ULUSLARARASI BİLGİ İŞLEM VE İLETİŞİM FEDERASYONU TÜRK GRUBU BAŞKANLIĞI

OYUNLU F KLAVYE PROGRAMI

Aralık 2021

SUNUŞ VE PROGRAM HAKKINDA BİLGİ AKTARIMI

Birleşmiş Milletlere bağlı, Ülkemizin de 1957 yılından itibaren üyesi olduğu INTERSTENO Uluslararası Bilgi İşlem ve İletişim Federasyonu, yıllardır, amatör ve profesyonel bilgi işlem uygulamalarının ve eğitiminin geliştirilmesi için meslekî kongreler yapmakta, bu kongrelerde işlemlerin daha verimli yapılabilmesi için fikir ve deneyim alışverişleri gerçekleştirmektedir. Ayrıca öğrencileri, çalışanları daha verimli, süratli klavye kullanmaya teşvik etmek amacıyla Ülke ve Dünya Şampiyonaları organize etmektedir.

Ülkemiz, 2016 yılında 91 yaşında vefat eden F Klavye duayeni İhsan YENER hocamızın liderliğinde İNTERSTENO'ya üye olmuştur. Ülkemiz 1957 yılından bugüne kadar İNTERSTENO'nun kongrelerine katılmış, Türkiye Klavye Şampiyonaları düzenlemiş ve Dünya Şampiyonalarına iştirak etmiştir.

İhsan YENER hocamız, önemli araştırmalar ve çalışmalardan sonra Türkçeye en uygun şekilde dizayn edilen F Klavye, 1955 yılında Türk Standardı olarak kabul edilmiştir. Ülkemizde F klavye kullanımının yaygınlaştırılması için gerekli bilincin oluşturulması ve Robotik Kodlama Eğitimlerine yeni bir bakış açısının getirilmesi düşünülmektedir.

Grubumuz tarafından Türkiye'de ve Dünya'da, ilk defa "OYUNLU KLAVYE" programı yapılmıştır. Bu F klavye programı sayesinde, okul öncesi 5 – 6 yaşındaki çocuklarda oyun oynarken, on parmakla bakmadan bilgisayar klavye kullanmasını da öğrenmiş olacaklardır.

Bu proğramın gerçekleşmesinde emeği geçen Proğramcı Yusuf ÇETİN, Öğretmen Hüseyin ÖZÇELİK, Av. Bekir ARABACI, Dünya Şampiyonları Zehra TAŞKALE, Mehmet KURT ve İlyas PAMUKÇU ile İntersteno-Türk Grubu Üyesi öğretmen ve hocalarımıza çok çok teşekkür ederiz.

Seçkin KÖSE - İntersteno Türk Grubu Başkanı

1. Yusuf ÇETİN-
OYUNLU F KLAVYE TANITIMI

Çağımızın eğitimdeki en büyük sıkıntılarından biri de hiç kuşkusuz öğrencilerdeki dikkat sorunudur. Bu nedenle eğitimciler, öğrencilerin ilgisini çekmek adına bilgiyi eğlenceli bir şekilde aktarmanın yollarını aramaktadır. Bu sayede geleneksel eğitim anlayışına alternatif eğitim sistemleri geliştirilmeye başlanmıştır. Bu amaçla son yıllarda geliştirilen ve eğitimde kullanılan en önemli tekniklerden biri eğitimde oyunlaştırmadır.

Eğitimde oyunlaştırma ile amaçlanan öğrencileri öğrenmeye motive etmek ve bu sayede öğrenmeyi daha eğlenceli hale getirmektir. Öğrencilerin öğrenmeye gönüllü olmasını sağlamaktır. Tüm bunların sonucunda bireylerin istekli olarak kalıcı öğrenmeler kazanması asıl amaçtır.

Eğitimde oyunlaştırma; insanların doğasındaki sosyalleşme, öğrenme, başarma, yarışma gibi arzularını öğrenmeyle birleştiriyor. Bu da eğitimde oyunlaştırmayı olmazsa olmaz yapıyor. Teknolojinin günümüzde vazgeçilmez oluşu da oyunlaştırmanın eğitim de kullanılmasını zorunlu yapmaktadır.

‘On Parmak F Klavye Öğreniyorum’ Oyunu

Şekil 2.1 Oturuş ve Duruş Ekranı

Şekil 2.2 Temel Sıra Tuşları Ekranı

Başlangıç seviyesinde temel sıra tuşlarının (U, İ, E, A K, M, L, Y) yazımı (Şekil 2.2) ve temel oturuş ve duruş şeklinin doğru yapılması (Şekil 2.1) amaçlanmaktadır. Bu amaç doğrultusunda da Başlangıç seviyesinin başlangıcında parmakların yerleşimi ile temel oturuş ve duruş şekli görsel biçimde gösterilerek temel sıra tuşlarının yazımına geçilecektir.

Türk dili özelliklerine uygun olacak biçimde ve 10 parmak kullanımı etkinleştirecek biçimde standartlaştırılmış olan F klavye becerisini çocuklara kazandırmayı aşamalı bir yapıya ait oyunla gerçekleştirmek önem kazanan noktadır. Bu kapsamda da öncelikli alternatif oyun düzeneği, sanal bir nesne patlatma ve merdiven tırmanma oyunu ile başlangıç, seviye 1, seviye 2, seviye 3 … biçiminde bir seviye atlama ve bu sayede de F klavyeyi aşamalı olarak öğrenmeyi amaçlamaktadır.

‘On Parmak F Klavye Öğreniyorum’ Oyunu Aşamaları

Şekil 3.1 Aşama Seçim Ekranı

‘On Parmak F Klavye Öğreniyorum’ oyunu tek oyun gibi gözükmesine rağmen birbirine entegre edilmiş iki oyundan (“Harf Çalışması” ve “Kelime Çalışması”) oluşmaktadır. (Şekil 3.1)

Harf Çalışması

Harf Çalışması isimli oyun, oyunculara F klavyede tuşların yerini ve hangi tuşa hangi parmakla basılması gerektiğini öğretmeyi hedefleyen, 30 bölümden oluşan ve 10 farklı düşen nesneler teması içeren oyundur. (Şekil 3.2)

‘Harf Çalışması’ oyununda seviye yükseldikçe fazladan bir harf öğreterek, oyuncunun son bölümde F klavyedeki bütün tuşların yerini ve hangi parmakla basılması gerektiğini öğrenmesi beklenir. (Şekil 3.3)

Her bölümün sonunda, oyuncu kendine ait istatistikleri, ilgili bölümü oynayanlar arasındaki sıralamasını ve İlgili bölümdeki eski oyunlarına ait bilgileri görebilir. (Şekil 3.4) Oyuncunun gelişimini takip edebilmek için, oyuncunun istatistikleri genel ve bölüm bazlı olarak oyun dosyasına kaydedilir.

Şekil 3.2 Harf Çalışması Örnek Tema

Şekil 3.3 Harf Çalışması Seviye Ayarlama Ekranı

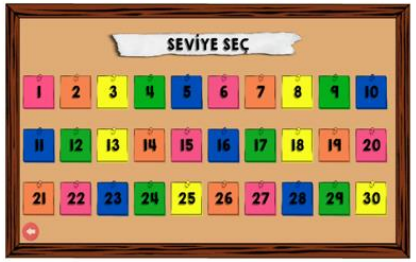
Şekil 3.4 Harf Çalışması Bölüm Sonu Ekranı

Kelime Çalışması

Kelime Çalışması isimli oyun, oyunculara harf çalışması oyunundan öğrendiklerini pekiştirmeyi ve oyuncunun artık anlamlı ve anlamsız kelime çalışmasını hedefleyen, 30 seviyeden oluşan ve 10 farklı merdiven çıkma teması içeren oyundur. (Şekil 3.5)

‘Kelime Çalışması’ Oyunu her seviyede yaklaşık 100(+-30) kelime içeren 30 farklı seviyeden oluşmaktadır. (Şekil 3.6) Oyuncu oyunu bitirdiğinde yaklaşık 3000 kelime yazması beklenir. Her bölümün sonunda, oyuncu ilgili bölümü oynayanlar arasındaki sıralamasını ve oyun boyunca topladığı puanlara karşılık gelen genel sıralamasını görebilir. (Şekil 3.7)

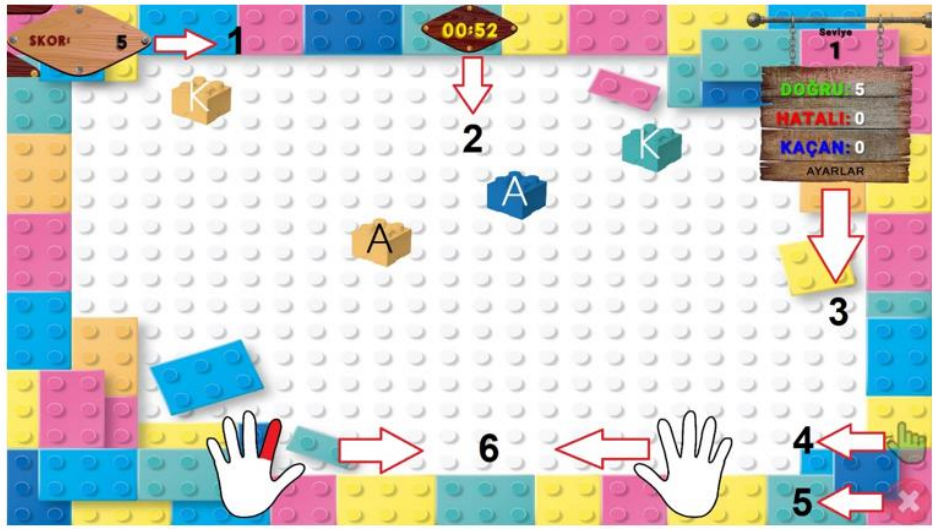
Şekil 3.5 Kelime Çalışması Örnek Tema



Şekil 3.6 Kelime Çalışması Seviye Seçim Ekranı Ekranı

Şekil 3.7 Kelime Çalışması Bölüm Sonu

Harf Çalışması Araçları ve İşlevleri



Şekil 3.8 Harf Çalışması Oyun Araçları

Şekil 3.8 Numaralandırılmış araçların işlevleri:

1. Oyuncunun topladığı puanları gösteren tabela. Oyuncu her doğru vuruş için +1, her yanlış vuruş ve kaçan vuruş için -1 puan almaktadır.

2. Bölümün bitmesine kalan süreyi dd:ss şeklinde gösteren zaman tabelası.

   Oyuncu her bölümü 1-3-5-10 dakikalık periyotlar halinde oynayabilmektedir.

3. Oyuncuya, seviye sayısını ve o seviye içerisindeki yaptığı doğru, yanlış ve kaçırdığı vuruşların sayısını gösteren tabela. En alt kısmında oyun ayarlarına erişmek için ayarlar düğmesi yer alır.

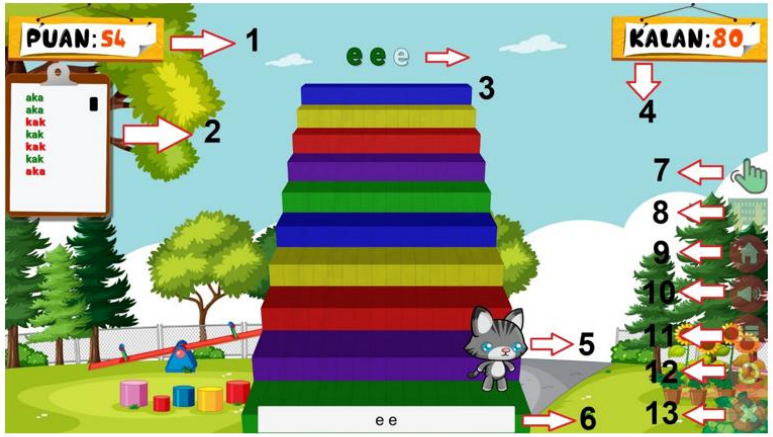
4. Oyuncuya hangi harfe hangi parmakla basmasını gösteren, 6 numaralı özelliği açıp kapatma düğmesi.

5. Oyundan çıkış düğmesi.

6. Oyuncuya hangi harfe hangi parmakla basmasını gösteren kılavuz parmaklar.

Kelime Çalışması Araçları ve İşlevleri

1. Oyuncunun topladığı puanları gösteren tabela. Oyuncu her doğru vuruş için +1, her yanlış vuruş için -1 puan almaktadır.
2. Oyuncunun önceki basamaklarda yazdığı kelime geçmişini gösterir. Kelimenin yazımında hata yapılmışsa kırmızı, hatasız yazılmışsa yeşil renkte gösterilir.
3. 6 numaralı alana yazılması beklenen kelime. Doğru yazılan harf yeşile renge döner, hatalı yazılan harf ise kırmızı renge döner. Düzeltme yapılırken kelime rengi siyah olur.
4. Oyuncunun bölümü bitirmek için yazması gereken kalan kelime sayısını gösterir.
5. Oyun boyunca oyuncuya yardımcı yönlendirmelerde bulunan ve destekleyen asistan maskot. On farklı temada on farklı asistan maskot bulunur ve 3 bölümde değişecek şekilde ayarlanmıştır.
6. 3 numaralı alanda görülen yazılması beklenen kelimenin girilmesi gereken alandır.
7. Kelime yazımını tamamladıktan sonra diğer kelimeye geçiş için boşluk tuşu kullanılır. Kelimenin sonundaki harfe göre, on parmak kurallarına uyacak şekilde boşluk tuşuna hangi baş parmakla basılması gerektiğini gösteren kılavuz parmaklar özelliğini (Şekil 3.10) aktif etme ve kapatma düğmesi.



Şekil 3.9 Kelime Çalışması Oyun Araçları

8. Oyuncuya hangi tuşa hangi parmakla basılması gerektiğini ve harflerin klavyedeki yerini gösteren kılavuz parmaklar özelliğini (Şekil 3.11) açma ve kapatma düğmesi.

9. Oyuncunun ‘Ana Menü’ ekranına dönmesini sağlayan düğme.

10. Ses açma-kapatma düğmesi.

11. Oyuncunun ‘Bölümler’ ekranına dönmesini sağlayan düğme.

12. Bölümü yeniden başlatmaya yarayan düğme.

13. Oyundan çıkış düğmesi.

Şekil 3.10 Kelime Sonu Boşluk Tuşu Yardımı Özelliği

Şekil 3.11 Kılavuz Parmaklar Özelliği

‘On Parmak F Klavye Öğreniyorum’ Oyunu Kazanımları

Yusuf ÇETİN Bilgisayar Programcısı

F klavye ile bilimsel yazmayı öğrenerek yazmaya harcanan zaman %80 azaltılabilir.

On parmak F klavye kullanmak her iki beyin yarım küresinin de yazma sürecine dengeli katılmasını sağlamaktadır.

Türkçe'nin dil yapısına uygun geliştirilen F klavye, düşünme, anlama, sorgulama, dikkat, yaratıcılık ve üreticilik gibi zihinsel becerileri geliştirmeye katkı sağlamaktadır.

F klavye sadece Türkçe değil, İngilizce, Fransızca gibi başka Latin dillerinde de hızlı yazmayı sağlayan bir klavyedir. Dünya şampiyonalarında alınan çok dilli yarış dereceleri ve rekorları bunun kanıtıdır.

‘On parmak f klavye öğreniyorum’ oyununa erişim.

Yakında aşağıdaki sitelerden oyunu bilgisayarınıza indirebilir veya online olarak tarayıcınızdan oynayabilirsiniz.

- www.interstenoturk.org.tr
- www.fklavye.org.tr
- www.cycetin.com

Av. Bekir ARABACI- F KLAVYE-TASARIM VE SAĞLIK

Klavyede Bulunan Sıralar

- F klavyede dört sıra vardır. Temel tuşların bulunduğu sıraya “TEMEL SIRA”, temel sıranın üstünde bulunan F ile başlayan sıraya “ÜST SIRA”, temel sıranın altında bulunan J ile başlayan sıraya “ALT SIRA”, rakam, işaret ve sembollerin bulunduğu sıraya da “RAKAM SIRASI” adı verilir

Temel Sıraya Yerleştirme

- Parmakların sürekli olarak üzerinde duracağı tuşlara “TEMEL TUŞLAR” adı verilir. Temel tuşlar klavyenin alttan ikinci sırasındaki U,İ,E,A,Ü,T,K,M,L,Y tuşlarıdır. Bu sıraya “TEMEL SIRA” adı verilir

Dörder parmağın, bükülerek yerleştirilmesi gerekmektedir.

Tuşlara tırnak uçlarınızın az değdiğini hissetmemiz gerekmektedir.

Elleriniz aşağı doğru eğimli olsun ama klavyenin alt kenarına veya masaya dayandırmamaya dikkat ediniz.

Aralık Çubuğu

- Alt sıranın aşağısında bulunan ve istenilen yerde ara vermeye yarayan uzun çubuğa “Aralık Çubuğu” adı verilir. Aralık çubuğuna yakın duran fakat değmeyen baş parmaklardan, sağ başparmak, kelimenin son harfinin veya noktalama işaretinin sol el parmaklarının biriyle yazılması durumunda, sol başparmak, kelimenin son harfinin veya noktalama işaretinin sağ el parmaklarının biriyle yazılması durumunda aralık çubuğuna vurmak için kullanılır.Aralık çubuğuna vururken bileğinizin aşağı veya yukarı doğru hareketlenmemesine dikkat etmemiz gerekmektedir. Başparmağımızı –hangi baş parmağımızla vuracaksak o başparmağımızı- aralık çubuğunu hareket ettirecek şekilde ufak bir kavis yaparak vurmamız gerekir.

Enter Tuşu

- Yazarken yeni bir satıra veya paragrafa geçmek amacıyla kullanılan tuştur. En çok kullanılan tuşlardan biridir. Klavyede iki adet ENTER tuşu vardır. Bunlardan biricisi harf tuşlarının yanındadır. İkincisi ise klavyenin sağında rakam tuşlarının yanındadır. Her iki yerde bulunan ENTER tuşunun işlevleri açısından farkı yoktur.

Klavye Yazılırken Doğru Duruş Şekilleri

- Sandalyeye otururken sırtınız dik, vücudunuzun yukarı kısmı hafifçe öne doğru eğimli olmalıdır.
  - Klavyenin biraz sağında kalacak şekilde oturmamız gerekir.
  - Yazılacak yazı sağ tarafınızda ve satırları size düz gelecek şekilde masanın üzerinde ve yan olması gerekir.
  - Gözler yazılacak yazıda ve baş hafif sağa dönük olması gerekmektedir.
- ***Kolların Duruşu***
  - Dirsekleriniz vücudunuza yakın olmalıdır.
  - Dirsekleriniz gövdenizin tam yanında ne çok arkada ne de çok önde olmalıdır.
  - Uygun uzaklıkta oturulması gerekmektedir.
  - Eller klavyenin alt kısmına ya da masaya dokunmayacak şekilde havada tutulmalıdır.
- ***Parmakların Duruşu***
  - Parmaklarınızı yuvarlak bir cisim tutar gibi kıvrık tutulmalıdır.
  - Tuşlara parmak uçlarınızın çok az değdiği hissedilmesi gerekir.
- ***Ayakların Duruşu***
  - Ayakların her ikisi de yerde hafif ileri doğru ve biri diğerinden yarım ayak ileride olması gerekmektedir.

10 Parmak Klavye Tekniğinin Sağladığı Faydalar

10 parmak klavyeye bakmadan yazma becerisidir. Hızlı yazmayı gerektirmese de on parmak yazanlar genelde en hızlı ve hatasız yazan kişilerdir. 10 Parmak yazan kişi gözleri kapalı dahi olsa yazarken hata yaptığını anlar ve hiç düşünmeden geri silme tuşuna basarak hatasını düzeltebilmektedir.

Aynı zamanda on parmak kullanmak psikomotor (bedensel ya da devinişsel) bir davranış olduğu için yolda yürürken bir konuyu düşünmek ve on parmak yazarken bir konuyu düşünmek arasında bir psikomotor eylemin ve bir bilişsel işlemin paralel yürütülmesi gibi bir benzerlik vardır.Ancak klavyedeki harflere bakarken bir konuyu düşünmeye çalışmak bu durumdan farklıdır ve zordur çünkü; klavyedeki harflerin yerini hafızadan hatırlayıp o bölgedeki harfe basmak zaten zihni meşgul edici bir bilişsel eylemdir. Dolayısı ile bakarak yazan kişinin ikinci bir bilişsel işlemi paralel yürütmesi verimli olmadığı bilinen bir gerçektir. Bu durumu, bir kişinin bir matematik problemi ve bir de kimya problemini aynı anda çözme girişimine benzetilebilir. 10 parmak klavyeyi bakmadan yazan kişiler, iki bilişsel eylemi aynı anda yapabilmektedirler.

10 Parmak klavye yazan kişilerin, hafızası hızla gelişir, anlama, kavrama yetenekleri artar. Beyin bilgileri, görsel şekilde depolayacağı için, yazılan şeylerin beyinde fotoğrafik olarak kalmasıyla kişinin hatırlama yeteneği artacaktır.

On Parmağın Yararları

Doğru yazmak

Yanlış harfe basıldığında kendiliğinden silip doğru harfi tuşlamak.

Klavyeye bakmamak ve harf aramamak.

Ekran'da kendi yazdıklarınıza bakarak yazabilmek.

Hikâye yazan kişiler için hikâyenin geçtiği manzaraya bakarak yazabilmek.

Bir metni bilgisayara aktaran kişi için o metne bakarak, ekrana hiç bakmadan, yazıyı yazabilmek.

Bilgisayarda işlerin daha kısa sürede halledilip zamandan tasarruf edilmesi.

Doğru duruş pozisyonu sayesinde vücutta daha az deformasyon.

Yanlış Klavye Yazım Tekniğinin Zararları

Eğer klavyeniz, fareniz ve çalışma alanınız fazla yüksek veya fazla alçak olursa, omuzlarınız, kollarınız ve bilekleriniz, normalden daha fazla yorulacak ve deforme olacaktır. Bu tip pozisyonlarda uzun süre çalışmak bilek, el ve omuz ağrılarına neden olabilir. Bu yıpranmalar zamanla, duruş bozukluğu, kamburluk, karpel tünel sendromu diye adlandırılan sinir sıkışmalarına neden olacaktır.

Yanlış klavye yazım tekniğiyle öğrenmeye başlayan kişinin yazım becerisi gelişmeyerek, kişide sıkılma yaratır. Yanlış yapma sayısı artar ve psikolojik yorgunluk yaratacaktır.

Doç. Dr. Hamiden Nezahat KARACA- OKUL ÖNCESİNDE OYUN VE TEKNOLOJİ :

İnsanlığın var olduğu günden itibaren oyunun varlığı söz konusudur. Oyun konusunda bilim insanlarının bazı söylemleri bulunmaktadır. Bunlar:

Moritz Lazarus (1824-1903) oyun, kendiliğinden ortaya çıkan, hedefi olmayan, mutluluk getiren bir aktivitedir.

Karl Gross (1861-1946), oyun bir pratiktir. İleride karşılaşılabilecek davranış biçimleri oyunla elde edilir.

Montessori (1870–1952) oyunu çocuğun işi olarak nitelendirmiştir.

Roger Caillois (1913-1978) oyun, serbestçe kabul edilmiş, fakat bağlayıcı olan kurallara göre belirli bir alan ve zaman süreci içinde sürdürülen gerilim ve eğlence duygularını içeren, gerçek hayattan farklı olduğu bilinci ile yapılan gönüllü bir hareket ya da faaliyettir.

Jean Piaget (1896-1980) oyun, bir uyumdur.

Doç. Dr. Hamiden Nezahat KARACA- OKUL ÖNCESİNDE OYUN VE TEKNOLOJİ :

Michel de Montaigne (1533-1592) beden eğitilmesi, ruh eğitilmesi gibi bir şey olamayacağını insanın eğitiminin bir bütün olacağını savunmuştur. Zihinsel öğretime çok önem verilmesine karşı çıkarak öğrenilen bilgilerin sadece öğretilmekle kalmayıp uygulanmasına ve yaşam alanına aktarılmasını önermiştir, ayrıca yetişkinlerin yüzyıllarca çocuğun sadece eğlenip oyalandığı amaçsız ve boş bir uğraş olarak gördükleri oyunu çocuğun öğrenme ortamı ve gerçek uğraşı olarak ele almıştır.

Jan Amos Comenius (1592-1670) okul öncesi eğitimde okulu, oyunla eş değerde tutarak müzik eşliğinde dramatik oyunların çocukların kişiliğini geliştirdiğini, ahlak ve değer eğitimine katkıda bulunduğunu öne sürmüştür. Oyunu insanın özgür olma isteği ile bağdaştırmış ancak disiplin ve düzen kazanmada da önemli rolü olduğunu belirtmiştir. *"Çocuk bir şeye zorlandığında haz duymaz, yerine hiç hoşlanmadığı şeylere karsı duyduğu hoşnutsuzluğu sergiler. Hiç kimse zorla oyun oynamaz."* sözüyle çocuğun özgür olma isteğini ortaya koymuştur (Bebeklik Okulu Denemesi'nde).

J.J.Rousseau (1712-1778) *«Küçük çocuklara tüm dersleri anlatmaktan ziyade onların yaparak yaşayarak öğrenmelerine izin verin. Çocuklara tecrübeyle öğrenebilecekleri şeyleri kitaplardan öğretmeyin» Rousseau, Emile Kitabında, "çocukluk hiç tanınmıyor, çocuğu tanıyın ve onun gereksinimi olan doğadan ve oyundan onu mahrum etmeyin" fikrini savunmuştur. Oyunun iyileştirici, geliştirici ve öğretici yönü onu güçlü kılmaktadır.*

John Locke (1632-1704) çocukların boş bir levha gibi doğduklarını, meraklı olmaya yatkın olduklarını, öğrenirken bütün duygularını kullanmaları ve özgürce oyun oynamaları gerektiğini söylemiştir. Aynı zamanda bütün bunların her zaman disiplinle olması gerektiğini vurgulamıştır.

C.G. Salzmann (1744-1811) oyunu eğitimin ayrılmaz bir parçası olarak görmüş ve *"çocuklarla oynamayı bilmeyen onların eğlencelerine katılamayan kişi eğitimci olmamalıdır"* demiştir.

Johann Heinrich Pestalozzi (1746-1827) okul öncesi yıllarının mutlu ve doğal halini korumak için somuttan soyuta doğru inşa edilen derslerin olduğu evrensel bir eğitim önermiştir.

Okul Öncesi Dönem Çocukları ve Oyunun Özellikleri

Oyun, yaşama sevincinin dışa vurulmasıdır.

Oyun, yaşamla birlikte var olan, gücünü, etkisini yaşamdan alan bir olgudur.

Çocukların en ciddi uğraşıdır.

En doğal öğrenme ortamıdır. Çünkü oyun, çocuğun duyduklarını, gördüklerini sınayıp denediği, öğrendiklerini pekiştirdiği bir deney alanıdır.

Çocuğun özgürlüğüdür. Oynayan çocuk kendi iç dünyasındadır, o dünyaya kendisi egemendir, kuralları kendisi koyar ve kendisi bozar.

Çocuğun yaratma ortamıdır.

En doğal anlaşma ortamıdır.

Çocuk için eğitici işlevi vardır.

Çocuğun gelişmesi ve kişilik kazanması açısından gerekli ruhsal besin niteliğindedir.

Okul Öncesi Dönem Çocukları ve Oyunun Özellikleri

Genel tanımıyla oyun, belirli bir amaca yönelik olan ya da olmayan, kurallı ya da kuralsız gerçekleştirilebilen; fakat her durumda çocuğun isteyerek ve hoşlanarak yer aldığı fiziksel, bilişsel, dil, sosyal ve duygusal gelişiminin temeli olan gerçek hayatın bir parçası ve çocuk için en etkin öğrenme sürecidir.

OYUN, çocuğun kendi kendini ifade ettiği, yeteneklerini fark ettiği, yaratıcı potansiyelini kullanabildiği, önemli bir fırsattır. Oyun zoraki değildir ve çocuğun yaratılışına göre hareket eder.

Okul Öncesi Dönem Çocukları ve Oyunun Özellikleri

- Oyun, sembolik, anlamlı ve değişime açıktır.
- Oyuncaklar oyunda aktif rol alırlar.
- Oyunun kuralları vardır.
- Oyun zevkli ve eğlencelidir.

Çocuklar için yaşamı öğrenme aracı olan oyun; çocuğun fiziksel, motor, bilişsel, dil, sosyal ve duygusal gelişimleri üzerinde çok büyük öneme sahiptir. Oyun oynamayan çocuğun bedensel, zihinsel ve ruhsal yönden sağlıklı olduğunu söylemek mümkün değildir.

Erken yaşantılar, çocukların gelişimlerinde kritik bir rol oynamaktadır. Özellikle çocukların gelişimlerinin ilk yılları bu önemi daha da artırmaktadır. Çocuklar, dünyaya uyum sağlama sürecinde doğal bir merakla doğarlar (Louv,2008) .

Bu merakları sayesinde karşılaştıkları zorluklardan zevk alırlar; yapmış oldukları hatalar veya elde ettikleri başarılar sayesinde belirsizlik ve yeni durumlarla baş etmeyi, sınırları zorlamayı, bağımsız ve kararlı olmayı ve aynı zamanda meraklarından yola çıkarak fiziksel, kişisel ve sosyo-kültürel çevreleri ile etkileşime girmeyi öğrenirler (Tovey,2007).

Okul Öncesi Dönem Çocukları ve Oyunun Özellikleri

Okul öncesi dönemde çocukların yaş ve gelişim düzeyine, ilgi ve gereksinimlerine göre hazırlanmış oyun ortamları ve oyuncaklar, eğitimi desteklemede ve gelişimlerinin sağlıklı bir şekilde olmasında önemli yer tutmaktadır (Kandır ve Şahin, 2011; Spodek ve Saracho, 2003).

Çünkü çocukların yaş, gelişim, ilgi ve gereksinimleri doğrultusunda sunulan oyuncaklar, çocukların oyunu çeşitlendirebilmelerine olanak sağlayarak, günlük yaşantı ve deneyimleri anlayabilmelerine, sosyal hayata uyum sağlamalarına yardımcı olabilmekte (Çamur vd.., 2008; Hoorn, Nourot, Scales ve Alward, 2007; Kandır ve Şahin,2011; Pehlivan,2005; Smirnova, 2011), aynı zamanda rahatlıkla risk alarak yeni şeyler üretebilmelerini, gördüklerini taklit etmekle kalmayıp kendi yeteneklerini de ekleyerek yeni şeyler yaratabilmelerini desteklemektedir (Dauch vd., 2018; Poyraz, 2003).

Bilgisayarlardan çok daha fazlasını içeren bilgi ve iletişim teknolojisi; akıllı telefonların yanı sıra el, dizüstü veya masaüstü bilgisayar dahil olmak üzere bir bilgisayar veya mikro denetleyici içeren tüm ekipmanları ile birlikte, dijital kameralar, yazılım ve yazılım araçları, İnternet, telefonlar, faks, kayıt cihazları, etkileşimli hikayeler, bilgisayar oyunları, elektronik veya dijital oyuncaklar, oyun konsolları video konferans, elektronik yazı tahtaları, kameralar gibi araçları içermektedir (Bolstad 2004; Jack &Higgins, 2019; Kerckaert, Vanderlinde & Van Braak, 2015; Palaiologou, 2016).

Dünya çapında, bilgi ve iletişim teknolojisinin öğretim ve öğrenime entegre etmek, eğitim reformu gündeminin üst sıralarında yer almaktadır. BİT, bilgi toplumuna tam olarak katılmak için genellikle vazgeçilmez bir araç olarak görülmektedir (Peeraer &Van Petegem, 2011). Scrimshaw (2004) BİT'in öğretim yöntemlerinde devrim niteliğinde değişiklikler getirebileceği, bu değişikliği BİT'in kullanımının değil, öğrenci merkezli bir öğretim ve öğrenimin sağlanmasında yattığını belirtmektedir.

Okul Öncesi Dönem ve Teknoloji

Teknolojilerle iç içe olan ve teknolojiyi küçük yaşlarda kullanmaya başlayan çocukları Bilgi ve İletişim Teknolojilerinin (BİT) hızlı gelişimi etkilemiş ve oyun ve öğrenmeleri çevrelerindeki yeni teknolojilerle şekillenmeye başlamıştır (Edwards 2016; Mertala 2017). Erken çocukluk döneminde BİT'in kullanımına ilişkin çalışmalar emekleme aşamasında olsa da (Hatzigianni & Margetts, 2012) olumlu etkilerinin olduğuna ilişkin kanıtlar artmaktadır (Bolstad, 2004; Sarama & Clements 2003; Howard, Miles & Rees-Davies 2012; Kalas 2010; Kerckaert, Vanderlinde & van Braak, 2015; McCarrick ve Li 2007 ; McKenney ve Voogt 2012; Nikolopoulou and Gialamas, 2015; Siraj-Blatchford ve Siraj-Blatchford 2003; Wood, Specht, Willoughby, and Mueller 2008).

Bilgisayar destekli öğrenmenin ve çocukların gelişiminin rolü hakkında tartışmalar 1980'lerde başlamış ve yeni teknolojilerin ilk yıllarda kullanımına ilişkin eleştiriler 1990'lara kadar ve sonraki yirmi yıl boyunca devam etmiştir. Ancak birçok ülke ve uzmanlar alandaki erken çocukluk eğitimi BİT'in uygulamalarına entegre edilmesinin önemini ve eğitime uyarlamaya yönelmiştir (Dong, 2016). Bazı araştırmacılar erken çocukluk sınıflarına BİT'in girmeye başladığını ancak sınıflara etkili bir şekilde hala entegre edilmediğini vurgulamaktadır (Aubrey & Dahl, 2014; Dong 2016; Dong & Newman, 2016; Leung, 2010).

Ancak NAEYC (2012) erken çocukluk eğitimcileri tarafından bilinçli olarak kullanıldığında, teknolojinin etkili öğrenmeyi ve gelişimi teşvik edebileceğinin altı çizilmiştir. Diğer bazı araştırmacılar ise teknolojinin kullanımını teşvik etmekte ve teknolojinin öğrenme için yararlı bir araç olduğunu, bilgisayarları keşfetmek, oynamak, problem çözmek, bulmaca yapmak ve ekrandaki nesneleri manipüle etmek için kullandıkları için çocukların öğrenme ve gelişimini destekleyerek yeni bir keşif ve keşif alanı sunduğunu, çocukların merakına cevap verdiğini (Bolstad 2004; Hatzigianni ve Margetts, 2012), erken çocukluk eğitimi uygulamalarının birçok yönünü güçlendirmek için yeni fırsatlar sunduğunu vurgulamaktadır (Kerckaert at al 2015).

BİT çocukların dil ve iletişim, yaratıcılık, matematiksel düşünme ve problem çözme, iş birliği ve okuryazarlık alanlarına katkı sağladığını ve çocukların liderliğinde, aktif, keşifsel yaklaşımları destekledikleri ortaya koymuştur (Bolstad 2004; Clements & Sarama, 2003; Howard, Miles & Rees-Davies 2012; Jack & Higgins 2019; Kalas, 2010; McCarrick & Li 2007; McKenney & Voogt 2012; NAEYC & Fred Rogers Center, 2012; Nikolopoulou & Gialamas, 2015; Ploughman et al., 2012; Vaughan & Beers, 2017).

Okul Öncesi Dönem ve Teknoloji

Hüseyin EROĞLU- Şuhut İlçe Milli Eğitim Müdürü

F KLAVYE EĞİTİMİNİN TÜM OKULLARDA, HALK EĞİTİM MERKEZLERİNDE YAYGINLAŞTIRILMASI

Öneriler

- Başta Temel F Klavye Kursu olmak üzere sınıf ve diğer branş öğretmenlerimize F Klavye Eğitici eğitimleri verilmesi
- Eğitimler sonunda Eğiticilere F Klavye eğitici sertifikası verilmesi
- Bu sertifikaya sahip kişilerin de açılacak kurslarda eğitim vermelerinin sağlanması

Hasan ERDOĞAN- F KLAVYENİN ÖĞRENCİLER ÜZERİNDEKİ OLUMLU VE KALICI YARARLARI

Günümüzde teknolojik gelişmeler baş döndürücü bir hızla ilerliyor. Bizlerde bu gelişim ve değişimlere ayak uydurmak zorundayız. Kendimizi bu gelişmelere adapte ederek yaşamak zorundayız. Aksi halde bütün gelişmelerin gerisinde kalabiliriz. Bir gün içerisinde yapılacak olan işlerimize ne kadar az bir zaman ayrabilirsek, sosyal hayatımıza ve ailemize daha uzun süre ayırabiliriz.

Bir çocuğun, öğrendiklerini zekâ ve kalıcı bilgi haline getirebilmesi, psiko-motor davranışlarının geliştirilmesi ile doğru orantılıdır. F Klavye bu davranışların geliştirilmesinde biçilmiş kaftandır. F Klavye bu fiziksel aktivitelerin doğru olarak yapılmasını kolaylaştırır. Fiziksel gelişimin en önemli özelliklerinden birisi doğru oturma yöntemidir ki bu özellik klavyenin ilk dersidir. Motor davranışlar; duyu organları, zihin ve kasların birlikte çalışması ile ortaya çıkar. Çünkü yapacağı hareketleri gücü oranında yapar. F klavyede de durum böyledir. Kasları tam gelişmemiş olan çocuklar klavyede ilerleyemezler ve çabuk yorulurlar.

Kasların gelişimi bir piramit gibidir. Yani bir gelişim dönemi geçmişteki sağlam bir yapının üzerine kurulur. Onun için bütün gelişimin sağlıklı bir şekilde olması gerekir. 0-6 yaş grubu çocukların kas gelişimi son derece önemlidir. Aile ve anasınıfı eğitiminin bu özellikler üzerinde eğitim vermesi gerekir. Çocukluk döneminde daha az teknoloji, daha çok hareket fikri benimsenmelidir. Bu özellik çocuklar açısından son derece önemlidir. Bu kas hareketlerinin gelişmesinde F klavye çalışmaları son derece önemli katkılar sağlar. F klavye çalışması bir amaç etrafında kasların eş güdümlü çalışmasını sağlar. Çalışma tekrarları öğrenmeyi kalıcı hale getirir. Öğrenme, ne kadar tekrar edildiğine değil, nasıl tekrar edildiğine bağlıdır. F klavye farklı çalışma yöntemleri ile öğrenmeyi kalıcı olarak gerçekleştirir. Sonuç olarak,

F KLAVYENİN ÖĞRENCİLER ÜZERİNDEKİ OLUMLU VE KALICI YARARLARI

F klavye, hiperaktif dediğimiz çocukların F klavye çalışmaları sayesinde davranışlarını daha kolay kontrol etmesini sağlıyor.

Bu çocukları amacı doğrultusunda daha kolay motive etmemizi sağlıyor.

Odaklanma problemini ortadan kaldırıyor.

Koordineli çalışma uyumunu artırıyor.

Eğitim hayatının bütününde prensipli ve disiplinli çalışma alışkanlığı kazandırır.

Karşılaştığı probleme farklı bakış açıları ile çözümler üretir ve farklı çözümler önerebilir.

Hasan ERDOĞAN-
Sandıklı Miralay Reşatbey İlkokulu Öğretmeni

F KLAVYENİN ÖĞRENCİLER ÜZERİNDEKİ OLUMLU VE KALICI YARARLARI

Hızlı ve etkili okuma alışkanlığı kazandırır.

Eğitim ve akademik başarıyı artırmak ve sürekli kılmak için düzenli ve bilinçli çalışması gerektiğini kavrıyor ve bunu davranış haline getiriyor.

- Ben bunca yıllık bir eğitimci olarak şunu gönül rahatlığı içinde söyleyebilirim ki sınıfımda F klavye çalışmasına katılan ve bunu sürekli bir hale getiren ve devam ettiren öğrenciler arasında derslerinde ve sosyal hayatlarında başarısız olan bir öğrenci ile karşılaşmadım.

Dr. Erhan AKDAĞ
Afyon Kocatepe Üniversitesi Eğitim Fakültesi Türkçe Eğitimi Ana Bilim Dalı

F KLAVYE Mİ, Q KLAVYE Mİ?

Bir Türk Standardı Olan F Klavye'nin Doğuşu

İhsan Sıtkı Yener başkanlığında, aralarında yabancı uzmanların da bulunduğu bir komisyon kurulur. Bu komisyon Türk Dil Kurumu Kılavuzu'ndan yararlanarak 29.934 sözcük içinde hangi harften kaçar adet bulunduğunu tespit ettikten sonra, parmakların fiziksel güçleri ve hareket özelliklerini esas alarak harf tuşlarının sıralamasını yapar.

Bu yeni uygulamaya devlet de destek verir. Bilimsel temellere dayalı ölçünlü bir Türk klavyesi geliştirilmesi amacıyla oluşturulan "F klavye", 20 Ekim 1955'te "Standart Türk Klavyesi" olarak onaylanır. "F klavye" artık hazırdır.

F klavyeyi etkili ve hızlı kullanma noktasında on parmak eğitimi herkese verilmelidir. Bir aylık eğitimle insanımız hızlı yazma becerisini kazanıp bunu alışkan edinebilir. Her gün yarım saatini F klavyeyi kullanmaya ayıran çocuklarımız bu beceriyi kolay bir şekilde gerçekleştirebilirler.

Hüseyin ÖZÇELİK- ÖĞRETMEN GÖRÜŞLERİ

Adım Hüseyin Özçelik. Şuhut Cumhuriyet İlkokulunda çalışmaktayım. Öğrencilerimi on parmak f klavye yazmayı 2009 yılında klavye resimli kâğıt ve eski klavyelerle başladım. 2011 yılında Türkiye internet klavye şampiyonası ve Dünya internet klavye şampiyonasına katıldı. Öğrencilerim hem Türkiye yarışlarında hem Dünya yarışlarında şampiyon oldular. Basında da Kâğıt Klavyeden Dünya şampiyonluğuna şeklinde haberlerimiz çıktı.

Daha sonra birinci sınıfları okuturken okuma yazma setinin içinde Balon patlatma oyunu çıktı. Öğrencilerime bu oyunla on parmak f klavye yazmayı öğrettim. Onur Demirbaş, Efe Abdullah Taner. Ahmet Yasin Akmeşe Balon patlatma oyunu ile on parmak f klavye yazmayı öğrenmişlerdir. Bu öğrencilerimiz Türkiye ve Dünya yarışlarında şampiyonluk ve iyi dereceler kazanmış kazanmışlardır. Oyun çok güzeldi ama eksikleri vardı. Harf öğrenme sırası F klavye harf öğrenme sırasına uymuyordu. Süre ayarlaması yoktu. Sonuçlar kaydedilmiyordu.

Hüseyin ÖZÇELİK- ÖĞRETMEN GÖRÜŞLERİ

Uzun süre on parmak f klavye öğretecek güzel bir oyun arayışı içinde oldum. Seçkin Köse Hocam Yusuf Beyle beni tanıştırması bu konuda güzel bir başlangıç oldu. Harf Oyununun taslağını hazırlayıp Yusuf Beye gönderdim. Yusuf Bey oyunu hazırladı. Birlikte oynadık test ettik. Daha sonra oyuna aklımıza gelen özellikler ekledi. Oyunda harfler on parmak f klavye öğrenme sırasına göre geliyor. Süre seçilebiliyor. Dakikada ekranda görülecek nesne sayısı ayarlanabiliyor ve sonuçlar kaydedilebiliyor. Dünyada eşi benzeri olmayan, ilkokul çağındaki çocukların usanmadan, sıkılmadan on parmak f klavye öğreten güzel bir oyun oldu.

Oyunun yapımında katkısı olan herkese teşekkür ederim. Özellikle beni Yusuf Beyle tanıştıran Seçkin Köse Hocama, oyunun yapımında en büyük emeği olan Yusuf Beye çok çok teşekkür ederim.