

GOS MODELİ

(Görev Odaklı Sistemli Öğrenme)

TEMEL YÖNTEM BELGESİ

Yöntem Sahibi: Serdar Güney
Yayın Türü: Öğrenme Modeli Tanımlama Dokümanı
Tarih: 2025

ISBN: 978-625-00-6445-0

İÇİNDEKİLER

1. Giriş
2. Modelin Amacı
3. Modelin Temel Kavramsal Yapısı
4. Görev Yapısı ve Süreç Tasarımı
5. Sistemli Öğrenme Mantığı
6. Hata Avcılığı (Debugging) Döngüsü
7. Öğrenme Psikolojisi ve Pedagojik Temeller
8. Uygulama Alanları ve Kullanım Modelleri
9. Her Kitapta Sabit Kalan Yapısal Unsurlar
10. GOS Modelinin Özgün Değeri
11. Telif, Hak Sahipliği ve Yöntem Güvencesi
12. Belge Sonu

GOS (Görev Odaklı Sistemli Öğrenme) Modeli – Temel Yöntem Belgesi

Yazar: Serdar Güney

ISBN: 978-625-00-6445-0

© 2025 – Tüm hakları saklıdır.

Elektronik Yayın / PDF

1. Giriş

GOS (Görev Odaklı Sistemli Öğrenme) Modeli, bir çocuğun yalnızca hikâye okumasını değil, hikâye içinde bir sürecin işleyişini deneyimleyerek anlamasını sağlayan özgün bir öğrenme yaklaşımıdır.

Bu model, özellikle teknoloji, süreç yönetimi, akış mantığı, sistemsel düşünme ve problem çözme gibi alanlarda doğal bir öğrenme ortamı oluşturmayı hedefler.

GOS Modeli, klasik “anlat – dinlet – ezberlet” yöntemlerinin aksine, çocuğun karar verdiği, süreçte aktif rol aldığı, yanlış yaptığında sürecin durduğu ve doğru yolu bularak devam ettiği bir mekanizma sunar.

Bu sayede çocuk yalnızca hikâyeyi takip etmez; bir sistemin nasıl çalıştığını adım adım deneyimler.

Model, Robot Bilge Serisi’nin temel öğrenme çatısını oluşturur ve her kitapta aynı öğrenme iskeleti korunarak farklı temalar, farklı teknolojik bağlamlar ve farklı sistem ortamları işlenebilir.

Bu esneklik, modeli tek bir kitaba bağlı olmaktan çıkarır ve uzun vadeli bir öğretim yaklaşımı haline getirir.

2. Modelin Amacı

GOS Modeli’nin amacı, hikâye temelli bir ortamda çocuklara sistemli düşünme alışkanlığı kazandırmak ve teknolojik süreçleri sezgisel olarak anlamalarını sağlamaktır.

Bu amaç doğrultusunda model şu hedefleri içerir:

- Bir sürecin parçalara bölünerek anlaşılmasını öğretmek
- Akış mantığı, karar noktaları ve döngüleri tanıtmak
- Görev dizileri aracılığıyla aşamalı öğrenme sağlamak
- Hataların doğal bir öğrenme parçası olduğunu göstermek
- STEM kavramlarını doğallaştırmak ve günlük hayata uyarlamak
- Karmaşık sistemleri sadeleştirerek keşfetme imkânı sunmak

GOS Modeli’nde amaç, bir bilginin çocuk tarafından “alınması” değil, süreç deneyimiyle “edinilmesi”dir.

3. Modelin Temel Kavramsal Yapısı

GOS Modeli, öğretim teorilerindeki pek çok kavramı yeniden düzenler ve onları çocukların anlayabileceği bir deneyim akışına dönüştürür.

Bu kavramsal yapı dört ana dayanak üzerine kuruludur:

1) Görev

Her bilgi bir görev adımı şeklinde tanımlanır. Bu görev, sistemdeki bir parçanın işlevi veya bir sürecin ilerlemesi olabilir.

2) Sistem Mantiğı

Model, çocuğa sistem işleyişini doğrudan öğretmez; sistemin nasıl çalıştığını adımlarla hissettirir.

3) Karar ve Akış

Her görev bir seçim gerektirir. Çocuk doğru kararı verirse süreç ilerler; yanlış karar süreç durur.

4) Geri Dönüş ve Düzeltme

Doğal bir döngü oluşturularak öğrenmenin kalıcı olması sağlanır.

Bu yapı, bir süreci “gözlemlemek” yerine “işletmeyi” öğretir.

4. Görev Yapısı ve Süreç Tasarımı

GOS Modeli’nin en güçlü yanı, görevlerin yalnızca hikâyeyi değil, öğrenme sürecini de sürüklemesidir.

Görevler, birbirini tamamlayan küçük adımlar hâlinde tasarlanır. Bu adımlar:

- Süreci bölerek anlaşılır kılar
- Çocuğun her adımda farkındalık kazanmasını sağlar
- Karmaşık sistemlerin basit parçalardan oluştuğunu öğretir
- Akış diyagramlarına benzer bir deneyim oluşturur

Her görev üç bileşenden oluşur:

- 1) Girdi: Çocuğun bilmesi gereken bilgi
- 2) İşlem: Çocuğun seçim veya düşünme adımı
- 3) Çıktı: Doğru veya yanlış ilerleme sonucu

Bu tasarım, mühendislik, sistem analizi, proje, teknoloji ve süreç yönetimi gibi alanların çocuk diline uyarlanmış bir karşılığıdır.

5. Sistemli Öğrenme Mantığı

Sistemli öğrenme, bir sistemin kusursuz biçimde kurulması değil, o sistemin çalışırken nasıl davrandığının anlaşılmasıdır.

GOS Modeli bunu şu mekanizmalarla sağlar:

- Akış yönleri
- Karar noktaları
- Koşul temelli ilerleme
- Döngüler ve tekrarlar
- Kontrol mekanizmaları

Bu yapı, çocuğun soyut kavramlardan korkmasını engeller ve teknolojik süreçlerin basit kurallarla işlediğini sezdirir.

Modelin amacı süper teknik eğitim değil, teknik süreçleri doğal bir parça hâline getirmektir.

6. Hata Avcılığı (Debugging) Döngüsü

Hata Avcılığı, GOS Modeli'nin özgün bileşenlerinden biridir.

Yanlış karar bir başarısızlık değildir; öğrenmenin gereğidir.

Bu döngü üç aşamada işler:

1. Hata oluşur
2. Süreç durur
3. Çocuk geri dönerek doğru seçimi yapar

Bu mekanizma:

- Yanılmanın doğal olduğunu gösterir
- Hatanın öğrenmeyi hızlandığını öğretir
- Çocuğu çözüm odaklı düşünmeye yönlendirir
- Karar vermenin sonuçlarını hissettirir

Bu döngü yazılım, mühendislik ve süreç yönetimi gibi alanlarda kullanılan gerçek debugging yaklaşımının sadeleştirilmiş hâlidir.

7. Öğrenme Psikolojisi ve Pedagojik Temeller

GOS Modeli, pedagojik olarak şu temellere dayanır:

- Yapılandırmacı öğrenme
- Keşfetme temelli öğrenme
- Deneme-yanılma ile pekiştirme
- Aktif katılım
- Senaryo tabanlı öğrenme
- Süreç odaklı bilişsel gelişim

Çocuk bir bilgiyi ezberleyerek değil, süreçte yaşayarak öğrenir.

Model, öğrenmenin doğal akışta gerçekleşmesini sağlar ve çocuğun kendi öğrenme adımlarını fark etmesini destekler.

8. Uygulama Alanları ve Kullanım Modelleri

GOS Modeli tek bir kitapla sınırlı değildir.

Aşağıdaki alanlara genişletilebilir:

- STEM etkinlikleri
- Kodlama ve algoritma eğitimleri
- Eğitim uygulamaları
- Etkileşimli hikâye platformları
- Sistem mantığını öğreten oyunlar
- Süreç yönetimi atölyeleri
- Dijital akış simülasyonları

Modelin esnekliği, hem basılı hem dijital eğitim içeriklerinde kullanılabilmesini mümkün kılar.

9. Her Kitapta Sabit Kalan Yapısal Unsurlar

Her Robot Bilge kitabı farklı bir temaya sahip olabilir, ancak GOS Modeli'nin sabit unsurları değişmez:

- Görev dizisi
- Sistemli akış
- Karar noktaları
- Hata avcılığı
- Geri dönüş–düzeltme döngüsü
- Çocuğun aktif rol alması
- Kavramların sadeleştirilmiş sunumu

Hikâye metaforları değişebilir; model sabittir.

10. GOS Modelinin Özgün Değeri

GOS Modeli özgündür çünkü:

- Görev akışını
- Sistem düşüncesini
- Hata avcılığı döngüsünü
- Etkileşimli öğrenmeyi
- Hikâye temelli sunumu
- STEM uyumlu kavram yapısını

tek bir bütünlük içinde sunar.

Bu yapı, çocuklara yalnızca bilgi vermekle kalmaz; onların bilişsel süreçlere doğrudan katılmasını sağlar.

11. Telif, Hak Sahipliği ve Güvence

GOS Öğrenme Modeli'nin tüm kavramsal yapısı, bölümleri, süreç akışı, anlatım tekniği ve bu belge içindeki tüm içerik

5846 Sayılı Fikir ve Sanat Eserleri Kanunu kapsamında eser niteliğindedir.

Tüm haklar Serdar Güney'e aittir.

12. Belge Sonu

Bu belge, Robot Bilge Serisi'nde kullanılan GOS Öğrenme Modeli'nin resmi tanım dokümanıdır.

Model tüm gelecekteki kitaplarda aynı iskelet yapısıyla uygulanacaktır.