



## Filme Öğrenme Öğretme Yönteminin Uygulanışı ve Gerekliliği

*The application and necessity of teaching-learning film method*

Nasip DEMİRKUŞ<sup>130</sup>

Salih GÜLEN<sup>131</sup>

### Öz

Filmler her türlü mesaj veya bilgiyi aktarmak için çok etkin kullanılan araçlar haline gelmiştir. Özellikle eğitimsel değer taşıyan filmler öğrenme ortamlarında rahatlıkla kullanılabilir. Özellikle ulaşılmaması zor olan ve direkt elde edilemeyen kavramların eğitiminde rahatlıkla kullanılmaktadır. Uzun ve ötesi ile ilgili çekilen belgesel filmler uzay, yıldızlar, gezegenler ve daha birçok kavramın öğretiminde görsel ve işitsel rol oynamaktadırlar. Vahşi veya doğal ortamdaki bir canlılığın yaşam ortamı, yaşam süreci, doğumu, büyümesi, olumu, beslenmesi gibi durumların öğrenilmesinde görsellik ve işitsel durumun aynı anda verilmesinin öğrenme için önemi asla göz ardı edilemez. Bu araştırmanın temel amacı filmle öğrenme ve öğretme yönteminin aşamaları ve uygulama örneği sunmaktır. Bu amaç kapsamında; (1) Filmle öğrenme ve öğretme yöntemi nedir? ve (2) Bir filmin filmle öğrenme ve öğretme yöntemine göre hazırlanması ve sunulması nasıldır? sorularının cevapları aranmıştır. Araştırmada nitel araştırma ilkelerine uygun olarak doküman incelemesi yapılmıştır. Araştırmada yüzüncü yıl üniversitesi eğitim fakültesi biyoloji eğitimi bölümü film arşivinden 1000'e yakın belgesel ve bilimsel film kullanılmıştır. Filmler materyal hazırlama ilkeleri ve kavramların eğitimsel önemine göre izlenmiştir. Gerekli sanal bilgisayar programları kullanılarak hazırlanmıştır. Filmler birden fazla şekilde izlenmiştir. Filmin özeti çıkartılmıştır. Film içerisinde eğitimsel önemi olan kavramlar iki akademisyen tarafından belirlenmiştir. Sanal programlar kullanılarak filmin web sayfası, özet ve kavramlarına ait linkler atılmıştır. Ayrıca kavramların web sayfaları ve kavram ağı hazırlanmıştır. Öğrenen birey film ve ilgili kavramlarına ayrıca filme yönelik soruların cevaplarına tek adres üzerinden ulaşabilmektedir. Araştırmanın sonucunda sanal bilgisayar programları kullanarak filmle öğrenme ve öğretme yönteminin kullanışlılığı ve gerekliliği belirlenmiştir. Bu gereklilik konusunda literatürde çalışmalar mevcut olup örneklik teşkil etmesi açısından sanal bilgisayar programlarının kullanımlarına yer verilmiştir. Sonuçlarla orantılı önermelerde bulunmuştur.

**Anahtar kavramlar:** Filmler, Filmle öğrenme öğretme yöntemi, Sanal araçlar.

<sup>130</sup> Van Yüzüncü Yıl Üniversitesi, TÜRKİYE

<sup>131</sup> Sorumlu yazar, Dr., Muş Alparslan Üniversitesi, TÜRKİYE



## Abstract

Filmler, mesajlar veya bilgilerin her türlü türünü kolayca iletmeye çok etkili araçlar haline gelmiştir. Özellikle eğitimsel filmler öğrenme ortamlarında kolayca kullanılabilir. Kavramların öğrenilmesinde zor olan ve doğrudan elde edilemeyen kavramlar için eğitimde kolayca kullanılabilir. Belgesel filmler uzay ve ötesi hakkında görsel ve işitsel rol oynar. Uzay, yıldızlar, gezegenler ve diğer birçok kavramın öğretimi için görsel ve işitsel rolün aynı anda kullanılması öğrenme ortamlarında göz ardı edilemez. Yaşam ortamı, yaşam süreci, doğum, büyüme, ölüm, beslenme gibi kavramların öğrenilmesinde doğal ortamın kullanılması önemlidir. Bu araştırmanın amacı, film öğrenme ve öğretimi yöntemleri ve uygulama örneklerini sunmaktır. Bu amaçla; (1) Film öğrenme ve öğretimi yöntemi nedir? ve (2) Film nasıl hazırlanır ve öğretimi yöntemiyle film öğrenme ve öğretimi nasıl yapılır? sorularına cevaplar aranmıştır. Araştırmada niteliksel araştırma prensipleri kullanılmıştır. Yaklaşık 1000 belgesel ve bilimsel film, eğitim fakültesi film arşivi tarafından kullanılmıştır. Filmler materyal hazırlama prensipleri ve eğitimsel önemleri açısından izlenmiştir. Materyal hazırlama için gerekli bilgisayar programları kullanılmıştır. Araştırma sonucunda, bilgisayar programları kullanılarak öğrenme ve öğretimin yararlılığı ve gerekliliği belirlenmiştir. Literatürde bu gerekliliğin karşılanması ve bilgisayar programları kullanılarak öğrenme ve öğretimin yararlılığına örnekler sunulmuştur.

**Keywords:** Films, Teaching-learning film method, Virtual tools.

## GİRİŞ

İnsanoğlu ilk zamanlarından beri belli bir merak ve anlama güdüsü ile arayış içerisinde bulunmaktadır. Öğrenme arayışı olarak bilinen bu süreç eski zamanlarda olduğu gibi çeşitli şekillerde gerçekleşmektedir. Deneme yanılma, gözlemleyerek, dinleyerek, dokunarak veya izleyerek gerçekleşmektedir (Demirkuş, 2019; Kurnaz, 2019). Burada önemli olan öğrenmenin gerçekleşmesidir. Nitekim bazı kavram ve bilgilere ulaşmak oldukça zordur. Afrika'daki bir aslanın günlük yaşamı, okyanus dibindeki bir yunusun hayatı, yılanların iz sürmesi gibi örneklerle artırılabilir. Öğrenen birey amaçladığı öğrenme gerçekleşmediğinde huzursuzluk, başarısızlık ve değersizlik gibi duygulara kapılmaktadır (Kaya ve Akçin, 2015; Gülen, 2010). Öğrenen bireyin öğrenme konusundaki başarısının artması ve olumsuz duygulardan uzak kalması amacı ile bireylerin öğrenme yollarını kolaylaştırmak gerekmektedir. Yani bireyin bilgiye, kavrama ya da sürece erişim yollarını artırmak ve örneklendirmek gerekmektedir (Demirkuş ve Öner, 2019).

Yapılan bilimsel çalışmalarda öğrenen bireylerin farklılıklar yaşadığı bilinmektedir (Güleç, Çelik ve Demirhan, 2013). Öğrenme sürecinde veya öğrenmeye ulaşmada çeşitli farklılıklar ya da zamansal değişimler yaşadıkları tespit edilmiştir. Görme, duyma, dokunma, koklama, tatma gibi temel organlar ile yapılan öğrenmelerin bazılarının diğerlerine oranla daha kalıcı öğrenmeler olduğu bilinmektedir (Gündoğan, 2003). Bireyin bu öğrenme yollarından bazılarında daha aktif olduğu da bilinmektedir (Gülen, 2010). Birey öğrenmede çeşitli yolları tercih etmektedir. Bu yollardan en önemli olanlarından biride görsel ve işitsel öğrenme yollarıdır. Birey hem görerek hem işiterek bilgiyi



almaktadır. Bu yüzden bu yolla gerçekleşen öğrenmenin kalıcılık oranı diğer yollara göre daha yüksektir. Günümüzde görsel ve işitsel öğrenmeler için çeşitli sanal yöntemler gelişmiştir (Gülen ve Demirkuş, 2018). Bu yöntemlerden biride filmle öğrenme ve öğretmen yöntemidir (Demirkuş, 2019).

Filmler her türlü mesaj veya bilgiyi aktarmak için çok etkin kullanılan araçlar haline gelmiştir. Özellikle eğitimsel değer taşıyan filmler öğrenme ortamlarında rahatlıkla kullanılabilir. Özellikle ulaşılmaması zor olan ve direkt elde edilemeyen kavramların eğitiminde rahatlıkla kullanılmaktadır. Uzay ve ötesi ile ilgili çekilen belgesel filmler uzay, yıldızlar, gezegenler ve daha birçok kavramının öğretiminde görsel ve işitsel rol oynamaktadırlar. Vahşi veya doğal ortamdaki bir canlının yaşam ortamı, yaşam süreci, doğumu, büyümesi, olumu, beslenmesi gibi durumların öğrenilmesinde görsellik ve işitsel durumun aynı anda verilmesinin öğrenme için önemi asla göz ardı edilemez. Filmle öğrenme ve öğretmen yönteminde dikkat edilecek hususlar çalışmanın materyal ve yöntem bölümünde ele alınmıştır.

### **Araştırmanın amacı**

Bu araştırmanın temel amacı filmle öğrenme ve öğretme yönteminin aşamaları ve uygulama örneği sunmaktır. Bu amaç kapsamında aşağıdaki soruların cevapları aranmıştır.

1. Filmle öğrenme ve öğretme yöntemi nedir?
2. Bir filmin filmle öğrenme ve öğretme yöntemine göre hazırlanması ve sunulması nasıldır?

### **YÖNTEM**

Bu araştırma da nitel araştırma ilkelerine uygun olarak doküman incelemesi yapılmıştır. Doküman incelemesi; herhangi bir konudaki belge, film gibi dokümanların detaylı bir şekilde analiz edilmesidir (Merriam, 2013; Yıldırım ve Şimşek, 2013). Araştırmada yüzüncü yıl üniversitesi eğitim fakültesi biyoloji eğitimi bölümünde Prof. Dr. Nasip Demirkuş'un arşivindeki 1000'e yakın belgesel ve bilimsel film kullanılmıştır. Bu filmlerin tamamı araştırma kapsamında farklı zamanlarda incelenmiştir. Filmler filmle öğrenme ve öğretme yöntemine uygun olarak hazırlanmıştır. Hazırlanan bu filmlerden örnek sunumlar araştırmanın materyal bölümünde sunulmuştur.

### **MATERYAL**

Eğitim ortamında film izlerken zaman kaybının önlenmesi için özeti ve ayrıntılarını belirleyen bilgilerinin verilmesi gerekmektedir. Ya da gösterimdeki bir filme bir kişinin gereksinimi olup olmadığının önceden bilinmesi gerekmektedir. Bu açıdan her filme ait kısa, ayrıntılı özetler gerekirse ayrıntılarında yanıtlanan soru veya sorunların önceden verilmesi çok büyük önem taşır. Televizyonda, sinemada veya sanal ortamda 1, 2 veya 3 saatlik zamanın harcanması o filme ilginin ve ihtiyaçların olup olmadığını yeterli seviyede bilgilendirme ile bilinmesi gerekmektedir.

Filmlerin özetleri çıkartılıp, izleyenin zihnini uyarıcı ve harekete geçirici beyin fırtınası soruları hazırlanır. İzleyenin filmde mutlak kavraması ve dikkat etmesi gereken hususlar; bilgi, kavram, olay, süreç ve olguları pekiştirmeye yönelik özel sorular ve linkler filme ilave edilir. Bu açıdan soruların ve yanıtların açık ve net olarak örtüşmesi gerekir. Yani soru ve yanıtlar 'algıda değişmezlik' ilkesine uygun hazırlanması gerekmektedir. Kullanacağımız kavram veya kelimeler öylesine berrak ve net olmalı ki



konuyla veya soruyla hiçbir ilgisi olmayan başka kavram veya olguları zihne getirmemeli hatta çağrıştırmamalıdır.

Afrika Serengiti’de Besinsel Biyolojik Döngüler adlı film üzerinden hazırlanan sorulara verilecek örnekler aşağıda verilmiştir (Demirkuş, 2019).

- 1) Aslanların avlanma alanı ne tür özelliklere sahiptir? 1., 2., 3. ve 4. sınıflar için.
- 2) Aslanların sosyal alanı ve avlanma stratejileri hangi kurallarla özetlenebilir? 3., 4. ve 5. sınıflar için.
- 3) Avlanma alanı ile sosyal alan arasında ne gibi farklar vardır? 4.ve 5. sınıflar için.
- 4) Dev sürünün insanlarla temasında insanlara düşen ne gibi sorumluluklar vardır? 5. ve 6. sınıflar için.
- 5) Sizce ‘Göç döngüsünün tamamlanması’ insanlara ne gibi yararlar sunabilir? 7. ve üst sınıflar için.

Yukarıda belirlenen sorular öğrenen üzerinde zihinsel bir arayış içerisinde cevapları bulmak üzere belli bir dikkat ve motivasyon sağlamaktadır. Bu soruların sonunda filmin kaçınıcı dakikasında ya da dakikalarında aranan cevapların olduğu önceden hazırlanabilir.

Filmin erişime açılması için web sayfası düzenlenir. Filmin yazımsal tam metni, özeti ile videosu internete konur ve sorulan soruların yanıtlarına link atılır. Ayrıca her soru için kısa yanıtlar içeren video/videolar hazırlanabilmektedir.

Yukarıdaki aşamalardan sonra öğrenenin film ile baş başa kalarak öğrenme sağlaması beklenir. Burada amaç öğrenenin kendi mücadelesi gayreti ile hedeflenen sorulara cevap bulması beklenir. Nitekim bu durum öğrenmenin kalıcılığını artırmaktadır (Taş, Gülen, Öner ve Özyürek, 2015).Bu nedenle öğrenenin bu yöntem sayesinde öğrenme vaktini ayarlama yada zamanını neleri bulabilirim düşüncesiyle bir nevi planlamış ve tasarlamış olmaktadır.

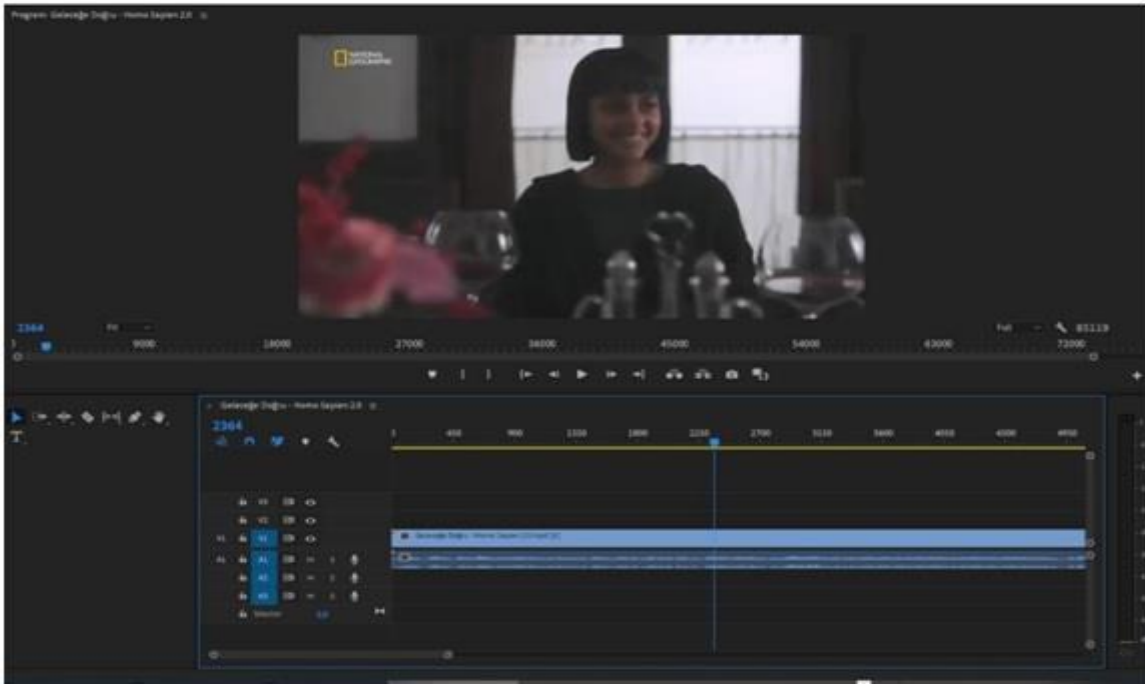
Bir filmin hazırlanmasında kullanılan sanal araçlar ve görevleri şunlardır;

1-Seçilen belgesel ve bilimsel film birkaç kez baştan son kadar izlenir. Özeti çıkarılıp, .html dosyası halinde web sayfasına hazırlanır. Filimde kavratılmak ve öğretilmek istenen kısımlara ait sorular ve tanımlar hazırlanır. Bu soruların ve tanımların cevaplarının film üzerindeki ait olduğu zaman aralıkları kaydedilerek belirlenir. Hangi sorunu cevapları hangi zaman aralığında ise yazılır.



**Resim 1.** İzlenen film den görüntü

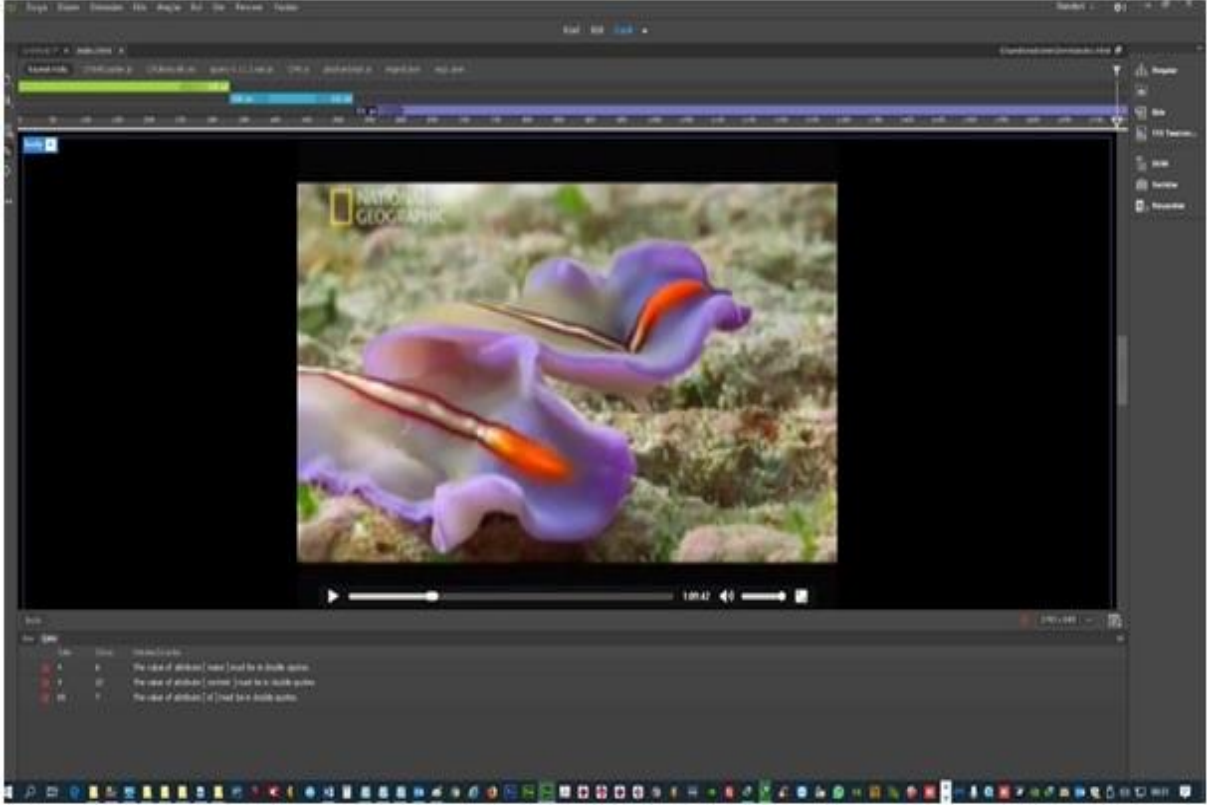
2-Video editörü ile (Adobe Premiere Pro, Ulead Media Editör, Windows Movie Maker...Vb.) filmin sorulan sorularla ilgili istenilen kısımları kesilir. Filmdeki başlangıç ve bitiş dakikası ve kesilen parçanın süresi yazılır. Kesilen film parçası video editörü veya Adobe Captivate ile, .flv, .HTML 5 videoya veya MP4 formatına çevrilir.



**Resim 2.** Ulead Media Editöründen bir görüntü (kavramların kesilmesi)



3-Web editörü ile (Adobe Dreamweaver, Front Page ... Vb.) Kesilen her film parçasının yazılı tanımı, web editörü ekranına çağrılan film parçasının altına yapıştırılır. Ayrıca,“FilminÖzeti” kısmına hazırlanan özet ve sorular sayfasının linki atılır.



**Resim 3.** Filmin link atma işlemlerinden bir görüntü

4- Filmdeki tüm parçalar yukarıdaki şekilde hazırlandıktan sonra, Kavram editörüyle (ConceptDraw MINDMAP ... Vb.), Her film parçasının kısa başlığına linkler atılır. Ortada tüm filme, çevrede ise kesilen film parçalarını kısa isimlerine link atılır. Hazırlanan bu sanal .pdf uzantılı sistem internet ortamına atılır.





## KAYNAKÇA

- Demirkuş, N. (2019). *Öğretim teknolojileri ve materyal tasarımı geliştirme*. Erişim tarihi: 23.07.2019. <http://www.biyolojiegitim.yyu.edu.tr/ders/otm.htm>
- Demirkuş, N., & Öner, T. (2019). Liselerde Okutulan Biyoloji Kitaplarındaki Kavramların, İnternet Ortamında Biyoloji Eğitimine Kazandırılışı Üzerine Bir Çalışma. *YYÜ Eğitim Fakültesi Dergisi (YYU Journal of Education Faculty)*, 2019; 16(1):897-909 Erişim tarihi: 23.07.2019. <http://dx.doi.org/10.23891/efdyyu.2019.146>
- Demirkuş, N., & Gülen, S. (2017). Popüler fizik kavramları içeren görsel ders materyali geliştirme çalışması. *Yüzüncü Yıl Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 14(1), 320-338. <http://dx.doi.org/10.23891/efdyyu.2017.12>
- Demirkuş, N., Acar, E., & Gülen, S. (2018). Popüler teknoloji kavramlarının eğitiminde görsel materyal geliştirme çalışması. *YYÜ Eğitim Fakültesi Dergisi*, 15(1), 723-748. <http://dx.doi.org/10.23891/efdyyu.2018.85>
- Demirkuş, N., Bozkurt, T., & Gülen, S. (2017). Popüler çevre kavramlarının eğitiminde görsel materyal geliştirme çalışması. *Ahi Evran Üniversitesi Kırşehir Eğitim Fakültesi Dergisi (KEFAD)*, 18(Özel Sayı), 145-157.
- Demirkuş, N., Ertaş, A., & Gülen, S. (2018), Mikrobiyolojik kavramların öğretilmesine ilişkin ders materyali geliştirme çalışması, *Kırşehir Eğitim Fakültesi Dergisi*, 19(3), 2561-2572. DOI:10.29299/kefad.2018.19.03.021
- Güleç, İ., Çelik, S., & Demirhan, B. (2013). Yaşam Boyu Öğrenme Nedir? Kavram ve Kapsamı Üzerine Bir Değerlendirme. *Sakarya University Journal of Education*, 2 (3), 34-48.
- Gülen, S. (2010). *Popüler Fizik Kavramları İçeren Görsel Ders Materyali Geliştirme Çalışması*. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Yüzüncü Yıl Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü, Van.
- Gülen, S., & Demirkuş, N. (2014b). *Görsel Materyalin Öğrenci Başarısına Etkisi*. Saarbrücken: Türkiye Âlim Kitapları.
- Gülen, S., & Demirkuş, N. (2018). *Sanal ders materyali tasarımı üzerine bir çalışma*. 1th International Turkish-Russian World Academic Researches Congress, 14-16 Aralık, Ankara, Turkey.
- Gülen, S., & Demirkuş, N., (2014a). Güneş Sistemi ve Ötesi: Uzay Bilmecesi” Ünitesinde, Görsel Materyalin Öğrenci Başarısına Etkisi. *Yüzüncü Yıl Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 11(1), 1-19.
- Gündoğan, N. (2003). Avrupa birliği’ne üye ülkelerde bir istihdam politikası aracı olarak “yaşamboyu öğrenme” ve bazı örnek program ve uygulamalar. *Kamu İş* 7 (2).
- Kaya, H , Akçin, E . (2015). İşbirliğine dayalı öğrenme nedir? hemşirelik eğitimindeki yeri nedir?. *Florence Nightingale Journal of Nursing*, 13 (54), 9-16.
- Kurnaz, A. (2019) *Eleştirel Düşünme Öğretimi Etkinlikleri Planlama Uygulama ve Değerlendirme*. Konya: Eğitim Yayınevi





- Merriam, S. B. (2013). *A guide for qualitative research design and implementation* (Trans. Ed. : Turan, S.). Ankara: Nobel Publishing.
- Taş, E., Gülen, S. Öner, Z., & Özyürek, C. (2015). The Effects of Classic and Web-Designed Conceptual Change Texts on the Subject of Water Chemistry. *International Electronic Journal of Elementary Education*, 7(2), 263-280.
- Yıldırım, A. & Şimşek, H. (2013). *Qualitative research methods in the social sciences*. Ankara: Seçkin Publishing.