

DOI No: DOI No: <http://dx.doi.org/10.29228/Joh24767>

Makale Türü: Araştırma makalesi
Geliş Tarihi: 30.06.2019
Kabul Tarihi:31.08.2019

ArticleType: Research article
Submitted: 30.06.2019
Accepted: 31.08.2019

Atıf Bilgisi / Reference Information

Akça Berk, N. (2019). Aktif Tarih Dersleri için Alternatif Uygulamalar: Tarihsel Canlandırma ve Simülasyon. *Journal of History School*, 41, 755-777.

AKTİF TARİH DERSLERİ İÇİN ALTERNATİF UYGULAMALAR: TARİHSEL CANLANDIRMA VE SİMÜLASYON¹

Neval AKÇA BERK²

Öz

Tarih öğretiminde yapılan çalışmalar; bilginin taşıdığı değer ve öğrenci deneyimlerinin dikkate alınmasını, öğrencilerin yaşama etkin katılımlarını, doğru karar vermelerini, sorun çözmelerini destekleyici ve geliştirici, tasarlanan sınıf içi ve sınıf dışı faaliyetlerde öğrencilerde yaratıcı, eleştirel, empatik düşünme becerilerinin ve kanıt temelli öğrenmenin ön plana çıktığı bir yaklaşımla hareket etmektedir. Bu yaklaşımla birlikte tarih dersinde her öğrenciye ulaşabilmek için öğrenme-öğretme yöntem ve tekniklerinde tarih dersine özgü çeşitliliğin olması gerekmektedir. Bu nedenle tarih derslerinde uygulanabilecek aktif öğretim yöntemlerinin çeşitlendirilmesi ve zenginleştirilmesi önem arz etmektedir. Bu çalışmanın amacı tarih derslerinde alternatif uygulama örneği olarak nitelendirilebilecek olan tarihsel canlandırma ve simülasyon uygulamalarını karşılaştırmalı olarak ele almak, benzerlik ve farklılıklarını ortaya koymaktır. Söz konusu çalışmada simülasyon; bilgisayar ve teknoloji kullanımından çok bir konu üzerinde öğretmen tarafından derlenen kaynaklar aracılığıyla öğrencilerin sınıf içinde aktif bir şekilde yer almalarına olanak sunan bir uygulama olarak ele alınmaktadır. Tarihsel canlandırma ise; tarihi gerçeklik çerçevesinde canlandırılan dönemin tarihi atmosferini oluşturarak, öğrencilerin gerçekleştirilecek önemli bir tarihi olaya tanıklık etmelerini ve bu deneyimi yaşamalarına olanak tanıyan bir uygulama alanı olarak tanımlanmaktadır. Nitel araştırma deseninde tasarlanan bu çalışmada

¹ Bu makale, yazarın Gazi Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü Tarih Eğitimi Anabilim Dalı'nda 2012 yılında tamamladığı 'Lise 11. Sınıf T.C. İnkılâp Tarihi ve Atatürkçülük Dersinde Tarihsel Canlandırma Uygulaması: Bir Eylem Araştırması' başlıklı doktora tezinden üretilmiştir.

² Dr. Öğrt. Üyesi, Çukurova Üniversitesi, Eğitim Fakültesi, Türkçe ve Ortaöğretim Sosyal Alanlar Eğitimi Bölümü, Sosyal Bilgiler Öğretmenliği Anabilim Dalı, [ORCID: 0000-0002-1383-8123](https://orcid.org/0000-0002-1383-8123).

doküman analizi kullanılmış; söz konusu uygulama alanlarına ilişkin alan yazın incelenmiştir. Sonuç olarak tarihsel canlandırma ve simülasyon; uygulama öncesi hazırlık, uygulama sırası ve uygulama sonrası değerlendirilme süreçleri açısından benzer noktaları olmasına rağmen simülasyonun tarihi mekân gerektirmemesi, yapay bir problem durumunun oluşturulması gibi temel noktalarda tarihsel canlandırma uygulamalarından ayrılmaktadır. Eğitim ortamında iyi tasarlanan ve yönlendirilen simülasyon, öğrencilerin belirli kavram ve bilgileri öğrenmesini, karar verme, problem çözme ve örüntü tanıma gibi birçok bilişsel becerinin gelişmesini kolaylaştırabilmektedir. Oysa tarihsel canlandırma uygulamaları süreçte bu bilişsel becerilerin yanında duyuşsal ve psikomotor becerilerin gelişimini de önemsemektedir.

Anahtar Kelimeler: Tarihsel canlandırma, Simülasyon, Tarih dersi

Alternative Applications for Active History Courses Historical Reenactment and Classroom Simulations

Abstract

Studies in history teaching are driven by an approach where the value of information and student experiences are taken into consideration, students are actively involved in life, they make the right decisions and solve problems, and creative, critical, emphatic thought skills and evidentiary learning becomes the focus in in-class and off-curriculum courses designed in a supportive way for development. It is emphasized that a variety unique to the history course must be applied in learning and teaching methods and techniques in order to have access to each and every student during the course. Therefore, it is highly critical to diversify and enrich active learning methods. This study is intended to address, on a comparative basis, historical reenactment and classroom simulation applications that may serve as an alternative application in history courses and to lay down similarities and differences. Document analysis has been used in this research designed as a quantitative research pattern and the literature on historical reenactment and simulation has been examined. As a consequence, while historical reenactment and simulation are similar in terms of pre-application preparations as well as assessments during and after the application, they are different at basic points in which the simulation does not need a historic or listed venue and an artificial problem is created.

Keywords: Historical Reenactment, Simulation, History Course

GİRİŞ

Eğitim alanında çağın koşullarına uygun bir dönüşüm süreci ile birlikte üretilen bilginin niteliğindeki değişim, eğitim kurumlarının öğrencilere bakışı

ve öğrencilerden beklentileri de değişime uğratmıştır. Öğrencilere eğitim ve öğretim süreci boyunca hem küresel hem de ulusal anlamda günümüz sorunları ile baş etme imkânı sunulduğunda öğrencilerin aldıkları eğitimi doğrudan günlük yaşamlarına uygulayabilecekleri ve alınan eğitimin onlar için daha anlamlı bir hale geleceği öngörülmektedir (Balasubramanian, Wilson, 2006: 2).

Analiz, yorumlama, eleştirel düşünme ve sorgulama gibi beceriler yalnızca iyi tarih öğrencileri için değil, aynı zamanda iyi tarihin de temel özellikleri arasında görülmektedir. Günümüz dünyasında aktif öğrenme ortamlarının olması ve düşünen öğrenciler yetiştirmenin gerekliliği, tarih öğretiminde “*bağımsız düşünebilme becerisi, merakı derinleştirme ve araştırma ruhunun teşvik edilmesi*”ni gündeme getirmektedir (van der Leeuw-Roord, 2010: 87). Günümüzde tarih dersi öğretim programında bu duruma paralel olarak bilgiyi üreten ve kullanan donanımlı insan gücünün yetiştirilmesi temel amaçlar arasında yer almaktadır. Bu bağlamda programda; eğitim sisteminde yetkinliklerde bütünleşmiş bilgi, beceri ve davranışlara sahip karakterde bireyler yetiştirmenin amaçlandığı, öğrencilerin hem ulusal hem de uluslararası düzeyde; kişisel, sosyal, akademik ve iş hayatlarında ihtiyaç duyacakları beceri yelpazeleri olan yetkinliklerin belirlendiği bir yaklaşım izlenmiştir. Bu yaklaşımla birlikte her öğrenciye ulaşabilmek için öğrenme-öğretme yöntem ve tekniklerinde çeşitliliğin olması gerektiği vurgulanmıştır. Buradan hareketle çalışmanın amacı aktif tarih dersleri için alternatif uygulama örneği olarak nitelendirilebilecek olan tarihsel canlandırma ve simülasyon uygulamalarını karşılaştırmalı olarak ele almak, benzerlik ve farklılıklarını tespit etmek, tarih derslerinde nasıl uygulanabileceğini örnekler üzerinden ortaya koymaktır.

Tarihsel canlandırma aktiviteleri sosyal, kültürel, eğitsel ve eğlenceli olabilmekte; geçmişten gelen bazı gerçeklerin ve bakış açılarının (dönemin kıyafetlerini giyme, müziklerini dinleme, yemeklerini yeme ve uygun atmosferini yeniden oluşturmayı deneme gibi) yeniden oluşturulması ve gerçekleştirilmesinden meydana gelmektedir. Amaç, belirli tarihsel gerçekler veya durumları, belli bir süre içinde o döneme en yakın anlamıyla yaşamaktır (Sanchez, 2009: 13). Bu bağlamda tarihsel canlandırma; geçmişin fiziksel ve psikolojik deneyimler yoluyla tekrar canlandırıldığı bir süreç olarak karşımıza çıkmaktadır. Örneğin, tarihsel canlandırma katılımcıları yelkenli gemilerle başa çıkma denemelerini, açlık sıkıntılarını, deniz tutmasını, güçsüzlük yüzünden aşağılanmayı, memleket özlemine, korkuyu o dönemdeymiş gibi yaşayarak test eder. Bu Edmund Burke'nin (1998: 86) “*beynin yaşayabileceği en güçlü duygu*” olarak adlandırdığı durumdur. Bu duygu durumu ile birlikte ortaya çıkan, derin bilgiler ve bu bilgileri deneyimleyerek öğrenmenin verdiği

üstünlüktür; süreç sonunda beceriler elde edilir ve görevler başarılıdır. Bu durum canlandırılan olaya tamamen motive olma durumunu gerektirir ve tarihsel canlandırmanın ardından yapılması gereken geçmişten günümüze tekrar geri dönmektir (Agnew, 2004: 330).

Simülasyon (benzetişim) ise gerçek yaşamda karşılaşılabilecek bir olayı ya da problemi çeşitli yönleriyle tartışmayı, gerçek bir durumun benzerini dokümanlar aracılığıyla analiz etmeyi, olay ya da problemi belirli esaslar etrafında çalışılan bir model üzerinde oluşturularak eğitimde farklı bir uygulama alternatifini olarak karşımıza çıkarmaktadır (Taşpınar, 2005: 92). Bilgisayar oyunları ve programları, askeri eğitimdeki harp oyunları, pilotların uçak modelleri üzerinde çalışmaları, pilot kabininin yapısı üzerinde bilgisayar sistemlerinin imkânları ile uçuş eğitimi yapılması, şoför adaylarının özel pistlerde sürücülük eğitimi yapmaları gibi birçok farklı alanda kullanılan simülasyonun sınıf içinde bir yöntem olarak uygulanması Piaget'in bireylerin öğrenmesi ile ilgili teorisine dayanmaktadır. Piaget'e göre birey bilgiyi alır, deneyimlerine ve tecrübesine göre onu yeniden oluşturur, değiştirir, sonuçta bilgiyi özümser. Simülasyon ise bu sürece uygun bir öğrenme ortamı sağlamaktadır (Curry School of Education, Akt. Taşpınar, 2005: 92–95). Farklı kullanım alanları olan simülasyon bu çalışma kapsamında sınıf ortamında tarihi bir konu üzerinde öğretmen tarafından derlenen kaynaklar aracılığıyla öğrencilerin farklı alanlardaki becerilerini işe koşturan bir uygulama olarak ele alınmaktadır.

Tarihsel Canlandırma ve Simülasyonun Tarih Eğitiminde Kullanılmasının Amacı ve Gerekçeleri

Tarihi yaşamla bütünleştiren İspanyol felsefeci Gasset (1998: 51), *“tarih demek, geçmişe yeniden can verme, geçmişi hayalinde yeniden yaşatmaktır. Tarih bir mummyalar müzesi olmaktan çıkmalı, gerçekte neyse o olmalıdır: Coşkulu bir canlandırma denemesi. Ölüme karşı açılmış bir şanlı savaştır tarih”* şeklinde görüşlerini belirtir. Tarih bilgisini geçmişe uzanan ikinci bir yaşam olarak gören Barzun ve Graff (2001: 37) ise tarihi, *“başka insanların yaşantılarını düşlemekle yaşanan bir deneyim”* olarak tanımlamıştır. Bu bağlamda tarih eğitiminde tarihsel canlandırma uygulamalarının kullanımı geçmiş günümüze getirmede bir fırsat olarak karşımıza çıkmaktadır.

Tarihsel canlandırma, bir grup insan tarafından mümkün olduğunca gerçekçi bir şekilde tarihi bir zaman aralığının veya tarihi bir olayın yeniden yaratılmasıdır. Tarihsel canlandırma uygulamaları sosyal, kültürel ve eğitsel olabilmekte; geçmişten gelen bazı gerçeklerin ve bakış açılarının (dönemin

kıyafetlerini giyme, müziklerini dinleme, yemeklerini yeme ve uygun atmosferini yeniden oluşturmayı deneme gibi) yeniden oluşturulması ve gerçekleştirilmesinden meydana gelmektedir. Amaç, belirli tarihsel gerçekler veya durumları, belli bir süre içinde o döneme en yakın anlamıyla yaşamaktır (Sanchez, 2009: 13). Geçmişte yaşayan insanlar farklı gelenekleri uyguladıkları, farklı tutum ve değerlere sahip oldukları için yirmi birinci yüzyıl öğrencilerinin bu insanların hayatlarını anlaması ve yorumlaması zorlaşmaktadır. Öğrenciler günümüzde sahip oldukları mevcut anlayışlarının yerine, geçmiş hakkındaki bilgilerini oluşturmalıdırlar. Bu durum özellikle sosyal alanlarda öğrencilerin deneyim yaşamamaları hem günümüze hem de geçmişe yönelik deneyimlemedikleri sınırlı anlayışa sahip olmaları nedeniyle mümkün olamamaktadır.

Tarih eğitimde uygulanacak olan tarihsel canlandırma, bu uygulamaya katılan öğrencinin orada olma duygusu ve empatik bir anlayış geliştirilmesiyle birlikte onun kültürel deneyimi gerçekleştirmesini üstlenerek, bunu sosyal alanların eğitimsel yapısıyla birleştirir. Öğrenciler hem olaylar hakkında hem de insanlar ve daha geniş zaman aralığı hakkında bakış açısı geliştirirler. Tarih eğitiminde tarihsel canlandırmanın kullanılmasında amaç, öğrencinin hayatını geçmişte yaşanan bir zaman aralığındaki hayata mümkün olduğunca yaklaştırmak olarak ifade edilebilir. Bu süreçte öğrenciler, seçilen zaman dilimindeki insanların yapmak zorunda kaldıkları şeylere benzer olan gündelik işleri ve aktiviteleri yaparken aynı zamanda dönemin çatışmalarını, siyasi konularını ve toplum problemlerini de anlamaktadırlar. Tarihsel canlandırma uygulamaları öğrencilerin geçmişi kendileri yaşamış gibi algulamaları ve günümüz düşüncesine yönelik tarihi empati oluşturmalarını amaçlamaktadır. Bu bağlamda bu tür uygulamaların kullanımı ülkemizin tarih öğretim programında yer alan tarihi empati becerisinin gelişimine katkı sağlayacaktır.

Tarihsel canlandırma öğrencilere farklı öğrenme deneyimleri aracılığıyla geleneksel yaklaşımlara göre tarihi öğretilmede birçok avantaj sunmaktadır. Tarihi döneme ait kostümlerle belirlenen döneme ait tarihi mekânda tarihi karaktere bürünen öğrenciler tarihi yeniden yaşamakta, geçmiş zamandaki hayatın daha doğru bir izlenimine katkıda bulunmaktadır. Tarihsel canlandırma öncesi gerçekleştirilen sınıf içi ve sınıf dışı çalışmalar öğrencilere tarihi bir araştırma için amaç sağlamaktadır. Birinci/ikinci elden kaynakların detaylı bir şekilde derse dâhil edilmesi öğrencileri istekli bir biçimde tarihinin “*gerçek araçlarına*” ve bilgi toplamanın gerçek çalışmasına çekmektedir. Tarihsel canlandırmalar belirlenen konunun derinlemesine çalışılmasını ve yoğun bir şekilde incelenmesini gerektirmektedir. Döneme ait materyallere, tarihi

mekânlara sadece testler ve ödevler için değil, onlardan küçük bir tarihçi gibi faydalanmak için çalışılmaktadır. Bu türden yaşantılar öğrenciler için geçmişin çalışılmasını çok geniş, anlamsız ve pasif deneyimler olmaktan kurtararak geçmişli ilişkili, geçerli ve gerçek hale getirmektedir. Tarihsel canlandırmalar yoluyla geçmiş, günümüze bir önsöz haline gelmektedir (Turner, 1985: 223).

Gerçekleştirilen bu uygulamalarla öğrencilerin geçmişle olan deneyimleri sayesinde gündelik hayata yönelik daha iyi anlayış geliştirdiklerine; tarihsel canlandırma uygulamalarının öğrencilerin kendilerini farklı bir kültüre ve zamana gömmeye, orada kalmaya çabalayarak problem çözme becerilerini geliştirdiğine; öğrencilerin süreçte çoklu becerileri ve deneyimleri olaylarla bütünleştirebildiklerine vurgu yapılmaktadır (Morris, 2001: 196–203). Öğrencilerin süreçte karşılaştıkları durumlara uygun problem çözme yeteneğini güçlendirip, rolüne büründükleri tarihi karakterin yalnızca geçmişte değil günümüzde de önemini kavrayarak tarihi durumların alternatif sonuçlarını değerlendirmelerine fırsat sunmaktadır.

Simülasyonun Tarih Eğitiminde Kullanılmasının Amacı ve Gerekçeleri

Eğitim basamaklarının tamamında ve eğitimin her dalında uygulanan simülasyon Dictionary of Education'da (2002: 366) gerçekçi bir süreci temsil eden faaliyetler olarak tanımlanmakta, öğretim eğitimi ve araştırmalarında öğretimin etkili bir yolu olarak sıklıkla kullanılan yöntem şeklinde ele alınmaktadır. Simülasyona katılan kişiler/öğrencilerden yaşanan gerçek olaylarda karakterlerin gerçekten yaptığı gibi aynı şekilde rol oynaması beklenmektedir. Greenwood Dictionary of Education'da (2003: 324) ise deneyimleyerek öğrenme kapsamında ele alınan simülasyon, katılımcıların/öğrencilerin karmaşık durumları anlamalarına yardımcı olmak için gerçek yaşamda kişiler arası veya diğer dinamikler arasındaki karmaşıklığın sunulduğu veya imitasyon olarak canlandırıldığı, kurallar ve sonuçlar gibi unsurları içeren bir süreç olarak tanımlanmıştır.

Simülasyonun uygulama alanı on sekizinci yüzyıl sonlarında askeri eğitimde olmuştur. Savaş simülasyonu ve oyunları, gerçekçiliğin yüksek düzeyde olduğu ve tüm ulusların kendi ordularının eğitiminde bazı uygulamaları düzenli olarak gerçekleştirdiği dönemde gelişmiştir. 1950'lerin ortalarında diğer bir uygulama alanı ise karar verme, problem çözme becerilerinin geliştirilmesinde simülasyon, oyun ve örnek olay incelemelerinin bir araç olarak kullanıldığı işletme yönetimi eğitiminde olmuştur. Bu anlamda 1955'li yıllarda işletme yönetimi eğitiminde akademik öğretim ile iş eğitimi arasındaki boşluğa köprü olabilecek simülasyon uygulaması bir çözüm olarak

tanınmış, Harvard Business School önderliğinde “*örnek olay metodu*”nun öğretim dayanaklarından biri olan simülasyonun bir türü olarak dünya çapında işletme okullarında kullanımı hızla yayılmıştır (Ellington, Gordon, Fowile, 1998: ix). 1960’lı yılların başlarına kadar fazla yaygın olmamakla birlikte simülasyonun kullanımı sosyal bilimler öğretimi, öğretmen eğitiminde yaşanan ilk gelişmelerle eğitimin çeşitli dallarında uygulanmaya başlanmıştır. 1970’ler boyunca simülasyon teknikleri, teknoloji ve bilimin farklı dallarını da içeren diğer disiplinlerde hızla uygulanmıştır. Simülasyon günümüzde okul öncesinden üniversiteye tüm eğitim basamaklarında neredeyse hemen her konunun öğretiminde kullanılabilir (Ellington, Gordon, Fowile, 1998: ix; Gredler, 2003).

Simülasyonun tanımı ve uygulamaları incelendiğinde dikkati çeken nokta bu tür etkinliğe katılan kişi/öğrencilerin gerçek yaşama ait benzer bir durumu taklit (imitasyon) bir mekânda yeniden yaşaması ve sürecin sonunda bu duruma ait bilgileri deneyimleyerek öğrenmesidir. Bu tür aktivitelerin derste kullanılması öğrenenlerin öğrendikleri bilgileri transfer etmesini kolaylaştıran deneyimlerdir. Simülasyon sürecinde birey/öğrenciler kendilerine verilen rolleri yerine getirirken kendi bilgi, beceri ve stratejilerini uygulamaktadır. Örneğin eğer eğitsel bir oyun oynanıyorsa öğrenciler kelime ipuçları ile oyunu oynamaya çalışır; eğer öğrenciler bir simülasyonda rol almışlarsa bir mühendis gibi arızalı bir buhar tesisinde sorunları teşhis edebilir (Gredler, 2003: 571).

Eğitim ortamında nitelikli tasarlanan, yönlendirilen simülasyon, öğrencilerin belirli kavram ve bilgileri öğrenmesini, karar verme, problem çözme ve örüntü tanıma gibi birçok bilişsel becerilerinin gelişmesini kolaylaştırabilmektedir. Randel ve arkadaşları (1992) belli bilgileri öğretmek, bilgilerin akılda tutulabilmesini desteklemek ve hedeflenen özel öğretim amaçlarına yönelik öğrenci ilgisini yoğunlaştırabilmek amacıyla simülasyonun etkili bir şekilde kullanılabileceğini öne sürmektedirler. Funk (2002) ise bu tür uygulamaların sınıfta yapılmasının öğrenci katılımını, bilgiyi işlemeyi, problem çözmeyi, sosyal gelişim ve akademik yetenekleri güçlendirdiğini ortaya koyan çalışmalara atıfta bulunmaktadır. Simülasyonu eğitim-öğretim ortamında kullanmanın diğer eğitsel etkileri arasında öğrencilerin transfer edilebilen süreç becerilerini geliştirmesi, yaratıcı düşüncelerini gerektirmesi, bilginin entegrasyonunu gerçekleştirmelerini sağlaması gösterilebilir. Bu durumda simülasyon uygulamaları öğrenci merkezli öğrenmeyi içermektedir. Süreç boyunca öğrenciyi düşünmeye, aktif bir rol almaya zorlayan simülasyon sıradan olan derslere bir değer katmaktadır. Bu yöntemde öğrencinin pasif bir dinleyici durumunda kalması mümkün olmamaktadır. İyi planlanan bir simülasyon

uygulaması, bir zaman makinesine binip tarihi bir olayın tekrar değerlendirilmesine imkân verir ve öğrencilerin bilgi kazanımını birçok yolla artırır (Tuovien, 2003: 8).

Tarihsel Canlandırma ve Simülasyon Tarih Eğitiminde Nasıl Kullanılmalı?

Tarihsel Canlandırma Tarih Eğitiminde Nasıl Kullanılmalı?

Tarihsel canlandırmanın tarih dersinde uygulanma süreci planlama, uygulama ve değerlendirme aşamalarından oluşmaktadır. Planlama aşamasında öğrenci grubu ile birlikte hangi konuda tarihsel canlandırma uygulaması yapılacağına karar verilmelidir. Tarihsel canlandırma uygulamalarında olayları seçen, katalizörü sağlayan, çalışmaya rehberlik eden ve olaya destek veren tarih öğretmenleridir. Bu nedenle planlama aşamasında tarih öğretmenleri tarihsel canlandırma konusuna yönelik öğrencilerin ön bilgilerinin neler olduğu, tarihsel canlandırmanın ne kadar sürebileceği, süreçte kullanılacak kaynakların neler olduğu, tarihi gerçekliğe uygun mekânların var olup olmadığı, hangi kostümlere ihtiyaç olacağını, bu kostümlerin temini için kimlerle işbirliği kuracağını; makyaj, müzik gibi tarihi gerçekliğe uygun hale getirebilecek unsurların kullanılıp kullanılmayacağını, kullanılacaksa bunun için kimlerle işbirliği kurulacağını; tarihi mekânın kullanımı ve burada tarihi atmosferin gerçekleştirilmesi amacıyla uygun alt yapının sağlanması için kimlerden izin alınacağı gibi sorulara cevap aramalıdır. Planlama aşamasında konuların seçimini yaparken bölgenin yerel tarihi etkili bir faktör olmalıdır. Çünkü bölgenin yerel tarihine ilişkin kayıtlar daha iyi muhafaza edilmiş olabileceği gibi tarihi gerçekliğe uygun mekânın da bulunması mümkün olabilecektir. Bu doğrultuda seçilecek bir tarihsel canlandırma konusuna öğrencilerin çalışması ve katılımı daha kolay olabilir. Tarihi kahramanların geçmişte bölgeyi ziyaretleri (Kanuni Sultan Süleyman'ın İrakeyn seferinden dönerken Adana'yı ziyareti, Mustafa Kemal Atatürk'ün Ankara'ya gelişi vb.), ünlü mahkemeler, belli hizmet sektörlerinin kuruluşları (mağazalar, fabrikalar, posta teşkilatı, ulaşım durakları gibi), çeşitli yerel ilkler, bir hükümetin kuruluşu, bir yönetici yapının ilk toplantısı gibi birçok konu tarihsel canlandırmaya konu olabilir. Tarihsel canlandırmadaki detayın büyüklüğü ve ilerleme, öğretmenin öğrencilerin canlandırmadan öğrenmelerini istediği şeylere dayanarak belirlenmelidir (Turner, 1985: 221).

Uygulama aşaması ise kendi içinde iki ayrı bölümden oluşmaktadır. Bu bölümün ilk aşamasında öğrencilerin ön bilgilerinin işlenmesine başlanmalıdır. Tarihsel canlandırma öncesinde çalışılan zaman tarihi sıraya, neden-sonuç

ilkelerine ve tarihi karakterlerin hayatlarının gelişimine bağlıdır. Seçilen konu kronolojik olarak tarih öğretim programına uygun bir konu olduğu zaman öğrenciler canlandırılan olayın sürekliliğini algılamada kolaylık yaşayabilmektedirler. Bir tarihsel canlandırmada diyalog geliştiren öğrenciler için birbiriyle bağlantılı üç soru bulunmaktadır (Turner, 1985: 223);

- Bu durumda neler yapılmalı ve söylenmeli?
- Bu durumda neler yapıldı ve söylendi?
- Bu durumda neler yapılabilir ve söylenebilir?

Tarihsel canlandırmanın uygulanmasından önce öğretmen öğrencilerle gerçekleştirilecek olayı tartışabilir ve problemleri yeniden gözden geçirebilir. Öğrencilerle birlikte tartışma devam ettikçe parçalar bir araya gelmeye başlar ve tarihi olaya ilişkin bir taslak geliştirilir. Bu, öğrencilere bildiklerini ve bilmediklerini gösteren bir çerçeve sağlar. Söz konusu geliştirilen taslakta sorulabilecek olası sorular şu şekilde olabilir;

- Söz konusu tarihi olayda kaç tarihi karakter var?
- İnsanlar nasıl giyinmişlerdi? Niçin?
- Söz konusu tarihsel canlandırmada karakterler bireysel ve ortak bir şekilde neyi başarmak istediler ve beklediler?
- İnsanlar niçin oradaydı?

Bu sorular kapsamında öğrencilerin bildikleri ve bilmedikleri konular gerçekleştirilecek tarihsel canlandırma için yeniden gözden geçirilmeli ve gereken ön hazırlıklar tamamlanmalıdır. Turner'a (1985) göre bir tarihsel canlandırmanın kalbi ve beyni diyalogdur. Bu uygulamalarda tarihi insanların yaptıkları şeyler tekrarlanmaz. Bunun yerine bir tarihsel canlandırma bireyleri rolüne büründükleri tarihi karakter olarak düşünmelerini, davranmalarını ve çabalamalarını sağlayan güçleri keşfetme girişimidir. Öğrencilerin rolüne büründükleri tarihi karakterin bakış açısından bakmak, onun beyniyle düşünmek öğrencilerin geçmişteki boşluğa köprü kurmalarına yardımcı olur. Bu bölümün ikinci aşamasında ise öğrencilerin ön bilgilerinden yola çıkılan ve bu bilgilerin işlenmesi ile devam edilen süreçte öğrencilerin farkında olması gereken önemli nokta yapılanların tarihi gerçekliğe uygun olmasıdır. Uygulama aşamasında öğrenciler rolüne büründüğü tarihi karakter olarak sorular ve sorunlara “*ben olsaydım...*” değil, “*benim yerimde olan, rolüne büründüğüm kişi hangi kararı niçin verdi?*” bakış açısından yaklaşmalıdır. Böylelikle gerçekleştirilen tarihi olayı tüm yönleriyle değerlendirme fırsatı yakalayan öğrencinin bilgi dağarcığı da genişlemiş olacaktır.

Simülasyon Tarih Eğitiminde Nasıl Kullanılmalı?

Simülasyon uygulamalarının otantik havası öğretmen ve öğrenciler için motive edici olmaktadır. Bu tür bir uygulama gerçek dünyaya benzediğinden, öğrencilerin sınıf içinde geçirdikleri süre sona erdiğinde öğrenciler öğrenmeyi sonlandırmadan kendi ilgilerini diğer öğrencilerle sınıf dışı tartışmalara taşımakta; düşüncelerini, deneyimlerini bir yetişkin gibi paylaşmakta ve değerlendirmektedir. Bu bağlamda simülasyonlar öğrencilere yaratıcı düşünmenin, farklı düşüncelerin meşru ve değerli olduğu bir forum sağlamaktadır (Chilcott, 1996: 3–7).

Simülasyon sürecinde öğretmenin rolü; sürecin tasarlanması, öğrencilerin kendilerine özgü ihtiyaçlarına uygun gerekli içeriği/becerileri öğretmeyi, öğrenci etkileşimini gözlemlemeyi, izlemeyi, öğrenci öğrenmesini değerlendirmeyi, bir öğrenme deneyimi olarak simülasyonun değerlendirilmesini içermektedir. Dolayısıyla simülasyonun eğitim ortamında uygulanması, öğretmenin dikkatle hazırladığı bir organizasyon şeması ve süre taahhüdünü gerektirmektedir (Chilcott, 1996; Fisher'dan akt. Hopkins, 2004; Keller, 1975).

Sınıf ortamında simülasyon ortamını başlatmak için öğretmen öncelikle gerçek yaşamdan bir olayı seçerek yapay bir problem bir durumu oluşturur. Çünkü öğretmenin gerçek yaşamdan alarak oluşturduğu yapay problem sürecinde öğrencilerin yaşadıkları deneyim bu uygulamada esastır. Bu nedenle simülasyon uygulamaları gerçek yaşamda elde edilmesi, uygulanması veya karşılaştırılması güç olan deneyimlerin kazanılmasına olanak sağlamaktadır.

Simülasyon uygulamalarında öğretmen ve öğrencilerin hazırlık çalışmaları simülasyonun başarısını etkilediğinden herhangi bir konu ya da temanın sonunda bu tür uygulamaların yapılması önerilmektedir. Özellikle bir sonuca varmayı gerektiren simülasyon (karar, sözleşme, antlaşma, politika ve hatta görüşmeleri kesme gibi) tasarlanmanın eğitsel bakış açısından daha iyi olduğu ileri sürülmektedir. Bunun nedeni olarak tamamen açık uçlu simülasyonların motivasyonu ve bilgi düzeyi yüksek katılımcılara uygulandığında yeni düşüncelere yöneltici olabileceği, fakat kimi zaman konunun dağılmasıyla kafa karışıklığı yaratabileceği ve herhangi bir sonuca varma olasılığının ortadan kalkabileceği gösterilmektedir (Stradling, 2003). Simülasyonun uygulanması sırasında öğretmen simülasyonun gerçekçi olmasına dikkat etmeli, simülasyon boyunca tartışma için zaman ayırmalıdır. Çünkü öğretmen simülasyon sırasında zamanını gözlem için kullanmalıdır. Kesin bir kural olmamakla birlikte Bagley ve Pierfy (1972: 26–31) bir simülasyon tekniği

Aktif Tarih Dersleri İçin Alternatif Uygulamalar: Tarihsel Canlandırma ve Simülasyon

olarak gördüğü rol oynama uygulanmasında şu işlem basamaklarını önermektedir;

- *Isınma Aktiviteleri:* Bu aşamada öğrencilerin duygularını uyandırarak, onları probleme bulaştırmak amaçlanmaktadır. Öğretmen probleme yönelik bir haber veya hikâye okuyarak başlayabilir, ardından “bundan sonra ne olduğu hakkında düşüncesi olan var mı?” sorusunu yönelterek bir tartışma oluşturabilir ve öğrencileri problem durumuna aşına hale getirebilir.

- *Rol Oynayanların Seçimi:* Öğretmen problemi çözmeye istekli ve gönüllü öğrencilerden başlamak üzere tüm öğrencileri sürece dâhil etmelidir. Bir yandan öğrencilerin becerilerini ve belli vasıflarını en yararlı şekilde kullanmalarını, bir yandan da en konuşkan ve en yetenekli öğrencilerin simülasyona tamamen egemen olmamalarını sağlamak gerekir. Bu ikisi arasında denge kurmak önemlidir (Stradling, 2003).

- *Aşamaların Oluşturulması:* Bu aşamada öğretmen simülasyonu gerçekleştiren ve izleyenlerle problem durumu gözden geçirilmeli ve her bir öğrencinin rolünü bildiğine emin olmalıdır.

- *İnceleme İçin Diğer Öğrencilerin Hazırlanması:* Bu aşamada öğretmen izleyici olan öğrencilerin dinleme yeteneklerini nasıl kullanacakları ile ilgilenmelidir. Çünkü öğrencilerin dinleme sırasında kullanacakları duyu organları ve dinleme biçimleri onların ne kadar objektif bir değerlendirme yapacaklarını belirleyecektir.

- *Canlandırma:* Simülasyon sürecinde eylemleri yönetmek için kurallar daha önce belirlendiğinde bu aşamada öğrencilerin konuyu nasıl canlandırılacağı konusunda yönerge verilmemeli ve öğrencilerin gerçekleştirdiği canlandırmaya müdahale edilmemelidir.

- *Tartışma ve Değerlendirme:* Rol oynama tekniğini kullanarak yapılan simülasyonun en önemli aşamasıdır ve genellikle probleme yönelik bir grup soru ile öğretmen süreci yönlendirir. Bu aşamada öğrenciler canlandırma sırasında yer alan olgusal bilginin ne kadar doğru olduğu, kabul edilip edilemeyeceğini tartışarak öğrenme fırsatı bulur.

- *Yeniden Canlandırma:* Gerçekleştirilen tartışma ve değerlendirme sonucunda aynı problem durumu için aynı ya da farklı oyuncularla canlandırma yeniden gerçekleştirilebilir. Bu aşama öğrencilerin yanlışlarını öğrenmelerine, farklı alternatif durumlarında olayın nasıl sonuçlanabileceğini deneyimlemelerine olanak sunmaktadır.

- *İlave Tartışma:* Yeniden canlandırmanın ardından ilave bir tartışma daha yapılarak problem durumu değerlendirilir.

• *Deneyimlerin Paylaşılması ve Genelleme*: Bu son adımda öğrencilerin fikirlerini, hislerini, rolüne büründüğü kişinin problem durumuyla yüzleştiği durumları ifade etmesine fırsat verilmelidir.

Tarih eğitiminde simülasyonlar genelde gerçek durumun basitleştirilmiş modelleri olarak da ifade edilmektedir. Aktif katılımcıları sayısı belirli kilit kişiliklerle sınırlıdır ve simülasyona katılanlar “*tarihi gerçekliğe dayanarak oluşturulan problem durumunun*” sonunun nasıl bittiğini bilirler. Bu nedenle simülasyonun uygulanma sürecinde öğrenciler daha sonraki gelişmeleri bilen biri gibi davranmaktan çok, bir başkasının zihnine girmeye, onun rolüne bürünmeye ve onun davranacağı şekilde tepki vermeye teşvik edilmelidir. Öğrencinin bunu yapabilmesi için kimliğine büründüğü rolün içinde “ben olsam ne yapardım?” yerine:

- Bu durumda X olsaydı ne yapardı?
- Söz konusu tarihsel dönemde X’in önünde hangi seçenekler vardı?
- X’in içinde bulunduğu duruma yol açan tarihi gelişmeler nelerdi?

sorularının yanıtlarını vermesi gerekmektedir (Stradling, 2003). Bu durumun simülasyonu yaratıcı drama ve rol oynamadan ayıran ince bir ayrım olduğunu ifade etmek mümkündür. Çünkü simülasyonda olaylar doğaçlamaya değil gerçekte ne olduğuna ve bu duruma nasıl karar verildiğine yönelik tartışmayı içermektedir. Bu anlamda tarihsel canlandırma uygulaması ile benzerlik göstermektedir.

Simülasyonlar genelde sonuçlardan ziyade belli tarihsel süreçler üzerinde yoğunlaşırlar. Örneğin bir antlaşmanın, resmi komisyonun ya da diplomatik misyonun sonuçları üzerinde durulan bir konuda planlanan simülasyonda, odak noktası bu sonuçların ortaya çıkmasını sağlayan süreçlerdir. Hatta simülasyon söz konusu dönemde ortaya çıkan sonucun aynısına mutlaka varılmasını gerektirmez. Bu nedenle planlanan simülasyonun öğrencilere ders kitapları, birincil ve ikincil kaynaklar, müzeler, kitle iletişim araçlarından ve internetten kolayca elde edebilecekleri bilgilerden farklı olarak neler katacağını belirlemek gerekmektedir (Stradling, 2003).

Simülasyon uygulamalarında öğrencilerin tarihi konu bağlamında karar verici rolünü üstlenmesi gerekmektedir. Öğrencilere çeşitli karar seçeneklerini tartışmaları, bir karar vermeleri ve kendi rollerini gerçekleştirmeleri için yeterli arka plan bilgileri verilmelidir. Simülasyon tasarımı; öğrenci gruplarının durumu, ulaşılabilen kaynaklar ve istenen öğrenme çıktılarına bağlı olarak farklılık gösterebilir. Bu tür uygulamalar tarih derslerinde öğrencilerin mevcut varsayımları yeniden gözden geçirmesi ve yeni bakış açıları benimsemesinin

yanı sıra bireysel ya da grup araştırma projelerine bir uyarıcı olarak hizmet eder. Bu araştırma projeleri tarihi durumun arka planını araştırmayı, bir çözüme engel olan veya çözüme teşvik eden faktörlerin belirlenmesini, gerçek karar ile simülasyon kararı arasındaki zıtlığı, nihai sonuçta grupların veya bireylerin değerlendirilmesini içerebilir (www.historicalsimitations.com, 2010).

Tarih derslerinde simülasyon uygulamalarının bazı sınırlılıkları bulunmaktadır. Bu sınırlılıklar uygulama sırasında zaman yetersizliği, uygulama öncesinde öğretmen ve öğrencinin yapması gereken hazırlıklar, dokümanların çoğaltılması ve bunun beraberinde gelen maddi yükümlülükler olarak ifade edilebilir (Keller, 1975; Moorhouse, 2008; Clapper 2010). Tarih derslerinde gerçekleştirilecek simülasyon uygulamalarında bu sınırlılıklara bir de anakronizm, yani geçmişte insanların durumlar karşısında şimdiki insanlar gibi tepki vereceğini varsayarak geçmişe bugünün gözüyle bakma riski eklenmektedir. Özellikle açık uçlu olan ve öğrencilerin doğaçlama yapmasına olanak veren rol oynama aktivitelerini içeren simülasyon uygulamalarında bu sorunla karşılaşılabilir. Ancak bu sınırlılık, öğrencilere simülasyon öncesinde iyi bir ön bilgi verilmesiyle; “rollerini oynarlarken” gözetecikleri öncelikler ve hedeflerin hatırlatılmasıyla ve rol dağılımının iyi düşünülerek yapılmasıyla ortadan kaldırılabilir (Stradling, 2003). Sınıf simülasyon uygulamalarında, yapılan hazırlık aşamasının nitelikli olması süreçte karşılaşılacak sınırlılıkları en aza indirgeyerek uygulanmasına fırsat sunacaktır.

Avrupa’da tarih dersinde simülasyon kullanımına yönelik çalışmalara özellikle yirminci yüzyıl tarihinin öğretilmesi bağlamında rastlanmaktadır. Bu uygulamalar tarihsel krizler ve yakın tarihte yer alan önemli ‘*dönüm noktaları, karar alma süreçleri, soruşturma ve araştırmalar, haber masası simülasyonu*’ olmak üzere dört alan üzerinde yoğunlaşmaktadır. En fazla öne çıkan simülasyon örnekleri; 1919 Paris Barış Konferansı, İtalya’nın 1935’te Etiyopya’yı işgali üzerine yapılan Milletler Cemiyeti Konseyi toplantısı, 1945 Yalta Konferansı ve güncel dünya sorunları simülasyonudur.

Ülkemizde ise tarih dersinde simülasyon kullanımına yönelik çalışmalara Köstüklü (2003) ve tarih öğretmenliği lisans öğrencilerinin hazırlamış olduğu simülasyon örneklerinde ve yapılan lisansüstü çalışmalarda (Bal, 2005:47–62) rastlamak mümkündür.

Tarihsel Canlandırma ve Simülasyon Tarih Eğitiminde Nasıl Değerlendirilmeli?

Tarihsel Canlandırma Tarih Eğitiminde Nasıl Değerlendirilmeli?

Tarih derslerinde uygulanan diğer yöntemler gibi tarihsel canlandırma uygulanmasının da değerlendirme aşamasının olması öğretmenin öğrencilerini, kendini ve süreci daha objektif değerlendirebilmesi açısından önemli görülmektedir. Bu aşamada öğretmen uygulama sürecinde ne zaman değerlendirme yapacağını belirlemelidir. Bir diğer önemli nokta ise gerçekleştirilecek olan tarihsel canlandırma uygulamasının herhangi bir konu öncesinde mi yoksa öğretilen bir ünitenin arkasından mı uygulanacağı belirlenmelidir. Herhangi bir konu öncesinde gerçekleştirilen uygulama öğrencilerin tarihi döneme, konuya veya olaya yönelik ilgisini artırırken ünite ardından yapılan tarihsel canlandırma derinlemesine bir değerlendirme, sonuçlanma ve tamamlamadır.

Öğretmenin süreci ilerledikçe gözlemlemesi ve değerlendirmesi gerekmektedir. Tarihsel canlandırma sırasında öğretmen etrafı iyi gözlemlemeli, öğrencilere ve gönüllülere günün nasıl gittiği hakkında görüşlerini sormalı; öğrencilerden öğrendiklerini gözden geçirmelerini istemelidir. Sürece dair ne kadar gözlem yapılır ve not edilirse o kadar çok değerlendirme yapılmakta ve bir sonraki yılın planlanması o kadar kolay olmaktadır (Morris, 2001: 199).

Tarihsel canlandırmaya katılan her bir öğrenci bireysel farklılıklar nedeniyle canlandırılan tarihi dönemin değişik ve karmaşık kültürünü farklı bir şekilde yaşayacağı için geleneksel amaçlarla yapılan değerlendirmelere güvenmek öğretmeni yanıltabilir. Belirlenecek olan değerlendirme yöntemi tarihsel canlandırmadan önce yol gösterici sorular sunmak, öğrencilerin öğrenmelerine yoğunlaşmalarını yardımcı olmaktır. Öğrencilerin tarihsel canlandırmanın gerçekleştirileceği günün sabahı ilk olarak bu soruların cevaplarını tahmin etmeleri, bu sorular hakkında bir arkadaşıyla konuşmaları ve daha sonra cevapları bütün grupta tartışmaları sağlanarak bir değerlendirme stratejisi oluşturulabilir. Tarihsel canlandırma uygulamasının sonraki günü sınıfta öğrencilerle bir veri getirme tablosu doldurulabilir. İkinci bir değerlendirme stratejisinde öğrencilerden tarihsel canlandırma sırasındaki deneyimlerinin bir hikâyesinin yazılması istenebilir. Bunun için öğrenciler detaylı bir şekilde en dikkat çekici gözlemleri kaydetmeli ve yaşam şekillerini kendilerinin şimdiki hayatta yaşadıkları ile karşılaştırmalıdır. Öğrenciler olayları yorumlamalı ve olayların niçin önemli olduğunu tartışmalıdırlar.

Bu süreç yoluyla öğrenciler kendilerinin güncel ilgilerinin ve endişelerinin geçmiştekilerle çok da farklı olmadığını anlayabilirler. Farklı sonlandırma aktiviteleri de bu türden bir uygulamayı değerlendirmeye yardımcı olabilir. Öğrenciler, söz konusu tarihsel canlandırma maceralarını tanımlayan yerel gazete için bir gazete açıklaması yazabilirler veya söz konusu zaman aralığından gelen kişinin ağzından günlük tutabilirler. Bir diğer değerlendirme uygulaması ise, öğrencilerin o dönemden gelen sıradan bir insanın rolünü üstlenmeleri ve o dönemin ünlü tarihi karakterine bir mektup yazarak, canlandırma gününde gerçekleşen olaylar ile ilgili sorular sormaları olabilir (Morris, 2001: 203). Tarih dersinde gerçekleştirilecek olan tarihsel canlandırmanın planlama, uygulama ve değerlendirme aşamaları ile bir yöntem olarak tarih dersinde kullanılabileceği söylenebilir.

Simülasyon Tarih Eğitiminde Nasıl Değerlendirilmeli?

Tarih eğitiminde sınıf içinde gerçekleştirilen simülasyon etkinliklerinin sonunda değerlendirilmesi gereken iki nokta bulunmaktadır. Bunlardan ilki simülasyona yönelik öğrenci öğrenmesini değerlendirmeyi, ikincisi ise bir öğrenme deneyimi olarak simülasyonun değerlendirilmesini içermektedir. Simülasyon uygulamaları sırasında tartışmanın da yer alması değerlendirmenin süreç içinde de yapıldığını göstermektedir.

Eğitimde kullanılan ölçme araçlarını simülasyon aktivitelerini değerlendirmede kullanabilmek mümkündür. Fakat bu tür uygulamalarda yüksek veya düşük puan alma gibi bir rekabet unsuru bulunmadığından öğrencilerin becerilerini ölçmek için daha çok alternatif ölçme araçlarını kullanmak hem öğrenci öğrenmelerinin hem de simülasyon aktivitesinin daha objektif değerlendirilmesine olanak sağlayabilmektedir.

Simülasyon uygulamasının sonunda öğrenci öğrenmesini değerlendirme, uygulamanın planlanma aşamasında belirlenen kazanımları ölçmeye yönelik olmalıdır. Simülasyonda canlandırılan karakterlere yönelik olarak sorulan;

- Canlandırılan kişinin en belirgin özellikleri nelerdi? Bunu neye dayanarak söylüyorsunuz?
- Canlandırılan bir başka kişinin temel değerleri nelerdi? Neye dayanarak bunu söylüyorsunuz?
- Siz olsaydınız bu rolleri nasıl oynardınız?
- Sizin canlandıracağımız karakterin gerçeğe daha yakın olabileceğine ilişkin bir kanıt gösterebilir misiniz?
- Canlandırılan kişilerin özelliklerinden hareketle dönemin devlet adamlarının karakteri hakkında ne düşünüyorsunuz?

- Dönemin yönetim anlayışı hakkında herhangi bir fikir edinebildiniz mi?
 - İşlenen dönemin yükselen değerleri hakkında ne söyleyebilirsiniz?
- gibi sorular öğrenci öğrenmesini değerlendirmenin bir yoludur (Köstüklü, 2003).

Taşpınar (University of Saskatchewan'dan aktaran, 2005) simülasyonun son aşaması olarak belirttiği “*olayı inceleme ve gözden geçirme*” aşamasında öğrenci öğrenmelerinin değerlendirilmesine yönelik olarak “*öğrencileri küçük gruplara ayrılması, simülasyonun uygulanış amaçlarının ‘sergilenen simülasyonun gerçek olup olmadığı konusunda ne düşünüyorsunuz?’ gibi soru cümlesi biçiminde yazılması, hazırlanan soruların küçük gruplara verilmesi, gruplara sorularla ilgili tartışmaya hazırlanmaları için süre verilmesi, süre bitiminden beş dakika önce öğretmenin grupları incelemesi, grupların öğretmenin liderliğinde (bir öğrenci de olabilir) bu soruları tartışmalarını*” önermektedir.

Bir öğrenme deneyimi olarak sınıfta gerçekleştirilen simülasyonun değerlendirilmesinde ise uygulamanın ardından şu sorular dikkate alınarak bir değerlendirme yapılabilir (Stradling, 2003):

- Simülasyon ayrılan zaman içinde tamamlandı mı?
- Ne tip sorular çıktı? Bunlar simülasyona mı özgü, yoksa kolay düzeltilebilir, acemilikten kaynaklanan sorunlar mı?
- Öğrenciler keyif aldılar mı? Etkili katılıma motive oldular mı?
- Simülasyon planlanan hedefe ulaşma açısından başarılı oldu mu? Öğrencilerin olaylara ilişkin bilgileri arttı mı? Gerekli becerileri geliştirebildiler mi?
- Uygulama artı bir değer sağladı mı, yoksa başka öğrenme kaynaklarını kullanarak aynı hedeflere daha etkili ulaşmak mümkün müydü?
- Simülasyonun iyileştirilebilecek yönleri var mı?
- Tekrar aynı simülasyonu kullanır mısınız?

Gerçekleştirilen simülasyon uygulaması sonrasında yapılacak olan değerlendirme hem sürecin verimliliğine ilişkin dönüt sağlarken hem de öğrenci öğrenmelerinin, öğrencilerin tarihsel düşünme becerilerinin, tarihi olayların çok boyutluluğunu fark edebilmelerinin ne düzeyde olduğuna ilişkin öğretmene dönüt sağlayacaktır.

Tarihsel Canlandırma ve Simülasyon Uygulamaları Arasındaki Benzerlik ve Farklılıklar

Tarih derslerinin aktif ve etkileşimli olarak işlenmesine fırsat sunan tarihsel canlandırma ve simülasyon uygulamalarının sıklıkla karıştırıldığını, birbirinin yerine kullanıldığını ifade etmek mümkündür. Bu noktadan hareketle şekillenen çalışma özelinde tarihsel canlandırma ve simülasyon uygulamalarının temelde en çok ayırt edilebilen noktalarla birbirinden ayrıldığı söylenebilir. Aşağıda yer alan Tablo 1’de bu durum şematik olarak belirtilmeye çalışılmıştır. Tablo.1. Tarihsel Canlandırma ve Simülasyon Uygulamaları Arasındaki Benzerlik ve Farklılıklara İlişkin

	Hazırlık					Uygulama						Değerlendirme				
	Tarihi olay-dönem seçimi	Kaynak kullanımı	Makyaj	Tarihi dönme uygun kıyafet/kostüm	Tarihi dönemin analizi	Tarihi mekân	Rol oynama-canlandırma	Grup içi iletişim	Öğrencinin aktif rolü	Öğretmenin aktif rolü	Sınıf içi uygulamalar	Sınıf dışı uygulamalar	Karakterlerin gözünden tarihi olayı sorgulama	Tarihsel empati	Bağlamsallaştırma	Tarihsel düşünme
Tarihsel Canlandırma	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓		✓	✓		✓	✓	✓
Simülasyon	✓	✓		✓		✓	✓	✓		✓		✓			³	✓

Yukarıda yer alan tabloda görüldüğü gibi hazırlık aşamasının birçok bölümünde benzerlikleri olsa da tarihi döneme uygun atmosferin sağlanabilmesi için makyaj, dönem kıyafeti/kostümü, döneme ait materyaller gibi unsurlar, tarihi mekân kullanımı gibi unsurlar açısından tarihsel canlandırma uygulamaları simülasyon uygulamalarından farklılık göstermektedir. Uygulama aşamasının neredeyse tamamında benzerlik gösteren söz konusu uygulamalar öğretmenin süreç içindeki aktif rolü açısından farklılık göstermektedir. Şöyle ki; tarihsel canlandırmanın uygulama aşaması tarih öğretmenin gerçekleştiren ön hazırlığı ve sürece dair yapılan hazırlığın eksiklikleri, fazlalıklarını

³ Bağlamsallaştırma tarihte bahsi geçen insan-zaman-mekânın birlikte algılanmasını ve yorumlanmasını gerektirmektedir. Simülasyon uygulamalarında insan ve zaman bağlamında ele alınan konu sınıf içinde rol oynama aktivitesi ile gerçekleştirilmektedir. Bu anlamda öğrencilerin simülasyon uygulamalarında kısmi olarak bağlamsallaştırma becerisini kazanabileceğini ifade etmek mümkündür.

gözlemlemesine fırsat sunan bir aşamadır. Bu aşamada öğretmen sürece aktif olarak katılacağına veya pasif bir şekilde gözlemci olarak dışarıdan izleyeceğine karar vermelidir. Çünkü tarihsel canlandırma uygulamalarında öğrencilerin tarihi olaya gömüldüğü ve motivasyonlarının oldukça yüksek olduğu bir anda öğrencilere müdahale etmek onların motivasyonunu düşürdüğü gibi rolden çıkmalarına da neden olabilir. Tarihsel canlandırma uygulamalarının hazırlık aşamasında öğretmen oldukça aktif olarak rehber konumda yer almaktadır. Ancak uygulama sırasında öğrencilerin yaşayacağı deneyim kendilerine özgü ve biricik olacağı için öğretmenin uygulama sırasında aktif olarak tarihsel canlandırmaya katılıp katılmayacağını, katılacaksa canlandırılan dönem içinde hangi tarihi karakter olarak role gireceğini belirlemesi gerekmektedir. Bu nedenle öğretmenin bu kararı vermesi önemlidir. Fakat simülasyon uygulamalarında tarih öğretmeni simülasyon sırasında zamanını gözlem için kullanmalıdır.

Değerlendirme aşamasında ise en dikkati çeken nokta tarihsel canlandırma uygulamalarında katılımcıların tarihsel empati becerisinin bağlamsal tarihsel empati düzeyine varılabilesidir. Karakterlerin gözünden dönemi sorgulama ise simülasyon uygulamalarının tarihsel canlandırmadan ayrılan yönü olarak ifade edilebilir. Simülasyon uygulamalarında öğrenciler tarihi olaylara hem içinden hem dışından bakabilirken tarihsel canlandırma uygulamalarında tamamen o dönemden bakmaları gerekmekte, bu bağlamda tarihi olayları analiz etmeleri beklenmektedir. Tarihsel canlandırma uygulamaları öğrencilerin geçmişi kendileri yaşamış gibi algılamaları ve günümüz düşüncesine yönelik tarihi empati oluşturmalarını amaçlamaktadır. Bu bağlamda bu tür uygulamaların kullanımı ülkemizin tarih öğretim programında az da olsa yer alan tarihi empati becerisinin gelişimine katkı sağlayacaktır. Öğrencilerin süreçte karşılaştıkları durumlara uygun problem çözme yeteneğini güçlendirip, rolüne büründükleri tarihi karakterin yalnızca geçmişte değil günümüzde de önemini kavrayarak tarihi durumların alternatif sonuçlarını değerlendirmelerine fırsat sunmaktadır.

Simülasyon uygulamaları öğrencilerin diğer öğrencilerle iş birliği yaparak çalışmalarına ve sürece aktif katılmalarına; farklı fikirlere ve görüşlere hoşgörüyle yaklaşmalarına, iletişim becerilerini kullanmalarına ve geliştirmelerine; sorgulama ve sorun çözme becerilerini geliştirmelerine, ders kitaplarından, diğer birincil ve ikincil kaynaklardan daha önce edindikleri

Aktif Tarih Dersleri İçin Alternatif Uygulamalar: Tarihsel Canlandırma ve Simülasyon

bilgileri, bir olayı ya da durumu yaratıcı bir yaklaşımla kendi deneyimleri ile yeniden oluşturmalarına fırsat sunmaktadır.

Tarih öğretiminde simülasyon “*tarihi olayların veya kavramların imkânlar ölçüsünde dönemin şartları dikkate alınarak sınıf ortamında canlandırılması*” olarak tanımlanmaktadır (Köstüklü, 2003). Bu canlandırma öğrenciler tarafından sınıf içinde yapılmakta olup bu noktada tarihsel canlandırma uygulamalarından ayrılmaktadır. Simülasyon, geçmişte ne olduğunu ve nasıl olduğunu anlayabilmek ve açıklayabilmek için bir tarihçi veya bir tarihi şahsiyetin bakış açısından öğrencilere geçmişi anlayabilme imkânı sunar. Bu yüzden simülasyonlar öğrencilerin sınıfta küçük bir tarihçi gibi çalışarak tarihsel düşünme becerilerini geliştirmelerine fırsat sunan bilişsel alana yönelik bir uygulamadır. Tarihsel canlandırma uygulamalarında ise öğrenciler sınıf içinde kazandıkları, analiz edip değerlendirdikleri bilgileri gerçek/ gerçeğe en yakın tarihi mekânda tarihi gerçeğe uygun bir atmosferde deneyimleyerek bilişsel alanın yanında duyuşsal ve devinişsel alana yönelik alternatif bir uygulama olarak karşımıza çıkmaktadır.

SONUÇ

Tarih öğretimi programında bilginin taşıdığı değer ve öğrencilerin deneyimleri dikkate alınmış, öğrencilerin yaşama etkin katılımlarını, doğru karar vermelerini, sorun çözmelerini destekleyici ve geliştirici, yaratıcı, eleştirel ve empatik düşünme becerilerinin ön plana çıkması gerektiği vurgulanmıştır. Bu yaklaşımla birlikte her öğrenciye ulaşabilmek için öğrenme-öğretme yöntem ve tekniklerinde çeşitliliğin olması gerektiği ifade edilmiştir. Bu nedenle tarih derslerinde uygulanabilecek aktif öğretim yöntemlerinin çeşitlendirilmesi ve zenginleştirilmesi önem arz etmektedir. Bu bağlamda tarih derslerinde alternatif bir uygulama olarak simülasyon ve tarihsel canlandırmanın tarih derslerinde nasıl uygulanabileceğinin ve bu uygulama sonucunda öğrencilerde öne çıkan kazanımların neler olabileceği karşılaştırmalı bir biçimde ortaya konulmaya çalışılmıştır.

Öğrencilerin tarihle bağlantı kurma yollarından biri kendi kişisel deneyimlerinden ve geçmiş bilgilerinden yararlanmalarıdır. Tarih dersinde ise öğrencilerin kişisel deneyimleriyle herhangi bir bağlantısı olmayan zaman, mekân ve olaylarla ilgili yeni bilgiler sunulmaktadır. Özellikle tarihsel empati kurarken öğrenciler, kendi kişisel deneyimlerine dayanarak tarihe kendi giriş noktalarını yaratmaktadırlar. Söz konusu bu kişisel bağlantıda öğrencilerin hem duyuşsal hem de bilişsel bağlantılar kurması gerekmektedir. Çocuğun zamanda

ve mekânda yolculuğunu sağlamak için yeni bilgi ve kavramlar ile öğrenciler arasında bağlantı kurmak gerekmektedir. Bu bağlantıların kurulması için sınıfta suni olarak düzenlenmiş rol oynama ve benzetişim etkinliklerinin kullanılması önerildiği gibi bunun dışında; tarihi romanlar, birinci elden kaynakları sınıfa getirmek, fotoğraf, resim, film veya üç boyutlu görsel materyalleri, müzik, ses kayıtları gibi işitsel materyalleri kullanmak suretiyle tarihi empati ve hayal kurma egzersizleri yaptırarak da bu köprü kurdurulabilmektedir (Karabağ, 2003: 97–98). Alan yazına dayalı olarak yapılan incelemede tarihsel canlandırma uygulanmasındaki bazı farkların (makyaj tarihi dönme uygun kıyafet/kostüm, gerçeğe uygun tarihi mekânın kullanılması vb.) bu köprünün kurulmasında tarihsel canlandırmanın simülasyondan daha güçlü bir uygulama olduğunu göstermektedir.

Tarihte geçmişin bilgisinden bahsederken aslında geçmişteki zaman, yer ve insan özelliklerinden bahsedilmektedir. Bunların bilgisini edinebilmek için belgeler sorgulanmakta, bunların bilgisi üzerine ilişkiler kurulmakta ve geçmiş hakkında yorum yapılmaktadır. Tarihsel olayları ve insanın geçmişteki eylemlerini anlamak ve yorumlamak için olayın zamanı ve mekânının biçimlendirdiği bağlamın bilgisine ihtiyaç duyulmaktadır (Drie&Boxtel, 2008). Bağlam ise *“bir deyimın anlamını belirlemeye katkısı olan dil dışı etmenler: deyimı kullanan kişi, deyimın kullanım yeri ile anı konusundaki bilgiler”* olarak nitelendirilmektedir (Grünberg&diğerleri, 2003:9). Tanımlamak, açıklamak, karşılaştırmak veya değerlendirmek amacıyla mekânsal, zamansal ve sosyal bağlamda tarihsel bir olay, nesne, durum, metin ya da resmin yerleştirilmesi, oturtulması *“bağlamsallaştırma (contextualization)”* şeklinde ifade edilmektedir (Drie ve Boxtel, 2008). Diğer bir ifade ile tarihi tanımlarken *“zaman, yer ve insan”* olarak ifade ettiğimiz üç unsur tarihi açıklamanın bağlamını oluşturmaktadır. Tarihte bağlama uygun bir sebep-sonuç ilişkisi ortaya koyabilmek için yer, zaman ve insana ilişkin bilginin edinilmiş olması, yer, zaman ve insan bakımından anakronizme düşülmemesi gerekmektedir. Bu bağlamı verebilmek tarihi yorumda ulaşılmak istenen en üst noktadır. Bu durum benzer biçimde tarihi empatinin en üst düzeyi *“bağlama uygun tarihsel empati”* olarak tarihi empati düzeyleri arasında yer almaktadır. Diğer düzeyler de insanı anlamak, yer ve zamanı uygun tarihi bağlam içinde kullanıp kullanmamaya bağlı olarak yapılandırılmaktadır. Bu açıdan bakıldığında tarihsel canlandırma uygulamaları yer-zaman ve insanın bağlama uygun olarak kullanılmasını gerektirdiğinden bu uygulamanın tarihsel empati ve bağlamsallaştırma becerisinin kazandırılmasında daha uygun bir uygulama olduğunu söylemek mümkündür.

Etkili ve nitelikli bir tarih eğitimi ile varılmak istenen nokta öğrencinin bilgi, beceri ve değerlerle harmanlanmış bağlamsal düzeyde tarihi bilgiye ulaşmasıdır. Bunun için öğrencilerin sahip olduğu tarih algısı önemlidir. Geçmiş ile günümüz arasında olan veya geçmiş ile gelecek arasında olabilecek olan argümanlara ait bilgilerin alınması, yorumlanması, seçilmesi ve düzenlenmesi tarih algısı olarak tanımlanmaktadır. Söz konusu tarih algısının oluşabilmesi için öğrencilerin ilk karşılaştıkları yer tarih dersleri olmaktadır. Bu nedenle tarihsel canlandırma ve simülasyon uygulamalarının öğrenciyi etkili ve nitelikli tarih eğitimi ile varılmak istenilen noktaya ulaştırabileceğini söylenebilir.

KAYNAKÇA

Agnew, V. (2004). Introduction: What is the Reenactment? *Criticism*, Summer, 46(3). Detroit: Wayne State University Press.

Bagley, E.G. & Pierfy, D.A. (1972). Simulation Games and Role Play. *Social Studies For The Elementary School*. Proficiency Module 6. Georgia University Athens. Dep. Of Social Science Education.

Bal, A. (2005). *T.C. İnkılâp Tarihi ve Atatürkçülük Dersinin Sistem Düşüncesi ve Simülasyona Dayalı Öğretimi*, Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Gazi Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Ankara.

Balasubramanian, N., Wilson, B. G. (2006). Games and Simulations, In C. Crawford et al. (Eds.), (<http://site.aace.org/pubs/foresite/>), 1. *Proceedings of Society for Information Technology and Teacher Education International Conference 2006*. Chesapeake, VA: AACE.

Barzun, J., Graff, H. F. (2001). *Modern Araştırmacı* (çev. F. Dilber). Ankara: Tübitak Popüler Bilim Kitapları.

Burke, E. (1998). *A Philosophical Enquiry into the sublime and Beautiful*, David Womersley (Ed). Harmondsworth: Penguin.

Chilcott, J. D. (1996). Effective use of simulations in the classroom. USA [*United States of America*]: *Creative Learning Exchange*. Available online also at: <http://static.clexchange.org/ftp/documents/implementation/IM1996-01> [accessed in Bandar Seri Begawan, Brunei Darussalam: September 16, 2017].

Clapper, T.C. (2010). Role Play and Simulation *Returning to Teaching for Understanding, Education Digest: Essential Readings Condensed for Quick Review*, 75, 8, April.

Colins, C.W., O'Brien, N.P. (2003). *Greenwood Dictionary of Education*. London: Greenwood Press.

Drie, J.V. and Boxtel, C. V. (2008). Historical reasoning: Towards a framework for analyzing students' reasoning about the past. *Education Psychological Review*. 20, 87–110.

Ellington, H., Gordon, M., & Fowlie, J. (1998). *Using games & simulations in the classroom*. London: Kogan Page.

Funk, J. B. (2002). Electronic Games. In V. C. Strasburger and B. J. Wilson. *Children, adolescents, & the media*. Thousand Oaks, CA: Sage Publications.

Gasset, O.Y. (1998). *Tarihsel Bunalım ve İnsan*. (Çev. Neyire Gül Işık).Metis Yayınları, İstanbul.

Gredler, M. E. (2003). Games and simulations and their relationships to learning. In D. Jonassen (Ed.), *Handbook of research for educational communications and technology* (2nd ed.). Mahwah, NJ: Lawrence Erlbaum Associates.

Grünberg, T., Grünberg, D., Onart, A. ve Turan, H. (2003). *Mantık terimleri sözlüğü*. (Genişletilmiş 3. Basım). Ankara: Metu Press.

Hopkins, D. (2008). A teacher's guide to classroom research Fourth edition. Open University Press.

Karabağ, G. (2003). *Öğretilebilir ve Bilişsel Bir Beceri Olarak Tarihi Empati*, Gazi Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Ankara.

Keller, C. W. (1975). Education Role Playing and Simulation in History Classes. *The History Teacher*, 8, 4 (Aug.).

Köstüklü N. (2003). *Sosyal Bilimler ve Tarih Öğretimi*. (3. Baskı), Günay Ofset Matbaacılık, Konya.

Leeuw-Roord, J. (2010). Tarihin Kötüye Kullanımına Karşı Tarihin Etkin ve Yerinde Kullanımı. *Bir Araç Olarak Yenilikçi Metodoloji, Eğitim, Çatışma ve Toplumsal Barış: Türkiye'den ve Dünyadan Örnekler*. Tarih Vakfı, İstanbul: Mega Basım

Aktif Tarih Dersleri İçin Alternatif Uygulamalar: Tarihsel Canlandırma ve Simülasyon

Lohithakshan, P.M. (2002). *Dictionary of Education A Practical Approach*. Kanishka Publishers, New Delhi.

Morris, R. V. (2001). How Teachers Can Conduct Historical Reenactments in Their Own Schools, Childhood, Education. *Association for Childhood Education International*, (Sum) 77 (4).

Moorhouse, D. (2008). How to make historical simulations adaptable, engaging and manageable. *Teaching History*, December 133; ProQuest Central.

Sanchez, J.J. (2009). Recreating History At School. *Historical Recreation as an Educational Project Book*.

Stradling, R. (2003). *20. Yüzyıl Avrupa Tarihi Nasıl Öğretilmeli?* (Çev. Ayfer Ünal). Türkiye Ekonomik ve Toplumsal Tarih Vakfı, İstanbul.

Taşpınar, M. (2005). *Kuramdan Uygulamaya Öğretim Yöntemleri*, (2. Basım), Nobel Basımevi, Ankara.

Tuovinen, T., (2003). Role Playing Games as a Method of Teaching History. Online: <http://www.scribd.com/doc/76913688/Role-Play>.