çağında*. Inhelder ile Piaget’ye göre, yaşamın on birinci yılının sonlarında başlayan ve ergenlik boyunca sürüp giden bu dönemde, salt somuta dayalı işlemler yapan bir çocuk anlayışı (zihni), yerini, yoğun bir altüst olma süreci içinde, soyut işlemlerin de üstesinden gelebilen esnek ve etkin bir anlık yapılanmasına bırakır. Bu anlık yapılanması, uygun etkinliklerin içine sokulabilmesi koşuluyla, artık kimi soyut, soyut olduğu ölçüde de karmaşık sorunların üstesinden gelebilecek yapıları (schemes)

örme gücünü taşır. Erikson’a göre, bu dönemde, gelişimin bir ucunda “benlik kimliğini kazanma”, öteki ucunda da “rol karmaşası” yer almakta; bu iki karşıt değişken, birbiriyle bir bakıma çarpışmaktadır. Bu çarpışmada çocuğa düşen, benliğiyle ilgili imgesel birikimlerini bir araya getirmek, onları olabildiği ölçüde geçmişle bağlantılandırıp anlamlı bir bütün oluşturacak biçimde örgütlemektir. Bu çabadaki başarısı, onu kendi “benlik kimliği”ne ulaştırır.

#### 5. Bilgisayar Okuryazarlığı ve Yaratıcı Drama Desteğinin Ana İşlevi

İlköğretim ikinci aşama öğrencisi, Türkiye’de hazırlanan “Bilgisayar Okuryazarlığı” türünden kitaplarla sınırlandırılarak bilgisayarlarla iletişime geçer, taşıdığı öykünme ya da oyun içtepisinin etkisiyle bu dönemde tapınacağı kişilikler, ülküler kurgulayıp onlarla her an özdeşleşmeye geçme gereksinimi duymasının bir sonucu olarak söz konusu gereksinime yanıt niteliğinde ona hazır imgeler sunan oyun yazılımlarına kendini kaptırır, giderek de tutsak kılar, ne kendisinden beklenen karmaşık soyut işlemleri gerçekleştirebilecek yapılar örebilir, ne de biriktirdiği imgeleleri bütünleştirerek benlik kimliğine ulaşabilir. Oyun ya da öykünme içtepisinin etkisini “bilgisayar okuryazarlığı”yla bütünleştirerek ilköğretim ikinci aşama öğrencisini karmaşık soyut işlemlerin üstesinden gelmeye ve benlik kimliğini edinmeye yöneltecek yöntem, yaratıcı dramadır. Yaratıcı drama desteği, bu öğretim yönteminin bilişi, duyuşu, devinişi eğitsel amaçlar doğrultusunda eşsüremlili bir biçimde kenetlenmesi ve gelişimsel bütünlüğü kavrama gizilgücünü doğası gereği taşıması yönüyle, ilköğretim ikinci aşama öğrencisinde üst düzey bilinç oluşumunu gerektiren gerçek “bilgisayar okuryazarlığı”nı yapılandırmanın bir tür çimentosudur.

## 6. Yaratıcı Drama Uygulamaları Nasıl Tasarlandı

İlköğretime yönelik olduğu savlanan ders kitaplarının yanı sıra, dersi alan öğrencilerle ilköğretim için MEB'in hazırladığı bilgisayar öğretim izlencelerini inceledik. Gördük ki ders kitaplarının kötü örnekler olarak ortalıkta bir virüs gibi dolaşıma girmelerinin başlıca nedeni, öğretim izlenceleriymiş. Ders kitaplarını da öğretim izlencelerini de bir yana bırakıp işimize koyulduk. Öncelikle şu sorulara yanıt aradık: ilköğretim 6, 7 ve 8. sınıflarda (1) bilgisayarın gerek donanımı, gerekse yazılımıyla ilgili hangi konulara, (2) hangi öğretimsel amaçlar bağlamında, (a) ne denli ve (b) nasıl yer verilmeli, (3) düzenleyeceğimiz yaratıcı drama uygulaması, (a) hangi bilgi boyutuyla (duyumsal mı, kavramsal mı, süreçsel mi, üstbilişsel mi), (b) hangi bilişsel süreç boyutunu (anımsama mı, anlama mı, uygulama mı, çözümleme mi, değerlendirme mi, yaratma mı) çakıştırmalı, (4) öğretimsel amaçlar bağlamında belirlediğimiz ereklerle ulaşım ulaşılmadığımızı nasıl karar vermeli? Bu sorular ışığında kurguladığımız, uygulamaya koyduğumuz, eksiklerini uygulama sırasında görüp düzelttiğimiz ders tasarımları, “İleride bilgisayar dersi vereceklerin bilgisayarı donanım ve yazılımıyla bir bütün olarak kavratma sürecinde yaratıcı drama yöntemini nasıl işe koşacak, bunun olanağı var mı?” gibi bir sorunun yanıtını bulmasına yol açtı.

## 7. Bir Tasarım ve Bir Örnek Olay

2006-2007 öğretim yılı birinci yarıyılının ortalarıydı. Bir öğrencim, sınıf olarak 6. sınıfı, konu olarak da “çizim yazılımı”nı seçmişti. Yaratıcı drama ders tasarımının *ısınma devrimleri evresinde* 6. sınıf öğrencisi rolü oynayan arkadaşlarını bir yandan yürüttü, koşturdu, zıplattı, bir yandan da onlara elleriyle, kafalarıyla, burunlarıyla, ayaklarıyla havada, duvarda, yerde birtakım hayali çizimler yaptırdı.

Yaratıcı drama ders tasarımının *kuralı oyun evresinde* onları çember biçiminde oturttu, onlara hızlı bir biçimde “kulaktan kulağa” oyunu oynattı. Oyuna bir kural koymuştu: Söylenen sözcüğü ilk kim yanlış aktarırsa, o oyundan çıkacak. Sözgelimi, “başlat” ya da “donatılar” sözcüğü çemberin hangi halkasında “bağlat” ya da “donattılar” gibi başka herhangi bir sözcüğe dönüşüyorsa o kişi geçici olarak oyundan çıkıyordu. Bir süreliğine oynanan oyun, çizim yazılımına bilgisayarda hangi yol izlenince ulaşılabileceğinin ipuçlarını içeriyordu. Yaratıcı drama ders tasarımının *beyin fırtınasıyla oyun tasarlama evresinde* arkadaşlarını üç kümeye ayırdı, her üç kümeye de yazılı olarak birer yönerge verdi. Birinci kümenin yönergesi şöyleydi: “Mağara döneminin insanlarıdır. Biriniz mağarada yalnız kalıyor. Arkadaşları henüz dönmeden, o mağaradan mamut avlamaya gitmek istiyor. Ama bunu da mağara arkadaşları dönünce anlansın ve kendini merak etmesinler istiyor. Bu durumu sözsüz rol oyunuyla öyle bir canlandırmanız ki sizi izleyenler neyi oynadığınızı algılayabilmeli.” İkinci kümenin yönergesi şöyleydi: “Bir ressam bir tuvale bir manzara resmi çiziyor. Ne tür bir manzara çizdiğini beyin fırtınasıyla siz kararlaştıracaksınız. Palet olabilirsiniz, boya olabilirsiniz, fırça olabilirsiniz, tuval olabilirsiniz, tuvalde herhangi bir figür olabilirsiniz. Ama ressamı hiç kimse oynamayacak. Bu durumu sözsüz rol oyunuyla öyle bir canlandırmanız ki...” Üçüncü kümenin yönergesi şöyleydi: “Bir kişi bilgisayarda çizim yazılımıyla bir şeyler çiziyor. Neler çizdiğini beyin fırtınasıyla siz kararlaştıracaksınız. Fare olabilirsiniz, ekran olabilirsiniz, çizim yazılımının öğelerinden biri olabilirsiniz. Ancak, bilgisayarda çizim yapanı hiç kimse oynamayacak. Bu durumu sözsüz rol oyunuyla öyle bir canlandırmanız ki...” Belirli bir beyin fırtınası sürecinden sonra, yaratıcı drama ders tasarımının *rol oynama ve doğaçlama evresine* geçildi. Kümeler, sırayla birbirlerine oyunlarını sahnelediler. Yaratıcı drama ders tasarımı

nın tartışma evresinde, kümeler yine sırayla izledikleri oyunlardan ne anladıklarını ortaya koyup tartıştılar. Ölçme ve değerlendirme bölümüne gelmişti sıra, “Durun!” dedim, “Yürüyün bilgisayar işliğine gidiyoruz. Ölçme ve değerlendirmeyi orada yapacağız.” Bırakalım çizim yazılımını kullanmayı, bilgisayarla hemen hemen hiçbir ilişkisinin bulunmadığını bildiğim, bu dersi de yaratıcı drama destekli bilgisayar ders tasarımına dönüştürdüğümüz için seçtiğine pişman olduğumu her fırsatta dile getiren ve İşitme Engelliler Öğretmenliği Programından gelen “mızmız” öğrencimi bilgisayarın başına oturttum. “Aç çizim yazılımını ve drama işliğinde izlediğin kümelerden herhangi birinin düşsel olarak çizdiği çizimi yap!” Bir iki yerde şaşırды, başına toplanan arkadaşları sözlü olarak yardım etmek istediler, engelledim. Sınıfın tümü, yaptıkları karşısında şaşırды; o, kendi yaptıkları karşısında herkesden çok şaşırды.

## 8. Sonuç

Beş yıl gibi bir süre boyunca, Yaratıcı Drama dersini seçen OMÜ Eğitim Fakültesi BÖTE Bölümü öğrencileriyle “yaratıcı drama destekli bilgisayar okuryazarlığı” kapsamında kimi ders tasarımları yapıp bunlara dayalı uygulamalar gerçekleştirdik. Uygulamalarımızın çoğu, “tümel bilgisayar okuryazarlığı” alt evresinin “eleştirel bilgisayar okuryazarlığı” alt evresinde bulunan, bir yandan anlayışta soyut düşünme yapınaklarını örmesi, öte yandan rol karmaşasına karşı benlik kimliğini kazanması gereken ilköğretim ikinci aşama öğrencilerine yönelikti. Uygulamalarımızı, *Donanımla İlgili Olanlar ve Yazılımla İlgili Olanlar* olmak üzere iki ana başlık altında topladık. Donanımla ilgili uygulamalar, *Giriş Birimleri*, *Çıkış Birimleri*, *İç Bellek Birimleri*, *Dış Bellek Birim-*

*leri*, *İşlemci...* gibi alt başlıklarla; yazılımla ilgili uygulamalar, *Virüs Yazılımları*, *Casus Yazılımlar*, *Sözcük İşlemciler*, *Sunum Yazılımları*, *Çizim Yazılımları*, *Hesaplama Yazılımları*, *Açık Kaynak Düzgümlü Yazılımlar*, *Kapalı Kaynak Düzgümlü Yazılımlar*, *Bilgisunar*, *C Yazılım Tasarımına Dili...* gibi alt başlıklarla kendini göstermiştir. Bu tasarımların her birini Samsun’da çeşitli ilköğretim okullarında küçük deneysel çalışmalara dönüştürdük. Geleneksel ders tasarımlarıyla karşılaştırdık, yaratıcı drama destekli tasarımlar doğrultusunda oldukça anlamlı farklar ortaya çıktığını gördük.

## Kaynakça

Anderson, L.W. (Ed), Krathwohl, D.R. (Ed.), Airasian, P.W., Cruikshank, K.A., Mayer, R.E., Pintrich, P.R., Raths, J., & Wittrock, M.C. (2001), *A Taxonomy for Learning, Teaching, and Assessing: A Revision of Bloom’s Taxonomy of Educational Objectives* (Complete edition), New York: Longman.

Bloom, B.S. (Ed.), Engelhart, M.D., Furst, E.J., Hill, W.H., & Krathwohl, D.R., (1956), *Taxonomy of Educational Objectives: The Classification of Educational Goals, Handbook I: Cognitive Domain*, New York: David McKay.

Erikson, E. H. (1984), *İnsanın Sekiz Çağı*, Çev.: Üstün, T.B. ve Şar, V., Ankara: Birey ve Toplum yayınları.

Inhelder, B. and Piaget, J. (1958), *The Growth of Logical Thinking from Childhood to Adolescence*, Tr.: Parsons, A. and Milgram, S., New York: Basic Books.