

Öğretmen Eğitiminde Simülâtör Tabanlı Sınıf Örneğinden Hareketle Zihin Felsefesi Açısından Bir Kalite Değerlendirilmesi

Mehmet Kasım ÖZGEN¹

Öğrenme ve öğretme sürecinde zihin felsefesi açısından bilginin zihnin bütün işlevleri tarafından işlenmesini sağlamak önemlidir. Öğrenme sürecinde bilgiyi öğrenmeyi bellek ile sınırlı tutmak zihin eğitimi açısından kalite sorununa yol açmak demektir.

Bilinç bilimi kendine özgü çerçeveye, önemli deneylere ve açıklayıcı teorilere sahip yeni bir bilimdir. Bilinç bilimi ya da zihin felsefesi insan ve insan dışı varlıkların iç hayatlarını konu edinir. İnsan yaşamının kalitesi, bilinç kalitesine bir başka deyişle zihnin dikkatini tam kapasite ile kullanabilme gücüne bağlıdır. Deneyim ile bilinebileceği gibi insanların zihinleri kaynak itibariyle aynı doğadan olmasına rağmen; insanların onları kullanımları itibariyle birbirinden çok farklı ve çok büyük değişiklikler göstermektedir. (Herbert, 1993)

Bazı insanlar sıradan bir hayat ile tatmin olmakla yetinmekte iken; başkaları ise kendi yaşam ve deneyimlerinden tatmin olmamakta ve daha fazlasının arayışını sürekli sürdürmektedirler. Hatta bazı kültürlerde “ bilincin genişletilmesi” işi çok onurlu bir meslek olarak görülmektedir. Bazı felsefi ve antroposofik öğretiler de bilincin genişlemesi ya da farkındalığın artması için ısrarlı çabalar geliştirmişlerdir. Bütün bu çabalardan ortak amaç zihnin iç dünyası hakkında daha fazla bilgi sahibi olmak ve eğitimin de daha etkili yöntemlere sahip olmaktır. Yeni olan bilinç biliminin temel görevi insan yaşamını daha kaliteli ve tatminkâr bir konuma yükseltmek için ona yardımcı olmaktır.

İnsanın sahip olduğu iki parçalı dünyası için var olabilecek tüm mantıklı ilişkiler iki temel kategoriye indirgenebilir. Birincisi zihin- madde ayırımını zorunlu gören felsefi öğretiler. İkincisi ise zihin- madde ilişkisini belirgin iki farklı bir ayırımını kabul etmeyip, ikisinde aynı temel malzemedenden olduğu tezini savunan monistik felsefesi öğretilerdir.

Zihin felsefesi açısından dünya iki tür olgudan oluşmaktadır: Zihinsel deneyimler ve fiziksel olgular. Descartes bu nedenle evrenin düşünce ve uzam olmak üzere iki boyut üzerinde kurulmuş olduğu düşüncesinde ısrarlıydı. Yunanlılar bu iki temel boyutu ya da özü “psyche” ve “physis” olarak adlandırdılar. Biz de bunlardan psikoloji-zihin bilimi ve fizik- madde bilimini inşa ettik. Zihin- madde sorunu felsefesinin en eski sorunudur ve hala sorun olmaya devam etmektedir (Herbet, 1993). Bu sorun geçmişte olduğu gibi bugün de eğitimi ve özellikle zihin kalitesi konusunu yakından ilgilendirmektedir.

Zihin kalitesini belirlemede zihnin ve madde konusunda hangisinin daha öncelikli olması konusu hararetli tartışmalara sahne olmuştur. Bilinç farkındalığının kalitesini belirleyen nedir? İnsanın bilinç farkındalığı miktarını maddenin hangi özelliği belirliyor? Aynı anda birden fazla şeye dikkat gösterememek, bir şeyin detayını bellekte tutmakta zorlanmak, öğrenmekte zorluk çekmek, öğrendiğini beceri veya davranışa dökmekte zorlanmak hangi zihinsel veya fiziksel nedenlerden kaynaklanmaktadır?

Dikkatin, bilincin, düşünce ve duyu duyarlılığının bir üst sınırı daha var mıdır? Tam bilinç ve sıfır bilinç arasındaki fark nedir? Bilincin özü nedir? Fiziksel bilgi bilincin özünü belirliyorsa insan eşittir bildikleri ve yaptıkları diyebilir miyiz? İnsanın bildikleri ve yaptıklarının ötesinde hep kalan bir başka durum acaba var mıdır? Dikkat nedir? İnsan dikkatini nasıl verir? Algılama bize olan bir şeydir? Dikkatlilik zihnin aktiflik durumudur. Dikkat ile gelen zihnin aktifliğinin alanı nerelere kadar uzanabilir? Benlik duygusu ve benliğin birliği ve daha da önemlisi kişilik nedir?

¹ Yrd. Doç. Dr., Cumhuriyet Üniversitesi, Eğitim Fakültesi, mehmetkozgen@hotmail.com

Tüm bu sorunlar zihin felsefesinin uğraşmak zorunda kaldığı sorunlardır. Aslında tüm bu sorunlar ben ve öğrendiklerim/bildiklerim dünyasında özetlenebilir. Ben bildiklerimle ve bildiklerim de benimle vardır. Ancak ben bildiklerimi bir ikinci kişiye aktarmak, onun bilinç dünyasını kendi dünyama taşımak, kendi bilinç dünyamı aşmak ve başka bilinçlerle birleşmek, onları da deneyimlemek çok yönlü ve oldukça zor bir problemdir. Söz konusu bu problem de pedagojinin de uğraşmak zorunda kaldığı bir alandır. Zihnin bilimi ve pedagoji alanının birleştikleri alanı “kaliteli bir zihin yetiştirme” alanı olarak gösterebiliriz..

Dikkat verme deneyimi kaliteli bir zihni yetiştirmede en önemli etkenlerden biridir. Bilinç ortaya çıkıp kendi özel şimdiki anlarını oluşturmaya başladığında “dikkat verme” denilen süreç uyanmış, zihni meşgul eden içerikleri aramaya başlamış demektir. Dikkat verme sürecini, büyük ve karmaşık bir mağaranın ufak bir bölümünü fenerle aydınlatmaya benzetebiliriz.

Zihnin karanlık kısmı bilinç araştırmasına potansiyel olarak açıktır. Dikkat vermek, belirli aydınlatılmış deneyimlerin hatırlanması, bazılarının ise sonsuza kadar kaybolacak daha az aydınlatılmış hatıralar olarak kalmasıyla sonuçlanan öğrenmek, kalıcı hatıra izleri ortaya çıkarmak önem taşır. Bilinçli dikkatimizin yoğunlaşmasıyla öğrendiğimiz sıkıcı olan şeylerde (çarpım tablosu) yıllar sonra hatırlanabilir (Herbet, 1993).

Beyne gelen bütün bilgiler bilinçli dikkate açık değildir. Dikkat verme süreci benlik sorunu (Dikkat veren kim?) ve özgür irade sorunuyla (Dikkatin, ışığını bundan sonra nereye yönelteceğine kim veya ne karar veriyor) yakından ilgilidir. İnsanın ayırıcı özelliği olan düşünmeyi de meydan getiren de dikkat ve irade mekanizmasıdır. Düşünme özünde iyi bir “mecaz, benzeşim, benzetme” yapma ve buna bağlı kalma yeteneğimiz bağlıdır. Mecaz demek “insan” demektir. Düşünmek bir şeyi olmadığı bir şeyin “ yerinde tutmaya” zorlamak, bilinen basit kavramları bilinmeyen daha karmaşık kavramların dünyası yerine koymaktır. Dil ve semboller düşünmenin en önemli araçlarındandır. Ancak öğrenme ve öğretme açısından en önemli sorun zihnin dilin belirli şeylere ve süreçlere verdiği kavramsal önemi dikkate alma; adlandırılmamış veya adlandırılmayanları “kavramsal ilgisizliğe” mahkûm etme yönelimine sahip olmasıdır.

İşte tam bu noktada adlandırma/kavramlaştırmanın dışında kalan alan semboller, mecaz, karşılaştırma, benzetme/simülasyon, soyut mantık yürütmek, matematiksel, kişisel/sosyal uyarlamaların yaratılması gibi semboller alanı vardır. Her sözcük dünyayı belirli bir şekilde çözümlenmek için yapılan pedagojik ve kültürel bir girişimdir. Bu sözlü kavramların yararı bizi bilinmeyene daha kolay götürmesidir. Ancak pedagojik açıdan zararı ise kavramların arasında saklı, kavramların ötesinde olan ya da kendi yaratıcı yetimizi yine kendimiz kullanarak, bilinmeyi doğrudan kavrama yolu ile deneyimle gibi en önemli öğrenme yöntemlerine karşı bizi kör yapmasıdır (Egan, 2010).

Söz konusu bu zihinsel körlüğü aşmanın en önemli yolu dilin eğitim için sağladığı araçları kullanmanın yanı sıra, semboller alanından en iyi şekilde yararlanmamızı sağlayan simülasyon tekniğini eğitim alanları ve özellikle öğretmen yetiştiren Eğitim Fakülteleri sınıflarına en etkin bir şekilde alt yapıyı kurmak ve konu-model-sembol-benzeşim temelli üst yazılım programları ile geliştirmek gerekmektedir. Bu türden çok alanlı (eğitimci, felsefeci, programcı, sanatçı vb.) ve ekip çalışmasını gerektiren çalışma ancak Milli Eğitim Bakanlığının ilgilenmesi gereken çok yönlü ve gerekli bir proje olarak görülmelidir.

Kaliteli bir zihin yetiştirmek için “oyun” gücü pedagoglar tarafından çok eskiden fark edilen ve önemsenen bir güçtür. Aynı şekilde simülasyon gücünün eğitim için olan öneminin sadece pilot eğitimi, trafik eğitimi, sağlık eğitimi, harp eğitimi alanları ile sınırlı kalmaması gerektiğini fark etmek gerekmektedir. Çağımız öğrencilerinin en büyük oyun alanının sanal oyun alanı olarak bilgisayarlar olduğu daha ciddi ve etkin olarak fark edilmelidir. Oyun psikik dürtülerden daha çok kişisel olmayan kurullarla yönetilen organize bir sistemdir. Para

sistemi, Öklid geometrisi, kuantum fiziği, haritalar ve tüm matematik ve dil oyunları bu sisteme örnek olarak verilebilir (Herbet, 1993).

Felsefe dersinde varlık felsefesi dersini gören bir öğrencin zihni önüne serilen varlık ile ilgili sözel kavram ile üç boyutlu ve interaktif olarak bu dersin işlendiği simülasyon ortamı arasında farkındalık, doğrudan deneyim, öğrenme, çıkarsama, yaratıcılık, kalıcılık, eksiklik ve hatalarını görebilme açısından çok farklar vardır. Birinde varlık dille anlatılmaktadır. Ötekinde ise varlık konusu benzetişimde yaralanarak kısa bir evrenin yolculuğu ile var olmanın bilmececi gözler önüne çok yönlü olarak serilerek doğrudan sonsuzluk hissi yaşatılmış olmaktadır.

Belirli matematik kuralları simülasyon oyunlarından yaralanarak göstermek, fiziksel varlığın detay inceliklerine ayna tutma gücünü doğrudan hissetmek ile klasik olarak konu anlatıcısının pasif olarak sadece dinlemek kıyas dahi kabul etmeyecek kadar farklıdır. Çünkü insan zihni daima bütünü kavrama yönündeki başarıya göre daha kaliteli bir duruma gelebilmektedir. Matematik konusunu simülasyon ortamında alan bir öğrenci matematik kuralları ile evrenin/ doğanın kuralları arasındaki şaşırtıcı bağı görerek daha kolay çıkarım yapabilir. Bu da konuyu bütünsel olarak görebilme gücünü sağlar. Ders konunun parçaları arasında boğulmuş bir zihin hem konunun bütününe göremez hem de zihnin parçayı bütünlü anlamlandıramadığından dolayı anlamsızlık havasızlığından boğulmakla karşı karşıya kalır. Zihnimiz ancak anlamlandırmak ile soluk alır ve kendisini geliştirir (Eagleman, 2013).

Sınıf ortamındaki simülasyon üzerinden değerleri değiştirerek sistemdeki değişimleri gözlemlemek simülasyon tekniğinin konunun bütünselliğini yakalamaya yardımcı olması açısından görülmesi gereken bir detaydır. Bilinçli düşünmek ve bilinçli öğrenmek ve öğretmek sembol ve oyunları farkında olup, kurallarına göre oynayabilmek, gerektiğinde kuralları değiştirebilmek ve yeni semboller bulabilmektir. Simülasyon ortamının bilince sağladığı en önemli katkılardan biri de tek yönlü kapalı zihinden açık zihne yönelmek, daima sonsuz olasılıkların peşinde koşmak ve sürekli yeni doğrultular ve bakış açılarına yönelmek özgürlüğüne sahip olmaktır (Herbet, 1993).

Zihin felsefesi açısından öğrenme ve öğretme bellekle birlikte zihindeki yatkınlık, yetenek, yaratıcılık, düşünme, tasavvur, imgelem, analogi, muhakeme, mantık, problem çözme becerisi, yorumlama, krizle baş edebilme, kendine ve bilgi nesnesine hakimiyet, kendini ve nesneyi değerlendirmek, sonuçları kestirebilmek, hatalarını görebilmek, hatalarından ders çıkarabilmek, bilgiyi davranışa dönüştürmek, yeni bir davranış oluşturmak cesaretini göstermek, korkuyu yenip yeni yaklaşımlara kendini açmak, geçmişin zihinsel alışkanlık zinciri döngüsünden kendini kurtarabilmek, kendini daima aşmak şevkine sahip olmak, kendini öğrendiği bilgi ile yeniden inşa etmek, kendini gerçekleştirmek gibi bir çok zihinsel işlevleri hep birlikte harekete geçirir (Ryle, 2011)

Söz konusu bu zihinsel işlevlerin geliştirilmesi konusu eğitim süreciyle ilgilenen tüm eğitimcileri bir şekilde meşgul etmektedir. Bu konular hakkında çokça yazılıp çizilmektedir. Buna rağmen, uygulamada ne yazık ki yine de bir takım teorik ve pratikten kaynaklanan sorunlardan dolayı yalnızca sınıflarda bilginin yüzeysel aktarımı, ezbercilik ve bilgiyi beceriye dönüştürememe, disiplinli, sentezci, yaratıcı ve etik bir zihin tiplerini kazandıramamaktan dolayı şikâyetler yapılmaktadır. Oysaki öğretmede zihinsel işlev ve işlemleri aşamalı olarak ve bütünsel bir süreç şeklinde ele işlemek pedagojinin göz ardı edilmemesi gereken kurallardandır.

Zihinsel bütünlükten amacımız, öğrencinin öğrenme ortamından canlanan zihinsel işlevlerini kullanarak kendi kendini yönlendirmesi, kendini kendi çalışır ve motive edilir bir duruma getirmesidir. Tüm zihinsel işlevlerin aynı anda çalışması da ortama bağlıdır. Bu zihinsel bütünü bir hedef olarak öğretme ve öğrenme sürecinde programlayıp, bu programa uygun bir sınıf ortamı sağlamadığımız sürece, öğrenen zihnin bütünü kavrama yolunu ve zihnin kendi kendini eğitime sürecinin önünü açmış olamayız.

Eğitim zihinleri açık bir duruma getirmesi gerekirken; ne yazık ki istenmeden zihinler kapalı bir duruma dönüşebilmektedir. Öğretmen eğitiminde hedeflenen öğretmen adaylarında zihnin tüm işlev ve enerjilerin harekete geçirmek ve bu enerjiyi daha canlı bir şekilde tutmaktır. Öğretmen adaylarına eğitim süreci boyunca bu türden bir zihinsel alışkanlıklar kazandırmak iyi bir eğitimden beklenen hedefler arasındadır.

Okul "her yönüyle çocuğun" sorumluluğunu üstlenerek bireyi yaşam ve topluma için hazırlamak zorundadır. Okul araba kullanmayı, cinsel eğitimi, giyinmeyi, kişilik problemleriyle uğraşmayı ve yaşam ile ilgili sorunlarla baş etmeyi öğretmeye çalışırken aynı zamanda bütün bunları yapmanın doğru ve uzmanca bir yolu olduğunu öğretir. Bunun içinde okulun en önemli aygıtı sınıflardır. Sınıflar öğrenme ortamının kalbi konumundadır. Sınıf tekniklerindeki yeniliklerin önemi okulun en belirleyici özelliğindedir (Spring, 2010).

Öğretmen eğitiminde yeni bir eğilim olarak burada önerilen aslında çok basit ama sonuçları açısından etkili olduğu düşünülen bir öneridir. Öneri özetle şudur: Tüm zihinsel işlevlerin içinde canlanacağı, yetilerin harekete geçeceği, bütün zihinsel enerjilerin koordineli bir şekilde birlikte çalışacağı yüksek benzeşim teknikli sınıf ortamları oluşturmaktır. Bu ortamı günümüzde bize sağlayacak en uygun teknik simülatör tabanlı sınıflardır.

Öğrenilene, bilgiye, probleme ortak mekânda odaklanarak öğrenmek, mevcut öğretmelik eğiliminin temellerini oluşturmaktadır. Antik Yunanda hevesle uygulanmak istenmiş olan "öğretmen yetiştirme sanatı" incelenmeye değer bir olaydır. Buna göre, özetle, öğrenenin bilgiyi öğrenirken; bilginin kedisinden daha ziyade, bilgiyi kullanan ve aktaran özneye/öğretene, bilgiyi doğrudan tecrübe eden benliğe, meydan okuyan öğretmeye doğru yönelme ve onu dikkatle gözlemleme, onu özenle izleme, ikna olmaya karşı sonuna kadar direnme ve içselleştirme çabası ve kavrayışı öne çıkmaktadır.

Bu anlayışta öğretmen adayının öğrenme sürecini dikkate alıp; kendi zihnini tanıması, kendini kendi önüne koyabilmesi, kendine ancak gerçek anlamda yine kendinin öğretmen olabileceğini kavramasını sağlamak amaçlanmıştır. Öğretmen olmak kendini bilmek demektir. Kendini bilmeyen dünyayı bilemez. Bu eğilimin özünde öğrenilen bilgiye dikkatin yanı sıra; öğrenenin özne olabilmesi ve kendi zihnine dikkat etmesini, kendini gözlemlemeyi, zihinsel alışkanlıklarına özen göstermesi gerektiğini öne çıkaran bir eğilim mevcuttur.

Öğrenme sürecinde zihnin düşünme yetisinin etkin olması tek başına yeterli değildir. Bunun yanı sıra düşünmeyle birlikte zihnin duygu gücünün de etkin ve ikisinin de dengeli bir şekilde aynı anda çalışması gerekir. Düşünmek ile eylem arasındaki ittifak öğrenme ve öğretmede hiç olmadığı kadar önem kazanır (Gardner, 2007). Böylece öğretmen bilgiyi aktarmak fenomenine dikkat etmekten, önce bilgiyi öğreten kendine dikkat ve sonra öğrenen kendine/öğrencisine dikkat etmeye ve yoğunlaşmaya geçer. Bir başka deyişle öğretmen salt bilgiye özenden; kendine ve öğrencisine özen göstermeyi öncelikle öğrenmesi ve uygulaması gerekmektedir. Bir başka deyişle bir öğretmen aynı anda hem öğretmen hem de bir öğrencidir.

Öğretmen eğitiminde önerilen simülasyon tabanlı sınıf tekniği, öğretmenin zihninin bir mega bilgisayar işlemcisi olmadığı, onun zihninin karar almasını sağlayan bir duygu mekanizmasına bağlı olduğu gerçeğini fark etmelerini sağlayacaktır. Bu yaklaşım sonucu salt bilgiye yapılan yatırımın yeterli olmadığı gibi, bilgiyi öğrenenin zihinsel bir hazırlık yapması için özneye, zihin eğitimine de yatırım yapılması gerektiği gerçeği fark edilir. Gardner'e göre eğitimin en önemli hedefi hakikat, güzellik ve iyiliği öğrenciye kazandırmaktır (Gardner, 2011) vurgusu bu gerçeği dile getirmektedir.

Duygular öğrenme ve karar alam mekanizmamızda çok etkindirler. Şayet bu duygu mekanizması olmasaydı insanların öğrenmesi ve kararlar alması da söz konusu olmayacaktı. Bu nedenle bu yaklaşımda öğrenmede duygusal eğitim ve duyguların düşünmeyle birlikte çalıştırmayı öğretmen adaylarına öğretmek oldukça önemlidir. Öğretmen adaylarını klasik anlayışta olduğu gibi düşünce-duygu karşıtlığına mahkûm etmemek; tam tersi onların

duygu ve düşüncelerini birlikte çalıştırmayı öğrenmelerini sağlamak gerekir. Çünkü hissetmeyi öğrenemeyen zihin problem çözmek için doğru kararlar alamaz. Aslında duygular olmadan zihnimiz hiçbir karar bile alamaz.

Düşündüğümüz şeylerin çoğunu aslında duygularımız harekete geçirir (Solms, 2012). Dersi seven bir öğrenci öğrenmekten haz alır. Haz daha çok öğrenmeyi tetikler. Bu durumda kendi kararlarımız üzerinde düşünme zihinsel alışkanlığını öğrenmek demek kendinde devrim yapmak demektir. Kendini değiştirmeyi başarabilen öğretmen, öğrencilerini değiştirebilir. Değişim için en önemli boyut zihnin kendini tüm işlevleri ile kendini değerlendirip; kendi yetersizliğini kendi görüp kendini değiştirmeye ve yetkinleştirmeye karar vermesidir.

Duygu ve düşünceleri en canlı bir şekilde verebilen teknik simülasyon anlatım teknikleridir. Bu nedenle en iyi öğrenme ortamını sağlayan en uygun ortam simülasyon tabanlı sınıflardır. Çünkü bu sınıf ortamında bilgi tek boyutlu dil aracılığı ile aktarılmayacaktır. Tam tersi, bu sınıf ortamında zihnin, konunun gerçeğini görüyormuşçasına konun içine çekilmesi ve semboller, benzeşimler ve mecazlar aracılığıyla zihnin bütünüyle harekete geçirilmesi kolay olacaktır.

Bu nedenle özellikle öğretmen yetiştiren eğitim kurumlarında öğrencilere öğrenecekleri konunun tüm zihinsel boyutlarını hissedebilmeleri ve daha iyi öğrenebilmeleri için sınıflarda simülasyon tabanlı eğitim sistemine geçilmelidir. Simülasyon sözcüğü benzetim benzeşim, benzeşme, yalandan yapma, taklit ve benzer şartlar oluşturma anlamlarına gelmektedir.

Kavramsal olarak bir konunun bilgisayar ortamında modellenmesi ve bu modelle sistemin işletilmesidir. Bu sistemin konuya en iyi benzeşimini göstermek, sistemin davranışının, stratejilerinin ve olasılıklar karşısında değişimleri gözleme imkanı bulmak en önemli özelliklerindedir.

Simülasyonla konuları anlatmanın birçok faydalarından söz edilebilir: Açık zihinli ve geniş düşünmeyi sağlar. Konu üzerinde deneyler yapma imkanı sağlar. Sistemin tüm dinamik yapılarını incelenebilir. Değişen koşullarda yeni durumlar altında değişimleri incelenir. Öğrencileri konuya karşı daha kolay motive edilir. Olayların gerçek bir ortamda nasıl tepki vereceğini analiz eder. Öğrenci konuların/olayların gerçek ortamını gerçek ortama benzer ortamlarda daha etkili bir şekilde öğrenir. Tüm zihni yetiler yaratıcılıkla canlanır. Problem çözme becerisi artar. Duygusal eğitim daha etkili bir şekilde yapılabilir. Öğrenci simülasyon ortamından kendi yaptığı hatalardan daha hızlı dersler çıkarmayı öğrenir.

Böylece öğrenci ve öğretmen belli durumlarda hangi düşünme tarzına başvuracaklarını öğrenmeleri hedeflenmektedir. Simülasyonlu sınıflarda öğrenmekten asıl amaç ise karşılaşacağımız her türlü durum için deneyim sahibi olmaktır. Zihnini gözlemleyen öğrenmede öğretmen ve öğrenci aklını nasıl kullanacağını aynı zamanda öğrenmiş olacaktır.

Bu öğretmelik yaklaşımda kişi kendini içerden gözlemlemeyi öğrenecek ve daha kolay empati yapmayı beceri haline getirecektir. Klasik öğretmelik yönteminde ise zihin kendini daima dışarıdan bir veri aracılığıyla görme alışkanlığına sahip olduğu için zihin her zaman bir başkası aracılığıyla ancak kendisi olacaktır.

Simülasyon tabanlı sınıflarda bu yaklaşımdan da faydalanarak beynimizden en fazla verimi nasıl alabiliriz sorusunu daha fazla yönelmiş olacağız. Aynı şekilde yaşam ve öğrenmeyi daha kaliteli hale getirmenin yolları nelerdir sorusu zihnimizin en acil gündemi olacaktır. Klasik yaklaşımda kitaplar ve öğretmen en iyisini bilir ve ben ancak onlardan öğrenmeliyim sorumluluğu hakim iken; yeni yaklaşımda ise kendi zihnimde en uygun olanın ne olduğunu, onu nasıl elde edeceğimi sezgi gücümle ben keşif etmeliyim bilinci zihne hakimdir.

Simülatör ortamda öğrenci “kendi zihnine karşı mücadele içinde olmayı ” öğrenirken; öğretmen ve bilgi merkezli ortamda ise öğrenci “ ben bir bilene, bilgiye karşı sorumluyum” ile bilgi niceliğinin öne çıktığı bir anlayış oluşmaktadır. Bu anlayışta zihnin yolu ve öğrencinin kendi zihniyle aynı sınıfta olduğunu bilmesi önemlidir. Sınıfta öğretmen sadece zihnin değişik yollarını iyi bilen, zihnin tuzaklarını fark edebilen bir rehberdir. Öğretmen aktarıcı değil, ustadır ve yetiştiricidir.

Zihnin kendi yolunda yürürken yaptığı hataları fark etmesi aracılığıyla ancak yeni şeyleri daha kalıcı bir şekilde öğrenebilir. Hata yapmak ve hatalarından ders çıkarmayı öğrenmek zihnin en iyi öğretmedir. Öğrenirken hatalar en iyi bir şekilde simülatörlü sınıflar ortamında ortaya çıkar. Bu nedenle klasik öğretmen eğilimde doğrular ve bilgiler üzerinde yoğunlaşırken; bu yeni yaklaşımda krizler, eksiklikler ve hatalar üzerinde yoğunlaşılır. Zihnimiz acı çekmeden asla kalıcı bir şekilde öğrenemez. Tıpkı acıkmadan zihnimizin yemek üzerinde yoğunlaşmaması gibi. Öyleyse daha iyi öğrenmenin yolu hatalarımıza yoğunlaşmaktır. İnsanın kendini geliştirmesinin gizemi de öz eleştiride yatmaktadır (Lehrer,2011). Hata yaptığımızı en kolay ve risksiz bir şekilde bize geri bildirimde bulunan sistem simülasyon sistemidir.

Bu nedenle simülatör tabanlı sınıflar öğrencilerin hatalarını daha kolay öğrenmelerini sağlayan interaktif ortamlar olarak planlanmaktadır. Öğrenmek ve öğretmek demek aslında hatalarını en aza indirmeyi öğrenen, problem çözerken hatasını kendine rehber edinen bir zihne sahip olmak demektir. İnsan kendi hatasını ancak gerçeğe yakın en uygun bir ortamda öğrenebilir. Bu ortamda simülatörlü sınıf ortamıdır. Simülatör tabanlı sınıflar konunun gerçeğini benzeşim yoluyla sınıfa taşımak ve öğrenciyi doğrudan konunun içine çekmek konusunda iddialı olan sınıflar arasında başı çekmektedir.

KAYNAKÇA

- Aristoteels, (2008). Eğitim Üzerine. İstanbul: Say Yayıncılık
Chomsky,N. (2002). Dil ve Zihin. Ankara: Ayraç Yayınları
Eagleman, D. (2013). İncognito. İstanbul: Domingo Yayınları
Egan, K.(2010). Eğitimli Zihin. Ankara: Pegem Yayıncılık
Gardner, H. (2007). Geleceği İnşa Eden Beş Zihin. İstanbul: Optimist Yayınları
Gardner, H. (2012). Hakikat, Güzellik ve İyilik. İstanbul: Optimist Yayınları
Herbert, Nick (1993) Temel Bilinç. İstanbul: Bilim Yayınları
Krishnamurth, J. (2010) Eğitim Üzerine Mektuplar. İstanbul: Arion Yayınları
Kant, I. (2009) Eğitim Üzerine. İstanbul: Say Yayınları
Russell, B. (2006) Eğitim Üzerine. İzmir: İlya Yayınları
Ryle, Gilbert. (2011) Zihin Kavramı. İstanbul: Doruk Yayınları
Solms, M. (2013) Beyin ve İç Dünya. İstanbul: Metis Yayınları
Medina, J. (2010) Beyin Kuralları. İstanbul: Kuzey Yayıncılık
Spring, J. (2010) Özgür Eğitim. İstanbul: Ayrıntı Yayınları
Lehrer, J. (2011) Karar Anı. İstanbul: Boğaz İçi Yayınları

Teacher Training Class -Based Through The Example In The Simulator Philosophy Of Mind In Terms Of Quality Evaluation

Mehmet Kasım ÖZGEN²

Summary

In terms of the philosophy of mind in the process of teaching and learning of information to be processed by all the functions of the mind is important. In the learning process when learning of information keeps limited with the memory in terms of mind education leads to quality issues.

Philosophy of mind in terms of teaching and learning together memory, a variety of mental functions such as attention of mind, susceptibility, talent, creativity, thinking, imagination, imagery, analogies, reasoning, logic, problem solving skills, interpretation, coping with crisis, control oneself and knowledge as object, seeing the error, learning from your mistakes to remove, opening itself to new approaches to defeat fear, saving oneself from mental habits chain loop, self-realization mobilizes all together.

A new trend in teacher education proposed here as: Create simulator -based classroom environment. Classroom with simulator targeted come alive with all of the student's mental functions, act through all of his mental energy to focus on the topics learned in a coordinated manner. The main purpose, most similar to the actual state of the subject being taught exhibit in front of the mind and ensure the student's interactive work on the subject. The most appropriate technique allow us to present this environment is simulator based classes.

The essence of this trend as well as the attention to knowledge learned; pay attention to the subject's own mind, show more attention to the mental habits stand out. Thinking skills of the mind in the learning process is not enough alone to be effective. However, emotional and thinking power of the mind both should work effective, in a balanced way at the same time.

Emotions are very active in our learning and decision mechanisms alam. If this mechanism had not been feeling that people learn and make decisions would not be in question. Therefore, in this approach teaching the teacher candidates emotional education in learning and thinking of emotions to run together is very important.

Simulator narrative techniques present the thoughts and feelings most efficient and livingly. Therefore, the most appropriate environment providing the best learning environment is simulator based classes. Because in this class environment, information not transmitted through one- dimensional and limited language. On the other hand, mind will be informed versatile and all functions of mind activated interactively in the most likely real information environment.

The main purpose of the learning in the simulator class is having experience all kinds of situations encountered. Observing the mind in learning, teachers and students will have learned how to use their minds at the same time. In this approach, people will learn to observe yourself from the inside and empathy skills will make it easier. In the classical teaching methods, mind always has the habit of seeing itself through an outside data, so mind be itself always through someone else.

The mind realize its faults only while walking through in its own way and so can learn new things a more permanent way. Make mistakes and learn to draw lessons from the mistakes is the best teacher of the mind. The mistakes while learning best occurs in simulator classes' environment. Therefore, in the classical trend teachers are focused on truths and

² Assis. Prof., Cumhuriyet University, Faculty of Education, mehmetkozgen@hotmail.com

information, this new approach focused on crisis, omissions and errors. Our minds can never learn permanent without pain. Any error on the simulator will make a real experience can provide us like we made a mistake

Therefore simulator based classes will be environments that providing students learning own mistakes easier. Mind learns permanent and high quality when experienced the situation like real. Teaching and learning actually means to have a mind learning to minimize errors, solving problem with error self- guided. Human can learn own mistake in an environment close to the most appropriate. This environment is the simulator classroom environment.