

BAĞIMLILIKLA MÜCADELE OLANAKLARI



Prof. Dr. Hasan Coşkun
Gökhan Gülnar

BAĞIMLILIKLA MÜCADELE OLANAKLARI

Möglichkeiten zur Bekämpfung von Sucht
Possibilities to Fight Against Addiction

Prof. Dr. Hasan Coşkun
Gökhan Gülnar



Destekleri ile üretilmiştir.

2021

Impressum

Bağımlılıkla Mücadele Olanakları
Möglichkeiten zur Bekämpfung von
Sucht
Possibilities to Fight Against Addiction

**Prof. Dr. Hasan Coşkun &
Gökhan Gülnar**

Tasarım

Kezban Kılıçoğlu

Kapak Fotoğrafi

Yapraklı Kaymakamlığı

Fotoğraflar

Yapraklı Kaymakamlığı

Birinci Bölüm Resimleri

Banu Sönmez Vapur

ISBN : 978-625-7604-43-7

Basım : 1. Baskı

Baskı ve Yayın

Uluslararası Yayınevi



Sonçağ Yayıncılık Matbaacılık

İstanbul Caddesi

İstanbul Çarşısı 48 / 48

İskitler / Ankara Tel: 0312 341 36 67

Yayın ve Dağıtım

Konrad-Adenauer-Stiftung e.V.

Alle Rechte vorbehalten.

Nachdruck -auch auszugsweise- allein

mit Zustimmung der

Konrad-Adenauer-Stiftung

Ahmet Rasim Sokak No: 27

06550 Çankaya-Ankara / Türkiye

Telefon : +90 312 440 40 80

Faks : +90 312 4403248

E-mail : info.tuerkei@kas.de

www.kas.de/tuerkei

**Bireyin
yaşamında
sürekli
beyaz yeni bir
sayfa
açma gücü
bulması
dileklerimizle...**

**Prof. Dr. Hasan Coşkun
&
Gökhan Gülnar**



**Bağımlılıkla Mücadelede
Eğitsel Materyal Çantası**

İÇİNDEKİLER

Vorwort	6
Bekämpfung von Sucht durch praxisnahe und handlungsorientierte Aktivitäten in Kommunen <i>Walter Glos, Leiter der Konrad-Adenauer-Stiftung Türkei</i>	
Önsöz	8
Yerel yerleşim birimlerinde uygulamaya yönelik ve etkin öğrenme odaklı etkinliklerle bağımlılıkla mücadele <i>Walter Glos, Konrad-Adenauer-Stiftung Türkiye Temsilcisi</i>	
Bağımlılıkla Mücadelede Üniversitenin Sorumluluğu Üzerine Bir Değerlendirme	10
<i>Prof. Dr. Ahmet Özcan, ÇAKÜ Edebiyat Fakültesi Dekanı</i>	
Sunuş	13
Bağımlılıkla Mücadelede Kurumlar Arası İşbirliğinin Önemi <i>Yavuz Arslan, Yapraklı Kaymakamı</i>	
Giriş	15
Bağımlılıkla Mücadelede Sosyal Pedagojik Bir Yaklaşım <i>Prof. Dr. Hasan Coşkun & Gökhan Gülnar</i>	
Bölüm I	18
Bağımlılıkla Mücadele Konusunun İşlenmesinde Ayrıntılı Planlamanın Gerekliliği <i>Prof. Dr. Hasan Coşkun & Gökhan Gülnar</i>	
Bölüm II	63
Çamaşır İpi Tekniğinin Öğretim Süreçlerinde Kullanımı <i>Prof. Dr. Hasan Coşkun & Gökhan Gülnar</i>	
Bölüm III	91
Eğitsel Oyunların Tasarımı ve Uygulanması	91
Eğitsel Kart Oyunu	91
Eğitsel Kızma Birader Oyunu	98
Eğitsel Kast Oyunu	104
Eğitsel Dokuztaş Oyunu	107
<i>Prof. Dr. Hasan Coşkun & Gökhan Gülnar</i>	
Bölüm IV	114
Sonuç ve Öneriler <i>Prof. Dr. Hasan Coşkun & Gökhan Gülnar</i>	
Yazarların Özgeçmişleri	116

VORWORT

Bekämpfung von Sucht durch praxisnahe und handlungsorientierte Aktivitäten in Kommunen

Im in der Provinz Çankırı liegenden Landkreis Yapraklı wurde im Jahre 2020 eine empirische Feldforschung über das Thema „Kommunale Entwicklung und Beispiele für die pädagogische Praxis“ durchgeführt. Kommunalpolitisches Ziel dieser Studie war es, unter anderem die Probleme, Herausforderungen und Lösungsmöglichkeiten der gesellschaftlichen, demografischen, kulturellen, wirtschaftlichen und bildungstechnischen Entwicklungen auf kommunaler Ebene in der Türkei exemplarisch zu erforschen.

Die Hauptthemenbereiche dieser Feldforschung waren folgende:

- * geografischer Standort,
- * geschichtliche Entwicklung,
- * Stadtentwicklung,
- * kommunale Kinder-, Jugend-, Familien-, Bildungs- und Sozialpolitik,
- * Schule, Kultur, Kunst, Sport und Tourismus,
- * kommunale Einrichtungen,
- * Wirtschaft, Technologie, Beschäftigung, Auswanderung und
- * nachhaltige Agrarwirtschaft und Viehzucht.

Die Ergebnisse dieser Forschung wurden zunächst mit den Betroffenen, kommunalen Mandats- und Entscheidungsträgern, Akademikern, Lehrern, Studenten zusammen ausdiskutiert. Im Anschluss daran wurden bezüglich der festgestellten und vorgetragenen Probleme im Landkreis Yapraklı Lösungsmöglichkeiten sowie Strategien entwickelt. Die Zusammenarbeit in dieser Kommune wird fortgesetzt. Außerdem schreiben sechs Magister-Studenten ihre Abschlussarbeiten zu handlungsorientierten Aktivitäten an Bildungseinrichtungen in Kommunen.

Der erste Teil der Ergebnisse der erwähnten Forschung wurde mit Unterstützung der Konrad-Adenauer-Stiftung in Form einer Publikation veröffentlicht. Unter den 12 Beispielen für die pädagogische Praxis war in dieser Publikation der Beitrag „Möglichkeiten zur Bekämpfung von Sucht im Landkreis Yapraklı“. Schon während dieser Feldforschung wurde der Beratungslehrer Gökhan Gülnar, der das Thema „Sucht“ erforschte, für Gespräche, zur Durchführung von Seminaren, zu Vorträgen an Bildungseinrichtungen, Behörden sowie verschiedenen Institutionen angesprochen, da gegenwärtig das Thema „Bekämpfung von Sucht“ auch in der Türkei brisant ist. Da das Interesse an dem Beitrag zum Thema „Bekämpfung von Sucht“ groß war, wurde der theoretische Teil ausgebaut und die Materialien für die pädagogische Praxis anhand von in Deutschland gemachten Erfahrungen ergänzt. Außerdem wurden sowohl der theoretische Teil als auch die Materialien für die pädagogische Praxis mit Sachkundigen diskutiert.

Mittlerweile verbreitet sich die Sucht unter Schülern, Jugendlichen und Erwachsenen sowohl in Mega-Städten als auch im ländlichen Gebiet. Daher wurde das Thema „Bekämpfung von Sucht“ didaktisch aufbereitet. Dieses Thema ist auch für die Kommunalpolitik eine große Herausforderung, denn jede Kommune hat unter anderem die Aufgabe, sich um die Belange der Kinder, Jugendlichen und Erwachsenen zu kümmern. Es gibt einzelne Personen, Familien und eine Reihe von Behörden und Institutionen, die den Schülern, Jugendlichen und Erwachsenen bei

der Bekämpfung von Sucht helfen möchten. Es ist wichtig und sinnvoll, diesen Gruppen didaktisierte Materialien zur Verfügung zu stellen. Zu diesem Zweck wurden in vorliegendem Buch didaktische Materialien zum Thema „Bekämpfung von Sucht“ als Beispiel für den Einsatz in der pädagogischen Praxis entwickelt.

Das Staatspräsidialamt hat im Jahre 2019 zur Bekämpfung von Sucht einen Runderlass herausgegeben. In diesem Rundschreiben wird mitgeteilt, dass unter der Schirmherrschaft des stellvertretenden Staatspräsidenten mit Beteiligung der Minister für Justiz, Familie, Arbeit und soziale Dienste, Umwelt und Urbanisierung, Jugend und Sport, Finanzen und Finanzen, Inneres, nationale Bildung, Gesundheit, Land- und Forstwirtschaft, Handel, Verkehr und Infrastruktur sowie des stellvertretenden Präsidenten des Ausschusses für Gesundheit und Ernährung der Hohe Ausschuss erneut gebildet worden ist. Das Ministerium für die Nationale Erziehung und das Innenministerium führen ein Projekt zur „Bekämpfung von Sucht“ durch. Vorliegendes Materialpaket, das aus einem Buch und didaktischen Materialien besteht, wird unter anderem in diesem Projekt zum Einsatz kommen. Das Gouvernement in Çankırı hat am 14.04.2021 dem örtlichen Aktionsplan des Gesundheitsamtes der Provinz zur Bekämpfung von Verhaltensabhängigkeiten für 2021-2023 zugestimmt. Dieser Aktionsplan wurde auch an die Universität Çankırı Karatekin, Fakultät für Literaturwissenschaften und an den Fachbereich für Erziehungswissenschaften geschickt. Die Gründung des provinziellen Koordinations-Ausschusses zur Bekämpfung von Sucht und die Genehmigung des örtlichen Aktionsplans sind ein Zeichen dafür, dass die Bekämpfung von Sucht auch in der Provinz von Bedeutung ist.

Suchterkrankungen sind ein globales Problem. Betroffene Personen und ihre Familien leiden darunter, da sie zerstörerisch auf Körper und Seele der Menschen wirken. Daher wird dieses Thema in verschiedenen Wissenschaftszweigen, Bildungseinrichtungen, Stiftungen, Kreisen, Vereinen und Nichtregierungsorganisationen (NGOs) auf unterschiedlichen Ebenen wie genetische Veranlagung, psychologische und soziale Faktoren diskutiert. Die Gründe, Verbreitung, Bekämpfung und Behandlung von Sucht werden zunehmend von Medizinern, Psychiatern, Pädagogen, Schulpsychologen, Beratungslehrern, Sozialpädagogen und Organisationen im sozialen Bereich von ganz verschiedenen Seiten beleuchtet.

Die Autoren dieser Publikation gehen als Schulpädagogen und Beratungslehrer davon aus, dass bei Suchterkrankungen vor allem psychologische und soziale Faktoren eine wichtige Rolle spielen. Kinder und Jugendliche werden sowohl zuhause als auch in der sozialen Umgebung und in Bildungseinrichtungen verschiedenen Gefahren ausgesetzt. Aufgrund der Verbreitung der sozialen Medien spielt die Distanz im technologischen Zeitalter keine große Rolle mehr. Es ist sehr wichtig, dass unter anderem Kinder, Jugendliche, Eltern und Lehrer rechtzeitig mittels entsprechenden Materialien und Veranstaltungen auf die Gefahr der Sucht aufmerksam gemacht werden.

Ich bin davon überzeugt, dass dieses Buch und das dazugehörige Materialpaket in vielen Bildungseinrichtungen Anwendung finden werden.

Walter Glos

Leiter der Konrad-Adenauer-Stiftung Türkei

ÖNSÖZ

Yerel yerleşim birimlerinde uygulamaya yönelik ve etkin öğrenme odaklı etkinliklerle bağımlılıkla mücadele

Çankırı ilinde bulunan Yapraklı ilçesinde 2020 yılında “Yerel Gelişmeler ve Eğitsel Uygulama Örnekleri” konulu görgül bir alan araştırması yapılmıştı. Bu çalışmanın yerel politik uygulamalar açısından amacı, bir dizi konu yanı sıra, Türkiye’de yerel yönetimler düzeyinde sosyal, demografik, kültürel, ekonomik ve eğitimsel gelişmelerin sorunlarını, zorluklarını ve olası çözümlerini örnek olarak araştırmaktır.

Bu alan araştırmasının ana konuları aşağıda belirtildiği gibi idi:

- * Coğrafi konum,
- * Tarihsel gelişme,
- * Kentsel gelişim,
- * Yerel boyutta çocuk, genç, aile, eğitim ve sosyal politika uygulamaları,
- * Eğitim, kültür, sanat, spor ve turizm,
- * Yerel kurumlar,
- * Ekonomi, teknoloji, istihdam, göç ve
- * Sürdürülebilir tarım ve hayvancılık.

Bu araştırmanın sonuçları önce ilçede yaşayanlar, yerel yöneticiler ile karar vericiler, akademisyenler, öğretmenler ve öğrencilerle tartışıldı. Ardından Yapraklı ilçesinde tespit edilen ve dile getirilen sorunlara yönelik olası çözüm ve stratejiler geliştirildi. Anılan ilçedeki işbirliği devam etmektedir. Ayrıca altı yüksek lisans öğrencisi, yerel birimlerdeki eğitim kurumlarında etkin öğrenme odaklı etkinlikler konusunda bitirme tezlerini yazmaktadırlar.

Anılan araştırmanın sonuçlarının ilk bölümü Konrad-Adenauer-Stiftung’un desteğiyle kitap olarak yayımlandı. Bu yayındaki 12 eğitsel uygulama örneği arasında "Yapraklı İlçesinde Bağımlılıkla Mücadele Olanakları" konulu bir bölüm yer almaktaydı. Türkiye’de de günümüzde “Bağımlılıkla Mücadele” çok önemli bir konudur. Bundan dolayı, daha bu alan araştırması devam ederken, "bağımlılık" konusunu araştıran rehber öğretmen Gökhan Gülnar’a, "bağımlılıkla mücadele" konusunda görüşme yapma, seminer verme, eğitim kurumlarında, devlet dairelerinde ve çeşitli kurumlarda bildiri sunma amacıyla istekler geliyordu. Yoğun ilgi olduğundan dolayı, “Bağımlılıkla Mücadele” konusundaki çalışmanın kuram kısmı genişletildi ve eğitsel uygulamalara yönelik araç-gereç (materyal) Almanya’da edinilen deneyimler ışığında zenginleştirildi. Ayrıca hem kuram kısmı hem de eğitsel uygulamaya yönelik materyaller konusunda uzman kişilerden görüş alındı.

Bu arada bağımlılık hem büyük kentlerde hem de kırsal alanlarda öğrenciler, ergenler ve yetişkinler arasında yayılmaktadır. Bu nedenle "Bağımlılıkla Mücadele" konusu öğretim bilgisi açısından ele alındı. Bu konu yerel politik uygulamalar için de büyük bir sorundur, çünkü her yerel yönetimin diğer konular yanı sıra çocukların, gençlerin ve yetişkinlerin gereksinimleri ile ilgilenme görevi bulunmaktadır.

Öğrencilere, gençlere ve yetişkinlere bağımlılıkla mücadele bağlamında yardım etmek isteyen bireyler, aileler, bir dizi kurum ve kuruluş bulunmaktadır. Bu gruplara, kullanmak üzere öğretim bilgisi açısından hazırlanmış materyal sunmak önemli ve anlamlıdır. Bu amaçla hazırlanan kitapta “Bağımlılıkla Mücadele” konusunda eğitsel uygulamalarda örnek olarak kullanılabilir ve öğretim bilgisi açısından hazırlanmış materyaller geliştirildi.

Cumhurbaşkanlığı 2019 yılında “Bağımlılıkla Mücadele” konusunda bir genelge yayınladı. Bu genelgede Cumhurbaşkanı Yardımcısı’nın başkanlığında Adalet, Aile, Çalışma ve Sosyal Hizmetler, Çevre ve Şehircilik, Gençlik ve Spor, Hazine ve Maliye, İçişleri, Milli Eğitim, Sağlık, Tarım ve Orman, Ticaret, Ulaştırma ve Altyapı Bakanları ile Cumhurbaşkanlığı Sağlık ve Gıda Politikaları Kurulu Başkanvekilinin katılımıyla Bağımlılıkla Mücadele Yüksek Kurulu’nun yeniden oluşturulduğu bildirilmektedir.

Milli Eğitim Bakanlığı ve İçişleri Bakanlığı “Bağımlılıkla Mücadele” projesi yürütmektedir. Bir kitap ve eğitici araç-gereçten oluşan materyal paketi, diğer etkinliklerde olduğu gibi bu projede de kullanılacaktır. Çankırı Valiliği, İl Sağlık Müdürlüğü’nün 2021-2023 yıllarını kapsayan “Çankırı Davranışsal Bağımlılıklar ile İlgili Yerel Eylem Planını” 14.04.2021 tarihinde onayladı. Bu yerel eylem planı; Çankırı Karatekin Üniversitesi, Edebiyat Fakültesi ve Eğitim Bilimleri Bölümüne de gönderildi. Bağımlılık ile Mücadele İl Koordinasyon Kurulu’nun oluşturulması ve Yerel Aksiyon Planının onaylanması; bağımlılıkla mücadelenin taşrada da ne kadar önemli olduğunu göstermektedir.

Bağımlılık hastalıkları küresel bir sorundur. Bağımlılık; insanlara bedenen ve ruhsal açıdan yıkıcı bir etkiye bulunduğundan dolayı, etkilenen bireyler ve aileleri acı çekmektedirler. Bu nedenle; anılan konu, değişik bilim dallarında, eğitim kurumlarında, vakıflarda, gruplarda, derneklerde ve sivil toplum kuruluşlarında (STK) genetik yatkınlık, psikolojik ve toplumsal etmenler gibi değişik düzeylerde tartışılmaktadır. Bağımlılığın nedenleri, yayılması, kendisiyle mücadele edilmesi ve tedavisi (sağaltımı) konusu; toplumsal yaşam bağlamında doktorlar, psikiyatristler, eğitimciler, okul psikologları, rehber öğretmenler, sosyal eğitimciler ve kuruluşlar tarafından çok değişik açılardan giderek daha da aydınlatılmaktadır.

Bu yayının eğitim bilimcisi ve rehber öğretmen olan yazarları; bağımlılık hastalıklarında özellikle psikolojik ve toplumsal etmenlerin önemli bir rol oynadığını varsaymaktadırlar. Çocuk ve ergenler hem evde hem de sosyal ortamlarda ve eğitim kurumlarında çeşitli tehlikelerle karşı karşıya kalmaktadır. Sosyal medyanın yaygınlaşması nedeniyle, uzaklık artık teknolojik çağda önemli bir rol oynamamaktadır. Çocukların, gençlerin, anne-babaların ve öğretmenlerin özgün materyal ve etkinliklerle zamanında bağımlılık tehlikesi konusunda bilgilendirilmeleri çok önemlidir.

Bu kitabın ve ilgili materyal paketinin birçok eğitim kurumunda kullanılacağına inanıyorum.

Walter Glos

Konrad-Adenauer-Stiftung Türkiye Temsilcisi

BAĞIMLILIKLA MÜCADELEDE ÜNİVERSİTENİN SORUMLULUĞU ÜZERİNE BİR DEĞERLENDİRME

İngiliz filozofu John Locke göre bağımlılık, bir tür köleliktir. Bağımlılık insanın özgürlüğünü bağımlı olduğu şeye teslim etmesi, onun kontrolüne girmesidir. Oysa insan özgür iradesiyle varoluş alanını inşa eder. Bu alana hâkimiyeti, doğası itibarıyla bedensel ve manevi haz tutkusuyula çerçevelenmiş insanın özgür iradesi sayesinde bu hazları kontrolüyle mümkündür. Dolayısıyla insan ancak özgür iradesine sahip olduğunda insana özgü yaratıcı muhayyilesini canlandırabilecek ve sonlu zamanı değerler manzumesiyle inşa ettiği varoluş alanında hayatı anlamlı hale getirebilecektir. Bu değerler, evrensel nitelikte olduğu gibi aidiyet hissedilen toplumun tarihsel tecrübesinin yansıması olarak bireysel davranışlarda kendini gösterir ve yaşamak için güvenli bir alan sunar.

Bağımlılık, güvenli alanı tehdit eden risk olarak ortaya çıktığında bireyin özgür iradesinin önüne geçtiği gibi toplumsal huzuru da etkiler. Günümüzde bağımlılık, bazı toplumlarda daha fazla görünse de birey ve toplumları etkisi altına alan evrensel bir sorun olarak kabul edilmiş ve tedavisi mümkün bir hastalık olarak tanımlanmıştır. Özellikle yasadışı madde kullanımı üzerinden görünen bağımlılığın yol açtığı tıbbi sorunların yanı sıra psikolojik, sosyolojik ve kriminal düzeyde birey ve toplumları tehdit eden sonuçları da bulunmaktadır. Tıbbi sonuçları aynı zamanda bağımlılıkla tıbbi vaka öncesi yapılması gereken mücadelenin yetersizliğini de göstermektedir. Özellikle çocuk ve gençleri tehdit eden bu olgu tıbbi vaka olarak görüldüğünde, artık bir hastalık olarak beynin fonksiyonlarına zarar veren ve uzun süreli değişikliklere neden olmaktadır. Bağımlılık oluştuktan sonra bireyi kurtarmak için uygulanan uzun süreli tedavi ve rehabilitasyon çalışmalarının topluma maddi ve manevi maliyeti çok yüksek olmaktadır. Ayrıca tıbbi tedavi ve rehabilitasyon çalışmalarına karşın bağımlılığın tekrarlanma oranı yüksektir. Bu nedenle bağımlılıkla mücadelede tıbbi müdahale öncesi önlemler zamanında alınmalı, çok paydaşlı işbirliğine gidilmeli ve mücadeleye ayrılan sivil ve kamusal kaynaklar etkili kullanılmalıdır.

Türkiye Cumhuriyeti Anayasası'nın 58. Maddesinde geçen “*Devlet, gençleri alkol düşkünlüğünden, uyuşturucu maddelerden, suçluluk, kumar ve benzeri kötü alışkanlıklardan ve cehaletten korumak için gerekli önlemleri alır.*” hükmü ile bağımlılık ile mücadele konusunda en temel görev ve sorumluluk devlete yüklenmiştir; fakat bağımlılık yaratan madde arzının önlenmesi, maddeye olan talebin denetim altına alınması, buna bulaşmış kişilerin tedavi ve rehabilitasyonlarının yapılarak topluma yeniden kazandırılması, devletin tek

başına üstesinden gelebileceği mücadele değildir. Bağımlılıkla mücadele konusunda yürütülen çalışmaların başarıyla yürütülmesi için kamu kurum ve kuruluşlarının yanında toplumun diğer kesimleri de mücadele etkinliklerine katılmalıdır. Çünkü bağımlılıkla mücadelede başarılı olmanın yolu; sosyal yaşam, hukuk, özel sektör, medya, kamu, sivil toplum kuruluşları ve üniversiteler ile sonuç odaklı işbirliğinin sağlanmasından geçmektedir.

Madde bağımlılığı mücadelede öncelikle bağımlılığı kolaylaştıran atmosferin kontrol altına alınması gerekmektedir. Bu atmosferin ortaya çıktığı fiziki mekânların başında her dereceden eğitim-öğretim kurumları gelmektedir. Daha önce belirtildiği gibi çocuklar ve gençler üzerinde daha fazla etkili olan bağımlılığın kazanıldığı yerlerin başında bu yaş grubunda koruyucu aktörlerden biri olan aileden nispeten bağımsız yapı oluşturan okullar gelmektedir. Üniversiteler ise bu bağımsızlığın daha fazla öne çıktığı alanlardır.

Yükseköğretimi de içine alacak şekilde eğitim-öğretim kurumlarında bağımlılık ile mücadelede tüm paydaşların farklı sorumlulukları bulunmaktadır. Aile bağlarının koruyucu etkisinden uzaklaşan çocukların bağımlı duruma gelmesi ile birlikte fiziksel, ruhsal ve davranışsal değişiklikleri artmakta ve sosyal probleme dönüşmektedir. Bağımlılıkla mücadele sürecinde ailenin sorumluluğunu yerine getirmesi için risk altındaki aile bireylerine uygun destek sağlanmalıdır. Rol model figürü olarak öğretmen, davranışları ve yaşama yaklaşımları ile çocuklara iyi bir örnek olmalıdır. Ayrıca çocuklardaki bağımlılığa yönelik önleyici mücadelede öğretmenler, resmi kurum ve sivil toplum kuruluşlarının çalışmalarına katılmalı ve kendilerinin sorumluluk alabileceği etkinlikler düzenlemelidirler. Okul idarecileri, mücadelede özellikle okulun rehber öğretmenlerine destek vermeli, aile ile işbirliği konusunda ön ayak olmalı, üniversiteler ise öğrenci topluluklarının öne çıktığı konferans, seminer, sempozyum gibi faaliyetler düzenlenmelidir. İlgili kurumlar bu faaliyetlerin mali imkânı ve organizasyonunda katkıda bulunmalıdır. Okullarda çocuk ve gençleri bağımlılıklardan uzak tutmaya yönelik, başta birbirini kontrol ve dayanışmayı güçlendirecek takım oyunları olmak üzere, fiziksel etkinliklere, yaratıcı muhayyileyi canlandıracak el becerileri ile düşünmeyi sağlayacak uygulamalara yer verilmelidir.

Yukarıda vurgulandığı gibi günümüzde uyuşturucu ve madde bağımlılığı dünyanın en önemli sağlık sorunlarından biri olarak evrensel nitelik kazanmıştır. Bu küresel sorun ülkemizi de ciddi olarak tehdit eder hale gelmiştir. Öyle ki dün uzakta gördüğümüz bu tehlike, bugün artık evlerimizin içine kadar girmiş durumdadır. Kamu kurumları, özel sektör, sivil toplum kuruluşları, medya ve

üniversitelerin bu konuda paydaşlık ilişkisi içinde birlikte hareket etmeleri mücadelenin olmazsa olmaz şartı haline gelmiştir. Mevcut mücadele biçimine bakıldığında, sahada, topluma dokunma noktasında ne yazık ki henüz yeterince etkili olmadığı “nutuk atma ve törensel” düzeyde kaldığı görülmektedir. Yerel, ulusal, bölgesel ve uluslararası tecrübeden en yüksek oranda faydanın sağlanması için özellikle sivil toplum kuruluşlarının bu mücadeleye etkin katılımları özendirilmelidir.

Bağımlılığın fiziki mekânları arasında öne çıkan üniversitelere düşen sorumluluk, mücadelenin fikri ve bilimsel alt yapısını oluşturmaktır. Resmi kurum ve sivil toplum kuruluşları ile medya ve yerel yönetimlerin bağımlılığın önlenmesi konusunda üniversitelerin sağlayacağı düşünsel ve bilimsel imkânla ortak bir politika bağlamında hareket etmesi, sorunun rasyonel çözümüne büyük bir katkı sunacaktır. Bağımlılığın temel unsurlarından olan uyuşturucu ile mücadelede emniyet, jandarma ve gümrük muhafaza ekiplerinin büyük bir özveriyle çalıştıkları medyaya yansıyan olaylar üzerinden görülmektedir. Bu kurumların mücadelesi de tıpkı tıbbi müdahalede olduğu gibi belirli bir sonuç aşamasındaki mücadeledir. Bu aşamada sorun artık geri dönüşü kolay olmayan kriminal alana çekilmiştir. Bağımlılığı ortaya çıkaran talebin zemin bulduğu alanda aile dışında en etkili kurumların Millî Eğitim Bakanlığı, Gençlik ve Spor Bakanlığı, Turizm ve Kültür Bakanlığı, Diyanet İşleri Başkanlığı, STK’lar ve yerel yönetimler olduğu unutulmamalıdır. Türkiye’deki madde bağımlılığı mücadelesinde devlet kurumları ile STK’lar arasındaki işbirliği ve eşgüdümde hedeflenen noktaya henüz ulaşamadığı görülmektedir. Özellikle sivil toplum kuruluşları bu mücadelede daha etkin olmalıdırlar. Uygulamada daha etkin yöntemler kullanılmalıdır.

Üniversitemiz; bağımlılıkla mücadelede sosyal pedagoji, sosyal psikoloji ve sosyal hizmetler uzmanlığı, sosyoloji, psikoloji, ilahiyat açısından birey, aile, kurum ve kuruluşlara önemli destek sağlayabilecek durumdadır. Ayrıca sorunun tarihsel boyutunun ortaya çıkarılması ve güzel sanatların ilgili bölümleri vasıtasıyla görsel mücadeleye katkıda bulunabilecek imkânlarla sahiptir. Konrad-Adenauer-Stiftung’un destekleriyle basılan bu yayının ve aynı kurumun destekleriyle üretilen eğitici araç gerecin (materyalin) eğitsel etkinliklerin uygulanmasında etkili olacağını, üniversite ve akademisyenden beklenen faaliyetin görünümü olduğunu da burada belirtmek istiyorum.

Prof. Dr. Ahmet Özcan

ÇAKÜ Edebiyat Fakültesi Dekanı

SUNUŞ

Bağımlılıkla Mücadelede Kurumlar Arası İşbirliğinin Önemi

Bağımlılık, bireyin zamanla gereksinim ve isteklerini karşılamada, sorunlarını bir başına çözmeye ve kendine yön seçmeye yetersiz olma durumu olarak tanımlanmakta olup en yaygın olanı madde bağımlılığıdır. Madde bağımlılığı; bireyin ruh ve beden sağlığını olumsuz etkileyen maddeyi alma isteği ve bu isteği kontrol altına alamama durumudur. Birey, zamanla bağımlısı olduğu madde üzerindeki kontrolünü kaybederek maddeye teslim olur. Madde bağımlılığı; çeşitli sağlık sorunlarının yanında; aile içi şiddet, istismar, aile yapısının bozulması, suç oranlarının artması ve intihar gibi sosyal sorunları da beraberinde getirmektedir. Çağın getirdiği teknolojik gelişmeler, iletişimde sosyalleşmeyi engellemektedir. Aşırı teknoloji kullanımı sonunda dostane sohbetler; soğuk ve içtenlikten uzak, erken tüketilen ilişkilere evrilmeye başlamıştır. Teknolojik gelişmelerin hızlanması ile değişen insan ilişkilerinin, bireyleri yalnızlığa sürüklemesi, günümüzün en temel psikolojik sorunları arasında gösterilmektedir. Günümüzde, yaşam koşullarının değişmesi ile iletişim, etkileşim ve dolayısıyla sosyalleşme, yoğun bir biçimde teknoloji üzerinden sağlanmaktadır. Bu durum ise özellikle çocukları ve gençleri, içinde buldukları yalnızlık duygusuyla bağımlı gruplara ve bağımlılık yapan maddelere itmektedir.

Günümüzde madde bağımlılığı tüm dünyanın ortak sorunu haline gelmiştir. Dünya geneline bakıldığında özellikle az gelişmiş ve gelişmekte olan ülkelerde, madde bağımlılığının arttığı görülmektedir. Bu sorunu yalnızca gelişmiş ülkelere ait post modern bir sorun olarak düşünmek doğru olmayacaktır. Gelişmemiş ve gelişmekte olan ülkelere başlıyarak madde bağımlılığının, insanların üretim süreçlerinden tüketim süreçlerine kadar pek çok bileşeni vardır. Türkiye gelişmekte olan bir ülkedir. Ülkemizde bağımlılık konusunda yaşanan gelişmeler, ayrıntılı bir biçimde değerlendirilmeli ve bağımlılıkla mücadele konusunda gerekli önlemler ivedilikle alınmalıdır. Çocukları ve gençleri toplum tarafından benimsenmeyen alışkanlıklardan korumak, doğal olarak her şeyden önce anne-babaların ve ardından eğitimcilerin öncelikli görevidir. Türkiye'de madde bağımlılığı ile mücadelede en etkili kurum ise Yeşilay'dır.

2018 yılında başlayıp 2023 yılına kadar sürecek olan Türkiye Bağımlılıkla Mücadele Eğitim Programında, Milli Eğitim Bakanlığı ile yapılan işbirliği çerçevesinde 11 milyon öğrenciye ulaşılmış olup 18 milyon öğrenciye ulaşılması hedeflenmektedir. Türkiye'yi 2023 hedeflerine ulaştıracak olan On Birinci

Kalkınma Planında da bu konuya yer verilmiştir. 09.12.2017 tarihli 2017/23 Sayılı Başbakanlık Genelgesinde, Türkiye’de bağımlılıkla mücadelenin, tüm kurum ve kuruluşların sağlayacakları eşgüdüm içinde yürütüleceği açıklanmıştır. Cumhurbaşkanlığı da 2019 yılında kurumlar arası işbirliği amacıyla bağımlılıkla mücadele konusunda bir genelge yayınlamıştır. Çankırı Valiliği ise, İl Sağlık Müdürlüğü’nün 2021-2023 yıllarını kapsayan “Çankırı Davranışsal Bağımlılıklar ile İlgili Yerel Eylem Planını” 14.04.2021 tarihinde onaylamıştır.

Yapraklı ilçemizde bağımlılık bağlamında olumsuz durumların görülmemesi bizler için sevindiricidir. İlçemizdeki bu olumlu durumun, aynı zamanda Türkiye genelinde madde bağımlılığının önlenmesi konusunda önemli bir esin kaynağı olabileceği düşünülmektedir. Yapraklı ilçemizin doğal yapısının bozulmamış ve geleneksel aile yapısının devam ediyor olması, sosyal yaşamın sürdürülebilir olmasına olanak tanımaktadır. Bu nedenle Yapraklı ilçemizde bağımlılıktan kaynaklı olaylara bugüne dek rastlanmamıştır. Ancak şimdiye kadar böyle bir sorunun yaşanmış olmaması, önümüzdeki dönemde de yaşanmayacağı anlamına gelmez. Bu nedenle bağımlılıkla mücadelede gelişmelerin ve olası risklerin, ilçemizdeki tüm kurum ve kuruluşlar tarafından değerlendirilerek ortak bir çalışma yürütülmesi gerekmektedir. Bu çalışmalarda üniversitenin ilgili birimleri ile sivil toplum kuruluşlarının önemli roller oynayacağı da açıktır.

Madde bağımlısı olan bireyler, bağımlılıktan kurtulmaları için toplum tarafından desteklenmelidirler. Bağımlılık ile mücadelede izlenecek öncelikli yol, bireylerin ve toplumun madde bağımlılığı konusunda bilinçlendirilmesidir. Bu konuda yerel yönetimler başta olmak üzere eğitimciler ve sivil toplum örgütlerine önemli görevler düşmektedir. Türkiye ancak bedenen ve ruhen sağlıklı genç kuşaklarla 2023, 2053 ve 2071 yılları için ön görülen hedeflere ulaşabilecektir. Gençlerin özgüven sahibi, üretken ve mutlu bireyler olarak yetişmeleri için çaba harcanmalı ve duygusal gereksinimlerine de cevap verilmelidir. Pedagog Prof. Dr. Hasan Coşkun ile Rehber Öğretmen Gökhan Gülnar’ın bağımlılıkla mücadele konusunda hazırlamış oldukları, Konrad-Adenauer-Stiftung’un destekleriyle geliştirilen materyallerin ve yayınlanan kitabın bu konuda gerçekleştirilecek eğitimlerde yararlı olacağı düşünülmektedir.

Yavuz ARSLAN

Yapraklı Kaymakamı

GİRİŞ

Bağımlılıkla mücadelede sosyal pedagojik bir yaklaşım

Birey bembeyaz bir sayfa olarak doğar ve sosyal çevre tarafından biçimlendirilir.

"Bağımlılık" sözcüğü Latince "adamak; kendini başkasına adamak" anlamlarına gelen "addicere" sözcüğünden türetilmiştir. Almanca "Abhängigkeit", Fransızca "dépendance" ve İngilizce "dependence" sözcükleri bu anlamda kullanılmaktadır. Bağımlılığın tanımı değişik yaklaşımları temel alan onlarca kuram bağlamında yapılmaktadır. Bu değişik kuramları sınıflandırmak kolay olmamakla birlikte, bağımlılığı; davranışsal, sosyal ya da biyolojik açıdan ele almaktadırlar. Çalışmalardan çıkan sonuç, bağımlılığın bir biyopsikososyal fenomen (olgu) olduğudur (Yaluğ Ulubil. <https://bit.ly/3ewBxA2> Erişim tarihi: 08.05.2021).

Bundan dolayı bağımlılık kavramı; tıp, psikoloji, sosyoloji, teoloji, pedagoji gibi bilim dallarında değişik biçimlerde tanımlanmaktadır. Örneğin tıpta genellikle bağımlılık kavramına, "toksik madde" olarak nitelendirilen kimyasal maddelerin amaç dışı kullanıldığını vurgulamak amacıyla yer verilmektedir (<https://bit.ly/3dcmx9T> Erişim tarihi 27.03.2021). Türkçe Sözlük'te (2011: 226) bağımlılık bağımlı olma durumu olarak tanımlarken T. Dursun K'nın önemli bir sözüne atıfta bulunmaktadır: "Bağımlılık bir süre mutlu eder, sonra alışkanlık olur, sonra baskıya dönüşür." Birey aldığı maddelerden zevk (tat) almaktadır. Oluşan madde bağımlılığı, zamanla bireyin fizyolojik yapısını ve davranışlarını olumsuz yönde etkilemeye başlamaktadır (bkz. Bakırcıoğlu, 2016: 2017).

Yukarıda vurgulandığı gibi bağımlılık kavramının tanımında pedagojide ve sosyal pedagojide de değişik yaklaşımlar bulunmaktadır. Pedagogların ve sosyal pedagogların ortak kanısı; birey doğuştan sosyal yaşamla uyumlu olmayan davranış biçimleri getirmemektedir. Çünkü birey dünyaya bembeyaz bir sayfa olarak gelmektedir. Bireyi, içinde yaşadığı sosyal çevre, kendisine sunulan olanaklar ve bilinçli koruma önlemleri biçimlendirmektedir. Bu yaklaşımın gelecek yıllarda daha da yaygınlaşacağı düşünülmektedir. Bağımlılık evrensel bir sorundur. Özellikle bilim dallarına bağlı değişik tanımlar, doğal olarak değişik mücadele ve sağaltım (tedavi) yöntemlerini beraberinde getirmektedir. Bu olgu, ayrıntılı mücadele yaklaşımlarının geliştirilmesini ve alanda çalışanların eğitici yayın ve materyallerle desteklenmesini gerekli kılmaktadır.

Bir yörenin ve dolayısıyla bir ülkenin kalkınmasında, kuşkusuz bir dizi etkenin yanında toplumu oluşturan bireylerin; ruhsal ve fiziksel açıdan sağlıklı olmaları, gerekli eğitimi almaları, meslek edinmeleri, çağın gerektirdiği becerilere sahip olmaları ve toplumsal kalkınmaya katkıda bulunmaları önemli bir rol oynamaktadır. Bu nedenle Cumhurbaşkanlığı, Bakanlıklar, özellikle Milli Eğitim Bakanlığı Özel Eğitim ve Rehberlik Hizmetleri Genel Müdürlüğü, Okul-Aile Birliği Rehabilitasyon Merkezleri, Çocuk Esirgeme Kurumu, Yeşilay, Aile ve Toplum Hizmetleri Genel Müdürlüğü, Sivil Toplum Kuruluşları, Gençlik ve Spor Bakanlığı, Aile ve Sosyal Hizmetler Bakanlığı, Sağlık Bakanlığı, güvenlik birimleri, vakıflar, dernekler, rehber öğretmenler, sosyal hizmet uzmanları gibi birey, kurum ve kuruluşlar; çocuk, genç ve yetişkinlerle yakından ilgilenmektedirler.

Yapraklı ilçesinde yapılan çalışmalar sürecinde bağımlılıkla ilgili bir olayın yaşanmadığı bilgisi edinilmiştir. Bu olumlu durumun nedeni, her şeyden önce Kaymakamlığın ve Belediyenin alt birimleri ile ilçede yaşayanlar arasındaki etkin iletişim ve işbirliği olabilir. Yapraklı ilçesi Çankırı il merkezine, İstanbul, Ankara, İzmir Antalya, Bursa gibi büyük kentlere ve Fransa gibi dış ülkelere göç veren bir ilçedir. Göç nedeniyle Yapraklı ilçesindeki çocuklar, gençler ve yetişkinler, büyük kentlerle iletişim ve etkileşim içindedirler. Ayrıca Yapraklı ilçesinde de cep telefonu ve sosyal medya gibi iletişim araçları yaygın bir biçimde kullanılmaktadır. Bu iletişim araçları temelli çoklu iletişim ve etkileşime karşın ilçede bağımlılıkla ilgili bir olayın yaşanmamasının nedenleri ayrıca incelenmelidir.

Yapraklı ilçesinde uygulamalı eğitim bilimleri bağlamında yapılan ilk yerel gelişmeleri araştırma çalışması, 2020 yılında Konrad-Adenauer-Stiftung'un destekleri ile gerçekleştirildi ve ortaya çıkan metinlerin bir kısmı ilgililerle yayın yoluyla paylaşıldı. Bu araştırma; anılan kurumun Türkiye temsilcisi Walter Glos ile proje danışmanı Bekir Öncel, Çankırı Karatekin Üniversitesi yetkilileri, Yapraklı eski Kaymakamı Mustafa Emre Kılıç, Yapraklı Belediye Başkanı Ömer Güngör, Yapraklı İlçe Milli Eğitim Müdürü Hüseyin Balta, okul müdürü Samet Hamlı, ayrıca araştırmaya ilgi duyan ilçe sakinleri, seçilen ve atananlarla yapılan görüşmeler sürecinde tasarlandı (biçimlendirildi). İkinci bir Yapraklı kitabı ile ilgili çalışmalar, Yapraklı ilçesine 2020 yılında atanan Kaymakam Yavuz Arslan'ın destekleriyle sürmektedir. “Bağımlılıkla Mücadele Olanakları” konulu eğitsel materyal paketinde yer alacak bu eser, kuram ve uygulama bağlamında yapılan yoğun bir çalışma sonucunda ortaya çıktı. Eser; Walter Glos'un önsözünden, Prof. Dr. Ahmet Özcan'ın eğitim kurumları ile işbirliği konusundaki yazısından, Yavuz Arslan'ın sunuşundan ve bu giriş yazısından başka dört bölümden oluşmaktadır.

Birinci bölümde bağımlılıkla mücadele konusu işlenirken eğitsel etkinliklerin nasıl ayrıntılı planlanacağı, 15 aşmaktan oluşan etkinlik planlama taslağı ışığında adım adım ortaya kondu. Bu bölümde, eğitsel KABUTAPA oyunu bağlamında bir etkinliğin eğitsel oyunlar ve eğitici materyallerle nasıl destekleneceği açıklandı. Daha önce yapılan çalışma gözden geçirildi, yeni alıştırmalarla, materyallerle zenginleştirildi ve konu ile ilgilenenlerle paylaşıldı.

İkinci bölümde etkinliklere katılanlar arasında iletişim ve etkileşimi destekleyen, ayrıca görsellerin sunumunu kolaylaştıran ve canlı tutan çamaşır ipi tekniğine yer verildi. Bu bölümde ayrıca; anılan teknik ile ilgili materyallere, materyallerin kullanım biçimlerine ve kurallara yer verildi.

Üçüncü bölüm için etkin eğitim yaklaşımından yola çıkarak öğretim bilgisi (didaktik) bağlamında hazırlanan, daha önce denenmiş ve etkinliği kanıtlanan “Eğitsel Kızma Birader Oyunu”, “Eğitsel Kast Oyunu”, “Eğitsel Dokuztaş Oyunu” ve “Kart Oyunu” seçildi (Coşkun, 2004; Coşkun, 2016: 115-126). Kızma Birader, Dokuztaş ve Kart Oyunu çocuk, genç ve yetişkinler arasında tercih edilen iki oyundur. Kast oyunu ise yeni geliştirildi. Her dört oyun; bağımlılıkla ilgili etkinliklerin neşeli, eğlendirici ve öğretici bir ortamda gerçekleştirilmesi için eğitsel oyun anlayışı ile geliştirilen eğitici materyallerle desteklendi. Dördüncü bölümde sonuç ve öneriler yer almaktadır.

Bu eser, kurumsal ve bireysel desteklerle gerçekleştirildi. Ortaya çıkan eserin ek materyallerle birlikte Yapraklı ve benzeri yerleşim birimlerinde araştırma ve

uygulama yapacak öğrencilere, öğretmenlere, rehber öğretmenlere, eğitim bilimcilerine, sosyal hizmet uzmanlarına, akademisyenlere ve bağımsız araştırmacılara ışık tutacağı düşünülmektedir. Eserin ortaya çıkmasında Konrad-Adenauer-Stiftung'dan Walter Glos'a ve Bekir Öncel'e, ÇAKÜ Edebiyat Fakültesi Dekanı Prof. Dr. Ahmet Özcan'a, Yapraklı Kaymakamı Yavuz Arslan'a tekrar teşekkür ederken Selçuk Üniversitesinden Prof. Dr. Mehmet Zeki Aydın'ın, Eğitim Uzmanı Rasim Bakırcıoğlu'nun, Öğretmen Dr. Helga Bohne-Yıldırım'ın, Goethe Enstitüsünden Dr. Bernd Schneider'in, Akdeniz Üniversitesinden Dr. Öğretim Üyesi Mukaddes Örs'ün, Ufuk Üniversitesinden Dr. Öğretim Üyesi Başak Karateke'nin, öğretmen Karin Kupka'nın, öğretmen Nurittin Yıldırım'ın, METU'dan İngilizce Öğretim Görevlisi Oya Sezginer'in, Sosyal Bilimci Achim Kockeres'in, Görsel Sanatlar Öğretmeni Banu Sönmez Vapur'un ve öğretmen Samet Hamlı'nın adını anmadan geçemeyeceğiz. Özellikle çalışmaların uygulamalı eğitim bilimleri çerçevesinde yürütülmesinde destek olan akademisyen meslektaşlarımıza, lisans ve yüksek lisans öğrencilerimize ve konuya ilgi duyan Yapraklı ilçesinde yaşayanlara da teşekkür borcumuz vardır. Ayrıca Tasarım konusunda destek olan Kezban Kılıçoğlu ve Sonçağ Yayıncılık ve Matbaacılık'ın çalışanlarına teşekkür ediyoruz.

Bağımlılıkla mücadelede de Çankırı Yapraklı ilçesinde gerekli sinerjinin (görevdeşliğin) oluşumuna katkıda bulunmak dileklerimizle...

Prof. Dr. Hasan Coşkun

Pedagog, Almanca ve Coğrafya
Öğretmeni, Çankırı Karatekin
Üniversitesi Edebiyat Fakültesi Eğitim
Bilimleri Bölümü Öğretim Üyesi

hcoskun1952@gmail.com

Gökhan Gülnar

Rehber Öğretmen, Çankırı
Karatekin Üniversitesi
Sosyal Bilimler Enstitüsü
Yüksek Lisans Öğrencisi

gokhangulnar@hotmail.com

Kaynakça

Akalın, Şükrü Halûk (Haz.) (2011). Türkçe Sözlük. 11. Baskı. Ankara: Türk Dil Kurumu.

Bakırcıoğlu, Rasim (2016). Ansiklopedik Eğitim ve Psikoloji Sözlüğü. Genişletilmiş 2. Baskı. Ankara: Anı Yayıncılık.

Coşkun, Hasan (2004). Dokuztaş Oyunu, Namık Kemal İ. Ö. O. Örneği, Dokumacılık. Ankara: CTB Yayınları.

Coşkun, Hasan (2016). The Development and Implementation of a Language Learning Activity: The Dalya Game, in: Edutainment, The international scientific journal , PSP Pro Scientia Publica / Poland, 115-125.

Yaluğ Ulubil, İrem. Bağımlılık Nedir ve Nelere Bağımlı Olunur?
<https://bit.ly/3ewBxA2> Erişim tarihi: 08.05.2021.

<https://bit.ly/3dcmx9T> Erişim tarihi 27.03.2021.

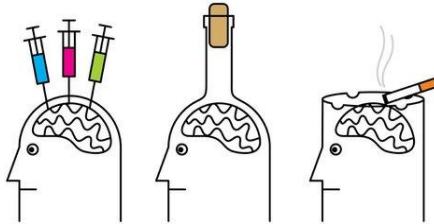
BÖLÜM I

BAĞIMLILIKLA MÜCADELE KONUSUNUN İŞLENMESİNDE AYRINTILI PLANLAMANIN GEREKLİLİĞİ

Giriş

Yetişkinliğe geçiş olarak görülen ilk gençlik yılları, kendine özgü özellikler barındıran biyopsikososyal değişimlerin yaşandığı gelişimsel bir dönemdir. Değişimlere uyum sağlamak zorlanan gençler, duygu ve davranışlarında birtakım sorunlar yaşayabilmektedir. Zararlı alışkanlıklar olarak belirtilen sigara, alkol, uyuşturucu kullanımı, kumar ve sosyal medya bağımlılığı çoğu kez gençlerin sağlığını bozmaktadır. Bu alışkanlıklar aynı zamanda okul başarısını, aile ve arkadaş ilişkilerini, toplumsal yaşamını da olumsuz yönde etkilemektedir. Bağımlılık, bir madde ya da davranışı kullanmayı bırakamama ya da kontrol edememe biçiminde tanımlanmaktadır (Günüç ve Kayri, 2010). Sağlık üzerinde sayısız olumsuz etkileri olan bağımlılık, dünyada ve Türkiye’de gün geçtikçe yaygınlaşmaktadır. Kuşkusuz bağımlılığın kalıtsal olduğunu düşünenler vardır. Fakat bunun kesin bir kanıtı bulunmamaktadır. İzlenimlerimize göre bağımlılıkta en büyük etken toplumsal çevredir. Toplumlar, bağımlılığın doğurduğu yaygın toplumsal, mental (zihinsel, ruhsal) ve duygusal sonuçlarla mücadele etmek zorunda kalmaktadır.

Yapraklı, Çankırı’nın küçük bir ilçesidir. İlçede, bağımlılıkla mücadele çalışmaları sadece gençlere yönelik değil tüm kamu çalışanlarını kapsayacak biçimde gerçekleştirilmektedir. Yetkili kurumlardan edinilen bilgilere göre ilçede örneğin 2019-2020 yıllarında Narkotik Şube Müdürlüğü tarafından öğretmenler ve kamu çalışanlarına yönelik uyuşturucuyla mücadele eğitimi; Toplum Sağlığı Merkezi tarafından ortaöğretim öğrencilerine ve kamu görevlilerine yönelik bağımlılıkla mücadele eğitimleri verildi. Anılan eğitimler Emniyet ve Toplum Sağlığı Merkezi tarafından veriliyordu. Milli Eğitime bağlı okullarda 2020-2021 eğitim öğretim yılında 1 rehber öğretmen daha göreve başladı. Yapraklı ilçesinde görevli iki rehber öğretmenin çocuk, genç ve yetişkinlerle yakından ilgilenenleri düşünülmektedir. Yapraklı ilçesinde şimdiye kadar bağımlılıkla ilgili bir olayın yaşanmadığı vurgulanmaktadır. Yapraklı ilçesindeki çalışmalara katkıda bulunmak amacıyla bu kitap ve uygulama için araç-gereç (materyal) hazırlandı. Bu eserin ve eğitici materyallerin diğer yerleşim birimlerinde de yararlı olacağı düşünülmektedir.

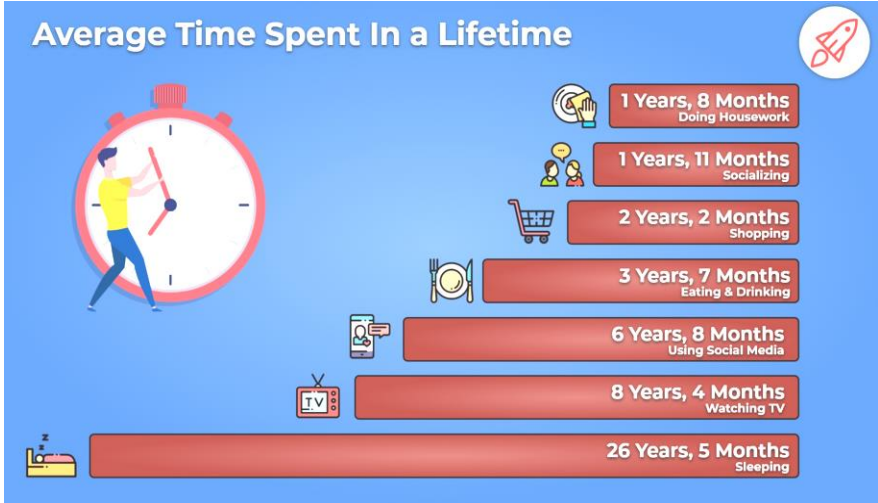


<https://tinyurl.com/db8fpp97> Erişim tarihi: 04.03.2020

Konu ile İlgili İstatistikler ve Yorumlar

Yukarıda vurgulandığı gibi bağımlılık, tüm dünyada olduğu gibi Türkiye’de de çocuk ve gençler başta olmak üzere her kesimi etkileyen önemli bir sorundur. Sigara, alkol ve uyuşturucu madde bağımlılığının yanı sıra; alışveriş, kumar, internet, cep telefonu ve sosyal medya bağımlılığı gibi davranışsal bağımlılıklardan söz edilmektedir.

2019 yılından bu yana içinde bulunduğumuz küresel salgın sürecinde zamanının büyük bir kısmını evde geçiren gençler, can sıkıntısını gidermek ve sosyalleşme gereksinimini karşılamak amacıyla internet sitelerinde, özellikle sosyal medyada daha çok zaman geçirir oldular. Aşağıda dünyada ve Türkiye’de; ev ödevleri, sosyalleşme, alışveriş, yeme-içme, sosyal medya kullanımı, televizyon izleme ve uyku etkinlikleri bağlamında sosyal medya bağımlılığı ile ilgili istatistiksel bilgiler yer almaktadır.

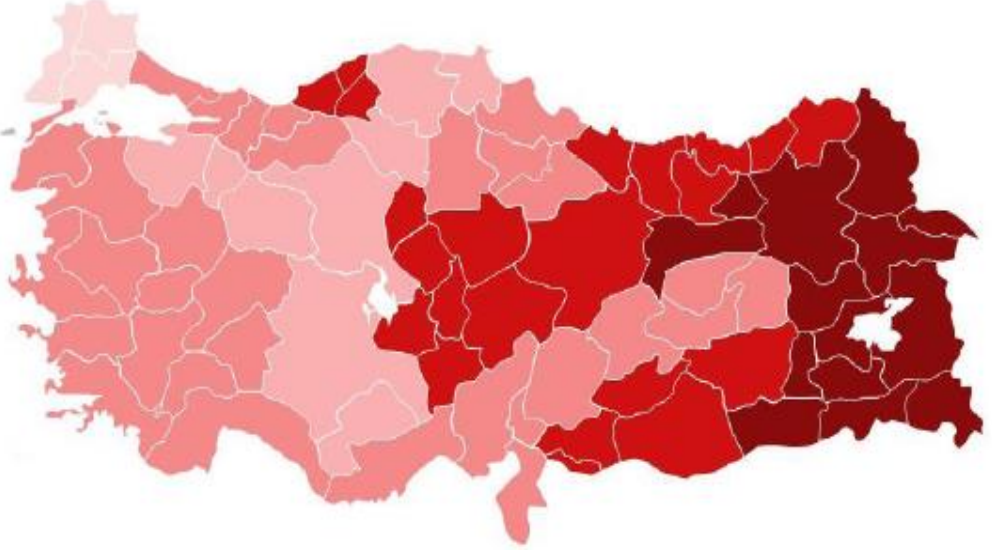







Şekil 1. Bir ömür boyu sosyal medyada geçirilen zaman

<https://tinyurl.com/uxmv3zxe> (Erişim tarihi: 07.03.2021)

2020 yılında yapılan bir araştırmaya göre, insan ömrü ortalama 72 yaş olarak kabul edilmektedir. Bireyin yaklaşık 10 yaşından itibaren sosyal medya kullanmaya başladığı varsayıldığında yukarıdaki grafikte görüldüğü gibi bir tablo ortaya çıkmaktadır. Bir insanın ömrünün yaklaşık 6 yıl 8 ayını sosyal medyada geçirdiği görülmektedir. Bu durum insanların sosyal medyada bazı günlük etkinliklerinden daha fazla zaman geçirdiklerini göstermektedir.

Harita 1. Sosyal medya bağımlılığı risk haritası



 %25-35	 %36-40	 %41-45	 %46-50	 %50 <
--	--	--	--	---

Türkiye Bağımlılık Risk Profili ve Ruh Sağlığı Haritası Sonuç Raporu, 2019, Üsküdar Üniversitesi

2019 yılında yayınlanan Türkiye Bağımlılık Risk Profili ve Ruh Sağlığı Haritası Sonuç Raporuna göre sosyal medya bağımlılığı riskini yüksek bildiren katılımcıların oranı %43,7 olarak belirlenmiştir. Türkiye'nin doğu illerinde sosyal medya bağımlılığı riski yüksek olan bireylerin oranları diğer illere göre fazladır. Çankırı ili ile ilgili oran %36-40 aralığında bulunmuştur. Çankırı ilindeki sosyal medya bağımlılığı riskinin, diğer illerle kıyaslandığında, çok da yüksek olmadığı görülmektedir.



Tablo 1. Katılımcıların Sosyal Medya Bağımlılığı Risk Durumunun Eğitim Düzeyine Göre Dağılımı

Eğitim Düzeyi	Katılımcı	Sosyal Medya Bağımlılığı Davranışsal Yüksek Risk Düzeyi	Toplam
İlkokul	Sayı	488	1525
	Yüzde	% 32	
Ortaokul	Sayı	604	1465
	Yüzde	% 41,2	
Lise	Sayı	2902	6398
	Yüzde	% 45,4	
Üniversite	Sayı	6053	13350
	Yüzde	% 45,3	
Yüksek Lisans	Sayı	657	1740
	Yüzde	% 37,8	
Toplam	Sayı	10704	24478
	Yüzde	% 43,7	

Türkiye Bağımlılık Risk Profili ve Ruh Sağlığı Haritası Sonuç Raporu, 2019, Üsküdar Üniversitesi

Eğitim düzeyine göre sosyal medya bağımlılığı risk durumu incelendiğinde, değişik eğitim grupları arasında yüksek davranış riski oranını en sık gösteren grup %45,4 ile liseyi bitiren katılımcıların olduğu görülmüştür. Bu nedenle gençlere daha erken yaşlarda bağımlılıkla mücadele eğitimleri verilmeli ve bu grupla psikoeğitim çalışmaları yapılmalıdır.

Yapraklı ilçesinde yaşayan gençlerin sosyal medya bağımlılığı ile ilgili bir araştırmaya rastlanmamıştır. Ancak dünyada ve ülkemizde konu ile ilgili elde edilen bilgiler ışığında gelecek 10 yılda, Yapraklı ilçesinde yaşayan gençlerin de sosyal medya kullanım oranlarında ve bununla birlikte bağımlılık riskinde bir artış yaşanacağı düşünülmektedir. Bu nedenle gerekli önlemlerin şimdiden alınması önerilmektedir.

Bağımlılık ve diğer sosyal sorunlarla ilgili görüşlerin, günümüzde genelde empati (eşgüdüm) ve özgürlükler temelinde dile getirildiği görülmektedir. Kendi ailesinde bu tür durumların (sorunların) yaşanmadığı insanların; özgürlüklerin de bir sınırı olduğunu unutturken, kendilerini, yardım bekleyen bireylerin ve ailelerinin yerine yeterince koyamadıkları anlaşılmaktadır. Sosyal pedagoji ve sosyal psikoloji açısından en büyük yanılığın da, sosyal yaşamla ilgili kavramların dönem dönem ön plana çıktığının bilincinde olunmadığı ayrıca vurgulanmalıdır.

1. Genel Bilgiler

Bu çalışma ortaöğretim kurumlarının 12. sınıf rehberlik dersinde uygulamalı olarak işlenecek biçimde tasarlanmıştır. Genel bilgiler aşağıda verilmiştir:

Eğitim Kurumu : Lise
Hedef Grubu : 12. sınıf öğrencileri
Ders (branş) : Rehberlik
Konu : Bağımlılıkla Mücadele
Süre : 160 dakika (4 ders saati)

Bu eserde ortaya konan taslağı değişik hedef grupların özelliklerini göz önünde bulundurarak, etkinliklerde kullanılan araç- gereçlerde, metinlerde, sorularda ve alıştırmalarda bazı değişiklikler yaparak kullanma olanağı bulunmaktadır.

2. Konu Seçiminin Gerekçesi

Bireyler gençlik yıllarında riskli yaşantılarla karşı karşıya kalabilmektedir. Riskli davranışlar; gençlerin sağlığını, iyilik hallerini ve yaşamlarını etkileyen ve olumsuz sonuçları olabilecek davranışlardır (Öngören, Sarıefe ve Balcı, 2017).

Panayırlar, lunaparklar ve bazı eğlence yerleri gençleri özendirici ve çekici etkinlikleri içinde barındırmaktadır. Bu tür eğlence yerlerinde satılan bazı tütün ürünleri, alkollü içkiler çocuk ve gençler için risk oluşturmaktadır. Yapılan yarışmaların da gençlerin üzerine olumsuz etkileri olmaktadır. Örneğin sigaraların dizildiği bir platformda halka atışı yaptırılmaktadır. Sigaralar halkaların içinde kaldığında sigara paketleri kazanılır. Bul karayı al parayı, kazı kazan vb. oyunlar gençleri şans ve kumar oyunlarına yönlendirebilmektedir. Eğitsel oyunlarda ise kazanan ya da kaybeden yoktur. Birlikte eğlenme ve öğrenme vardır. Bu nedenle eğitsel oyunlar önerilmektedir.

Bireyler, çocukluk ve özellikle gençlik dönemlerinde zararlı alışkanlık ve bağımlılık yapan davranışlardan uzak tutulmalı ve buna ilişkin yönlendirmeler ailelerce de yapılmalıdır. Bu konudaki bilinçlendirme etkinlikleri ayrıca eğitim ve öğretim kurumlarınca sağlanmalıdır. Türkiye Cumhuriyeti Anayasası'nın 58. maddesinde "Devlet, gençleri alkol düşkünlüğünden, uyuşturucu maddelerden, suçluluk, kumar ve benzeri kötü alışkanlıklardan ve cehaletten korumak için gerekli önlemleri alır." açıklaması yer almaktadır. Ayrıca Milli Eğitim Bakanlığı Ortaöğretim Kurumları Yönetmeliği'nin 17. maddesinde "Ortaöğretim kurumlarında güvenli ortamın sağlanmasına yönelik koruyucu ve önleyici önlemlerin alınması, zararlı alışkanlıkların önlenmesi ve öğrencilerin şiddetten korunması amacıyla rehberlik hizmetleri kapsamında okul merkezli, temel önleme çalışmaları yürütülmektedir. Bu konuda; okul yönetimi, öğretmen, veli, çevre ile işbirliği yaparak gerekli önlemleri alır." maddesi yer almaktadır.

Gençlerin okul ortamında alacakları bağımlılıkla mücadele eğitimi hem çocuk ve gençlerimizi zararlı alışkanlıklardan koruyacak hem de toplum yaşamının daha temiz ve anlamlı hale gelmesini sağlayacaktır. Bağımlılıkla yalnızca büyük kentlerde değil; ilçelerde de mücadele edilmelidir. Yapraklı ilçesi örnek olarak seçilmiştir. Bu çalışma için ele alınan konunun Yapraklı ilçesindeki eğitim kurumlarında çalışan öğretmenler ve özellikle ileride atanacak rehber öğretmenler tarafından derslerde işleneceği düşünülmektedir. Bu çalışmanın ayrıca bağımlılıkla mücadele konusunu seçilenler, atanalar ve velilerle de tartışılması olanaklı kılacağı düşünülmektedir.

3. Hedef / Kazanımlar

Hedef, kazanım, hedef davranış, hedeflenen kazanım gibi değişik tanımları olan bu kavramlar, eğitim uzmanları tarafından da değişik biçimlerde kullanılmaktadır. Hedef, genel olarak varılmak istenen nokta olarak tanımlanabilir (Sönmez, 2010). Eğitimde, öğrencilere kazandırılmak ve onlarda gözlemlenmek istenen davranış, bilgi, beceri, değer, tutum ve hatta kişilik tipolojileri olabilir (Fer, 2009). Fransızca kökenli olan tipoloji kavramı insan tiplerini belirleme ve ayırt etme yöntemidir (Püsküllüoğlu, 1995:1504). Bir öğretim programında hedefler, uzak hedef, genel hedef ve dersin özel hedefleri olmak üzere üçe ayrılır. Özel hedef sadece hedef olarak da yazılmaktadır. Kazanımlar, her bir ders için saptanan ve öğrencilerce

kazanılması beklenen hedeflerdir (Gümüş, 2018). Hedef, eğitim-öğretim programları bağlamında üzerinde sürekli çalışılan bir kavramdır. Ders planlarında değişik tanımların kullanıldığı görülmektedir. Günümüzde eğitimciler arasında uygun kavramın ne olması gerektiği ile ilgili tartışmalar sürmektedir. Türkiye’de de hedefler Amerikalı eğitimci Benjamin Bloom ve arkadaşları tarafından geliştirilen taksonomiye (hedeflerin sınıflandırılması) göre bilişsel, duyuşsal ve psiko-motor hedefler biçiminde yazılmaktadır bkz. Meyer, 1978).

4. Dersin Hedeflenen Kazanımları

Bağımlılık konusu ele alınırken öğrencilerin, çevredeki olumsuz davranışların ve bağımlılık yapıcı maddelerin zararlarının farkına varmaları, kendilerini bu olumsuz davranışlar ile zararlı maddelerden nasıl koruyacaklarının bilincine erişmeleri hedeflenmektedir. Ayrıca öğrencilerin bağımlılığın insan sağlığı üzerindeki etkilerini açıklamaları ve ülkemizde bağımlılığın önlenmesine yönelik çözüm önerilerinde bulunmaları, konunun diğer hedefleri arasındadır. Bu çalışmada bağımlılık ile özellikle sigara, alkol, madde, uyuşturucu, internet, cep telefonu bağımlılığı kastedilmektedir.

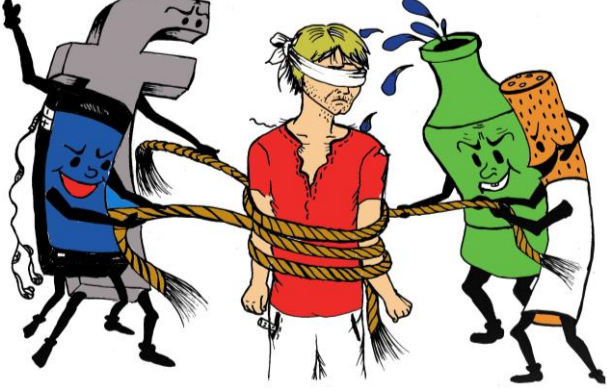
Etkinliğe katılan öğrenciler;

1. Bağımlılık yapan etmenlerle ilgili önceki deneyimlerini hatırlar.
2. Bağımlılığın tanımını yapar.
3. Bağımlılık yapıcı etmenlerin hangileri olduğunu söyler.
4. Bağımlılığın insan sağlığı üzerindeki etkilerini açıklar.
5. Bağımlı bireylerde oluşan belirtileri ayırt eder.
6. Bağımlı bireylerin, bağımlılığı yaygınlaştırma eğilimlerinin farkına varır.
7. Bağımlılık yapıcı etmenlerden kendini nasıl koruyacağını açıklar.
8. Bağımlılığın önlenmesine yönelik çözüm önerilerinde bulunur.



5. Derste Kullanılan Anahtar ve Konu ile ilgili 24 Sözcük

Flaş Kart / Lernkarte / Flash Card

	die Sucht	
Bağımlılık		Addiction
	OO	

Bu resim ile ilgili 5 Türkçe, Almanca ve İngilizce tümce yazınız.













Schreiben Sie über dieses Bild 5 Sätze auf Türkisch, Deutsch und Englisch.

Write down 5 sentences about this picture in Turkish, German and English.













No	Türkçe	Deutsch	English
01	Bir kereden bir şey olmaz düşüncesi en büyük yanılgıdır.	Einmal ist keinmal: Dieser Gedanke ist ein grosser Irrtum.	The thought of 'give it a try, you are not going to die' is the biggest delusion.
02	Uzatılan bir sigaraya hayır dersin daha sonrakilere de hayır dersin.	Wenn du einmal zu einer angebotenen Zigarette nein sagst, dann sagst du hinterher auch nein.	If you say 'no' to a cigarette, you can say no to smoking afterwards.
03	Maddeye hiç başlamamak, korunmanın en iyi yoludur.	Es ist der beste Weg für den Schutz vor Drogen, dass man damit gar nicht erst anfängt.	Not starting drugs at all is the best way to be protected
04	Teknoloji bağımlıları giderek yalnızlaştır.	Die Technologieabhängigen werden mit der Zeit vereinsamen.	Technology addiction causes you to become increasingly lonely.
05	Uyuşturucu, alkol, bilgisayar ve cep telefonu bağımlılığı bir hastalıktır ve tedavi edilmelidir.	Die Abhängigkeit von Drogen, Alkohol, Computern und Handys ist eine Krankheit und sie sollte behandelt werden.	The addiction to drugs, alcohol, computers and mobile phones is a disease and should be treated.

Resimler: Banu Sönmez Vapur, Çankırı 15 Temmuz Şehitler Anadolu Lisesi Görsel Sanatlar Öğretmeni

Sözcük Listesi / Wortliste / Word List / Bağımlılık / die Sucht / Addiction (a)

Nr.	Resim/Bild/Picture	Türkçe	Deutsch	English
01		aile	die Familie	family
02		alkol	der Alkohol	alcohol
03		arkadaş	der Freund	friend
04		bisiklet	das Fahrrad	bicycle
05		cep telefonu	das Handy	mobile phone
06		çocuk	das Kind	child
07		doktor	der Arzt	doctor
08		genç	die Jugendliche	young
09		gitar	die Gitarre	guitar
10		iletişim	die Kommunikation	communication
11		inanç	der Glaube	faith
12		kitap	das Buch	book

Sözcük Listesi / Wortliste / Word List / Bağımlılık / die Sucht / Addiction (b)

Nr.	Resim/Bild/Picture	Türkçe	Deutsch	English
13		müzik	die Musik	music
14		okul	die Schule	school
15		oyun	das Spiel	game
16		öğrenci	die Schülerin	student
17		öğretmen	die Lehrerin	teacher
18		polis	der Polizist	policeman
19		rehberlik	die Beratung	guidance
20		sevgi	die Liebe	love
21		sigara	die Zigarette	cigarette
22		spor	der Sport	sport
23		toplum	die Gesellschaft	society
24		uyuşturucu	das Rauschgift	drugs

6. Diyalog (rol sahipleri: Adam, Buse, Clara, Dilaver, Emma, Faruk)

Öğretmen: Sevgili gençler! Bağımlılık konusu ile ilgili altı kişi arasında geçen bir diyalogumuz var. Bu diyalog metnini okuyacak gönüllü üç kız ve üç erkek öğrenci tahtaya gelebilir mi? Öğrenciler tahtaya gelirler, roller dağıtılır ve diyalog metni okunur.

Bağımlı Olmak

Bölüm I

01	Clara	Arkadaşlar Ahmet Öğretmen geliyor. Saklayın sigaraları .
02	Dilaver	Panayıra eğlenmeye geldik. Burada da bir rahat yok arkadaşlar .
03	Emma	Okulda öğretmenler , evde aile ... Karışan karışana.
04	Buse	Geçen gün hastanede doktor 'böyle giderse bağımlı olacaksınız gençler ' demişti.
05	Clara	Ben bağımlı olmam.
06	Dilaver	Hem sen de şu gitar sevdanı bırak da katıl aramıza. Yapraklı panayırı kaçmaz.
07	Faruk	Al hadi yak sen de bir tane. Alışkanlık, bağımlılık ve hastalık yapmaz.
08	Buse	Asla. Ben size bırakın diyorum, siz bana kullanmam için öneride bulunuyorsunuz.
09	Clara	Bir kereden bir şey olmaz.
10	Faruk	Bundan hoşlanmazsan şişeleri açacağız birazdan. Onun tadına bakarsın.

Bölüm II

11	Buse	Alkol zararlı ve haram. Dini inancım gereği de asla alkol almam.
12	Adam	Bisikletlerimizle gelseydik keşke. Ben çok yorulduğum yürümekten.
13	Clara	Şimdi alkol alınca... Burada bir sürü polis var. Ne yapacağız?
14	Adam	Cep telefonu çekmiyor burada. Neyse fotoğrafları dönüşte paylaşıyoruz.
15	Dilaver	İyi işte. Kız arkadaşınla iletişim kuramazsın, sevgi mesajları atamazsınız.
16	Adam	Hmm. Kız arkadaşınız yok diye beni kısıkanıyorsunuz.
17	Faruk	Olur mu öyle şey?
18	Buse	Sizinki de hayat mı? Sigaraları yak, şişeleri tokuştur...
19	Adam	Alkol şişede durduğu gibi durmaz.
20	Clara	Sizin gibi örnek öğrenci değiliz biz.

Bölüm III

21	Emma	Bizim toplumun tek eğlencesi bulduğu her fırsatı değerlendirmek.
22	Faruk	Aaa bakın! Halka atma oyunu var şurada.
23	Dilaver	Bırakın oyun oynamayı! Çoluk çocuk işi bunlar. Haydi şu gümüşçüye bakalım.
24	Buse	Sizi seviyorum; ama bu halinize de çok üzülüyorum. Lütfen başkasını etkilemeyin.
25	Adam	Rehberlik öğretmenimizin anlattıklarını hatırlayın.
26	Buse	Sigara, alkol, uyuşturucu bağımlılığı konusunda broşürler ve kitaplar dağıtmıştı.
27	Emma	Toparlanın gidiyoruz. Sıkıcı olmaya başladı burası.
28	Adam	Boş zamanlarımızı spor , müzik gibi hobilerle geçirebileceğimizi söylemişti.
29	Dilaver	Bir daha Adam ile Buse'yi getirmeyelim. Boş verin onları. Gümüş ağızlıkların ve tabakaların ne kadar güzel olduğunu gördünüz mü?
30	Faruk	Arkadaşlar Adam doğru söylüyor sanki. Doğustaki o bembeyaz yaprak gibi olalım.

7. Okuma Metni

Bağımlılıkla Mücadelede Başarı

1. İnsan boş bir sayfa olarak dünyaya gelir. Bu boş sayfayı zamanla çevre doldurur. **Ailesinin** sıcak yuvasında büyür ve gelişir. Sonra **okul** yaşamı başlar. Yeni bir çevresi olur, yeni **arkadaşlarla** tanışır. **Çocukluğunun** büyük bölümü **oyun** oynamakla geçer. **Öğrencilik** ona yeni sorumluluklar getirir. Bir gün elinde **cep telefonu** belirir. İnternete merhaba der.
2. Ergenliğin meraklı arayışları sanal dünyada devam eder. Sosyal medyada takipçi sayısı arttıkça mutlu olmaya başlar. Bunun geçici olduğunu anlayamaz. Zamanın büyük bölümünü internette geçirirken **sevgi** gereksinimi ortaya çıkar. Bir bakış onu etkiler. Aşık olur. Sevgilisiyle sürekli **iletışim** kurar. Bazen **gitar** çalma denemeleri olur. Olmayınca duvara asar, **bisiklete** biner, **spor** yapmaya başlar.
3. Yaşamın **gençlik** yıllarında bazı şeyler yolunda gitmemeye başlar. Birey, öfkelenir, kızar yaşama. Kızgınlıkları başkalarına da olsa kendini cezalandırır aslında. Severek uğraştığı hobilerini bıraktığında yaşamında büyük bir boşluk oluşur. Cep telefonu, sosyal medya kullanımı giderek artar. **Toplumdan** uzaklaşır, yalnızlığa sürüklenir. Merak ve özenti sonucunda **sigara** girer yaşamına. Bağımlı arkadaşlarının etkisi altında kalır. Boşluğu ve can sıkıntısını sigara ile gidermeye çalışır. Bu, iyi gibi gelir başlangıçta. Oluşan boşlukların onunla dolmadığını gördüğünde fazlasını ister. Yeni arayışlara girer. Alkolle tanışır. **Alkol** aldığında kendini yitirir. Kavgalara karışır. Bazen de **polise** ifade vermeye gider.
4. Haz ve istekleri; ailesini, değer yargılarını ve dini **inançlarını** unutturup tüm bunların önüne geçer. Okulda başarısı düşüşe geçer. Okula verdiği önem azalır. **Öğretmenleri** ondaki değişimleri fark eder. **Rehberlik** öğretmeni yardım etmeye çalışır. Yaşamını başka şeylerle biçimlendirmeye başlamıştır. Çağımızın simgesi durumuna gelen sınırsız özgürlük kavramına sığmır. Özgürlüğün bireyin kendisine ve başkalarına zarar vermemek olmadığını farkında değildir. Artık sıra hap almaya ve kollara şırıngaların saplanması gelmiştir. Bazen karakolda polise ifade verilir. Bazen de acil serviste **doktora** muayene olunur.
5. Gel! Birlikte yeniden yapılandıralım anlamlı ve mutlu bir yaşamı. Kurtulalım ayağımıza takılan taşlardan, aşalım engelleri. Kurtulalım bu zararlı alışkanlıklardan: Sigaradan, alkolden, **uyuşturucudan** ve her türlü **bağımlılıklardan**. Teknolojiyi daha bilinçli kullanalım. Sevdiklerimize zaman ayıralım. En iyi dostumuz olan **kitaplara** sınırsız sarıyalım. Spor yapalım, **müzik** dinleyelim. Birlikte koşalım, kulaç atalım, pedal çevirelim. Hedefler koyalım yaşama. Geleceğe yönelik anlamlı planlar yapalım. Hedef biz olmayalım. Başlangıçtaki o bembeyaz sayfaya dönme olanağı bulunmaktadır.

8. Eğitsel Oyunun Önemi

Eğitimdeki yeni yaklaşımlar öğrenciyi merkeze almaktadır. Bu nedenle öğrencilerin ilgi, merak ve istekleri daha önemli duruma gelmiştir. Öğrenci katılımının, öğrenmeyi olumlu yönde etkilediği yapılan araştırmalarla ortaya konmuştur. Öğrenciler oyun oynarken eğlenerek öğrenmektedirler. Bunun için eğitim etkinliklerinin içine oyunu katmak, öğrencilerin derse olan katılımlarını da artırmaktadır. Öğrenmenin kalıcı olabilmesi, başka bir deyişle öğrenmenin daha etkili gerçekleşmesi için eğitimciler (pedagoglar), psikologlar, sosyologlar, felsefeciler, sosyal hizmet uzmanları çeşitli etkinlikler yürütmektedirler. Bu etkinlikler sonucunda günümüzde geline nokta geleneksel sınıf ortamlarında gerçekleşen öğretmen merkezli uygulamaların yeterli olmadığı görülmektedir. Bundan dolayı yeni yaklaşımlar önerilmektedir (Kukul, 2013). Bu yaklaşımlardan biri de Eğitsel Oyunlardır (Bakırcıoğlu, 2016: 1141-1146). Burada oyun yoluyla öğretim ön plana çıkmaktadır.

Eğitsel oyunlar, gerek öğrenci gerekse öğretmen açısından öğretim sürecinin daha verimli geçmesi ve hedeflenen kazanımlara etkili ulaşmada önemli bir öğrenme aracıdır. Öğrenci açısından değerlendirildiğinde eğitsel oyunlar, dersi monotonluktan kurtarmakta, öğrencinin dikkat ve güdülenmenin düzeyini arttırmaktadır. Eğitsel oyunlar, öğrenciye yaparak-yaşayarak öğrenme olanağı sunmaktadır. Eğitsel oyunlar, ayrıca kalıcı öğrenmeye katkı sağlamakta, eğlenirken öğrenme ve öğrenirken eğlenme gibi önemli olanaklar sunmaktadır. Eğitsel oyunlar, özellikle ders işleme sürecini etkili kılan önemli öğrenme araçlarıdır. Öğretmen açısından değerlendirildiğinde eğitsel oyunlar, değişik oyun türleriyle öğrencilerin farklı zeka alanlarını kolayca olumlu yönde etkileyebilmekte, bireysel değişiklikleri değerlendirebilme, öğrencinin derse etkin katılımını sağlama ve öğretim sürecinde öğrencilerle birlikte eğlenerek öğrenme gibi önemli olanaklar sunmaktadır.

Bu çalışmada akıl yürütme kapsamında KABUTAPA adında bir eğitsel oyun tasarlandı. Bu oyun, öğrencilerin grupça etkileşimde bulunmalarını sağlamaktadır. Öğrenciler birbirleriyle iletişim kurarlar. Öğrencilerin konu ile ilgili beyin fırtınası yapmalarını desteklemektedir. Öğrencilerin derse etkin katılmalarını ve eğlenceli bir sınıf ortamında öğrenmelerini sağlamaktadır.

KABUTAPA Eğitsel Oyununa Ad Koyma Süreci

Eğitsel bir oyun olarak tasarlanan KABUTAPA akıl yürütme temelinde geliştirildi. Özellikle lise öğrencileri için uygun olan bu eğitsel oyununun genç ve yetişkinlerin de ilgisini çektiği söylenebilir. Oyuna ad koyma sürecinde öncelikle gençlerin ilgisini çekmesi göz önünde bulunduruldu. Başlangıçta “Kapat ve Bul” adı kısa bir süre kullanıldı. Daha sonra bu addan, birden çok sözcük içerdiğinden ve oyunla ilgili açıkça ipuçları barındırdığından dolayı vazgeçildi. Oyunun adının basit bir sözcük olması, söylenişinin kolay, rahatlıkla anlaşılır bir yapıda, daha önce hiç duyulmamış olması ve ayrıca istek uyandıran, ilgi çeken bir nitelikte olması gerektiği düşünüldü. Çünkü bu ad başka oyunları ya da nesnelere çağrıştırmamalıydı. Oyunun adı söylendiğinde sadece tasarlanan oyun akla gelmeliydi.

KABUTAPA adlı eğitsel oyunda, oyunun yönergesi bağlamında oyun tablasında yer alan bir takım resimlerin oyuncular tarafından kapatılması gerekiyor. Ardından oyuncuların kendi sözcük kartlarında yer alan resimleri bulmaları isteniyor. Oyunun devamında metin yazmaları ya da resim çizmeleri bekleniyor. Son olarak bu tasarımlarını diğer öğrencilerle paylaşmaları gerekiyor. Özetle oyun sürecinde öğrenciler, **kapatıyor, buluyor, tasarlıyor ve paylaşıyor**. Vurgulanan bu dört eylem, oyunun ana bileşenlerini oluşturuyor. Daha önce vurgulandığı gibi KABUTAPA adı da **Kapat, Bul, Tasarla, Paylaş** sözcüklerinin ilk iki harfleri kullanılarak türetilmiştir. KABUTAPA eğitsel oyununu kullanarak bağımlılıkla mücadele bağlamında gençlerde bilinç ve farkındalık oluşturma olanağı bulunmaktadır. Gençlerin yaşamında köklü ve büyük değişimler hedeflendiği için adının büyük harflerle yazılmasına karar verildi. Yaygın bilinen marka adlarının bu yöntem ile oluşturulduğu bilinmektedir.

Örneğin, cep telefonu ve mobil iletişim şirketi olan Vodafone adı, İngilizce ses (voice), veri (data), ve telefon (telephone) sözcüklerinden derlenmiştir. Aynı biçimde Pepsi adı; ürünlerin, sindirime yardımcı kola inancını temsil etmek üzere hazımsızlık anlamına gelen “dispepsi”den gelmektedir. (<https://bit.ly/3dznNTE> Erişim tarihi 29.03.2021).

9. Eğitsel KABUTAPA Oyununun Kuralları

Her oyunun ve dolayısıyla eğitsel oyunların kuralları vardır. Eğitsel KABUTAPA oyununun kuralları aşağıda gösterilmiştir.

No	Eğitsel Oyununun Kuralları
01	Toplam süre 40 dk. (Oyunun süresi 20 dk., metin yazma ve resim çizme süresi 8 dk., grup paylaşımları 10 dk. ve kısa değerlendirme 2 dk.)
02	Sınıftaki öğrenciler 5'şer kişilik gruplara ayrılır.
03	Her gruptaki öğrencilerden biri grup sözcüsü ve diğer dördü ise oyuncudur.
04	Grup sözcülerinin görevi, oyun kurallarını gruptaki öğrencilerle paylaşmak ve gerektiğinde oyun sürecinde oyunculara ve öğretmene yardımcı olmaktır.
05	Her gruba KABUTAPA oyununda kullanılacak araç-gereç dağıtılır.
06	Her gruba 1 adet sözcük kartı verilir.
07	Tüm gruplar, kendi kartlarında yer alan 12 sözcüğün görseli açıkta kalacak biçimde 8 adet kapatma levhasını oyun tablasının ilgili bölümlerine yerleştirir.
08	Her grup Bağımlılıkla Mücadele konusunda kendilerine dağıtılan kartlardaki sözcük gruplarını kullanarak bir resim çizer ya da bir metin yazar. Grup sözcüleri tasarlanan metin ve resimleri sınıfla paylaşır.
09	Hazırlanan metin ya da resimler grup sözcüleri tarafından sınıfa sunulur.
10	Öğretmen grup sunumları bitince kısa bir değerlendirme yapar ve araç-gereci toplar.

10. Eğitsel KABUTAPA Oyununda Kullanılan Araç-Gereç (Materyal)

Eğitsel KABUTAPA oyununda aşağıda belirtilen araç-gereç kullanılmaktadır:

1. 52 x 52 x 0,4 cm (eni, uzunluğu ve kalınlığı) ölçülerinde bir ahşap tabla,
2. Oyun tablasının ortasında “bağımlılık” resmi (oyunda bu alan sabit durumdadır.),
3. Oyun tablasının üzerinde her biri 15 x 15 cm ölçülerinde bulunan 9 adet kare alan,
4. Kare alanların üzerinde her biri 5 x 5 ölçülerinde hazırlanan çizimler,
5. Oyun kurallarının yer aldığı kart,
6. Her birinde 12 sözcüğün yer aldığı 6 adet sözcük kartı,
7. Bağımlılıkla mücadele konusunu simgeleyen bir anahtar ve konu ile ilgili 24 sözcüğün (görselleri ile birlikte) yer aldığı 1 adet kart,
8. 15 x 15 cm ölçülerinde 8 adet kapatma levhası.

Hedef Grubu: Lise 12. sınıf öğrencileri

Eğitsel KABUTAPA Oyununun Oynanış Aşamaları

01. Sınıf her biri 5 öğrenciden oluşan gruplara ayrılır.
02. Öğrenciden biri grup sözcüsü, diğer dördü ise oyuncu görevini üstlenir.
03. Her gruba KABUTAPA oyununda kullanılan araç-gereç ile 1 adet sözcük kartı verilir.
04. Gruplar kendi kartlarında yer alan 12 sözcüğün görseli açıkta kalacak biçimde 8 adet kapatma levhasını oyun tablasının ilgili bölümlerine yerleştirir.
05. Oyun başladıktan sonra öğretmen grupları ziyaret eder ve öğrencilere gerektiğinde ipuçları verir.
06. Oyun tamamlandıktan sonra her grup kendisine verilen sözcükleri kullanarak bağımlılıkla mücadele konusunda bir resim çizer ya da bir metin yazar.
07. Grup sözcüleri, tasarlanan metin ya da resimleri sınıfla paylaşırlar.
08. Öğretmen dağıtılan araç-gereci kendisine verilmesini ister.
09. Grup sözcüleri etkinliğin sonunda araç-gereci öğretmene teslim eder.
10. Öğretmen ve öğrenciler birbirlerine teşekkür ederler.

11. Dersin Akış Şeması

Aşama	Süre dk.	Öğretmenin davranışları	Katılımcıların davranışları	Yöntem / Teknik	Araç-gereç
01	5 dk.	Öğretmen sınıfı selamlar ve konuyu simgeleyen resmi duvara asar ya da akıllı tahtaya yansıtır.	Öğrenciler resmi yorumlamaya çalışırlar.	Beyin fırtınası	Anahtar sözcük resmi
02	10 dk.	Bağımlılık yapıcı etkenler hakkında neler bildiklerini sorar.	Öğrenciler bağımlılık yapıcı etkenler hakkında bildiklerini anlatırlar.	Düz anlatım	Etkileşimli tahta
03	15 dk.	Diyalog etkinliği için gönüllü 6 öğrencinin tahtaya gelmesini ister. Roller dağıtılır ve metnin okunmasını başlatır.	Öğrenciler diyalog metnini okurlar.	Diyalog etkinliği	Diyalog metni
04	10 dk.	Diyalog metnini duvara asar ya da akıllı tahtaya yansıtır. Neler duyumsadıklarını sorar.	Duyumsadıklarını sınıfla paylaşırlar.	Paylaşım Soru-Yanıt Tartışma	Diyalog metni
05	15 dk.	Beşer kişilik gruplar oluşturulmasını ve grup sözcülerinin seçilmesini ister. Diyalog metnini ve soruları dağıtır, soruların yanıtlanmasını ister.	Beşer kişilik gruplar oluşturulur ve grup sözcüleri belirlenir. Gruplar soruları yanıtlarlar.	Grup çalışması.	Diyalog metni ve sorular
06	10 dk.	Grup sözcülerinin grup çalışmalarının sonuçlarını sunmalarını ister.	Grup sözcüleri grup çalışmalarının sonuçlarını sunarlar.	Sunum	Grup çalışmalarının sonuçları
07	15 dk.	Grup sözcülerinin gruplardaki yerlerini almalarını ister, okuma metnini ve soruları dağıtır. Soruların yanıtlanmasını ister.	Grup sözcüleri gruplardaki yerlerini alırlar, okuma metnini okurlar ve soruları yanıtlarlar.	Grup çalışması	Okuma metni ve sorular
Ara					
08	10 dk.	Grup sözcülerinin grup çalışmalarının sonuçlarını sunmalarını ister.	Grup sözcüleri grup çalışmalarının sonuçlarını sunarlar.	Sunum	Grup çalışmalarının sonuçları
09	25 dk	Grup sözcülerinin gruplardaki yerlerini almalarını ister. KABUTAPA oyununda kullanılan araç-gereç paketlerini dağıtır ve oyunun başlatılmasını söyler.	Grup sözcüleri gruplardaki yerlerini alırlar ve eğitsel KABUTAPA oyununu gerçekleştirmeye çalışırlar.	Grup çalışması	KABUTAPA oyun araç-gereç paketleri

Aşama	Süre dk.	Öğretmenin davranışları	Katılımcıların davranışları	Yöntem / Teknik	Araç – gereç
10	15 dk.	Grup sözcülerinden yazılan metni ya da çizilen resmi paylaşmalarını ister.	Grup sözcüleri yazılan metni ya da çizilen resmi paylaşırlar.	Sunumlar	Grup çalışması sonuçları, cep telefonu, akıllı tahta
11	15 dk.	‘Bağımlı Karakter’ boşluk doldurma kağıtlarını öğrencilere dağıtır ve çözmelerini ister.	‘Bağımlı Karakter’ alıştırmalarını çözerler.	Alıştırma	Alıştırma yaprakları, Kalem
12	10 dk.	Grup sözcülerinin grup çalışmalarını paylaşmalarını ister.	Grup sözcüleri grup çalışmalarını sınıfla paylaşırlar.	Sunumlar	Doldurulmuş alıştırmaya yaprakları, cep telefonu, akıllı tahta
13	5 dk.	Bağımlılıkla mücadele etmenin önemini vurgulayarak konuyu özetler, katılım için teşekkür eder, ev ödevini verir ve dersin bittiğini bildirir.	Öğrenciler de teşekkür ederler, araç-gereçleri ve oluşan dokümanları öğretmene teslim ederler.	Düz anlatım	
Toplam süre 160 dakika (4 ders saati)					

Ödev: Bağımlılık konusunda araştırma yapınız ve edindiğiniz bilgileri sınıfla paylaşınız.

12. Değerlendirme

Program geliştirmede olduğu gibi eğitsel etkinliklerin planlanmasında önemli aşamalardan biri değerlendirmedir. Değerlendirme, eğitimde öngörülen hedeflere ne kadar ulaşıldığı konusunda bilgi sahibi olmak için yapılır. Bir eğitim etkinliğinde hangi tür öğrenme programı uygulanırsa uygulansın, uygulanan planın (programın) tek tek bireyler ya da grubun bütünü tarafından ne ölçüde kavranıldığına ortaya çıkarılması da en az planın (programın) kendisi kadar önemlidir. Çünkü söz konusu eğitim etkinliğinin planında belirlenen hedeflere ne kadar ulaşıldığının saptanması ancak böyle olanaklı kılınır (<https://tinyurl.com/yanyzcu2>, Erişim tarihi: 03.06.2019).

Bütün eğitim ve öğretim etkinliklerinde hedef ve davranışlar öngörülür. İşlenecek dersler için belirlenen hedeflere ulaşılması ve davranışların oluşması amacıyla eğitim ve öğretim süreci (öğrenme ortamları) ayrıntılı bir biçimde planlanmalıdır. Bunun yanında, yapılan her eğitim etkinliğinin belirlenen hedeflere ulaşıp ulaşılmadığının denetlenmesi, verilen eğitimin sağlıklı olabilmesi adına ön koşul niteliğindedir. Bundan dolayı eğitimde ölçme ve değerlendirme önem taşımaktadır (İşman, 2000). Eğitimde birtakım ölçmelerin yapılması esastır. Ölçmelerin yapıldığı bir eğitim ve öğretim etkinliğini, değerlendirme izler. Ölçülmesi ve değerlendirilmesi yapılmayan bir eğitim ve öğretim etkinliğinin pek yararlı olduğu düşünülemez (Öcal, 1994).

Gözlem ve Değerlendirme Formu

No	Beceriler	Değerlendirme dereceleri				
		Yetersiz	Kabul edilebilir	Orta	İyi	Çok iyi
01	Öğrenciler derse etkin katıldılar mı?					
02	Öğrenciler bağımlılık yapıcı etkenler hakkında bilgi edindiler mi?					
03	Öğrenciler bağımlılığın psikolojik zararlarına örnekler verebildiler mi?					
04	Öğrenciler bağımlılığın fiziksel zararlarına örnekler verebildiler mi?					
05	Öğrenciler bağımlılığın ekonomik zararlarına örnekler verebildiler mi?					
06	Öğrenciler diyalog metninde verilen ana mesajı anlayabildiler mi?					
07	Öğrenciler okuma metninde verilen ana mesajı anlayabildiler mi?					
08	Öğrenciler bağımlılıkla mücadelenin önemini fark ettiler mi?					
09	Öğrenciler bağımlılığın önlenmesine yönelik çözüm önerilerinde bulundular mı?					
10	Öğrenciler KABUTAPA oyununu benimsediler mi?					

13. Sonuç ve Öneriler

Bağımlılıkla mücadele, toplumun her kesimini ilgilendiren ciddi ve güncel bir konudur. Bundan dolayı kamu ve sivil toplum kuruluşları bu konuda yoğun çalışmalar yürütmektedir. Öğrencilerin daha küçük yaşlarda bağımlılık risk faktörlerini gösteriyor olması, okullarda bağımlılıkla mücadele çalışmalarını vazgeçilmez kılmaktadır.

Bu örnek çalışmada hedef grup olarak lise 12. sınıf öğrencileri belirlendi. Konu seçiminin gerekçesinde de belirtildiği gibi uygulamada edinilen deneyimlere göre bu örnek çalışmada ortaya çıkan taslağı değişik hedef grupların özelliklerini göz önünde bulundurarak, araç-gereçlerde, metinlerde, sorularda ve alıştırmalarda bazı

değişiklikler yaparak kullanma olanağı bulunmaktadır. Sınıfıçi ve sınıfıđı etkinliklerde bağımlılıđın ne olduđu iřlendi. Ayrıca bağımlılık yapıcı etkenler ve bağımlı kiři ve grupların etkileri üzerinde duruldu. Bağımlılıđın ruhsal, fiziksel, ekonomik etkileri ve bu konuda ailelerin çaresizliđi paylařıldı. Öğrencilerin bağımlılıktan nasıl korunabilecekleri ve bağımlılıkla nasıl mücadele edebilecekleri tartıřıldı. Özgün tasarlanan KABUTAPA oyunu ile etkinliđin eđlenceli duruma getirildiđi gözlemlendi. Diyalog ve okuma metinlerinin konunun ayrıntılı bir biçimde ele alınmasında etkili olduđu izlendi. Öğrencilerle birlikte söz konusu oyun oynanarak konu daha iyi anlaşılır duruma getirildi ve öğrencilerin bağımlılıkla mücadeleyle ilgili farkındalık düzeylerinin arttıđı gözlemlendi. Bu örnek etkinlik, ayrıca deđişik platformlarda tartıřmaya açıldı. Katılımcıların konuya ilgi gösterdikleri izlendi. Deneyimlerin ilgililerle paylařılması amacıyla konu önce bir kitap bölümü olarak yayınlandı ve daha sonra zenginleřtirilerek kitaplařtırıldı.

Öneriler:

Edinilen deneyimler ışığında ařađıdaki önerilerde bulunulabilir:

01. Okullarda aileler ve sivil toplum kuruluşlarıyla işbirliđi yapılarak bağımlılıkla mücadele etkinlikleri düzenlenebilir.
02. Konu ile ilgili daha deđişik arařtırmalar yapılabilir.
03. Öğretmenlerin konu ile ilgili bilgi ve yeterlilikleri hizmet içi eđitimler yoluyla artırılabilir.
04. Aile eđitimleriyle ebeveynlerin bilinç ve farkındalık düzeyi artırılabilir.
05. Anasınıfından lisans düzeyine kadar öğrencilerin toplumsal, kültürel ve bireysel gereksinimleri belirlenebilir.
06. Yař düzeylerine uygun olarak bağımlılıkla mücadele eđitimi planlı ve etkin bir biçimde verilebilir.
07. Eđitimlerde kullanılmak amacıyla örnek ders araç-gereci geliřtirilebilir.
08. Öğretmenler, rehber öğretmenler ve konu ile ilgili çalışmalar yapan akademisyenler arasında işbirliđi desteklenebilir.
09. Oyunun dijital ortamda bireysel ya da grupça oynanması için yazılımlar geliřtirilebilir.
10. Sonuçlar bağımlılık konusuna ilgi duyanlarla paylařılabilir.

Hasan Cořkun ve Gökhan Gülnar'ın çıkardıđı bu eserin temel aldıđı çalışma, 2020 yılında Konrad-Adenauer-Stiftung'un destekleriyle yayınlanan Çankırı Yapraklı Yerel Geliřmeleri Arařtırma Planı ve Eđitsel Uygulama Örnekleri adlı kitapta (Gülnar, 2020:142-157) "Yapraklı İlçesinde Bağımlılıkla Mücadele Olanakları" olarak basıldı. Daha sonra metin gözden geçirildi, zenginleřtirildi ve kitaplařtırıldı. Gökhan Gülnar bireysel olarak KABUTAPA oyununu dijital ortama aktarılması ile ilgili çalışmalarını sürdürmektedir.

14. Kaynakça

- Bakırcıođlu, R. (2016). Ansiklopedik Eđitim ve Psikoloji Sözlüđü. Geniřletilmiş 2. Baskı. Ankara: Anı Yayıncılık.
- Fer, S. (2009). Öđretim Tasarımı. Ankara: Anı Yayıncılık.
- Gümüř, S. (2018). İlköđretim Din Kültürü ve Ahlak Bilgisi Öđretim Programının (2010) Hedefleri Üzerine Bir Deđerlendirme. Hitit Üniversitesi İlahiyat Fakültesi Dergisi, 17 (34), 597-618.
- Günüç, S. ve Kayri, M. (2010). Türkiye’de İnternet Bađımlılık Profili ve İnternet Bađımlılık Ölçeğinin Geliřtirilmesi: Geçerlik-Güvenirlik Çalıřması, Hacettepe Üniversitesi Eđitim Fakültesi Dergisi, 39, 220-232.
- Hazar, Z. ve Altun, M. (2018). Eđitsel Oyunlara Yönelik Öđretmen Görüřleri ve Yeterliliklerinin İncelenmesi. CBÜ Beden Eđitimi ve Spor Bilimleri Dergisi, 13 (1), 52-72.
- İřman, A. (2000). Eđitimde Planlama ve Deđerlendirme. Adapazarı: Deđerışim Yayınları.
- Kukul, V. (2013). Eđitsel dijital oyunlar kuram, tasarım ve uygulama: Oyunla ilgili tarihsel geliřim ve yaklařımlar, s.20-31, Ankara: Pegem Yayıncılık.
- Meyer, Hilbert L. (1978). Traininsprogramm zur Lernzielanalyse. Erziehungswissenschaft. Königstein/Ts.: Athenäum Taschenbücher.
- Öcal, M. ve Ay, M. E. (1994) Eđitimde Ölçme Deđerlendirme. Bursa: Uludađ Üniversitesi Yayınları.
- Ögel, K. (Ed.) (2018). 101 Soruda Bađımlılık, İstanbul: Yeřilay Yayınları.
- Öngören, B., Sarıefe, H., Balcı, Y. (2017). Ergenlerde Riskli Davranıřların Sosyal Açıdan İrdelenmesi. The Journal of Academic Social Science Studies, sayı: 62, sayfa: 333-347.
- Püsküllüođlu, A. (1995). Türkçe Sözlük. İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.
- Resmi Gazete (2013). M.E.B. Ortaöđretim Kurumları yönetmeliđi, 07.09.2013 tarih ve 28758 sayılı resmi gazete.
- Sönmez, V. (2010). Program Geliřtirmede Öđretmen El Kitabı, Ankara: Anı Yayıncılık.
- Türkiye Cumhuriyeti Anayasası (1982).
- Ünüböl, H. ve Sayar, G. H. (2019). Türkiye Bađımlılık Risk Profili ve Ruh Sađlıđı Haritası Proje Sonuç Raporu. İstanbul: Üsküdar Üniversitesi Yayınları

İnternet kaynakları

<https://tinyurl.com/yanyzcu2> (Eriřim tarihi: 03.06.2019)

<https://www.recoverybinder.org/resources/commonly-used-addictive-drugs>
(Eriřim tarihi: 04.03.2020)

<https://tinyurl.com/uxmv3zxe> (Eriřim tarihi: 07.03.2021)

15. Alıştırılmalar

Ara-Bul

Tabloda yer alan sözcükleri bulmaca içinde bulup örnekte olduğu gibi işaretleyiniz. Sadece bulunması istenen sözcüklerin ilk harfleri **koyu** gösterilmiştir.

Seçenekler: Soldan sağa, sağdan sola, yukarıdan aşağıya, aşağıdan yukarıya ve çapraz.

bağımlılık	aile	alkol	arkadaş	bisiklet
cep telefonu	çocuk	doktor	genç	gitar
iletişim	inanç	kitap		

Alıştırma: Sözcük Avı Bulmaca 1

00	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
1	C	W	A	R	B	A	Ğ	I	M	L	I	L	I	K	A
2	Z	E	T	Y	Y	L	S	İ	G	A	R	A	A	İ	İ
3	Q	S	P	O	L	İ	S	Q	E	Ç	A	A	B	T	T
4	İ	L	E	T	İ	Ş	İ	M	O	N	E	L	İ	A	O
5	F	R	E	T	E	G	H	L	M	E	H	K	S	P	J
6	K	A	E	Ö	M	L	N	N	U	G	J	O	İ	K	U
7	İ	Q	R	N	Ğ	W	E	A	L	K	A	L	K	D	C
8	L	Z	O	X	E	R	C	F	P	V	O	B	L	N	U
9	R	Q	T	W	İ	M	E	E	O	R	O	T	E	Y	R
10	E	A	K	S	D	N	T	N	T	N	Y	K	T	F	U
11	B	R	O	P	S	Z	A	E	C	X	U	İ	C	V	T
12	H	P	D	E	O	I	U	N	R	İ	N	Z	Y	T	Ş
13	E	L	V	K	K	U	C	O	Ç	Ğ	J	Ü	H	G	U
14	R	G	İ	T	A	R	M	N	B	V	Ö	M	C	X	Y
15	İ	Q	W	E	A	R	K	A	D	A	Ş	R	T	Y	U

Alıştırma: Sözcük Avı Bulmaca 1 Çözümü

00	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
1	C	W	A	R	B	A	Ğ	I	M	L	I	L	I	K	A
2	Z	E	T	Y	Y	L	S	İ	F	A	R	A	A	İ	İ
3	Q	S	P	O	İ	İ	S	Q	E	Ç	A	A	B	T	T
4	İ	L	E	T	İ	Ş	İ	M	O	N	E	L	İ	A	O
5	F	R	E	T	E	G	H	L	W	E	H	K	S	P	J
6	S	A	E	Ö	M	L	N	N	U	G	J	O	İ	K	J
7	İ	Q	R	N	Ğ	W	E	A	L	K	A	L	K	D	C
8	L	Z	O	X	Ğ	R	C	F	Q	V	B	B	L	N	U
9	S	Q	T	W	İ	M	E	E	O	R	N	T	E	Y	K
10	E	A	K	S	D	N	T	N	W	N	Y	M	T	F	U
11	B	W	O	P	X	Z	A	Ğ	C	X	U	Ü	C	V	T
12	H	P	D	E	O	I	U	N	R	İ	N	Z	Y	T	F
13	E	L	V	K	K	U	C	O	Ç	Ğ	J	Ü	H	G	U
14	S	G	İ	T	A	R	M	N	B	V	Ö	M	C	X	Y
15	İ	Q	W	E	A	R	K	A	D	A	Ş	R	T	Y	A

Ara-Bul

Tabloda yer alan sözcükleri bulmaca içinde bulup örnekte olduğu gibi işaretleyiniz. Sadece bulunması istenen sözcüklerin ilk harfleri **koyu** gösterilmiştir.

Seçenekler: Soldan sağa, sağdan sola, yukarıdan aşağıya, aşağıdan yukarıya ve diyagonal.

bağımlılık	müzik	okul	oyun	öğretmen
öğrenci	polis	rehberlik	sevgi	sigara
spor	toplum	uyuşturucu		

Alıştırma : Sözcük Avı Bulmaca 2



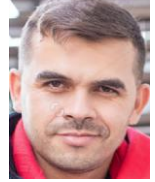

00	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
1	C	W	A	R	B	A	Ğ	I	M	L	I	L	I	K	A
2	Z	E	T	Y	Y	L	S	İ	G	A	R	A	A	İ	İ
3	Q	S	P	O	L	İ	S	Q	E	Ç	A	A	B	T	T
4	İ	L	E	T	İ	Ş	İ	M	O	N	E	L	İ	A	O
5	F	R	E	T	E	G	H	L	M	E	H	K	S	P	J
6	K	A	E	Ö	M	L	N	N	U	G	J	O	İ	K	U
7	İ	Q	R	N	Ğ	W	E	A	L	K	A	L	K	D	C
8	L	Z	O	X	E	R	C	F	P	V	O	B	L	N	U
9	R	Q	T	W	İ	M	E	E	O	R	O	T	E	Y	R
10	E	A	K	S	D	N	T	N	T	N	Y	K	T	F	U
11	B	R	O	P	S	Z	A	E	C	X	U	İ	C	V	T
12	H	P	D	E	O	I	U	N	R	İ	N	Z	Y	T	Ş
13	E	L	V	K	K	U	C	O	Ç	Ğ	J	Ü	H	G	U
14	R	G	İ	T	A	R	M	N	B	V	Ö	M	C	X	Y
15	İ	Q	W	E	A	R	K	A	D	A	Ş	R	T	Y	U

Alıştırma : Sözcük Avı Bulmaca 2 Çözümü

00	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
1	C	W	A	R	B	A	Ğ	I	M	L	I	L	I	K	A
2	Z	E	T	Y	Y	L	S	İ	G	A	R	A	A	İ	İ
3	Q	S	P	O	L	İ	S	Q	E	Ç	A	A	B	T	T
4	İ	L	E	T	İ	Ş	İ	M	O	N	E	L	İ	A	O
5	F	R	E	T	E	G	H	L	M	E	H	K	S	P	J
6	K	A	E	Ö	M	L	N	N	U	G	J	O	İ	K	U
7	İ	Q	R	N	Ğ	W	E	A	L	K	A	L	K	D	C
8	L	Z	O	X	E	R	C	F	P	V	O	B	L	N	U
9	R	Q	T	W	İ	M	E	E	O	R	O	T	E	Y	R
10	E	A	K	S	D	N	T	N	T	N	Y	K	T	F	U
11	B	R	O	P	S	Z	A	E	C	X	U	İ	C	V	T
12	H	P	D	E	O	I	U	N	R	İ	N	Z	Y	T	Ş
13	E	L	V	K	K	U	C	O	Ç	Ğ	J	Ü	H	G	U
14	R	G	İ	T	A	R	M	N	B	V	Ö	M	C	X	Y
15	İ	Q	W	E	A	R	K	Ş	D	A	Ş	R	T	Y	U

Alıştırma: Boşluk Doldurma Bağımlı Karakter

Yönerge: Bu alıştırmada Daniel, Emma, Cenk ve Seda'nın yaşantılarına yer verilmiştir. Aşağıda yer alan 24 sözcüğü uygun boşluklara yerleştiriniz ve uygun sayılarla harfleri eşleştiriniz. Ayrıca karakterlerin hangi zararlı alışkanlığa sahip olduğunu tablonun altındaki boşluklara yazmayı da unutmayınız!


			
<p>Daniel 42 yaşında. Bir kolejde (1) olarak çalışıyor. (2) sürmeyi çok sever.luk (3) yıllarında başladığı (4) alışkanlığı yakasını bir türlü bırakmamaktadır. (5) önerisi üzerine uzman bir dan (6) yardım almaktadır. Azimli bir karakter olduğundan bu alışkanlığından kurtulacaktır.</p>	<p>Emma 25 yaşında. Yaklaşık 4 yıldır (7) kullanıyor. Her yıl bütünleme sınavına kalan başarısız birdir (8).siyle (9) problemler yaşıyor.da (10) da ailede de sürekli dışlanan Emma'nın aslında tek bir şeye ihtiyacı var, o da gerçek (11). Boş zamanlarında (12) salonunda zaman geçiriyor. Spora sınıksız bağlanan Emma yıllar sonra kurtuluş reçetesinin bu olacağının farkına varacak.</p>	<p>Cenk 30 yaşında. Bir restoran işletiyor. Üniversite eğitimini yarıda bırakmışlik (13) yıllarındae (14) ilgi duymuş (15) heveslenmiştir. Şu an gitarını bırakmıştır. Sürat yapmaktan hoşlanır. Bu yüzden (16) ile arası iyi değildir. Alkollü iken araba kullanması nedeniyle 2 kez ölümcül trafik kazası geçirmiştir. Hız yapmayı mıü (17) mü bırakır bilinmez. Ancak bu iki alışkanlığı devam ettikçe yaşadığıa (18) da zarar veriyor.</p>	<p>Seda 27 yaşında. Sosyal medya fenomenidir. Takipçileriyle sıkı bir (19) içindedir. (20) olmadan yaşayamaz. En büyük hobisi ücretsiz wi-fi bulup oradan internete bağlanmaktır. İnternet paketi bittiğinde telefonundakilarla (21) zaman geçirir. En son okuduğu (22) Cin Ali'dir. Her ne kadar lise yıllarında (23) servisi sosyal medyayı bilinçli kullanması gerektiğini paylaşırsa da o telefonundan vazgeçmemiştir. Onunına (24) göre sosyal medya bağımlılığı pembe bağımlılıktır, yani zararsızdır.</p>

a) aile	b) arkadaş	c) alkol	ç) bisiklet	d) cep telefonu	e) çocuk
f) doktor	g) genç	h) gitar	ı) iletişim	i) inanç	j) kitap
k) müzik	l) oyun	m) okul	n) öğrenci	o) öğretmen	ö) polis
p) rehberlik	r) sevgi	s) sigara	ş) spor	t) toplum	u) uyuşturucu

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12

13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24

Bağımlı Karakter Alıştırması Çözümü

			
<p>Daniel 42 yaşında. Bir kolejde öğretmen (1) olarak çalışıyor. Bisiklet (2) sürmeyi çok sever. Çocukluk (3) yıllarında başladığı sigara (4) alışkanlığı yakasını bir türlü bırakmamaktadır. Arkadaş (5) önerisi üzerine uzman bir doktordan (6) yardım almaktadır. Azimli bir karakter olduğundan bu alışkanlığından kurtulacaktır.</p>	<p>Emma 25 yaşında. Yaklaşık 4 yıldır uyuşturucu (7) kullanıyor. Her yıl bütünleme sınavına kalan başarısız bir öğrencidir (8). Ailesiyle (9) problemler yaşıyor. Okulda (10) da ailede de sürekli dışlanan Emma'nın aslında tek bir şey ihtiyacı var, o da gerçek sevgi (11). Boş zamanlarında spor (12) salonunda zaman geçiriyor. Spora sınıksız bağlanan Emma yıllar sonra kurtuluş reçetesinin bu olacağının farkına varacak.</p>	<p>Cenk 30 yaşında. Bir restoran işletiyor. Üniversite eğitimini yarıda bırakmış gençlik (13) yıllarında müziğe (14) ilgi duymuş gıtara (15) heveslenmiştir. Şu an gitarını bırakmıştır. Sürat yapmaktan hoşlanır. Bu yüzden polis (16) ile arası iyi değildir. Alkollü iken araba kullanması nedeniyle 2 kez ölümcül trafik kazası geçirmiştir. Hız yapmayı mı alkolü (17) mü bırakır bilinmez. Ancak bu iki alışkanlığı devam ettikçe yaşadığı topluma (18) da zarar veriyor.</p>	<p>Seda 27 yaşında. Sosyal medya fenomenidir. Takipçileriyle sıkı bir iletişim (19) içindedir. Cep telefonu (20) olmadan yaşayamaz. En büyük hobisi ücretsiz wi-fi bulup oradan internete bağlanmaktır. İnternet paketi bittiğinde telefonundaki oyunlarla (21) zaman geçirir. En son okuduğu kitap (22) Cin Ali'dir. Her ne kadar lise yıllarında rehberlik (23) servisi sosyal medyayı bilinçli kullanması gerektiğini paylaşırsa da o telefonundan vazgeçmemiştir. Onun inancına (24) göre sosyal medya bağımlılığı pembe bağımlılıktır, yani zararsızdır.</p>

a) aile	b) arkadaş	c) alkol	ç) bisiklet	d) cep telefonu	e) çocuk
f) doktor	g) genç	h) gitar	ı) iletişim	i) inanç	j) kitap
k) müzik	l) oyun	m) okul	n) öğrenci	o) öğretmen	ö) polis
p) rehberlik	r) sevgi	s) sigara	ş) spor	t) toplum	u) uyuşturucu

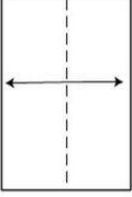
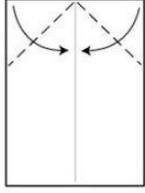
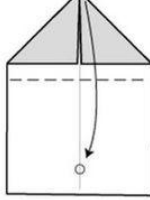
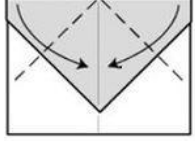
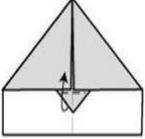
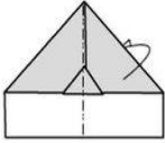
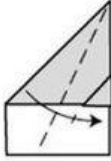
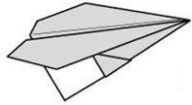
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
o	ç	e	s	b	f	u	n	a	m	r	ş

13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24
g	k	h	ö	c	t	ı	d	l	j	p	i

Alıştırma kullanılan görseller <https://www.shutterstock.com> internet adresinden alınmıştır. Erişim tarihi: 23.05.2020.

Alıştırma: Kağıt Katlama

Uçan Sözcük ve Tümceler etkinliği için A4 boyutundaki bir kâğıt üzerinde aşağıda 8 aşamada belirtilen açıklamaları uygulayınız.

			
1. Aşama <p>A4 kağıdı masaya dikey olarak konur. Tam ortasından ikiye katlanır, daha sonra kağıt tekrar açılır. Bunu tam orta kısmı işaretlemek için yapıyoruz. Çünkü katlama olarak yapılmalı.</p>	2. Aşama <p>Kağıdın üst kısmından iki kulakçık üçgen biçiminde içe doğru katlanır. Şekilde nasıl yapılacağı detaylı olarak görülmektedir.</p>	3. Aşama <p>İki köşeyi içeri katladıktan sonra kağıt; küçük çatılı bir eve benzemiş olmalı. Hem sağ hem de sol üst kısımdan simetrik olacak şekilde içeri katlama yapılır.</p>	4. Aşama <p>İkinci aşamada olduğu gibi üst kısımdan iki kulakçık üçgen biçiminde içeri katlanır.</p>
			
5. Aşama <p>Katlama aşamasından sonra şekilde görülen küçük üçgene benzeyen kısım üst tarafa doğru katlanır.</p>	6. Aşama <p>Elde edilen şekil tam ortasından ikiye katlanır.</p>	7. Aşama <p>Yan tarafı çevrilen kağıdın her iki tarafından altta kalan düz kısma doğru katlama yapılır. Bu işlem her iki taraf için eşit biçimde yapılır.</p>	8. Aşama <p>Kağıt çevrilir ve kanatları çizimde görüldüğü biçime getirilir.</p>

Kaynak: <https://tinyurl.com/y85z4mng> Erişim tarihi: 17.04.2020.

Uçan Sözcük ve Tümceler Etkinliğinin Uygulanışı

01. Sınıf 5'er kişilik gruplara ayrılır. Öğrencilerden biri hakem görevini üstlenir.
02. Öğrencilere oyun kuralları yaprağı ve yeterli sayıda A4 kâğıtlar dağıtılır.
03. Hakemlerin dışında kalan öğrenciler kılavuzdaki açıklamalara göre bir A4 kâğıdından uçaklar yapar.
04. Her öğrenci yapacağı uçağın sağ kanadına bağımlılıkla mücadele konusunda hatırladığı 6 sözcük yazar.
05. Her öğrenci uçağın sol kanadına ise konu ile ilgili duygu ve düşüncelerini iki cümle ile yazar.
06. Tüm öğrenciler uçaklarını ellerine alarak ayağa kalkar.
07. Öğrenciler sıraların arasından çıkarlar.
08. Öğretmenin "1-2-3-Uçur!" komutuyla uçaklar uçurulur.
09. Her öğrenci, yakınına düşen bir uçağı alır ve grup üyelerinin yanına gider.
10. Öğrenciler sırayla uçağın sağ ve sol kanatlarındaki sözcükler ile duygu ve düşünce cümlelerini okur.
11. Her hakem çalışma yaprağını doldururlar.
12. Hakemler, hazırlanan çalışma yapraklarını duvara asarlar ya da akıllı tahtaya yansıtırlar. (Yansıtma olanağı yoksa tahtaya yazarlar ya da çalışma yapraklarından duvar gazetesi oluşturulur.)
13. Sınıfça 24 sözcükten eksik olanlar tamamlanır ve tümceler tartışılır.
14. Öğretmen etkinliğe katılım için teşekkür eder ve uçakların toplu iğne ya da raptiye ile sınıftaki panoya asılmasını ister.
15. Öğrenciler uçakları toplu iğne ya da raptiye ile sınıftaki panoya asarlar.



Öğrenci Çalışma Yaprağı

Alıştırma: Kağıt Katlama

Uçan Sözcükler ve Tümceler

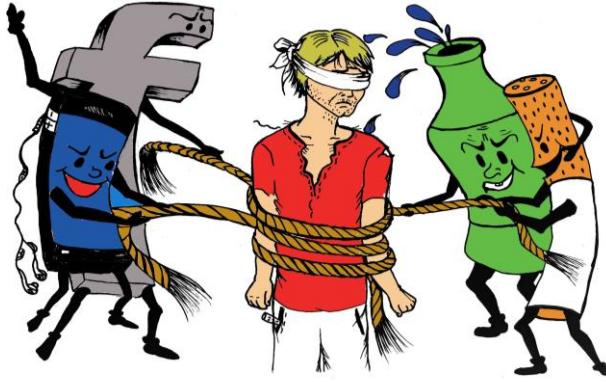
Grup üyeleri sırayla uçakların kanatlarında yazılı sözcükleri ve tümceleri okurlar. Hakem okunan sözcük ve tümceleri çalışma yaprağına yazar.

Grup üyeleri	Sözcükler	Tümceler
1. Üye	1. 2. 3. 4. 5. 6.	1. 2.
2. Üye	1. 2. 3. 4. 5. 6.	1. 2.
3. Üye	1. 2. 3. 4. 5. 6.	1. 2.
4. Üye	1. 2. 3. 4. 5. 6.	1. 2.

Alıştırma: Yardımcı Ol!

Yanıtınızı buraya yazabilirsiniz:

Resmi dikkatlice inceleyiniz.
Bağımlılığın pençesine yakalanmış olan bu gencin adı Hasan. Sizce Hasan'a ne olmuş? Hasan'ın resimdeki duruma gelmeden önce nasıl bir yaşamı vardı? Bu duruma gelmesindeki nedenler neler olabilir?*



Yanıtınızı buraya yazabilirsiniz.

.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

Hasan sizin yakın bir arkadaşınız. Onu içinde bulunduğu bu durumdan kurtarmak için neler yapmak isterdiniz?*

* Yanıtınızı yazarken aşağıdaki tabloda ipucu olarak verilen sözcükleri kullanabilirsiniz.

aile	arkadaş	alkol	bisiklet	cep telefonu	çocuk	doktor	genç
gitar	iletişim	inanç	kitap	müzik	oyun	Okul	öğrenci
öğretmen	polis	rehberlik	sevgi	sigara	spor	toplum	uyuşturucu

Alıştırma: Sözcüklerin Şifresi

A. Aşağıdaki cümlelerde yer alan sözcükler belli bir düzene göre sıralanmışlardır. Sıralamaya uygun olan sözcükleri tablodan bularak ilgili boşluğa yazınız. (Tabloda yer alan sözcükler bir defa kullanılacaktır.)

uyuşturucu	spor	sigara	çocuk
cep telefonu	öğretmen	bisiklet	genç
rehberlik	öğrenci	okul	alkol

Örnek: Bisiklet, Kitap, Gitar (Hobi amaçlı kullanılan aletler)

1. alkol, (1), (2), (3), doktor.
2. cep telefonu,(4), (5), iletişim, arkadaş.
3. (6) - (7), alkol-gitar, sigara-öğretmen.
4. Rehberlik,(8), (9), Kitap, (10).
5. (11), cep telefonu, (12) , uyuşturucu

B. Aşağıdaki tabloda harfleri karışık verilen 12 sözcüğün doğru yazılış biçimini bulunuz ve yazınız.

Örnek: abğılmıklı > bağımlılık

Karışık yazılışı	Doğru yazılışı	Karışık yazılışı	Doğru yazılışı
13. lpuotm		19. aitrğ	
14. ilpso		20. çiann	
15. eşlmiit		21. patik	
16. iela		22. ükzim	
17. dkrşaaa		23. uyno	
18. otdkro		24. vgesi	

SÖZCÜKLERİN ŞİFRESİ ALIŞTIRMASININ ÇÖZÜMÜ

1. alkol, bisiklet (1), cep telefonu (2), çocuk (3), doktor.

(Şifre: Alfabetik sıra. a, b, c, ç, d)

2. cep telefonu, uyuşturucu (4), rehberlik (5), iletişim, arkadaş.

(Şifre: Harf sayısı çoktan aza (11, 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4))

3. spor (6) - genç (7), alkol-gitar, sigara-öğretmen.

(Şifre: Aynı hece sayısına sahip sözcükler tek hece, iki hece, üç hece)

4. rehberlik, okul (8), öğrenci (9), kitap, öğretmen (10).

(Şifre: Eğitim ile ilgili sözcükler)

5. alkol (11), cep telefonu, sigara (12), uyuşturucu

(Şifre: Bağımlılığı olan sözcükler)

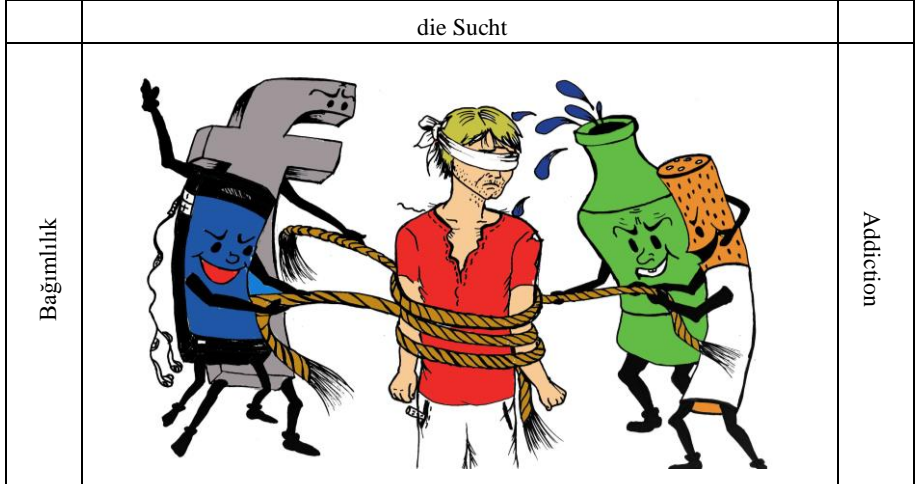
Karışık yazılışı	Doğru yazılışı	Karışık yazılışı	Doğru yazılışı
13. lpuotm	toplum	19. aitrğ	gitar
14. ilpso	polis	20. çianm	inanç
15. eşlmiit	iletişim	21. patik	kitap
16. iela	aile	22. ükzim	müzik
17. dkrşaaa	arkadaş	23. uyno	oyun
18. otdkro	doktor	24. vgesi	sevgi

Alıştırma: Sözcüklerini Konuştur

Bir sonraki sayfa için yönerge: Sınıftaki öğrenciler beşer kişilik gruplar oluştururlar. Öğrencilerden biri eşgüdümçü görevini üstlenir. Her gruba öğrenci yaprağından birer adet dağıtılır. Ardından, öğrencilerden, öğrenci yaprağında bulunan sözcükleri kullanarak bir öykü ve bir slogan yazmaları istenir. Öğrenci yaprağının ön yüzünde flaş kart, arka yüzünde ise öykü ve sloganın yazılacağı boşluk bulunmaktadır.

Öğrenci yaprağı (4) için slogan örneği: Sigaraya değil, sevgiyle yaşama sarıl.

Flaş Kart / Lernkarte / Flash Card



OO







Bu resim ile ilgili 5 Türkçe, Almanca ve İngilizce cümle yazınız.
 Schreiben Sie über dieses Bild 5 Sätze auf Türkisch, Deutsch und Englisch.
 Write down 5 sentences about this picture in Turkish, German and English.

No	Türkçe	Deutsch	English
01	Bir kereden bir şey olmaz düşüncesi en büyük yanılgıdır.	Einmal ist keinmal: Dieser Gedanke ist ein grosser Irrtum.	The thought of 'give it a try, you are not going to die' is the biggest delusion.
02	Uzatılan bir sigaraya hayır dersin daha sonrakilere de hayır dersin.	Wenn du einmal zu einer angebotenen Zigarette nein sagst, dann sagst du hinterher auch nein.	If you say 'no' to a cigarette, you can say no to smoking afterwards.
03	Maddeye hiç başlamamak, korunmanın en iyi yoludur.	Es ist der beste Weg für den Schutz vor Drogen, dass man damit gar nicht anfängt.	Not starting drugs at all is the best way to be protected
04	Teknoloji bağımlıları giderek yalnızlaştır.	Die Technologie-abhängigen werden mit der Zeit vereinsamt.	Technology addiction causes you to become increasingly lonely.
05	Bağımlılık bir hastalıktır ve tedavi edilmeli.	Die Abhängigkeit ist eine Krankheit und sie soll behandelt werden.	The addiction is a disease and it should be treated.

Resimler: Banu Sönmez VAPUR, Çankırı 15 Temmuz Şehitler Anadolu Lisesi Görsel Sanatlar Öğretmeni







Öğrenci Yaprağı 1 Katılımcılar:

Kısa bir öykü yazmaya ne dersiniz? Bağımlılıkla mücadelede sizin de bir öykünüz ve sloganımız olsun. Aşağıdaki sözcüklerle bir öykü ve slogan yazınız.

No	Resim / Sözcük	Öykümüz
01	aile	
		
02	alkol	
		
03	arkadaş	
		
04	bisiklet	
		
05	cep telefonu	
		
06	çocuk	
		
Sloganımız		







Öğrenci Yaprağı 2 Katılımcılar:

Kısa bir öykü yazmaya ne dersiniz? Bağımlılıkla mücadelede sizin de bir öykünüz ve sloganınız olsun. Aşağıdaki sözcüklerle bir öykü ve slogan yazınız.

No	Resim / Sözcük	Öykümüz
07	doktor	
		
08	genç	
		
09	gitar	
		
10	iletişim	
		
11	inanç	
		
12	kitap	
		
Sloganımız		







Öğrenci Yaprığı 3 Katılımcılar:

Kısa bir öykü yazmaya ne dersiniz? Bağımlılıkla mücadelede sizin de bir öykünüz ve sloganınız olsun. Aşağıdaki sözcüklerle bir öykü ve slogan yazınız.

No	Resim / Sözcük	Öykümüz	
13	müzik		
			
14	okul		
			
15	oyun		
			
16	öğrenci		
			
17	öğretmen		
			
18	polis		
			
Sloganımız			

Öğrenci Yaprağı 4 Katılımcılar:

Kısa bir öykü yazmaya ne dersiniz? Bağımlılıkla mücadelede sizin de bir öykünüz ve sloganınız olsun. Aşağıdaki sözcüklerle bir öykü ve slogan yazınız.

No	Resim / Sözcük	Öykümüz	
19	rehberlik		
			
20	sevgi		
			
21	sigara		
			
22	spor		
			
23	toplum		
			
24	uyuşturucu		
			
Sloganımız			

Alıştırma: Sözcük Tanımı

Boşluklara önerilen sözcüklerden uygun olanı yazınız, harfleri sayılarla eşleştirerek ve kutuları doldurunuz.

No	Tanımlar	Sözcükler
00	Bağımlılık geçici mutlu olma durumu, sonra alışkanlık olur, sonra baskıya dönüşür. T. Dursun K.	a) sigara
01	Onlarıdumanları arasından seçebiliyordum. Adalet Ağaoğlu	b) spor
02	Eliyle işaret etti adama. A. Kulin	c) arkadaş
03	Ayçala ilgili bir şeyler anlatıyor, yarım yamalak duyuyorum. A. Ümit	ç) alkol
04	Hiç değilse bir ceket ister şöyle. H. Taner	d) iletişim
05	Bizim kafamızı kaynatan yeni fikirler, onun için kafa bir kulak uğultusu idi. F. R. Atay	e) gitar
06	Nedret'inları bizi nezaketen davet ettiler. Mahmut Yesari	f) okul
07	Birbirlerine nasıl tutkun, yangın bir olduklarını sayıp döktü. Lâfife Tekin	g) bağımlılık
08	Nefesleri kokan bu kimseler pis paçavralar giyinmişlerdi. Peyami Safa	ğ) inanç
09	Herkes, vicdan, dinî ve kanaat hürriyetine sahiptir. Anayasa	h) genç
10	Yıllar sonranı duvara asılı gördüm. G. Gülnar	ı) aile
11	Basın mensupları bağlı oldukları yayın kuruluşları ile hâlindeydiler. Nazlı Eray	î) uyuşturucu
12	Aman ! Derdime bir çare. G. Gülnar	j) doktor

00	01	02	03	04	05	06	07	08	09	10	11	12
g												

Alıştırma: Sözcük Tanımı

Boşluklara önerilen sözcüklerden uygun olanı yazınız, harfleri sayılarla eşleştirerek kutuları doldurunuz.

No	Tanımlar	Sözcükler
00	Bağımlılık geçici mutlu olma durumu, sonra alışkanlık olur, sonra baskıya dönüşür. T. Dursun K.	k) sevgi
13	Bu akşam güzel bir dinledik. G. Gülnar	l) öğretmen
14	Türkunda okçuluk önemli bir yere sahiptir. G. Gülnar	m) toplum
15	Seni hep çok sevecek ama verebileceğinden fazla beklemeyecek karşılığında. Elif Şafak	n) oyun
16	İki gün sonraler eve giderek annesini götürdüler. Halide Edip Adivar	o) kitap
17imizin verdiği konuları manzum yazardım bazen. Yusuf Ziya Ortaç	ö) rehberlik
18	Baharda iki kardeşeler alındı. Ayla Kutlu	p) çocuk
19	Kişinin yanında taşıyabildiği telefona denir.	r) öğrenci
20	Şuursuz olarak bir 'eczane' sözcüğününini arıyordu. Peyami Safa	s) polis
21	Bazıları başından kalkar kalkmaz her şeyi unuturlar. Peyami Safa	ş) müzik
22	Prof. Dr. Hasan Coşkun'unsi olmak bir ayrıcalıktır. G. Gülnar	t) bisiklet
23	Ama ben, bir üzerine bir fikir edinmek istedim mi o kitabı kendim okurum. Nurullah Ataç	u) cep telefonu
24 köşeyi dönerken ana arkasından su içmeye gitti. Bedri Rahmi Eyüboğlu	

Kaynak: Türkçe Sözlük, TDK (<https://sozluk.gov.tr>)

00	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24
g												

Sözcük tanımı alıştırmasının çözümü

00	01	02	03	04	05	06	07	08	09	10	11	12
g	a	h	f	b	i	c	ı	ç	ğ	E	d	j

00	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24
g	ş	m	k	s	l	t	u	ö	n	R	o	p

EKLER

Diyalog ile ilgili Sorular

Aşağıdaki soruların doğru yanıtlarını işaretleyiniz.

1. Diyalog metnine göre gençlerin hangi zararlı alışkanlıkları vardır?
 a. Sigara b. Alkol c. Uyuşturucu
 d. Sigara-Alkol e. Sigara-Alkol-Uyuşturucu
2. Hangi öğrenciler sigara ve alkol kullanmamaktadır?
 a. Clara-Emma b. Dilaver-Faruk c. Adam-Buse
 d. Emma-Dilaver e. Adam-Faruk
3. Sigara ve alkol kullanımından vazgeçmek için Adam'ın önerisine kim sıcak bakmaktadır?
 a. Buse b. Clara c. Faruk d. Dilaver e. Emma
4. Metne göre zararlı alışkanlıklardan korunmak için neler yapılmalıdır?
 a. Arkadaşlarla gezmek b. Kitap okumak
 c. Hobilere zaman ayırmak d. Aileyle zaman geçirmek
 e. Dengeli beslenmek
5. Sizce Buse, 'Al hadi yak sen de!' biçiminde gelen öneriyi nasıl reddedebilmiştir?
 a. Kesin bir dille 'asla' diyerek
 b. Hayır diye karşılık vererek
 c. Arkadaşlarının yanından ayrılarak
 d. Konuyu değiştirerek
 e. Ailesine şikayet ederek

Diyalog ile ilgili Soruların Yanıtları

1	2	3	4	5
d	c	e	c	a

Okuma Metni ile ilgili Sorular

Aşağıdaki soruların doğru yanıtlarını işaretleyiniz.

1. Ergenin cep telefonu ve sosyal medya kullanımının giderek artması onda ne gibi riskli durum oluşturur?
 a. Gerginlik ve öfke halini artırır
 b. Ders başarısını düşürür
 c. Aile ilgililerini bozar
 d. İştahsızlık oluşturur
 e. Toplumdan uzaklaştırıp yalnızlığa sürükler
2. Metinde birey nelerden vazgeçtiğinde hayatında boşluklar oluşmaya başlar?
 a. Severek uğraştığı hobilerden
 b. Arkadaşlarıyla görüşmekten
 c. Okula gitmekten
 d. Ailesinden
 e. Mesleğinden
3. Haz duygusunun giderek artması bireyde neyi unutturmuştur?
 a. Yapması gereken işleri
 b. Alışveriş listesindeki alınacak siparişleri
 c. Okul ödevlerini
 d. Ailesi, değer yargıları ve dini inançları
 e. Arkadaşlarıyla görüşmeyi
4. Paragrafta bireyin bazen karakolda ifade verdiği belirtilmiştir. Sizce bireyin yolu aşağıdaki söylemlerin hangisi nedeniyle karakola düşmüş olabilir?
I- Alkol aldıktan sonra kontrolünü kaybederek insanlara şiddet uygulamıştır.
II- Alkollü iken araba kullanarak trafik suçu işlemiştir.
III- Alkollüken evine geldiğinde eşyalara zarar vermiştir.
 a. Yalnız I
 b. Yalnız II
 c. I-II
 d. I-III
 e. I-II-III
5. Aşağıdakilerden hangisi bağımlılık yapıcı maddelerden uzak durmak için yapılması yararlı eylemlerendir?
 a. Spor yapmak
 b. Müzikle uğraşmak
 c. Kitap okumak
 d. Bisiklete binmek
 e. Hepsi

Okuma Metni ile ilgili Soruların Yanıtları

1	2	3	4	5
e	a	d	e	e

Şekil 1. 24 Anahtar ve Bağımlılık Konusu ile ilgili Sözcük Kartı (1 adet)



Öğrenci



Oyun



Okul



Müzik



Kitap



Öğretmen



Bisiklet



Alkol



Arkadaş



İletişim



Polis



Cep Telefonu



Bağımlılık



Aile



Gitar



Rehberlik



Çocuk



İnanç



Doktor



Genç



Sevgi



Sigara



Spor

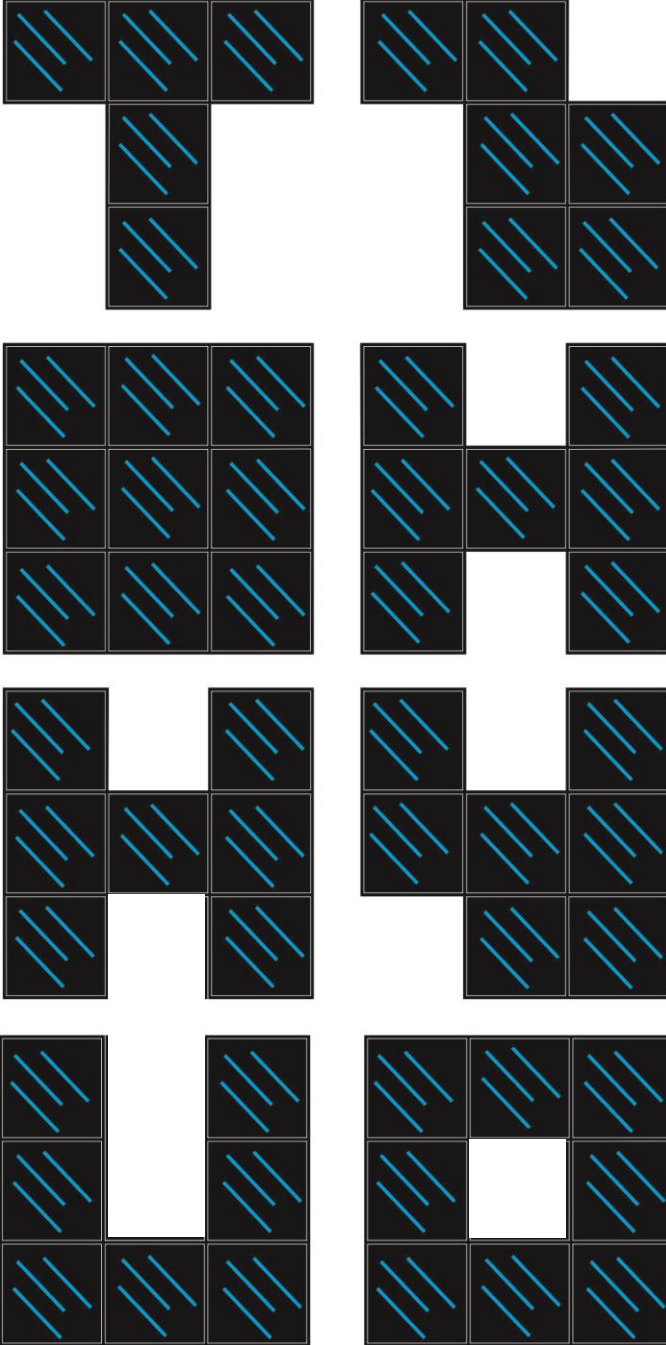


Toplum



Uyuşturucu

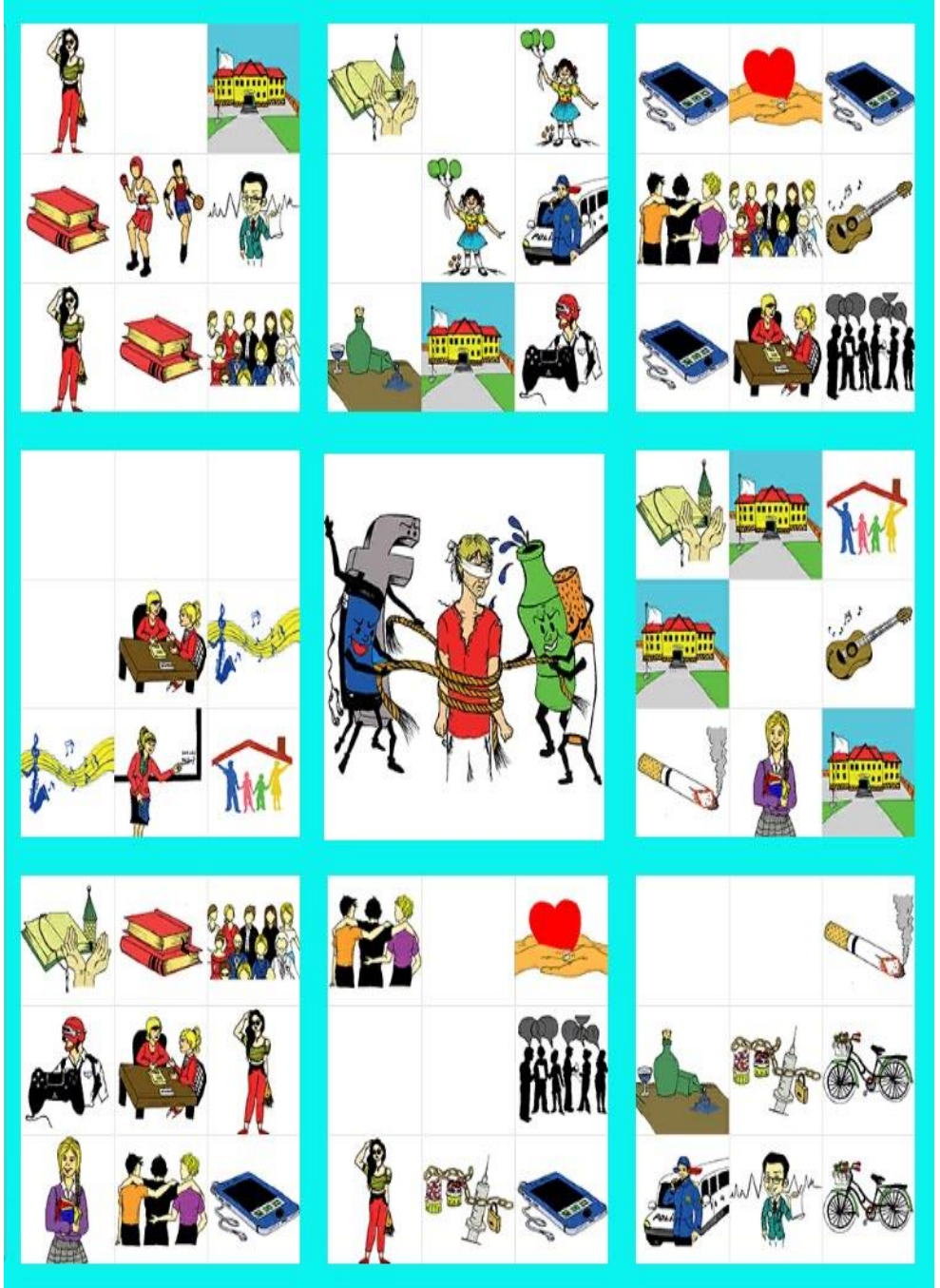
Şekil 2. Kapatma levhaları (8 adet)



Şekil 3. Sözcük Kartı (6 adet)

<p>BAĞIMLILIKLA MÜCADELE SÖZCÜK KARTI (A)</p> <p>01. Aile 02. Alkol 03. Arkadaş 04. Bisiklet 05. Cep Telefonu 06. Çocuk 07. Doktor 08. Genç 09. Gitar 10. İletişim 11. İnanç 12. Kitap</p>	<p>BAĞIMLILIKLA MÜCADELE SÖZCÜK KARTI (B)</p> <p>01. Müzik 02. Okul 03. Oyun 04. Öğrenci 05. Öğretmen 06. Polis 07. Rehberlik 08. Sevgi 09. Sigara 10. Spor 11. Toplum 12. Uyuşturucu</p>	<p>BAĞIMLILIKLA MÜCADELE SÖZCÜK KARTI (C)</p> <p>01. Aile 02. Alkol 03. Bisiklet 04. Çocuk 05. Doktor 06. İletişim 07. Kitap 08. Okul 09. Öğrenci 10. Öğretmen 11. Sigara 12. Toplum</p>
<p>BAĞIMLILIKLA MÜCADELE SÖZCÜK KARTI (D)</p> <p>01. Aile 02. Alkol 03. Çocuk 04. Genç 05. İletişim 06. Kitap 07. Müzik 08. Oyun 09. Öğrenci 10. Polis 11. Spor 12. Uyuşturucu</p>	<p>BAĞIMLILIKLA MÜCADELE SÖZCÜK KARTI (E)</p> <p>01. Arkadaş 02. Cep Telefonu 03. Çocuk 04. Doktor 05. Gitar 06. İletişim 07. Kitap 08. Müzik 09. Okul 10. Polis 11. Rehberlik 12. Sigara</p>	<p>BAĞIMLILIKLA MÜCADELE SÖZCÜK KARTI (F)</p> <p>01. Bisiklet 02. Cep Telefonu 03. İnanç 04. Kitap 05. Okul 06. Öğrenci 07. Öğretmen 08. Polis 09. Rehberlik 10. Sevgi 11. Spor 12. Uyuşturucu</p>

Şekil 4. Oyun Tablası (Resimli görünüm)



Şekil 5. Eğitsel KABUTAPA Oyununun Kuralları

EĞİTSEL KABUTAPA OYUNUNUN OYNANIŞI

No	Eğitsel KABUTAPA Oyununun Kuralları
01	Toplam süre 40 dk. (Oyunun süresi 20 dk., metin yazma/ resim çizme süresi 8 dk., grup paylaşımları 10 dk. ve kısa değerlendirme 2 dk.)
02	Sınıftaki öğrenciler 5'şer kişilik gruplara ayrılır.
03	Her gruptaki öğrencilerden biri grup sözcüsü ve diğer dördü ise oyuncudur.
04	Grup sözcülerinin görevi oyun kurallarını gruptaki öğrencilerle paylaşmak ve gerektiğinde oyun sürecinde oyunculara ve öğretmene yardımcı olmaktır.
05	Her gruba KABUTAPA oyununda kullanılacak araç-gereç dağıtılır.
06	Her gruba 1 adet sözcük kartı verilir.
07	Tüm gruplar, kendi kartlarında yer alan 12 sözcüğün görseli açıkta kalacak biçimde 8 adet kapatma levhasını oyun tablasının ilgili bölümlerine yerleştirir.
08	Her grup 'Bağımlılıkla Mücadele' konusunda, kendilerine dağıtılan kartlardaki sözcük gruplarını kullanarak bir resim çizer ya da bir metin yazar. Grup sözcüleri tasarlanan metin ve resimleri sınıfta paylaşır.
09	Hazırlanan metin ya da resimler grup sözcüleri tarafından sınıfa sunulur.
10	Öğretmen grup sunumları bitince kısa bir değerlendirme yapar ve araç-gereci toplar.

Öngörülen Süre

Nr.	Etkinlik	Öngörülen süre
01	Oyun	20 dk.
02	Metin yazma ya da resim çizme	8 dk.
03	Grup paylaşımları	10 dk.
04	Kısa değerlendirme	2 dk.
05	TOPLAM	40 dk.

Kutu içeriği: KABUTAPA oyun tablası, 8 kapatma levhası, 6 sözcük kartı, anahtar sözcük kartı, bağımlılık kitabı, A4 büyüklüğünde lamine edilmiş 25 şablon, 6,5 m uzunluğunda çamaşır ipi, 25 mandal

Açıklama: Hedef grubunun özelliklerine göre önerilen kurallarda, önerilen süreçte ve öngörülen sürede gerekli değişiklikler yapılabilir. Çünkü eğitsel KABUTAPA oyununun yapısı gereği söz konusu farklı koşullara uyarlama olanağı bulunmaktadır.

BÖLÜM II

ÇAMAŞIR İPİ TEKNİĞİNİN ÖĞRETİM SÜREÇLERİNDE KULLANIMI

Öğrenme sürecinde ya da özellikle dil öğretiminde atılacak her adımın yazılı, sözlü ya da araç-gereçle ortaya konması önemlidir. **Çamaşır İpi Tekniği** genelde aşağıda belirtilen on aşamadan oluşmaktadır:

01. **Çamaşır İpi Tekniği**nde kullanılan 25 flaş kartın, 6,5 m uzunluğunda bir çamaşır ipinin, 25 çamaşır mandalının, boş bir yoğurt kabının, iki çivinin ya da çengelin, bir masanın, bir sandalyenin sağlanması,
02. **Çamaşır İpi Tekniği**nde kullanılan araç-gerecin tanıtılması,
03. 25 flaş kartın çamaşır mandalları yardımı ile çamaşır ipine asılması,
04. 25 flaş karttaki sözcüklerin üç dilde aynı anda bireysel ya da toplu olarak okunması,
05. 25 flaş karttaki resimlerin ikişer kişilik gruplarda betimlenmesi,
06. Bireysel ya da grupça resimler ile ilgili metinlerin hazırlanması,
07. Bireysel ya da grupça resimler ile ilgili hazırlanan metinlerin diğer dillere çevrilmesi,
08. **Çamaşır İpi Tekniği**nde kullanılan araç-gerecin bir posterde ya da duvar gazetesinde yer alması,
09. Kullanılan materyallerin toplanıp bireysel olarak bir diyalog bağlamında öğretmene teslim edilmesi ve
10. Etkinlik sürecinde edinilen veriler ışığında gerekli düzenlemelerin yapılması.

Bu on aşamayı hedef grubun hazır bulunuşluk düzeyine göre düzenleme, başka bir deyişle değiştirme, olanağı bulunmaktadır.

Çamaşır İpi Tekniğinin aynı zamanda çok yönlü, öğretmen – öğrenci ve öğrenci – öğrenci arasında iletişim sağlama işlevi de bulunmaktadır. Bu iletişimin etkili olması için gerekli planlar yapılır ve materyaller hazırlanır. Burada 25 flaş kartın çamaşır mandalları yardımı ile çamaşır ipine asılması, tekrar toplanması ve etkinliği düzenleyen kişiye verilmesi aşamaları açıklanacaktır.

Birinci aşamada kısa bir diyalog ile **Çamaşır İpi Tekniği**nde kullanılan araç - gereçler gösterilir ve adları Türkçe, Almanca ve İngilizce olarak öğrenilir. İkinci aşamada belirli konuşma kalıpları ve çamaşır mandalları ile flaş kartlar çamaşır ipine asılır. Bu aşamada eylemlerin ve seslendirmenin (konuşmaların) eşzamanlı olmasına özen gösterilir. Bu aşamada da belirli konuşma kalıpları ile flaş kartlar çamaşır ipinden alınır ve öğretmene verilir.

**Çamasır ipi alıştırmasında kullandıkları konusma kâhpları: Flaş kartlar asılıyor.
Redewendungen für die Übung mit der Wäsche-Leine“: Die Flashkarten (Lernkarten) werden gehängt.
Idioms for the exercise with the “clothesline”: The flash cards are hung.**

Nr.	Türkçe	Deutsch	English
1	Bunlar 25 flaş kart.	Das sind die 25 Flashkarten	These are 25 flash cards.
2	Bir flaş kart alıyorum.	Ich nehme eine Flashkarte.	I am taking one flash card.
3	Numarası 04.	Die Nummer ist 04.	It's number is 04.
4	Ortada resim.	In der Mitte ist das Bild.	Picture is in the middle.
5	Solda Türkçesi.	Links ist Türkisch.	Turkish is on the left.
6	Üstte Almançası.	Oben ist Deutsch.	German is above.
7	Sağda İngilizcesi.	Rechts ist Englisch.	English on the right.
8	Türkçesi “bisiklet”	Auf Türkisch ist es “bisiklet”.	In Turkish, it's “bicycle”.
9	Almançası “das Fahrrad”.	Auf Deutsch ist es “das Fahrrad”.	In German, it's “das Fahrrad”.
10	İngilizçesi “bicycle”.	Auf Englisch ist es “bicycle”.	In English it's “bicycle”.
11	Bir çamasır mandalı alıyorum.	Ich nehme eine Wäscheklammer.	I am taking one clothespin.
12	Çamasır ipine gidiyorum.	Ich gehe zur Wäscheleine.	I am going to the clothesline.
13	Flaş kartı asıyorum.	Ich hänge die Flashkarte auf.	I am hanging the flash card.
14	Flaş kart çamasır ipinde asılı.	Die Flashkarte hängt an der Wäscheleine.	The flash card is hung on the clothesline.
15	Sıra sende.	Du bist dran.	It is your turn.
16	Tesekkürler.	Dankeschön.	Thank you.
17	Önemli değil.	Bitte schön.	That's all right (OK). Not at all.
18	Bunlar 25 flaş kart.	Das sind die 25 Flashkarten	These are 25 flash cards.
19	Bir flaş kart alıyorum.	Ich nehme eine Flashkarte.	I am taking one flash card.
20	Numarası 10.	Die Nummer ist 10.	It's number is 10.
..

Flash kartlar, çamaşır mandalları, çamaşır ipi ve yoğurt kabı öğretilene veriliyor.

Redewendungen für die Übung mit der „Wäsche-Leine“

Die Flashkarten, Wäscheklammern, die Wäsche-Leine und der Joghurtbecher werden dem Lehrer übergeben.

Çamaşır ipi abstr masında kullanılan konuşma kalıpları:

Idioms for the exercise with the “clothesline”

The flash cards, clothespins, the clothes line and the yoghurt pot are given to the teacher.

Nr.	Türkçe	Deutsch	English
1	Merhaba Martin.	Guten Tag Martin.	Hello Martin.
2	Sizin için bir flaş kart getirdim.	Ich habe für Sie eine Flashkarte gebracht.	I brought one flash card for you.
3	Numarası 04.	Die Nummer ist 04.	It's number is 04.
4	Ortada resim.	In der Mitte ist das Bild.	Picture is in the middle.
5	Solda Türkçesi.	Links ist Türkisch.	Turkish is on the left.
6	Üstte Almançası.	Oben ist Deutsch.	German is above.
7	Sagda İngilizcesi.	Rechts ist Englisch.	English is on the right.
8	Türkçesi “bisiklet”.	Auf Türkisch ist es “bisiklet”.	In Turkish, it's “bisiklet”.
9	Almançası “das Fahrrad”.	Auf Deutsch ist es “das Fahrrad”.	In German it's “das Fahrrad”.
10	İngilizcesi “bicycle”.	Auf Englisch ist es “bicycle”.	In English it's “bicycle”.
11	Bu da çamaşır mandalı.	Und dieses ist die Wäscheklammer.	And this is a clothespin.
15	Sıra sende.	Du bist dran.	It is your turn.
16	Teşekkürler.	Dankeschön.	Thank you.
17	Önemli değil.	Bitte schön.	That's all right (OK). Not at all.
18	Merhaba öğretmenim.	Guten Tag, Herr Lehrer.	Hello my teacher.
19	Merhaba Angelika.	Guten Tag Angelika.	Hello Angelika.
20	Bunlar 25 flaş kart, 25 çamaşır mandalı ve bir çamaşır ipi.	Das sind 25 Flashkarten, 25 Wäscheklammern und eine Wäscheleine.	These are 25 flash cards, 25 clothespins and one clothesline.
21	Teşekkürler.	Dankeschön.	Thank you.
22	Önemli değil.	Bitte schön.	That's all right (OK). Not at all.

die Sucht

bağımlılık



addiction

00

Bu resim ile ilgili 5 Türkçe, Almanca ve İngilizce cümle yazınız.
Schreiben Sie über dieses Bild 5 Sätze auf Türkisch, Deutsch und English.
Write 5 sentences about this picture in Turkish, German and English.

No	Türkçe	Deutsch	English
01			
02			
03			
04			
05			

die Familie

aile



family

01

Bu resim ile ilgili 5 Türkçe, Almanca ve İngilizce cümle yazınız.
Schreiben Sie über dieses Bild 5 Sätze auf Türkisch, Deutsch und Englisch.
Write 5 sentences about this picture in Turkish, German and English.

No	Türkçe	Deutsch	English
01			
02			
03			
04			
05			

der Alkohol

alkol



alcohol

02

Bu resim ile ilgili 5 Türkçe, Almanca ve İngilizce cümle yazınız.
Schreiben Sie über dieses Bild 5 Sätze auf Türkisch, Deutsch und Englisch.
Write 5 sentences about this picture in Turkish, German and English.

No	Türkçe	Deutsch	English
01			
02			
03			
04			
05			

der Freund

arkadaş



friend

03

Bu resim ile ilgili 5 Türkçe, Almanca ve İngilizce cümle yazınız.
Schreiben Sie über dieses Bild 5 Sätze auf Türkisch, Deutsch und Englisch.
Write 5 sentences about this picture in Turkish, German and English.

No	Türkçe	Deutsch	English
01			
02			
03			
04			
05			

das Fahrrad

bisiklet



bicycle

04

Bu resim ile ilgili 5 Türkçe, Almanca ve İngilizce cümle yazınız.
Schreiben Sie über dieses Bild 5 Sätze auf Türkisch, Deutsch und Englisch.
Write 5 sentences about this picture in Turkish, German and English.

No	Türkçe	Deutsch	English
01			
02			
03			
04			
05			

das Handy

cep telefonu



mobile phone

05

Bu resim ile ilgili 5 Türkçe, Almanca ve İngilizce cümle yazınız.
Schreiben Sie über dieses Bild 5 Sätze auf Türkisch, Deutsch und Englisch.
Write 5 sentences about this picture in Turkish, German and English.

No	Türkçe	Deutsch	English
01			
02			
03			
04			
05			

das Kind

çocuk

child



06

Bu resim ile ilgili 5 Türkçe, Almanca ve İngilizce cümle yazınız.
Schreiben Sie über dieses Bild 5 Sätze auf Türkisch, Deutsch und Englisch.
Write 5 sentences about this picture in Turkish, German and English.

No	Türkçe	Deutsch	English
01			
02			
03			
04			
05			

der Arzt

doktor



doctor

07

Bu resim ile ilgili 5 Türkçe, Almanca ve İngilizce cümle yazınız.
Schreiben Sie über dieses Bild 5 Sätze auf Türkisch, Deutsch und Englisch.
Write 5 sentences about this picture in Turkish, German and English.

No	Türkçe	Deutsch	English
01			
02			
03			
04			
05			

die Jugendliche

genç

young



08

Bu resim ile ilgili 5 Türkçe, Almanca ve İngilizce cümle yazınız.
Schreiben Sie über dieses Bild 5 Sätze auf Türkisch, Deutsch und Englisch.
Write 5 sentences about this picture in Turkish, German and English.

No	Türkçe	Deutsch	English
01			
02			
03			
04			
05			

die Gitarre

gitar



guitar

09

Bu resim ile ilgili 5 Türkçe, Almanca ve İngilizce cümle yazınız.
Schreiben Sie über dieses Bild 5 Sätze auf Türkisch, Deutsch und Englisch.
Write 5 sentences about this picture in Turkish, German and English.

No	Türkçe	Deutsch	English
01			
02			
03			
04			
05			

die Kommunikation

iletiřim



communication

10

Bu resim ile ilgili 5 Trke, Almanca ve İngilizce cmle yazınız.
Schreiben Sie ber dieses Bild 5 Stze auf Trkisch, Deutsch und Englisch.
Write 5 sentences about this picture in Turkish, German and English.

No	Trke	Deutsch	English
01			
02			
03			
04			
05			

der Glaube

inanç



faith

11

Bu resim ile ilgili 5 Türkçe, Almanca ve İngilizce cümle yazınız.
Schreiben Sie über dieses Bild 5 Sätze auf Türkisch, Deutsch und Englisch.
Write 5 sentences about this picture in Turkish, German and English.

No	Türkçe	Deutsch	English
01			
02			
03			
04			
05			

das Buch

kitap



book

12

Bu resim ile ilgili 5 Türkçe, Almanca ve İngilizce cümle yazınız.
Schreiben Sie über dieses Bild 5 Sätze auf Türkisch, Deutsch und Englisch.
Write 5 sentences about this picture in Turkish, German and English.

No	Türkçe	Deutsch	English
01			
02			
03			
04			
05			

die Musik

müzik



music

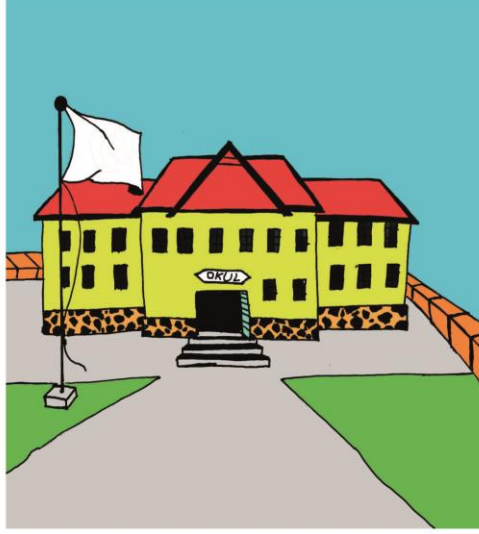
13

Bu resim ile ilgili 5 Türkçe, Almanca ve İngilizce cümle yazınız.
Schreiben Sie über dieses Bild 5 Sätze auf Türkisch, Deutsch und Englisch.
Write 5 sentences about this picture in Turkish, German and English.

No	Türkçe	Deutsch	English
01			
02			
03			
04			
05			

die Schule

okul



school

14

Bu resim ile ilgili 5 Türkçe, Almanca ve İngilizce cümle yazınız.
Schreiben Sie über dieses Bild 5 Sätze auf Türkisch, Deutsch und Englisch.
Write 5 sentences about this picture in Turkish, German and English.

No	Türkçe	Deutsch	English
01			
02			
03			
04			
05			

das Spiel

oyun



game

15

Bu resim ile ilgili 5 Türkçe, Almanca ve İngilizce cümle yazınız.
Schreiben Sie über dieses Bild 5 Sätze auf Türkisch, Deutsch und Englisch.
Write 5 sentences about this picture in Turkish, German and English.

No	Türkçe	Deutsch	English
01			
02			
03			
04			
05			

die Schölerin

öğrenci

student



16

Bu resim ile ilgili 5 Türkçe, Almanca ve İngilizce cümle yazınız.
Schreiben Sie über dieses Bild 5 Sätze auf Türkisch, Deutsch und Englisch.
Write 5 sentences about this picture in Turkish, German and English.

No	Türkçe	Deutsch	English
01			
02			
03			
04			
05			

die Lehrerin

öğretmen



teacher

17

Bu resim ile ilgili 5 Türkçe, Almanca ve İngilizce cümle yazınız.
Schreiben Sie über dieses Bild 5 Sätze auf Türkisch, Deutsch und Englisch.
Write 5 sentences about this picture in Turkish, German and English.

No	Türkçe	Deutsch	English
01			
02			
03			
04			
05			

der Polizist

polis



policeman

18

Bu resim ile ilgili 5 Türkçe, Almanca ve İngilizce cümle yazınız.
Schreiben Sie über dieses Bild 5 Sätze auf Türkisch, Deutsch und Englisch.
Write 5 sentences about this picture in Turkish, German and English.

No	Türkçe	Deutsch	English
01			
02			
03			
04			
05			

die Beratung

rehberlik



guidance

19

Bu resim ile ilgili 5 Türkçe, Almanca ve İngilizce cümle yazınız.
Schreiben Sie über dieses Bild 5 Sätze auf Türkisch, Deutsch und Englisch.
Write 5 sentences about this picture in Turkish, German and English.

No	Türkçe	Deutsch	English
01			
02			
03			
04			
05			

die Liebe

sevgi



love

20

Bu resim ile ilgili 5 Türkçe, Almanca ve İngilizce cümle yazınız.
Schreiben Sie über dieses Bild 5 Sätze auf Türkisch, Deutsch und Englisch.
Write 5 sentences about this picture in Turkish, German and English.

No	Türkçe	Deutsch	English
01			
02			
03			
04			
05			

die Zigarette

sigara



cigarette

21

Bu resim ile ilgili 5 Türkçe, Almanca ve İngilizce cümle yazınız.
Schreiben Sie über dieses Bild 5 Sätze auf Türkisch, Deutsch und Englisch.
Write 5 sentences about this picture in Turkish, German and English.

No	Türkçe	Deutsch	English
01			
02			
03			
04			
05			

der Sport

spor



sport

22

Bu resim ile ilgili 5 Türkçe, Almanca ve İngilizce cümle yazınız.
Schreiben Sie über dieses Bild 5 Sätze auf Türkisch, Deutsch und Englisch.
Write 5 sentences about this picture in Turkish, German and English.

No	Türkçe	Deutsch	English
01			
02			
03			
04			
05			

die Gesellschaft

toplum



society

23

Bu resim ile ilgili 5 Türkçe, Almanca ve İngilizce cümle yazınız.
Schreiben Sie über dieses Bild 5 Sätze auf Türkisch, Deutsch und English.
Write 5 sentences about this picture in Turkish, German and English.

No	Türkçe	Deutsch	English
01			
02			
03			
04			
05			

das Rauschgift

uyuşturucu



drugs

24

Bu resim ile ilgili 5 Türkçe, Almanca ve İngilizce cümle yazınız.
Schreiben Sie über dieses Bild 5 Sätze auf Türkisch, Deutsch und Englisch.
Write 5 sentences about this picture in Turkish, German and English.

No	Türkçe	Deutsch	English
01			
02			
03			
04			
05			

BÖLÜM III

EĞİTSEL OYUNLARIN TASARIMI VE UYGULANMASI

EĞİTSEL KART OYUNU

Eğitsel oyunlar için geliştirilen materyalleri çok amaçlı kullanma olanağı bulunmaktadır. Örneğin flaş kartlar; bellek oyunu (memory game) için 8 x 8 x 0,4 cm ölçülerinde kartlara ya da dalya oyunu için 8 x 8 x 1,8 cm ölçülerinde oyun taşlarına dönüştürülebilir. Oyun taşları aynı zamanda bellek oyununda da kullanılabilir. Bu oyunlar için flaş kartların üst tarafında yer alan görselleri ve görsellerin etrafındaki sayılar ile görsellerin Türkçe, Almanca ve İngilizce karşılıklarını almak yeterlidir (Coşkun, 2016: 115-125). Dalya oyunu için hazırlanacak oyun taşlarını bellek oyununda da kullanma olanağı bulunmaktadır. Bellek oyununda kullanılacak kartlardan ya da oyun taşlarından iki takım hazırlanmalıdır. Kartların ve oyun taşlarının bir yüzünde 00 ile numaralandırılan anahtar sözcüğün görseli, görselin Türkçe, Almanca ve İngilizce karşılıkları yer almalıdır. Kartların ve oyun taşlarının diğer yüzünde ise işlenen konu ile ilgili 24 sözcüğün görselleri, görsellerin Türkçe, Almanca ve İngilizce karşılıkları bulunmalıdır. Bellek oyunu için her gruba iki takım (25 + 25 = 50 kart ya da oyun taşı) verilmelidir. Burada kart oyunu ile ilgili özet bilgiler verilmiştir.

Eğitsel Oyunların Önemi

Eğitim ve öğretimde eğitsel oyunların kullanımı ile ilgili değişik yaklaşımlar bulunmaktadır.

1. Eğitsel oyunlar eğlendiricidir.
2. Eğitsel oyunlar; çocuklar, gençler ve yetişkinler seve seve (içtenlikle) oynamaktadırlar.
3. Eğitsel oyunlar iletişimi desteklemektedir.
4. Eğitsel oyunlar yaratıcılığı desteklemektedir.
5. Eğitsel oyunlar derste çok zaman almaktadır.

Eğitsel Oyunların Yararları

1. Katılımcılar işlenen konuyu simgeleyen anahtar sözcüğü ve konu ile ilgili 24 sözcüğü öğrenirler.
2. Katılımcılar öğrendikleri sözcüklerle tümceler kurarlar.
3. Katılımcılar öğrendikleri sözcükleri diyaloglarda kullanırlar.
4. Katılımcılar öğrendikleri sözcükleri okuma metinlerinde kullanırlar.
5. Katılımcılar öğrendikleri sözcükleri alıştırmalarda kullanırlar.

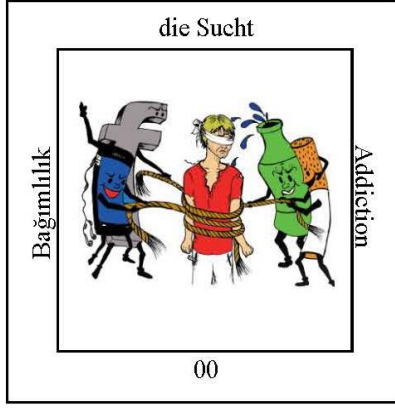
Eğitsel Kart Oyunu ile ilgili Genel Bilgiler:

Yaş grupları	: Çocuklar, gençler ve yetişkinler
Oynayanların cinsiyeti:	Kız – erkek karışık
Oyuncu sayısı	: Her grupta 3 ya da 5 oyuncu
Hakem sayısı	: Her grupta 1 hakem seçilir.
Oyun materyali	: 50 kart, 1 yazı-tura madalyonu ya da bir zar
Oyun yeri	: Etkinliklerin yapılabileceği uygun bir yer
Gerekli mobilya	: Her grup için en az 50 kartın sığacağı bir masa ve beş sandalye

Eğitsel Kart Oyununun Kuralları

01. Katılımcılar beşer kişilik gruplara ayrılır. Grup üyelerinden biri hakem ve diğerleri oyuncu olur.
02. Hakem oyun kurallarını açıklar ve her oyuncuya bir çalışma yaprağı verir.
03. Hakem; iki takım (50 adet) kartı karışık bir biçimde masaya koyar. Kartların üzerinde bulunan anahtar sözcüğün görseli, 00 numarası, Türkçe, Almanca ve İngilizce adı yukarıya ve konu ile ilgili görsellerin numaraları, Türkçe, Almanca ve İngilizce karşılıklarının olduğu yüz ise aşağıya bakacak biçimde masanın üstüne konur.
04. Oyun; saat yelkovanı yönünde oynanır. Oyunu başlatacak kişi yazı-tura madalyonu ya da zar ile belirlenir.
05. Oyunun amacı; 50 kartın arasından çiftleri bulmak, işlenen konuda geçen anahtar ve 24 sözcüğü üç dilde öğrenmektir.
06. Birinci oyuncu iki kartı açar, diğer oyunculara gösterir, kartların üzerindeki numaraları, görsellerin Türkçe, Almanca ve İngilizce karşılıklarını okur.
07. Eğer açılan iki kart aynı ise, kartın üzerindeki numaraya göre görselin Türkçe, Almanca ve İngilizcesini çalışma yaprağındaki listeye yazar ve iki kartı masanın bir köşesine koyar.
08. Kartları açan oyuncu, aynı iki kart açtığı sürece oyuna devam eder. Aynı iki kart açmadığında kart açma sırası bir sonraki oyuncuya geçer.
09. Oyunun sonunda eşleştirdiğin kartlar sayılır.
10. Hakemler oyunun sonuçlarını sınıfla paylaşırlar.






Resimler: Hasan Coşkun

die Familie

Aile




Family

01

der Alkohol

Alkol

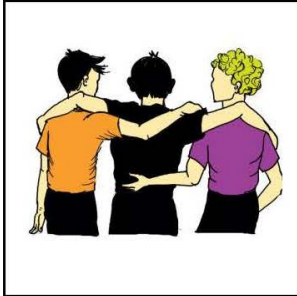


Alkohol

02

der Freund

Arkadaş




Friend

03

das Fahrrad

Bisiklet



Bicycle

04

das Handy

Cep telefonu




Mobile phone

05

das Kind

Çocuk




Child

06

der Arzt

Doktor




Doctor

07

der Jugendliche

Genç

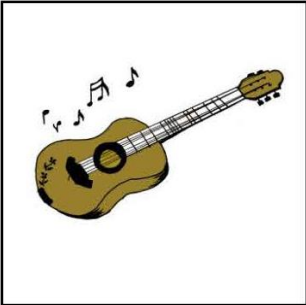


Young

08

die Gitarre

Gitar

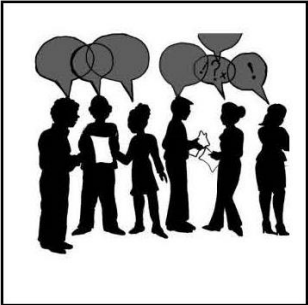


Guitar

09

die Kommunikation

İletişim

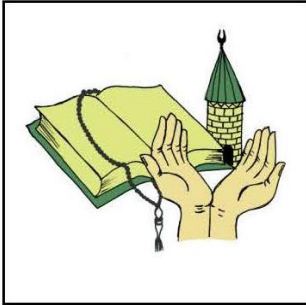


Communication

10

der Glaube

İnanç

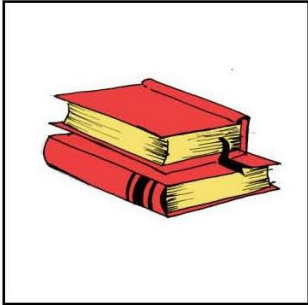


Faith

11

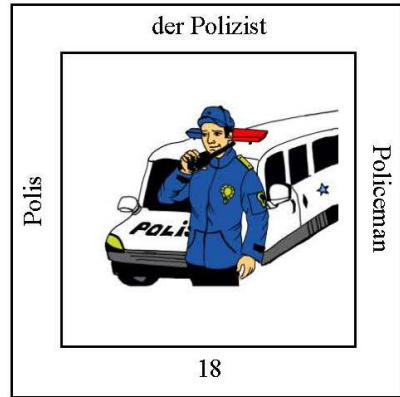
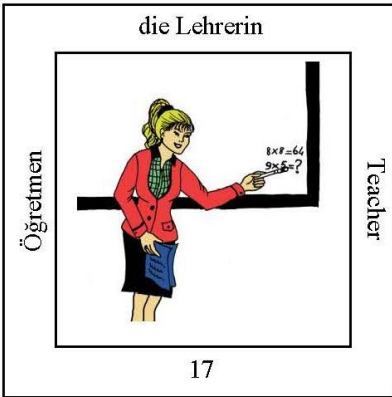
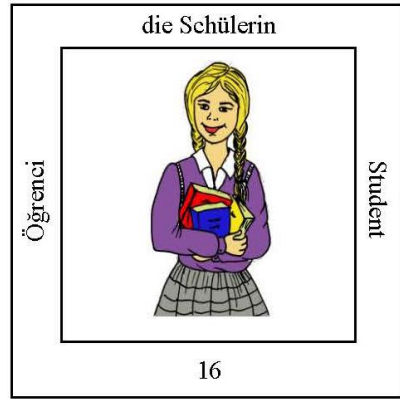
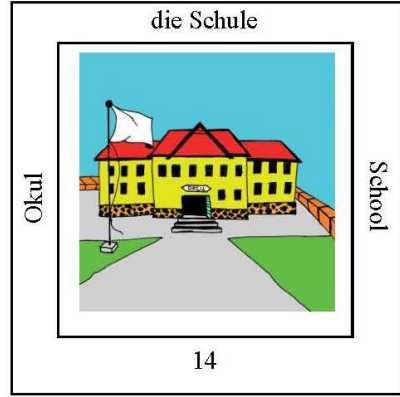
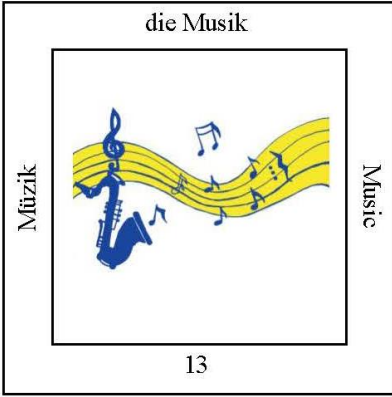
das Buch

Kitap



Book

12



die Beratung

Rehberfik

Guidance

19

die Liebe

Sevgi

Love

20

die Zigarette

Sigara

Cigarette

21

der Sport

sport

Sport

22

die Gessellschaft

Toplum

Society

23

das Rauschgift

Uyusurucu

Drugs

24

EĞİTSEL KIZMA BİRADER OYUNU

Tarihsel Öyküsü

Almanya müzeleri ile bilinen bir ülkedir. Almanya'da 2010 yılı verilerine göre 630'u sanat müzesi olmak üzere 6200 müze bulunmaktaydı (Schayan ve Giehle, 2010: 151-153). Aynı yayında müzelerin bütün insanlık tarihinin sergilendiği bir kültürel güç alanı olduğu vurgulanmaktadır. Özel müzelerin sayısında bir patlama yaşandığı belirtilmektedir.

Nürnberg kentindeki Oyuncak Müzesi, Almanya'da önemli müzelerden biridir. Bu müzenin özellikle eğitim kurumlarına devam edenler tarafından sık sık ziyaret edildiği bilinmektedir. Bu çalışmada Nürnberg Oyuncak Müzesinin, adı Türkçesi "Kızma Birader" olan "Mensch ärgere Dich nicht" adlı masa oyunu ile ilgili yayınladığı basın bülteninin Türkçe çevirisine yer verilmiştir. Klasikleşmiş bu oyunun geçmişten günümüze süregelen öyküsü, 2 Temmuz 2004 - 13 Şubat 2005 tarihleri arası Nürnberg Oyuncak Müzesinde sergilenmiştir.

Almanya'da hemen hemen herkes "Kızma Birader" oyununu bilir. Kim çocukluk yıllarında "Kızma Birader" oynarken öfke ve hayal kırıklığı nedeniyle döktüğü gözyaşlarını hatırlamaz? Sayısız insan için "Kızma Birader" oyunu güçlü duygular ve zarın öngörülemeyen olanaklarıyla belirlenen aile oyununun özüdür. "Kızma Birader" oyunu neredeyse doksan yıldır hiç değişmeyen biçimiyle piyasada ve hemen hemen her Alman ailesinin evinde bulunmaktadır. Nürnberg Oyuncak Müzesi, Schmidt Oyun Limited Şirketinin (Schmidt Spiele GmbH'nin) desteğiyle yeni özel sergisinde klasikleşen oyunun tarihsel öyküsünü ve bu oyundan türetilmiş benzer oyunları sergiliyor. Sergi Hindistan'a kadar uzanan en eski kökeni ile Avrupa'daki oyunun değişik biçimlerinin izini sürüyor ve aynı zamanda oyunun duygular üzerindeki etki alanlarını aydınlatıyor.

"Kızma Birader" oyununun günümüze uzanan geçmişi asıl olarak 20. yüzyılın ilk yıllarında Münih'te işçilerin yoğun olarak yaşadığı Giesing semtinde başladı. Sözleşmeli olarak çalışan Josef Friedrich Schmidt (1871-1948), üç çocuğunu oyalamak için "Eile mit Weile" ("Acele işe Şeytan Karışır") ve bir strateji oyunu olan "Ludo" oyunlarından yola çıkarak bir oyun oluşturdu. Öncülerin bir dizi taktiksel ve stratejik incelikleri bir tarafa bırakarak oyunun hızlı bir biçimde ilerlemesi ve piyonların dışarı atılması amacıyla tasarlanmış bir zar oyunu geliştirdi. Unutulmaz grafik tasarımı ve özgün başlık gerçekten yeniydi.

Başlangıçta küçük atölyesinde gerçekleştirdiği ilk baskıları sadece yakın çevresi için yapılmıştı. Ticari üretim, Schmidt Oyun Yayınevinin (Schmidt Spieleverlag) resmi kuruluş yılı olan 1914'te başladı. Birinci Dünya Savaşı'nın başında "Kızma Birader" henüz az biliniyordu. O dönemde, özel bir girişimle cephelelerdeki askerler için "savaş hediyeleri" denilen büyük sayıda aynı bağış toplandı. Tahta ve karton oyun tablaları da istendiğinden, J. F. Schmidt 3000 oyununu orduya ve askeri hastanelere bağışladı. Ordu postası yoluyla gönderilen mektuplar ve karikatürler, yeni oyunun askerler tarafından benimsendiğini kanıtlamaktadır.

Atılım barışla geldi: Daha 1920'lerin başlarında bir milyon "Kızma Birader" oyunu üretildi. Çok sayıda yayıncı, daha sonra özgün oyunun devam eden başarısından

intihal (aşırma) ve taklitler (öykünmeler) yoluyla kazanç elde etmeye çalıştı. Yasal olarak yalnızca adını ve tasarımını koruma olanağı vardı, ancak oyun kurallarını koruma olanağı yoktu. On yıllar boyunca, "Der Mann muss hinaus" ["Atın adamı gitsin"] ya da "Mensch, verdrück dich" [Adamım, çık buradan] gibi benzer adlarla oyunlar yeniden ortaya çıktı. Kuralları olan "Kızdırma oyunları" iyice yaygınlaştı.

Sadece oyunun adı bile, bu oyunla ilgili olarak geniş bir duygu yelpazesini yansıtmaktadır. Bu oyundan yapılan aşırma oyunları sonuçta Schmidt Oyun Yayınevinin özgün oyununa zarar vermek şöyle dursun onun daha çok tanınmasını sağladı: Şimdiye kadar "Kızma Birader" oyunundan yaklaşık 70 milyon kopya satıldı. Şirket, 1997 yılına kadar şirket kurucusunun ailesi tarafından yönetildi. Schmidt Oyun Yayınevi anılan tarihten bu yana, Berlin'deki Blatz Grubunun (Blatz Gruppe) bünyesinde.

"Kızma Birader", zar ile oynanan masa oyunları türünden biridir. Henüz doksan yıllık geçmişi olan bir oyundur, bununla birlikte kökleri Hindistan'da "Chaupad" adıyla bilinen bir oyuna kadar uzanmaktadır. Bugün hala Hintlilerin ulusal oyunu olan, özgün olarak dini ve sembolik içeriğe sahip bu karmaşık "ilerle-dur-geri git oyununun", yaklaşık 2000 yıllık geleneği bulunmaktadır. Bu oyunun, Hindistan ve başka Asya ülkelerinde çok sayıda eski ve yeni türevleri ve adları bulunmaktadır. Hindistan'a seyahat edenler "Chaupad" oyununu Avrupa ve ABD'ye getirdi. Bu ülkelerde Hint "ilerle-dur-geri git oyunlarının" ortak terimi "Pachisi" ortaya çıktı. "Eile mit Weile" ya da "Ludo" gibi özellikle basit Pachisi türevleri 19. yüzyılda piyasaya sürüldü. Ancak bu çok eski, ancak yine de hep yeni kalmış olan bu oyun, yalnızca Josef Friedrich Schmidt tarafından geliştirilen biçimiyle ve 1914'ten beri kullanılan "Kızma Birader" adıyla tanındı.

"Kızma Birader" duyguların oyunudur. Bu oyunun başarısı; kusursuz kuralların ve zarın öngörülemez olanaklarının ustaca karışımına dayanmaktadır. Anılan oyun, sapmalar olmaksızın, taktiksel incelik ve stratejik düşünme yoluyla gençlerin ve yaşlıların doğrudan doğruya duygularına hitap etmektedir. Şaşırtıcı bir biçimde, oyun piyonların renklerinin ifade ettiği simgelerde ve bu simgelere yüklenen anlamlarda, oldukça farklı duygular ve karakter özellikleri dışa yansımaktadır: Kırmızı saldırganlık ve gurur, yeşil umut ve kendine güven, sarı öfke ve heyecan, mavi sakinlik ve dinginlik. Bu anlamda "Kızma Birader" oyunu; ağlamadan - sızlamadan kaybetmeyi öğrenmek için basit bir ricadan daha fazlasıdır. Bu, altıların gelmemesine ve sürekli beklemeye ya da geri dönmeye karşın, aynı umutla yaşama egemen olmaya bir çağrıdır.

Sergideki önemli özel koleksiyonlardan çok sayıda oyun, klasikleşen bu aile oyununun geçmişten günümüze kadar geçirdiği aşamaların öyküsünü belgeliyor. Elbette, kendiniz de oynayabilirsiniz. Gerçekten kendinizi filmdeki Heinz Rühmann ya da Gerhart Polt gibi kızdırabilirsiniz.

Bir yazma yarışması çerçevesinde, "Kızdırma oyunu" ile ilgili en güzel öyküler aranıyor. Yazmak istemeyenler, varsayımda bulunabilir. Özel bir vitrinde kaç tane piyon bulunmaktadır? Değerli aynî ödüller; en azından kazananlar için öfkelenmek sevinme güvencesi vermektedir. Kızma birader oyununu öğretim bilgisinden yola çıkarak derste ve eğitsel etkinliklerde eğitsel bir oyuna dönüştürme olanakları

bulunmaktadır. Böyle bir çalışma için 15 alt başlıktan oluşan ders planlama taslağı önerilmektedir (Coşkun, 2018: 1- 26).

Eğitsel Kızma Birader Oyununun Özellikleri

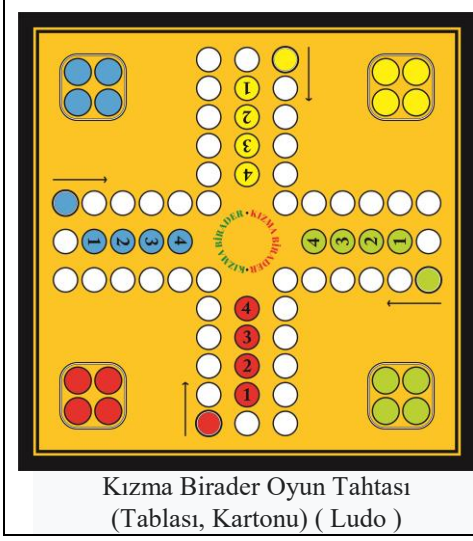
Kızma Birader, yukarıda da belirtildiği gibi en yaygın klasik Alman masa oyunlarından biridir. Bu oyun bir Hint masa oyunu olan *Pachisi* ile benzerlikler göstermektedir. Anılan oyun, Avrupa ülkelerinde "Ludo" olarak bilinir. Masa oyunları özellikle kalabalık arkadaş grupları arasında, evde, kafelerde, çocuk ve gençlik merkezlerinde oynanmaktadır. Avrupa ülkelerinde bu tür oyunların yaklaşık 200 yıldır eğitim kurumlarında da oynandığı bilinmektedir. Türkiye’de bu tür oyunların okulöncesi eğitim kurumlarında olduğu gibi diğer eğitim kurumlarında da oynanabileceği düşünülmektedir. **Kızma Birader**, hem geleneksel hem de oldukça eğlenceli bir oyundur. Özellikle arkadaşlarla birlikte neşeli zaman geçirmek için **Kızma Birader** oyunu tercih edilmektedir. **Kızma Birader** oyunu, genelde serbest zamanları değerlendirmede kullanılmaktadır. Bu çalışmada **Kızma Birader** oyununun eğitsel bir oyun olarak işe koşulması hedeflenmektedir.

Eğitsel Kızma Birader Oyun Tahtasının Betimlenmesi

Açıklama: Kızma Birader Oyun Tahtasının, kurgusu aynı kalmakla birlikte uygulamada değişik tasarımları bulunmaktadır. Bu metinde Schmid markası temel alınmıştır. Öğrencilerin aşağıdaki 15 maddeden oluşan yönergenin ışığında önerilen taslağı (deseni) A3 büyüklüğünde kareli bir kâğıda aktarmalarının; okuduğunu anlama, kavrama, uygulama, analiz, sentez, değerlendirme ve geliştirme bağlamında yararlı olacağı düşünülmektedir. Bu uygulama ile öğrencilerin özellikle yaratıcılıkları desteklenecektir. Böyle bir etkinlik için öğretmenin internette bulunmayan yeni bir **Kızma Birader** türevleri tasarlaması önerilmektedir.



Helin Maya, Akif Hilal, Derin Lara ve Kerim Can ve hakem Birsen Coşkun Öztürk Kızma Birader oyunu ile neşeli zaman geçirmenizi ve etkin öğrenmenizi dilerler.



Her Gruba Verilen Eğitsel Kızma Birader Oyununun Öğeleri

- 1 oyun tahtası (tablası)
- 4 değişik renkte 16 piyon
- 1,8 x 1,8 x 1,8 cm ölçülerinde bir zar
- Kızma Birader Oyununun Kuralları
- Diyaloglar
- Okuma Metinleri
- Alıştırmalar

01. Masada kullanılan **Kızma Birader Oyun Tahtası** dıştan dışa 35 x 35 cm, içten içe ise 28,5 x 28,5 cm ölçülerinde bir kare biçimindedir.
02. Tablanın üzerinde karenin kenarlarına ortalı ve artı (+) biçiminde bir desen bulunmaktadır.
03. Tablanın üzerindeki bütün desenler, çapı 1,8 cm olan 70 daireden oluşmaktadır.
04. Dairelerin 40'ı artının her 4 kolunda birbirine paralel 3 sıra olarak dizilidir.
05. Dört kolun dışında, bir zincirin pulları gibi bir birbirini izleyen beyaz 40 daire, bir bütünlük oluşturmaktadır.
06. Dört kolun içinde yer alan 16 dairenin dördü kırmızı, 4'ü mavi, 4'ü sarı ve diğer 4'ü ise yeşil renktedir. Bu daireler oyun tablasındaki güvenli bölgeleri oluşturmaktadır.
07. Bu daireler, aynı zamanda oyun sürecinde erişilecek hedef noktaları olarak adlandırılmaktadır.
08. Dört kolun birbirini izleyen dairelerin dışında, kuyruk kısmı 1'inci dairenin başından itibaren ve ok kısmı 2'inci dairenin sonuna kadar uzanan 4 ok bulunmaktadır.
09. Oklar saat kadranındaki yelkovan yönünde konumlandırılır.
10. Okların her biri, bitişiğindeki kolun içindeki dört daire ile aynı renktedir.
11. Oyun tablasının her köşesinde depo, park yeri ya da kale olarak adlandırılan 4,5 x 4,5 cm ölçülerinde 1 alan bulunmaktadır. Bu 4 alan birer çerçeve içine alınır.
12. Bu depo, park yeri ya da kale olarak adlandırılan 4 alana, oyun başlamadan önce, aynı renkte ve 1,3 cm çapında olan piyonlar yerleştirilir.

13. Depo, park yeri ya da kale olarak adlandırılan 4 alandaki 4'er daire, her alana en yakın okun, dolayısıyla okun konumlandığı kolunun içindeki 4 daire ile aynı renktedir.
14. Tasarımın ortasında 3 x 3 cm ölçülerinde örneğin oyun başlamadan zarın konabileceği bir alan oluşmaktadır.
15. Bu alan aynı zamanda tasarımın doğru yapıp yapılmadığının bir göstergesidir.

Kızma Birader Oyununun Amacı

01. Zamanı anlamlı bir biçimde kullanmak,
02. Piyonları en kısa sürede aynı renkteki güvenli bölgeye ulaştırmak ve
03. Ders planında öngörülen etkinlikleri gerçekleştirmektir.

Oyun Grubunun Oluşumu

Kızma Birader 2 ya da 4 oyuncu ile oynanmaktadır. Eğitsel oyun olarak işe koşulduğunda ise 4 oyuncu ve bir hakem önerilmektedir.

Eğitsel Kızma Birader Oyununun Kuralları

01. Eğitsel Kızma Birader oyunu 20 dakika sürer.
02. Bütün grup üyeleri istediklerinde oyunun süresi 20 dakika daha uzatılır.
03. Sınıftaki öğrenciler beşer kişilik gruplara ayrılır.
04. Her grupta dört öğrenci oyuncu ve bir öğrenci hakem olur.
[Zamanı etkili kullanmak için hakemlerin oyun kurallarını etkinlikten önce küçük bir grupta öğrenmeleri önerilmektedir.]
05. Hakem öğretmenden aldığı araç-gereci masaya koyar, oyunun kurallarını ve planlanan etkinlikleri açıklar.
06. Her oyuncu aynı renkteki 4 piyonunu depo, park yeri ya da kale olarak adlandırılan alana koyar.
07. Oyunu başlatacak oyuncu, zar ile belirlenir. En büyük sayıyı atan oyunu başlatır.
08. Aynı zamanda diğer oyuncuların sırası belirlenmiş olur. Çünkü diğer oyuncular, yelkovanın hareket yönünde sırayla oyuna katılırlar.
09. Aynı dairede iki piyon bulunamaz.
10. Yarışmacının piyonu aynı daireye geldiğinde, burada bulunan piyon kendi deposuna (park yerine ya da kalesine) gönderilir.
11. Bu eyleme "piyonu geri gönderme" denir.
12. Oyuncu zar ile her 6 attığında 1 piyonu oyuna sokabilir ve her atılan 6 sayısı, oyuncuya bir daha zar atma hakkı verir.
13. Piyonlar 6 atıldığında oyun alanına konur.
14. Daha önce 6 atan oyuncular, oyun sürecinde altıdan küçük sayı attıklarında, oyun alanında bulunan piyonlarını hareket ettirebilirler.

15. Gerektiğinde oyun alanında bulunan piyonların üzerinden atlanır.
16. Altı atan oyuncu öngörülen etkinliklerden birini (örneğin sözcük listesinde yer alan bir sözcükle bir tümce kurması) gerçekleştirir.
17. Hakem gerçekleştirilen etkinliği öğrenci yaprağına işler (yazar).
18. Oyunun başında belirlenen süre dolduktan sonra hakem oyunun sonucunu diğer gruplarla paylaşır.
19. Grup liderleri araç-gereci toplar ve öğretmene teslim eder.
20. Öğretmen ve öğrenciler birbirlerine etkinlikten dolayı teşekkür ederler.

Kaynakça

Coşkun, Hasan (2018). *Hoşgörü Eğitimi Bağlamında Bir Ders Planı Taslağının Geliştirilmesi ve Uygulaması*, yer aldığı eser: Çankırı Karatekin Üniversitesi Karatekin Edebiyat Fakültesi Dergisi, Cilt: 6 Sayı: 2, October.

Schayan, Janet ve Giehle, Giehle (Yay. Hazırl.) (2010). *İşte Almanya*. Alman Dışişleri Bakanlığı. Societäts-Verlag: Frankfurt am Main.

Kızma Birader Oyun Alanı vipgames.com/tr.

"Mensch ärgere Dich nicht: Geschichte eines Spieleklassikers" ("Story of a Classic Game"), Nuremberg Toy Museum.

Pressemitteilung der Museen der Stadt Nürnberg für die neue Sonderausstellung im Spielzeugmuseum vom 2. Juli 2004 bis zum 13. Februar 2005.

Wikipedi, özgür ansiklopedi. Erişim tarihi: 24.03.2021

https://tr.wikipedia.org/wiki/K%C4%B1zma_birader Erişim tarihi: 24.03.2021

<https://bit.ly/3mjEi9Q> Erişim tarihi: 25.03.2021.



EĞİTSEL KAST OYUNU

Giriş

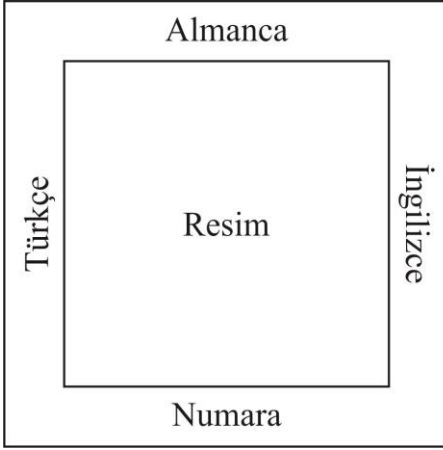
Eğitsel oyunlar, genellikle ders ve derslerle ilgili etkinlikleri daha çekici duruma getirmek, öğrenmeyi kalıcı kılmak ve yaratıcılığı desteklemek amacıyla kullanılır. Eğitsel oyun kurallarının anlaşılır bir biçimde yazılması ve uygun araç - gerecin (materyalin) geliştirilmesi özellikle öğretim bilgisi açısından önemlidir. Derste ve eğitim – öğretim etkinliklerinde kullanmak amacıyla eğitsel kast oyunu tasarlandı. Kast sözcüğü Hindistan’daki kast sistemi düşüncesinden uyarlandı. Hindistan’daki kast sistemi, genelde piramit biçiminde gösterilmektedir. Kast sözcüğü, ayrıcalıklar açısından yukarıdan aşağıya doğru kesin ölçülerle sınırlanmış bulunan, en koyu biçimiyle Hindistan’da görülen toplumsal sınıfların her biridir (Türkçe Sözlük, 2011: 1344). Türkçeye kast olarak geçen bu sözcüğün değişik dillerdeki karşılığı aşağıda belirtildiği gibi verilmektedir:

İngilizce : caste Esperanto: kasto Fransızca: caste
İtalyanca: casta Katalanca: casta İsveççe : kast
<https://www.wortbedeutung.info/Kaste/> Erişim tarihi: 03.04.2021

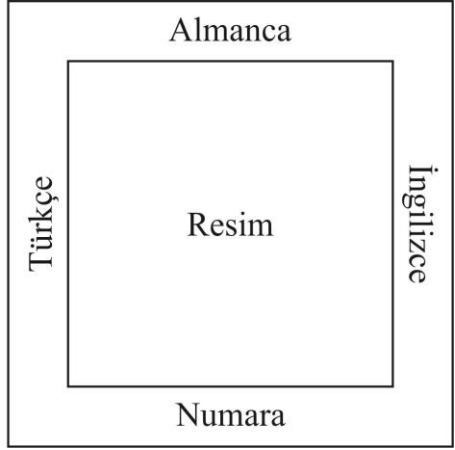
Bu eğitsel oyunun tasarımında ise posta kutusu ile çekmecenin fiziki görüntüsünden ve sarmal öğretim yaklaşımından esinlenilmiştir. Eğitsel kast oyununda, aşağıda görüldüğü gibi her bir kartı simgeleyen ve kare biçiminde olan 8 x 8 cm ölçülerinde 25 çerçeve bulunmaktadır. Bu nedenle eğitsel kast oyun tahtası 25 çerçeveye bölünmüştür. Oyun tablasının ortasında; konuyu simgeleyen, 00 ile numaralandırılmış, resmin Türkçe, Almanca ve İngilizcesi yazılı anahtar sözcük kartı yer almaktadır.

Eğitsel Kast Oyunu Tablası

16	17	18	19	20
15	04	05	06	21
14	03		07	22
13	02	01	08	23
12	11	10	09	24



Kart Deseni: Kartın ön yüzü



Kartın arka yüzü

Eğitsel Kast Oyununda işe koşulan 25 kartta üstteki desen kullanılmaktadır. Anahtar sözcük kartının iki yüzünde aynı desen bulunmaktadır. Bu kart üzerindeki yazı ve resim konuyu genel anlamda simgelemelidir. Kartın ortasında resim, altında 00 numarası, solunda resmin Türkçesi, üstünde Almancası ve sağında İngilizcesi bulunmaktadır.

Diğer 24 kartın her birinin bir yüzünde anahtar sözcüğün deseni ve diğer yüzünde ise söz konusu sözcüğü simgeleyen resim, resmin Türkçe, Almanca ile İngilizcesi ve yine söz konusu numara bulunmaktadır. Oyun sürecinde konu ile ilgili ve 1'den 24'e kadar numaralandırılmış diğer 24 kart, anahtar sözcük kartının çevresinde art arda dizilmektedir.

Eğitsel kast oyununun tanıtım çalışmaları için Çankırı'nın Yapraklı ilçesi mutfağının yaygın yemeklerinin görüntülerine yer verilmiştir (Ersan, 2020: 262-273; Coşkun, 2021). Genel olarak eğitsel kast oyununu değişik konuların işlenmesinde kullanma olanağı bulunmaktadır. Eğitsel kast oyununun derste kullanılmasıyla öğrenmenin kalıcı olacağı düşünülmektedir. Aşağıda eğitsel kast oyununun 25 kuralı yer almaktadır:

Eğitsel Kast Oyununun Kuralları

01. Eğitsel kast oyunu, beşli gruplarca oynanır.
02. Her beş grup üyesinden biri hakem ve diğer dört üye bireysel oyunculardır.
03. Eğitsel kast oyunu; 8 x 8 cm ölçülerinde 25 çerçeveye (kareye) bölünmüş bir eğitsel kast oyun tablası, 25 kart, bir zar, bir sözcük-tümce listesi ve kuralların bulunduğu kâğıt ile oynanır.
04. Oyun tablasının ortasındaki çerçeve, anahtar sözcük kartı için öngörülmüştür.
05. Hedef grup olarak ilkokul 3. sınıf ve üstü öğrenciler önerilmektedir.
06. Oyun süresi: Hedef grubunun hazırbulunuşluk durumuna bağlı olarak 15-20 dakikadır.
07. Her grupta dört oyuncu kare bir masanın etrafına oturur.
08. Her hakem, kendi grubunun oyun masasının yakınında yerini alır.

09. Oyunu düzenleyen; her hakeme oyun için gerekli araç-gereci (materyali) içeren bir paket verir.
10. Her hakem; oyun tahtasını, 25 kartı, dört sözcük-tümce listesini, zarı ve oyun kurallarının bulunduğu kâğıdı masaya koyar.
11. Her hakem oyunun kurallarını sesli okur.
12. Her hakem, anahtar sözcük kartını oyun tablasının ortasına yerleştirir ve diğer 24 kartı karışık bir deste olarak masanın üstüne koyar.
13. Zarla en yüksek sayıyı atan oyuncu oyunu başlatır.
14. Oyun saat yönünde oynanır.
15. Oyuncu ilk atışta altı atamazsa, zar atma sırası solunda oturan oyuncuya geçer.
16. İlk atışta altı atan oyuncu; destenin en üstteki kartı alır, karttaki sayıyı, resmin Türkçe, Almanca, İngilizcesini okur ve kartı oyun tablasındaki aynı numaralı karenin üstüne koyar. Çünkü kural gereğince kartın numarası ile üzerine konan karenin numarası aynı olmalıdır. Daha sonra sözcükleri sözcük-tümce listesinin sayı sütununa yazar ve zarı yeniden atar.
Oyuncu kartı istediği ya da birden fazla dilde şöyle betimleyebilir: Kartın ortasında bir resim, altta numarası ... , solda Türkçe ..., üstte Almanca ..., sağda İngilizce karşılığı bulunmaktadır. Kartı, oyun tablasındaki ... numaranın üstüne koyuyorum. Bakınız, bir daha altı atacağım.
17. Oyuncu yeniden altı atarsa, üstten bir kart alır, kartın üzerindeki sayıyı, resmin Türkçe, Almanca ve İngilizcesini okur ve kartı oyun tablasındaki aynı numaralı karenin üstüne koyar. Daha sonra sözcükleri sözcük-tümce listesinin sayı sütununa yazar. Oyuncu yeniden zar atar ve aynı işi yeniler.
18. Oyuncu zarla yeniden altı atamazsa zarı solundaki oyuncuya “Şimdi sıra sendedir.” diyerek verir.
19. Sırası gelen oyuncular da aynı biçimde oynarlar.
20. Oyun 15 dakika sonra durdurulur.
21. Her oyuncu, listedeki sayıları, yazdığı Türkçe, Almanca, İngilizce tümceleri ve önceden kararlaştırılmışsa tümceleri okur.
22. Tüm oyuncular alkışlanır.
23. Oyun; belirlenen sürenin sonuna kadar devam eder.
24. Hakemler, her grubun etkinlik sonuçlarını sınıf ile paylaşırlar.
25. Oyunu düzenleyen kişi; hedef grubun hazırbulunmuşluk düzeyine göre, öğrencilerin, listeye yazılan sözcüklerle tümce kurmalarını ve ayrıca tümcelerden metinler oluşturmalarını isteyebilir.

Kaynakça

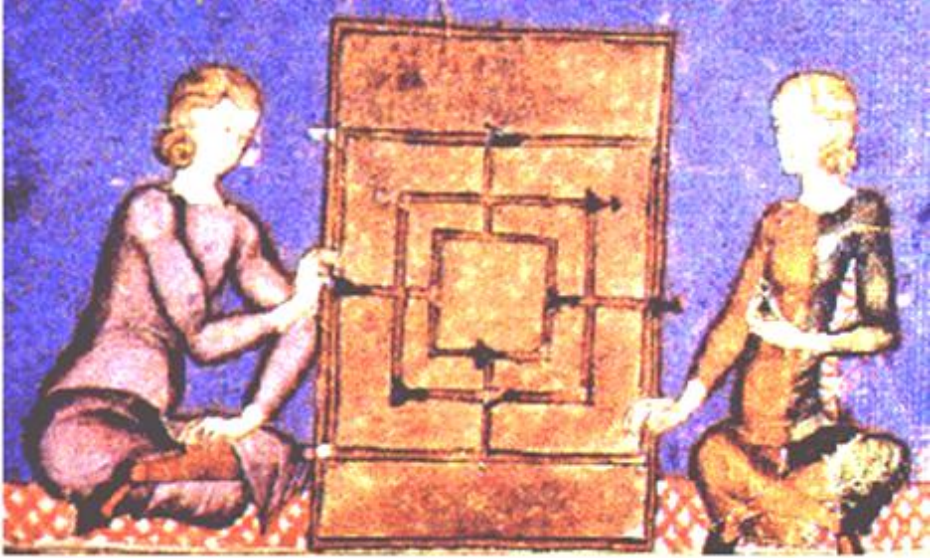
- Coşkun, Hasan (2021). *A Lesson Design of the Subject of Local Cuisine as a Course Unit in Language Teaching. in: Education, Culture And Society*. Polonya. Baskı aşamasında.
- Ersan, K. (2020). *Yapraklı İlçesine Özgü Mutfak Kültürü*, yer aldığı eser: Hasan Coşkun. Çankırı Yapraklı Yerel Gelişmeleri Araştırma Planı ve Eğitsel Uygulama Örnekleri. Konrad-Adenauer-Stiftung: Berlin.
- <https://www.wortbedeutung.info/Kaste/> Erişim tarihi: 03.04.2021

EĞİTSEL DOKUZTAŞ OYUNU

Dokuztaş Oyununun Tarihçesi

Masa oyunları içinde en yaygın olanlardan biri dokuztaş oyunudur. Bu oyun genelde serbest zamanları değerlendirmede kullanılmaktadır. Günümüzde dokuztaş oyunu, eğitim kurumlarında öğrenenler arasında iletişimi güçlendirmek ve öğrenilenleri tekrar yoluyla pekiştirmek amacıyla yaygın bir biçimde işe koşulmaktadır. Dokuztaş oyunu ile ilgili ayrıntılı bir çalışma Bosch firmasının destekleriyle yapıldı (Coşkun, 2004). “Bağımlılıkla Mücadele Olanakları –Çankırı Yapraklı Örneği” kitabı için; anılan çalışmadan bir derleme yapıldı. Bu derleme sürecinde metinde dilsel düzeltmeler yapıldı ve uygulamadaki deneyimler yansıtıldı. Anılan oyunun adı “dokuz” sayısı ile “taş” sözcüğünden oluşmaktadır. Oyunun adı bir kavram olduğundan iki sözcüğün “dokuztaş” biçiminde bitişik yazılması önerilmektedir. Her bir taş söz konusu olduğunda ise, sayı ve sözcük dokuz (adet) taş biçiminde ayrı yazılmalıdır (bkz. Püsküllüoğlu,1995: 483).

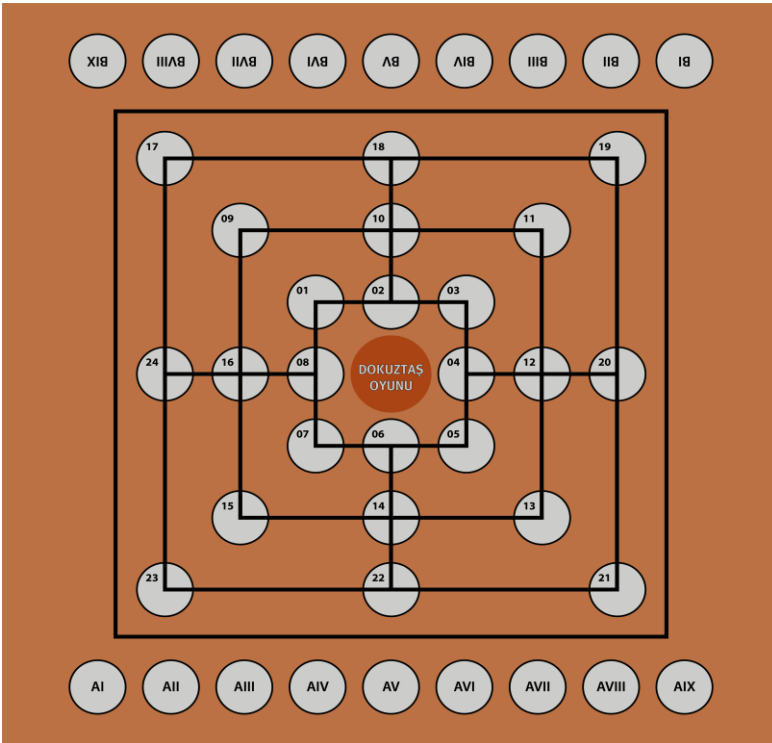
Dokuztaş, adından da anlaşıldığı gibi dokuz taşla oynanan ve taşların yerleri ile yürüme yolları çizgilerle gösterilen bir strateji oyunudur (Meydan Larousse, 1992: 446). Başka bir tanım şöyle yapılmaktadır: Boncuk ya da deniz hayvanlarının kabuklarıyla oynanan ve dokurcun olarak da adlandırılan bir oyundur. Dokuz taşla oynanan ve taşların yerleriyle yürütme yolları çizgilerle gösterilen bir oyundur. Bu oyunun İngilizcesi “A kind of game played with small stones or shells” olarak yazılmaktadır (Tuğlacı, 1978: 616). Dokuztaş oyunu genelde iki kişi arasında oynanmaktadır. Her oyuncu kendine ait dokuz taş ile oynar. Genelde taşlardan dokuzunun siyah ve diğer dokuzunun beyaz renkte olması yeğlenmektedir.



Kaynak: Tuğlacı, 1978: 616

Dokuztaş oyun tablasında 24 kesişme noktası bulunmaktadır. Ayrıca üç karenin ortasında bir düzlem oluşmaktadır. Coşkun'un (2006: 15-16; 2018: 12-14) uyarladığı ya da geliştirdiği özgün eğitsel oyunlarda irdelenen konuyu simgeleyen ve 00 ile numaralandırılan bir anahtar sözcük ile yine irdelenen konu ile ilgili 1'den 24'e kadar numaralandırılan 24 sözcük kullanılmaktadır. Anahtar sözcük 2006 yılında yapılan yayından sonra kullanılmaya başlanmıştır.

Dokuztaş oyununu tanımayanların sayısı oldukça az olmalıdır. Bu oyunun 3000 yıllık bir geçmişinin bulunduğu düşünülmektedir. İlk bulunduğu yer ile ilgili bilgiler çelişkilidir. Buna karşın dokuztaş oyunu ile ilgili en eski bilgilerin, Kızıldenez'in batısında ve Nil nehrinin kıyısında bulunan Tebe yöresi kaynaklı olduğu belirtilmektedir. Bu konuda İngiliz oyun araştırmacısı R. C. Bell'in savları kabul görmektedir. Söylenceye (efsaneye) göre Kurna bölgesinde bulunan I. Sethos tapınağının (Milâttan Önce 1303 - 1290 yılları arasında) çatısında değişik oyun plânları (çizimleri) bulunmuştur. İrlanda'nın Wicklow kentinde bulunan Cr Bri Chualann mezarlarındaki buluntulara göre İrlandalılar, dokuztaş oyununu tunç devrinden beri bilmektedirler. Çinliler, milâttan önce yaklaşık 551 yılında dokuztaş oyununun "Yih" olarak adlandırılan basit bir türevinden söz ettikleri bilinmektedir. Her ne kadar kesin tarihi ve yeri bilinmiyorsa da, dokuztaş oyun tablasının tablet olarak Truva'da da bulunduğu söylenmektedir. Üçtaş ve dokuztaş oyunlarının çizimleri taşın üzerine keski ile işlenmiştir. Ancak dokuztaş oyununun, o tarihlerde nasıl oynandığı ve çevreye nasıl yayıldığı bilinmemektedir.



Dokuztaş oyun tablasının genel görünümü

Günümüze kadar elde kalan en eski dokuztaş oyun tablası Güney Almanya'da bulunmaktadır. Bu tablanın yaklaşık 1500 yıllarında bulunduğu varsayılmaktadır. Bu oyun; satranç, dokuztaş ve tavla oyunlarını içeren, ahşaptan yapılmış ve açılıp kapanabilir bir sandıktır. Almanca "Mühlespiel" olarak adlandırılan dokuztaş oyununun isminin büyük bir olasılıkla Latince "merellus" sözcüğünden geldiği düşünülmektedir. Bu sözcük İngiltere'de örneğin "morelles" ve bu isimden de bugün en çok kullanılan "Nine Men's Morris" sözcüklerinden türetilmiş olabilir. Fransa'da dokuztaş oyununa "marelle" denmektedir

(<http://www.muehlespiel.de/geschichte.htm> Erişim tarihi: 5.1.2002).

Eğitsel Dokuztaş Oyun Yerinin ve Grupların Belirlenmesi

Kurallara geçmeden önce dokuztaş oyununun oynanacağı yer ile ilgili bazı açıklamalar yapılacaktır. Oyun yeri, açık ya da kapalı bir alan olabilir. Çünkü eğitsel oyunların da yer aldığı etkinliklerin sınıf dışında da yapılması önerilmektedir. Dokuztaş oyunu ev ortamında halı, sehpa ya da masada oynanabilir. Eğitsel etkinlikler için kare masalarda oynanmasının oyuncular ve hakem arasındaki iletişimi destekleyeceği düşünülmektedir. Dokuztaş oyununda; oyunculara ve hakemlere verilen oyun kuralları kartları, iki ayrı renkte 18 (2 x 9) adet küçük taş (pul ya da düğme), bir zar ya da bir madeni para ve öğrenci çalışma yaprakları kullanılmaktadır.

1 Eğitsel dokuztaş oyunu;

a) İki oyuncu hakemsiz,

b) Dört oyuncu ve bir hakem (Dört oyuncu iki alt grup oluşturur.) ve

c) Altı oyuncu ve bir hakem arasında oynanabilir. Altı oyuncu iki alt grup oluşturur.

Eğer sınıf çok kalabalık değilse dört oyuncu arasında ve bir hakem eşliğinde oynanması önerilmektedir.

Ayrıca eğitsel etkinliklerde kare masalarda oynanması tercih edilmelidir.

2. Hakem oyun tablasını masanın ortasına koyar.

3. Hakem oyunculara oyun kurallarının yazılı olduğu kartları ve 18 (2 x 9) küçük taşı (pulu v.b.) verir.

4. Oyuna başlayacak kişi ya da grubun belirlenmesi için madeni bir para ya da bir zar kullanılır.

Yazı-turada doğru tahminde bulunan, zar atmada ise en büyük sayıyı getiren, oyuna başlar.

Dokuztaş Oyununun Kuralları

01. Dokuztaş, genelde 15 ya da 20 dakika boyunca iki el oynanır ve taraflar birebir kaldıklarında oyun bir el uzatılır

02. Dokuztaş, bir oyun tablasında, 18 (2 x 9) taş (pul) ile oynanır.

03. Oyunu başlatacak kişi ya da grup bir madeni para ya da bir zar ile belirlenir.

04. Alt gruplar taşlarla oynayacak grup üyesini belirler. Diğer grup üyesi ya da grup üyeleri öğrenci çalışma yapraklarına sözcükleri ve tümceleri yazarlar.

05. Dokuztaş; odaklanmayı gerektiren bir oyun olduğundan, grupça yapılan yarışmalarda oyun esnasında grubun diğer üyeleri oyuna doğrudan etkide bulunamazlar.
06. Her oyuncu 9 taş (pul) ile oynar. Her grubun kullandığı taşlar başka bir renktedir. Genellikle 9 beyaz ve 9 siyah taş tercih edilmektedir.
07. Oyuncular ellerindeki taşları dönüşümlü olarak birer birer çizilen karelerin keşişen noktalarına koyarlar.
Bir oyuncu her defasında birden fazla taşla oynayamaz.
08. Oyuncular diğer yarışmacıların taşlarıyla oynayamazlar.
09. Taşları keşişme noktalarına koyarken ve / ya da dokuz taşın tamamı yerlerine yerleştirildikten sonra, oyunculardan biri, taşlarından üçünü aynı çizgi üzerinde bir sıraya koyduğunda, başka bir deyişle, düz yaptığında, diğer yarışmacının taşlarından birini alır. Alınan bu taş oyun tablasının dışına konur.
10. Düz yapıldığında yarışmacının düzünden taş alınmaz. Oyunun sonuna doğru üçer taş kaldığında ve oyunculardan biri düz yaptığında yarışmacının taşları düz konumunda ise, düzden taş alamayacağından, yarışmacının oynamasına, dolayısıyla, düzünü açmasına olanak tanınır.
11. Taşlar tabla üzerinde keşişme noktalarına konurken her oyuncu kendisinin en kısa yoldan düz yapmasına ve yarışmacının düz yapmamasına yönelik stratejiler geliştirir.
12. Oyuncular ellerindeki (depodaki) 9 taşı bitirdikten sonra, taşların tabladaki konumuna göre çizgiler üzerinde sağa, sola, içeriye ve dışarıya doğru hareket edebilirler.
13. Taş sürmede (taşla hareket etmede) her defasında bir keşişen yerden diğer ikinci keşişen yere kadar gidilir. Ancak her defasında tek taş ile oynanır.
14. Bir hamleden sonra taşla oynama sırası diğer oyuncuya geçer.
15. Üç taşı kalan oyuncu, yukarıda belirtilen kurallar çerçevesinde, oyun tablası üzerinde her defasında bir taşla istediği keşişme noktasına sıçraya bilir.
16. İkinci oyuncu da, taş sayısı üçe indiğinde, bir taşını oyun tablası üzerinde istediği keşişme noktasına koyabilir.
17. Oyun sürecinde iki taşı kalan oyuncu oyunda hedefe ulaşmamış sayılır.
18. Oyuncular, oyuna başlamadan önce özel kurallar belirleyebilirler. Örneğin, bir oyuncu yerini değiştirdiği taşını diğer yarışmacının oynamasından hemen sonra, bir hamleden sonra, eski yerine geri koyamaz.

Oyuncular her hamleden sonra başka bir keşişme noktası düşünmelidirler ya da başka bir taşla oynamalıdır.

Dokuztaş Oyununun Diyalog Sürecinde Oynanması

Dokuztaş oyununun kullanıldığı eğitsel etkinliklerde edinilen deneyimlere göre diyalog sürecinde de oyun kurallarını uygulama ve pekiştirme olanağı bulunmaktadır. Aşağıda bu amaçla yazılmış bir diyalog bulunmaktadır. Yarışmacılardan biri Tülay (T) ve diğeri Serkan (S) olur. Oyuncular diyalog uygulamasından sonra serbest oynayabilirler.

Aşama	Tülay (T)	Serkan (S)
01	T: Gel, dokuztaş oynayalım.	S: Tamam, iyi olur. Oyun tablası, bir zar, dokuz beyaz ve dokuz siyah taş var mı?
02	T: Evet, her şeyi hazırladım. Çayımız da demleniyor.	S: Önce kim başlasın?
03	T: Şu zarı al, büyük atan başlasın.	S: Dört geldi. Haydi şimdi sen at.
04	T: Çok şanslıyım, altı attım.	S: Çok şanslısın. Sen başlıyorsun. Hangi renk taşlarla oynamak istersin?
05	T: Haydi, beyaz taşlar benim, siyah taşlar ise senin olsun. İlk taşımı 8'in üstüne koyuyorum.	S: Ben de ilk taşımı 2'nin üstüne koyuyorum.
06	T: Nasıl, bu oyunu iyi biliyor musun?	S: Daha önce oynamıştım. Takıldığım yerde, yardımcı olursun.
07	T: Şimdi 2. taşımı 16'nın üstüne koyuyorum.	S: Ben de düz yapmanı engelleyeceğim. 2. taşımı 24'ün üstüne koyuyorum.
08	T: 3. taşımı 15'in üstüne bırakıyorum.	S: Şimdi 3. taşımı 9'a yerleştiriyorum. Böylece düz yapmanı engelleyeceğim.
09	T: 4. taşı 14'e koymayı istiyorum. Karar verdim.	S: Tülay, sen bu oyunu gerçekten iyi biliyorsun. Eğer 4. taşımı 13'e koymazsam, sen aynı çizgide üç taşımı aynı sıraya getirirsin. Böylece düz yaparsın. Bunu engellemek için 4. taşımı 13'e bırakıyorum.
10	T: 5. taşımı 11'e koyuyorum. Yoksa sen taşı 10 ya da 12 numaraya koyup kolayca düz yapma şansını elde edebilirsin.	S: Gerçekten, sen bu işi biliyorsun. (Serkan kendi kendine konuşur: Taşımı nereye koysam, burada önümü keser, şurada beni yine engeller...) Ben de 5. taşımı 18'in üstüne koyuyorum.
11	T: Evet, oyunumuz şimdi stratejik bir boyut kazanmakta. Çok iyi düşünmeliyim. 6. taşımı zorunlu olarak 10'un üstüne koyuyorum. Yoksa sen kolayca düz yapacaksın.	S: Nereye koyarsan koy, düz yapmanı engelleyemezsin. Kararımı verdim. 6. taşımı 17'ye koyuyorum. Şimdi düz yapmama ramak kaldı.
12	T: Sen gerçekten bu oyunu çok iyi biliyorsun. 19'a koysam, sen 23'e koyup düz yaparsın. 23'e koysam, sen 19'a koyup yine düz yaparsın.	S: Yeter! Birine karar ver.
13	T: Düz yaptığında bir taşımı alırsın. Daha iyi bir strateji geliştirmeliydim. Geriye dönüş yok. Zorunlu olarak 7. taşımı 19'a koyuyorum.	S: Düşündüğün gibi, ben de 7. taşımı 23'e koyuyorum. "Düz!" Şimdi sıra en kritik taşımı oyundan almakta. 8'in üstündeki taşımı alıyorum. (Serkan bu taşı alıp kenara koyar.)
14	T: Şimdi karar vermem zorlaştı. 8. taşımı 1'in üstüne bırakıyorum.	S: Ben de 8. taşımı 4'ün üstüne koyuyorum.
15	T: Şimdi sıra son taşlarımızı oynamaya geldi. 9. taşımı 7'nin üstüne götürüyorum.	S: Son taşımı 8'e koymazsam, ilk hamlede 16'nın üstündeki taşımı 8'in üstüne çekip düz yaparsın. Bu nedenle son taşımı 8'in üstüne yerleştiriyorum.
	T: Sanırım, birer bardak çayı hak ettik.	S: Bence de. Çaylarımızı getiriyorum.
Ara	Beyaz taşların bulunduğu numaralar: 1-7-10-11-14-15-16-19	Siyah taşların bulunduğu numaralar: 2-4-8-9-13-17-18-23-24
16	T: Serkan, gördüğün gibi elde taşımız kalmadı.	S: İyi bir hamle. Ben de 13'teki taşımı 14'e alıyorum. Oyun akışında 22, 14 ve 6 kesişme

	14'ün üstündeki taşımı 22'ye çekiyorum.	noktalarında düz yapmanı şimdiden engellemek istiyorum.
17	T: Ne yapmak istediğini sezdim. 7'deki taşımı 6'nın üstüne çekiyorum.	S: 4 numaradaki taşımı 12'ye kaydırıyorum.
18	T: Ben de 19'daki taşımı 20'ye götürüyorum.	S: 2'deki taşımı 3'e alıyorum.
19	T: 10'daki taşımı 2'nin üstüne itekliyorum. Hayır, hayır vazgeçtim. Tamam ... Bu taşım 2'de kalsın.	S: Karardan geri dönüşün olmadığını biliyorsun. 18'deki taşımı 10'a getiriyorum.
20	T: 20'deki taşımı 21'e alıyorum.	S: 17'deki taşımı 18'e çekiyorum.
21	T: 6'daki taşımı 5'e götürüyorum.	S: 18'deki taşımı 17'ye itekliyorum. "Düz!" 5'deki taşımı alıyorum.
22	T: Böylece iki taşımı kaybettim. 21'deki taşımı 20'ye çekiyorum.	S: 12'deki taşımı 4'e götürüyorum.
23	T: Bir düz daha yapacaksın. Buna engel olamıyorum. 20'deki taşımı 12'ye alıyorum.	S: 14'teki taşımı 6'ya çekiyorum.
24	T: 22'deki taşımı 13'e kaydırıyorum. Bak, düz yaptım.	S: Şaka yapıyorsun herhalde. Sanırım 14 demek istemiştin. Taş sürmede çizgiyi takip etmen gerekir.
25	T: Tamam, tamam, düzeltiyorum. 22'deki taşı 14'e koyuyorum.	S: 6'daki taşımı 5'e çekerek üçüncü düzü yapıyorum ve 12 numaradaki taşımı alıyorum. Böylece üç taşımı almış oldum.
26	T: 11'deki taşımı 12'ye götürüyorum.	S: 5'teki taşı 6'ya çekiyorum
27	T: 12'deki taşımı 13'e çekiyorum. Yaşasın! Düz yaptım. Şimdi de 23'teki taşımı alıyorum.	S: Alamazsın! Düzümü bozamazsın!! Düşündüğün hamle, kurallara uygun değil.
28	T: O zaman 4 numaradaki taşını alıyorum.	S: Dediyini kabul ediyorum. Ben de 23'teki taşımı 22'ye götürüyorum.
29	T: İstemeyerek 13'teki taşımı 12'ye götürüyorum. Çünkü, diğer taşlarım bağlı.	S: 22'deki taşımı 23'e çekiyorum, düz yapıyorum. 12'deki taşını alıyorum.
30	T: İki taş daha kaybedersem, oyun tablası üzerinde çekirge gibi sıçrayacağım.	S: Dikkat! Sakın tabladan yere düşmeysin. Şimdi çayları yenileyelim ve taşlarımızın buldukları yerleri test edelim.
Ara	Beyaz taşların bulunduğu numaralar: 1-2-14-15-16	Siyah taşların bulunduğu numaralar: 3-6-8-9-10-17-23-24
31	T: 14'teki taşımı 13'e çekiyorum.	S: 17'deki taşımı 18'e taşıyorum.
32	T: 15'teki taşımı 14'e alıyorum.	S: 18'deki taşımı 17'ye çekiyorum. Al sana bir düz daha. 16'daki taşını alıyorum
33	T: Bol şanslar. 13'teki taşımı 12'ye götürüyorum.	S: 9'daki taşımı 16'ya çekiyorum ve bir düz daha yapıyorum. Senin 2 numaralı taşını çok beğendim ve onu alıyorum.
34	T: Farkında mısın? Üç taşım kaldı. İstedğim yere konabilirim. 1'deki taşımı alıp 15'in üstüne sıçırıyorum.	S: Bu akıllıca verilen bir karar. 3'teki taşımı 2'ye çekiyorum.
35	T: Ben de 12'den 13'e kayıp düz yapıyorum. Taş beğenme sırası şimdi bende. 2'deki taşımı beğendim ve alıyorum.	S: 6'daki taşımı 7'ye çekiyorum.
36	T: 13'teki taşımı 1'e koyuyorum.	S: 7'deki taşımı 6'ya kaydırıyorum.

37	T: 1'deki taşımı 13'e koyuyorum ve 10'daki taşımı alıyorum	S: Ben de 8'deki taşımı 1'e çekiyorum.
38	T: 14'teki taşımı 8'e götürüyorum.	S: Şimdi 17'deki taşımı 18'e sürüyorum.
39	T: 8'deki taşımı 14'e koyuyorum. Böylece düz yapmanı engelleyeceğim. Düz yaptım ve 18'deki taşımı alıyorum.	S: 24'deki taşımı 17'ye götürüyorum.
40	T: 15'teki taşımı 24'e koyuyorum. Yakında düz yapacağım.	S: Şimdi düz yapmanı engelleyeceğim. 16'daki taşımı 15'e çekiyorum.
41	T: Taşlarımız doğru yerlerde mi?	S: Haydi, son kontrolü yapalım.
Ara	Beyaz taşların bulunduğu numaralar: 13-14-24	Siyah taşların bulunduğu numaralar: 1-6-15-17-23
42	T: 13'teki taşımı 8'e koyuyorum.	S: 6'daki taşımı 7'ye koyuyorum.
43	T: Başka bir şansın yok. 14'teki taşımı 16'ya koyuyorum. Düz! En iyisi 15'teki taşımı almaktır.	S: Sanırım üçe üç kalacağız. 1'deki taşımı 2'ye çekiyorum.
44	T: 16'daki taşımı 18'e taşıyorum.	S: Teşekkürler. 23'teki taşımı 22'ye koyuyorum.
45	T: 18'deki taşımı 16'ya alıyorum. Sen de üç taşla kalacaksın. Başka çare yok. 17'deki taşımı alıyorum.	S: 7'deki taşı 5'e alıyorum.
46	T: Şimdi aynı şansa sahibiz. 8'deki taşımı 7'ye koyuyorum.	S: 2'deki taşımı 8'e götürüyorum.
47	T: 16'daki taşımı 4'e yerleştiriyorum.	S: 5'deki taşımı 16'ya yerleştiriyorum.
48	T: 24'teki taşımı 5'e taşıyorum.	S: 16'daki taşımı 24'e koyuyorum
49	T: 7'deki taşımı 3'e kaydırıyorum. Düz!	S: Şimdi ne yapacaksın?
50	T: Yeni planlar yapmana gerek yok. Bir taşımı alacağım ve böylece oyun bitecek. 22'deki taşımı alıyorum. Gelecek hafta ev ödevini iyi yap.	S: Ben de yeni planlar kurguluyordum. Tebrik ederim, oyunu sen kazandın. Gelecek hafta görüşmek üzere
Oyunun bitişi	T: Şimdi sıra masayı toplamaya geldi. Oyun tablasını kutunun içine koyuyorum.	S. Ben de taşları ve zarı yerine yerleştiriyorum.

Kaynakça

- Coşkun, Hasan (2004): Dokuztaş Oyunu, Namık Kemal İ. Ö. O. Örneği, Dokumacılık. CTB Yayınları 4: Ankara.
- Coşkun, Hasan (2006): Oyunlarla Dil Öğretimi, Spiele im Sprachunterricht, Learning Languages Through Games, Türkçe – İngilizce – Almanca, Ankara.
- Meydan Larousse (1992). Büyük Lügat ve Ansiklopedi. Cilt: 5. İstanbul: Sabah.
- Püsküllüoğlu, Ali (1995). Türkçe Sözlük. Yapı Kredi Yayınları: İstanbul.
- Tuğlacı, Pars (1978). Okyanus Ansiklopedik Sözlük. Cilt:5. İstanbul: Cem Yayınevi.<http://www.muehlespiel.de/geschichte.htm> Erişim tarihi: 5.1.2002.

BÖLÜM IV SONUÇ VE ÖNERİLER

Bu eserin giriş kısmında bağımlılığın evrensel bir sorun olduğu belirtilmişti. Bakırcıoğlu (2016: 1017) madde bağımlılığını şöyle açıklamaktadır: “Madde istismarından daha ağır olup kullanılan maddeye uzun süreli **fizyolojik, ruhsal bağımlılık** ve bunların yol açtığı bireysel, toplumsal ve mesleki yaşamın kötüleşmesi gibi belirtilerle ortaya çıkan bir **madde kullanım bozukluğu; madde bağımlılığı ile ilgili bozukluklar, uyuşturucu madde bağımlılığı.**” Türk Dil Kurumu’nun çıkardığı Türkçe Sözlükte (2011: 226) bağımlılık sözcüğünün karşılığı bağımlı olma durumu ve tabiiyet olarak verildikten sonra konunun önemi, daha önce de belirtildiği gibi Tarık Dursun K.’dan yapılan bir alıntı ile şöyle vurgulanmaktadır: “Bağımlılık bir süre mutlu eder, sonra alışkanlık olur, sonra baskıya dönüşür.”

Bağımlılıkla mücadele konusunda bir dizi önlem alınmaya çalışılmaktadır. Örneğin Berlin Senatosunun Sağlık, Bakım ve Fırsat Eşitliği Departmanı’nın yayınladığı 2020 Yılı Rehberi’nin önsözünde Bilan (2020: 3) bağımlılık konusunda şunları yazmaktadır: “Alkol, uyuşturucu ya da yasa dışı madde olup olmadığına bakılmaksızın keyif verici madde bağımlılığı; birçok kişisel ve ailevi acıya neden olmakta ve kişilerin olsun ailelerin olsun çevrelerine ağır bir yük getirmektedir. Aynı şey; kumar ya da bahis bağımlılığı ya da internet gibi yeni sosyal medya bağımlılığı için de geçerlidir. Bu nedenle; bağımlılığın oluşumunu önceden etkili bir biçimde önlemek ve aynı zamanda etkilenen kişilerin ve yakınlarının kendi durumlarına uygun yardım ve desteği almalarını sağlamak, Berlin’in bağımlılık ve uyuşturucu ile mücadele politikasının ertelenmez bir hedefidir. Bakırcıoğlu (2005: 276 – 278) okullarda verilebilecek rehberlik ve psikolojik danışma hizmetlerini ayrıntılı bir biçimde sıralamaktadır.

Araştırma sürecinde incelenen kaynaklardan bağımlılık konusunda farklı yaklaşımların sergilendiği anlaşılmaktadır. Kimisi bireyin özgürlüğünü ön plana çıkarırken kimisi erken yaşta gerekli önlemlerin alınması ve gerektiğinde de tedaviye geçilmesi önerilerinde bulunmaktadır. Sosyal psikoloji ve sosyal pedagoji açısından iki önemli konu vardır: Yukarıda belirtildiği gibi birincisi; bağımlılık erken yaşta nasıl engellenir ve ikincisi de bağımlı olan birey ile ailesine nasıl yardımcı olunur? Bağımlılıkla daha etkili mücadele etmek için Cumhurbaşkanlığı 2017 yılında bir genelge yayınladı. Çankırı İl Sağlık Müdürlüğü 2021 yılında bağımlılıkla mücadele çalışmaları başlattı.

Yapraklı; İç Anadolu Bölgesi ile Karadeniz Bölgesinin keşiştiği noktada bulunan özgün bir Anadolu ilçesidir. Bu nedenle, anılan ilçede yapılan bilimsel çalışmaların sonuçlarından Anadolu’da bulunan diğer ilçelerde de yararlanma olanağı bulunduğu düşünülmektedir. Araştırma sürecinde ortaya çıkan eser ve uygulama için gerekli materyaller ilgi duyanlarla paylaşılmalıdır. Bunun için Yapraklı ve diğer ilçelerde öğrencilerle, velilerle, öğretmenlerle, emniyet görevlileriyle toplantılar yapılmalıdır. Ayrıca eğitim, psikolojik danışmanlık ve rehberlik, sosyoloji, psikoloji ve sosyal hizmet uzmanlarına yönelik kongrelere katılım sağlanmalı ve “Bağımlılıkla Mücadele Olanakları – Çankırı Yapraklı Örneğinde” adıyla hazırlanan kitap ve materyaller uygulamalı olarak tanıtılmalıdır.

Kaynakça

Akalın, Şükrü Halük (Haz.) (2011). Türkçe Sözlük 11. Baskı. Ankara: Türk Dil Kurumu.

Bakırcıoğlu, Rasim (2016). Ansiklopedik Eğitim ve Psikoloji Sözlüğü. Genişletilmiş 2. Baskı. Ankara: Anı Yayıncılık.

Bilan, Clemens (2020). Stadtverwaltung für Gesundheit, Pflege und Gleichstellung Berlin (Berlin Senatosunun Sağlık, Bakım ve Fırsat Eşitliği Departmanı) Sucht / Drogen / Rat und Hilfe (Bağımlılık / Uyuşturucu / Öneri ve Yardım) Suchthilfe und Suchtprävention, Wegweiser 2020 (Bağımlılıkla Mücadele ve Bağımlılığı Önleme, 2020 Rehberi): Berlin

Türkçe Sözlükte (2011). Türk Dil Kurumu. Ankara.



YAZARLAR IN ÖZGEÇMİŞLERİ

Prof. Dr. Hasan Coşkun

Eğitim bilimci Prof. Dr. Hasan Coşkun, Çankırı Karatekin Üniversitesinde öğretim üyesidir. Prof. Dr. Coşkun 1970'li yıllarda Lüneburg kentinde kariyerine Türk öğretmeni ve çevirmen olarak başladı. Lüneburg Leuphana Üniversitesinde Eğitim Bilimleri, Almanca ve Coğrafya alanlarında okuduktan sonra Hamburg Üniversitesi'nde 1987 yılında Eğitim Bilimleri bölümünde doktora çalışmasını tamamladı. Prof. Dr. Coşkun bugüne kadar Türkiye'de Gazi, Ortadoğu Teknik, Hacettepe, Gaziosmanpaşa ve Ufuk Üniversitelerinde, Almanya'da ise Lüneburg Leuphana Üniversitesi ile Berlin Hür Üniversitesi gibi tanınmış üniversitelerde ders verdi. Prof. Dr. Coşkun kültürlerarası eğitim, barış eğitimi, dil öğretimi ve eğitsel oyun tasarımı alanlarında çalışmaktadır. En son Konrad Adenauer Stiftung tarafından 2020 yılında Yapraklı İlçesinde Yerel Gelişmeleri Araştırma Planı adlı kitabı yayımlandı.

Gökhan Gülnar

İlk ve orta öğrenimini memleketi Kastamonu'da tamamladıktan sonra, 2006 yılında Hacettepe Üniversitesi Rehberlik ve Psikolojik Danışmanlık bölümünden mezun oldu. Eğitimci Gökhan Gülnar, Çankırı Şehit Yusuf Çelik Rehberlik ve Araştırma Merkezinde psikolojik danışman olarak görev yapmaktadır. Devlet okulları bünyesinde çocukla iletişim, ergenlik dönemi, kariyer planlaması, etkili anne-babalık konularında uzun yıllar aile eğitimleri düzenledi. Çankırı Karatekin Üniversitesi Eğitim Programları ve Öğretimi alanında yüksek lisans eğitimine devam ediyor. Son yıllarda eğitsel oyunlar, bilinçli teknoloji kullanımı ve bağımlılıklar üzerinde çalışmaktadır. Gülnar, evli ve iki çocuk babasıdır.



