

DEĞERLER EĞİTİMİNDE BİR OYUNLAŞTIRMA ÇALIŞMASI: “OYNAMAYA DEĞER”

Yücel KABAPINAR Emre GÖFNER

Marmara Üniversitesi Atatürk Eğitim Fakültesi Göztepe Kampüsü 34722 / Kadıköy - İstanbul

ykabapinar@marmara.edu.tr emregofner@denizati.net

Özet

2017 öğretim programlarında en sık vurgulanan öğelerin başında değerler eğitimi gelmektedir. İlkokul 1. sınıftan lise 12. sınıfa kadar bütün derslerin programlarında yer alan değerler eğitiminin okullarda nasıl yapılacağı önemli bir sorun olarak karşımıza çıkmaktadır. Değerler eğitimiyle ilgili materyal eksikliği, öğretmenlerin değerler eğitimi alanındaki bilgi eksikleri, müfredat yetiştirme kaygısı, yine öğretmenlerin değerler eğitimine “bu, benim işim değil” mantığında yaklaşımları gibi nedenlerle belki de en fazla önem verilmesi gereken konuların başında gelen “değerler eğitimi” hak ettiği yeri öğretim hayatımızda bulamamaktadır. Bu problem durumu dikkate alınarak iki lise öğrencisi ve aynı okulda görev yapan bir danışman öğretmen tarafından değerler eğitiminin önemli altı kavramı olan “Sevgi, Saygı, Sabır, Nezaket, Tevazu, Empati”yi ön planda tutan bir kutu oyunu geliştirilmiştir.

Araştırma nitel bir araştırma olup eylem araştırması desenine göre modellenmiştir. Araştırmanın çalışma grubunu 5. ve 8. sınıfa devam eden 24 öğrenci oluşturmaktadır. Bundan başka 5 uzman ve 2 öğrenci velisi de araştırmanın diğer çalışma grubuna dahildir. Geliştirilen kutu oyunu 5 ve 8. sınıflar tarafından sınanmıştır. Yine oyunun niteliği ve öğrencilere katacaklarını ortaya koymak için 5 uzman ve 2 öğrenci velisi için de açık uçlu anketler geliştirilip uygulanmıştır. Elde edilen verilere içerik analizi yapılmıştır. Çalışmanın sonuçları, geliştirilen oyunun 5. ve 8. sınıf öğrencilerinde değerlerle ilgili görece farkındalık oluşturduğu ve sevildiğini ortaya koymuştur. Oyun ve oyunun değerler eğitiminde işlevselliğine ilişkin öğretmenler de oldukça olumlu ifadeler dile getirmişlerdir.

Çalışmanın sonunda raporu yazılarak 49. Tübitak Lise Öğrencileri Araştırma Projeleri Yarışmasına başvurulmuştur. Değerler eğitimi alanında İstanbul/Asya bölge finallerine katılmaya hak kazanan çalışmada iki 10. sınıf öğrencisi dört gün boyunca kendi hazırladıkları proje standında çalışmalarını onlarca kez sunmuşlardır. Jüri değerlendirmesi sonucunda değerler eğitimi alanında İstanbul/ Asya bölgesinde ikincilik başarısı elde edilmiştir.

Anahtar Kelimeler: Oyunlaştırma, proje, değerler eğitimi, TÜBİTAK

Abstract

Values education is one of the most frequently emphasized elements in the 2017 curriculum. How to do the values education in the curriculum of all courses from the 1st grade in primary school to the 12th grade in high school is confronted as an important problem in schools. The importance of values education cannot be emphasized enough due to reasons such as lack of educational material, lack of knowledge of teachers value education, anxiety to complete curriculum, the approach of teachers "this is not my job". Taking this problem into consideration, a box game was developed by two high school students and a counselor working at the same school, holding the six important concepts of value education: "Love, Respect, Patience, Politeness, Modesty, Empathy"

The research was a qualitative research and modeled according to the pattern of action research. The study group of the research consisted of 24 students between 5th and 8th grades. Furthermore, 5 specialists and 2 parents are included in the other study group of the research. The developed box game has been tested by 5th and 8th graders. Open-ended questionnaires were also developed and applied to 5 specialists and 2 parents to demonstrate the nature of the game and for the development of the students. Content analysis was performed on the obtained data. The results of the study revealed that the developed game has generated relative awareness and is loved by the 5th and 8th grade students. Teachers also expressed very positive statements on functioning of game and educational value education. At the end of the study, the report was prepared and application was made to 49th Tübitak High School Students Research Projects Competition. Two 10th grade students were entitled to participate in the Istanbul / Asia region finals in the field of education and presented their work several times for four days at their own project stand. As a result, second place success in the Istanbul / Asia region was achieved in the field of values education.

Keywords: Gamification, project, value education, TUBITAK

1. Giriş

Gazetelerin üçüncü sayfasını açtığınızda, kadın cinayetleri, trafikte yol verme(me) sonucunda oluşan ölüm, kendini polis/savcı olarak tanıtır yaşılları kandırarak son kuruşuna dek paralarını alma, sahte ilaç/içki ile ölüm olayları haberlerine rastlamanız son derece olasıdır. Aslında hepimizin isteği bu bunalım halinden kurtulmak. Nitekim yaşı elliye geçenlerin daimi bir nostalji halinde oldukları da görülmektedir. Bu anlamda değerler ve değerler eğitimi son dönemlerin Sosyal Bilimler alanında en ihtiyaç duyulan konularından biri olagelmektedir. Öte yandan 2005 sonrası gerçekleşen öğretim programları değişikliğinde de öğrencilerde geliştirilmesi hedeflenen becerilerden ikisi de “empati” ve “iletişim” becerileri olarak tanımlanmıştır (MEB, 2005).

“Değerler eğitimi, bireyin kendi kendini tanımasını, kendi ile uyum içinde olmasını, düşünüş ve eylemlerinde tutarlı olmasını sağlayan özelliklerin kazandırılması için bilinçli ve planlı bir şekilde öğrenme ortamlarının oluşturulmasıdır. Değerler eğitimi, öğrencilerin iç motivasyonlarını geliştirmelerine, neyin doğru olduğuna yönelik yorum yapmalarına ve bunu davranışa dönüştürmelerine olanak sağlar” (Akbaş, 2008, s.).

Son yıllarda artan şiddet olayları, aile kurumunun zayıflaması, adi suçların artması, iş ahlakında düşüş, gençlerin sosyal çevre yapılarının değişiminde de değerler eğitiminin önemini arttırmaktadır. Özellikle okullarda yaşanan psikolojik ve fiziksel şiddet olaylarında çok sayıda öğrenci ve öğretmen zarar görmektedir. Bununla beraber medyanın ve sanal dünyanın sunduğu popüler kültür etkisi altında kalan gençler değer yozlaşması tehlikesiyle de karşı karşıya kalmakta, olumsuz davranışlar sergileyebilmektedir. Avrupa’da ve Amerika’da uzun süredir yaşanan bu sorunlar ülkemizde de görülmeye başlanmıştır. Bu sorunların temelinde ahlaki çöküntünün ve “değer”sizleşmesinin olduğu söylenegelen bir tespittir (Aydın ve Gürler, 2013). “Değer”sizleşmeyi bazı gazete haberleriyle de örnekleyebiliriz:



Yeni Şafak gazetesi internet sitesinin 6 Ağustos 2016 tarihli haberinden alınmıştır.



Gaziantep'te liseli kavgası: 4 yaralı

Gaziantep'te bir grup lise öğrencisi okul çıkışı tekme-tokat kavga etti. Bıçakların da kullanıldığı kavgada 4 öğrenci yaralandı

Habertürk gazetesi internet sitesinin 26 Eylül 2016 tarihli haberinden alınmıştır.

İstanbul'da 1 milyon liralık sahte ilaç ele geçirildi

İstanbul'da düzenlenen operasyonda, 1 milyon lira değerinde sahte vücut geliştirme ilacı ele geçirilirken, 4 kişi gözaltına alındı.



Milliyet gazetesi internet sitesinin 27.10.2016 tarihli haberinden alınmıştır

Gazete haberlerinden anlaşılabacağı üzere saygı, sevgi, empati gibi değerlere sahip olmayan insanlar; toplumsal barış ve huzura büyük zararlar vermekte, toplumun huzur içinde olmasına engel olmaktadır. Değerler eğitime yönelik farklı yaklaşımlar bulunmaktadır (Doğanay, 2006). Bunlar;

Değerlerin doğrudan öğretimi (telkin),
Değerleri açıklama – belirginleştirme,
Değer analizi
İkilem tartışmasıdır.

Değer analizi yaklaşımında öğrenciler, kendilerine sunulan değerleri doğrudan kabul etmezler. Bu değerler hakkında görüşler geliştirip yorumlamaya çalışırlar (Ömeroğlu, Sapsağlam, 2016). Oyundaki değerler, oynayan öğrenciler tarafından analiz edildiği için oyunun değer analizi yaklaşımına uygun olduğu söylenebilir.

Araştırmanın Amacı

Değerler eğitiminin temel kavramlarından oluşan bir kutu oyunu hazırlamak ve farklı sınıf seviyelerindeki öğrencilerden, çalışmaya katılan öğrencilerin velilerinden süreçle ilgili görüşler almaktır. Araştırmanın sorusu aşağıdaki gibidir:

Oyun uygulaması yapılan öğrencilerin değerlere ve oyuna ilişkin algıları nasıldır?

2. Yöntem

Araştırma nitel bir araştırma olup eylem araştırması desenine göre modellenmiştir. Araştırmanın uygulama çalışma grubunu ise 5., 8 ve 11. sınıflara devam eden 32 öğrenci oluşturmaktadır. Öğrencilerle toplam 4 ders saati oyun merkezli uygulamalar yapılmıştır. Öğrencilere oyun öncesi “ön algı” oyun sonrasında da “son algı anketi” uygulanmıştır. Oyunu geliştirme sürecinde 2 uzman psikologla yarı yapılandırılmış görüşmeler yapılarak oyunun içeriği ve hangi yaş seviyesine uygun olabileceği değerlendirmeye alınmıştır. Oyun süreci kamera ile kayıt altına alınmıştır. Ayrıca projeyi hazırlayan öğrencilerin velilerine de açık uçlu sorulardan oluşan bir anket uygulanmış; sürece ve çocuklarının katılımına ilişkin görüşleri alınmıştır.

Oyun Geliştirme Sürecine İlişkin İşlem Yolu

Öncelikle değer kavramı çeşitli kaynaklardan incelendi. Hangi değerlerin var olduğu araştırıldı. Tüm belirlenen değerler içinden araştırmaya dahil edilecek değerler belirlendi. Ayrıca değerler listesinde rastlanmayan tevazu davranışı değer olarak kabul edilerek oyunun içeriğine dahil edildi. Bu durumda “sevgi, saygı, empati, tevazu, nezaket, sabır” değerlerinin oyunda yerini almasına karar verildi.

Farklı eğitici oyun örnekleri incelendi. Bunlara örnek olarak piyasada bulunan “Empati” oyunu, kızma birader, tabu verilebilir.

Oluşturulacak oyunun formatı üzerine düşünüldü. Oyunun birden fazla kişi ile oynanan, hakeme ihtiyaç duyulmayan, oynayanların birbirini puanladığı yani dürüstlüğü gerektiren, soru ve değerlendirme kartları içeren, sözel ifadeler ve öznel cevaplar gerektiren sorulardan oluşan bir oyun olmasına karar verildi.

Oyunun bir kutu oyunu haline gelmesi için ressam olan Yüksel Arslaner isimli veliden yardım alındı.

Oyun tarafımızdan şekillendirildikten sonra görünüm açısından ozalitçi desteği alındı.

Oyun bir kutu oyunu haline getirildi.

Oyunla alakalı ön ve son algı anketleri geliştirildi. Anketlerin oluşturulmasında danışman öğretmenden, akademisyenden ve rehber öğretmenlerden görüşler alındı. Böylece anketlere son şekilleri verildi.

Oyunun belirtilen sınıf seviyelerinde okulumuz öğrencilerine oynatılması için okul yönetiminden gerekli izinler alındı.

Birer hafta arayla önce 8. sınıf, sonra 6. sınıf, ardından lise öğrencilerine oyun uygulaması yapıldı.

Uygulamalardan önce ön algı anketleri, uygulamalardan hemen sonra ise son algı anketleri uygulandı.

Oyuna son şekli bu uygulamalardan sonra verildi.

“Oynamaya Değer” Oyunu Nasıl Oynanır, Nasıl Puanlanır?

Nasıl oynanır?

Oyun, yaşı en küçük oyuncudan başlayarak herkesin küçük torbanın içinden bir renk çekmesi ve oyuncuların temsil edeceği kategorilerin belirlenmesi ile başlar. Kategoriler; *sevgi*, *saygı*, *sabır*, *nezaket*, *tevazu* ve *empati* olmak üzere altı tanedir. Sevgi kırmızı, saygı sarı, sabır yeşil, nezaket mor, tevazu turuncu ve empati mavi renk ile gösterilir.

Görsel 1. Oyunun kategorilerini gösteren renkli kartlar



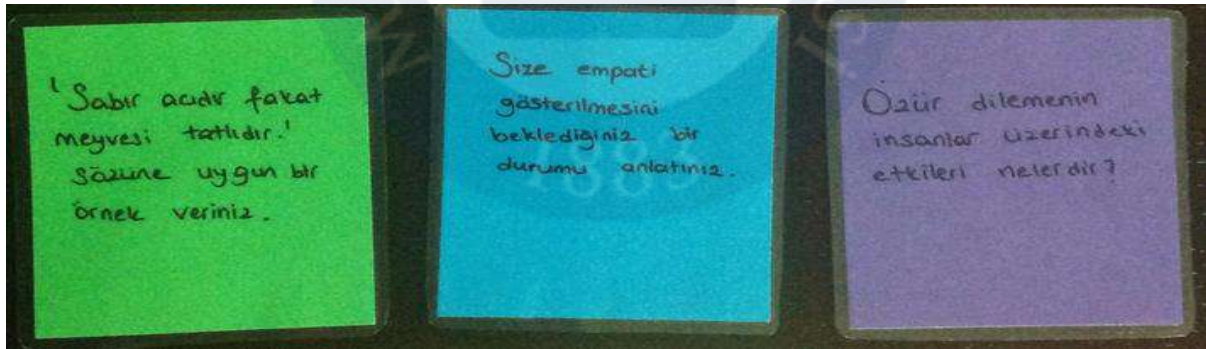
Bu altı değer dışında oyunda bir üst değer olarak *dürüstlük* de benimsenmelidir. Oyunun değerlendirilmesinde kullanılacak olan '*hoşgörü karnesi*' (değerlendirme kartları) dürüstlük değeri benimsenerek puanlanacaktır.

Görsel 2. Oyunda kullanılan değerlendirme kartları



Oyuncuların piyonlarını 1 birim ilerletebilmeleri için soruya cevap vermeleri gerekir. Soru kartlarında gündelik yaşamda karşımıza çıkabilecek sosyal olaylar/sorunlar yer almaktadır. Örneğin soru kartlarında atasözleri gibi dilimizi yansıtan ifadeler bulunabildiği gibi doğrudan kendi hayatlarından olaylar aktarmalarını isteyen sorular da yer alabilmektedir.

Görsel 3. Soru kartlarında yer alan ifade örnekleri



Sorular 'evet' veya 'hayır' olarak cevaplanmamalı, mutlaka nedeni ile açıklanmalıdır. Nedeni ile açıklanmayan cevaplar değerlendirilmeyecektir. Baraj sorusu dördüncü soru olarak görülmektedir. O soruya özel olan beyaz kartlardan biri çekilir ve soru cevaplanır. Oyuncu, kartta verilen durumda yapılması gerekeni bilmeye çalışır. Baraj sorularının cevapları öznel olduğundan, cevaplayacak kişi diğer oyuncuların onayını kazanamadığı takdirde başa dönecektir. Çekilen kart ve soruya göre diğer kategorilerden yardım alınabilir. Oyun, herkesin hoşgörü noktasına ulaşması ile sona erer.

Görsel 3.Oyuna İlişkin Fotoğraflar



1. Oyunun hazırlanması



2. Oyunun uygulanma süreci

Her oyuncu, kendi hoşgörü karnesi (değerlendirme kartı) üstünde diğer oyuncuların verdiği cevapları 6 puan üzerinden değerlendirir. Baraj sorusunun puanı yoktur. Ancak cevaplayan oyuncu diğer oyuncuların onayını almadığı veya ikna edemediği takdirde oyuna baştan başlar ve oyun sonunda o oyuncudan 5 puan eksiltir.

Oyunun Kuralları Nasıldır?

Oyun *en az* 6 kişi ile oynanır.

Kum saati, her oyuncunun sorularda kullanacağı düşünme süresidir. Cevap veremezse, o tur ilerleyemez ve değerlendirilmez. Baraj sorularında ise oyunculara 3 kum saati süresi verilir.

Oyunda dürüstlük ilkesi benimsenmelidir. Burada empati değeri kullanılmalıdır ve “kişi kendisine nasıl davranılmasını istiyorsa” diğer oyuncuları değerlendirirken öyle davranmalıdır.

3. Bulgular

Oyunu oynayan öğrencilerin, değer kavramı ile oyunun değerler eğitimindeki işlevine ilişkin algıları nasıldır?

Tablo 1. “Değerler eğitimi deyince aklınızda neler canlanıyor?” sorusunun analiz sonuçları

5. Sınıf Yanıtlarının Analizi (n=12)					
Nitelikli Açıklama		Orta Nitelikte Açıklama		Anlamsız	
Ön Algı	Son Algı	Ön Algı	Son Algı	Ön Algı	Son Algı
2	5	4	7	6	-

8. Sınıf Yanıtlarının Analizi (n=12)					
Nitelikli Açıklama		Orta Nitelikte Açıklama		Anlamsız	
Ön Algı	Son Algı	Ön Algı	Son Algı	Ön Algı	Son Algı
6	9	6	3	-	-

Tablo 1’den de görüleceği üzere, çalışmaya katılan öğrencilerin değerler eğitimine ilişkin algıları ön algıya göre son algıda olumlu yönde değişmiştir. Söz gelimi 5.sınıf öğrencilerinin ön algıda 2 olan “Nitelikli Açıklama” kategorisi son algıda ise 5’e yükselmiştir. Benzer şekilde ön algıda 4 olan “Orta Nitelikte Açıklama” son algıda 7’ye yükselmiştir. “Anlamsız” kategorisi ise ön algıda 6 iken son algıda 0’a düşmüştür. Benzer gelişimler 8.sınıfların yanıt analizlerinin sonuçlarında da gözlenmiştir.

Değerler eğitimi ile ilgili bu oyun 5.ve 8.sınıf öğrencilerine 40-80 dakika süresince her bir oyun ortalama 20 dakika sürmek üzere 2-4 kez tekrarlanarak oynatılmıştır. Görece kısa sayılabilecek zaman diliminde katılımcı öğrencilerde büyük değişimler beklemek abartılı olacaktır. Ancak oyunun belirli etkileri olduğu da, oyunun oynanma sürecinde öğrenciler arasında gelişen diyalogların gözlemlenmesinden anlaşılmaktadır. Aşağıda bir 5.sınıf ve bir 8.sınıf öğrencisinin ön algı ve son algı anketlerinde değerler eğitiminde ne anlandığına ilişkin soruya verdiği yanıtlardaki değişim örnekleri sunulmaktadır:

Ö.5.2 Ön Algı Anketi

Değerler eğitimi diyince değerlere önem verenler
aklında canlanıyor.

Ö.5.2 Son Algı Anketi

Değerler eğitimi diyince sevgi, saygı, empati, dürüstlük
aklında canlanıyor.

Ö.8.4 Ön Algı Anketi

Değerler eğitimi okulda öğrencilere değerlerin öğretilmesidir.

Ö.8.4 Son Algı Anketi

Değerler eğitimi deyince okulda verilen eğitimin dışında
evde, dışarıda farklı sosyal ortamlarda farklı yöntemlerle
sahip olmanız gereken değerlerin öğretilmesidir.

Ö.5.2 ve Ö.8.4'ün ön algı anketleri incelendiğinde değerler eğitimi hakkında yeterince bilgiye sahip olmadıkları görülmektedir. Oyunun uygulanması sonrasında yapılan son algı anketlerinde oyunda kullanılan değerlerin tanımda kullanıldığını ayrıca değerler eğitiminin okul dışında da yapılması gerektiğini belirtmişlerdir.

Aşağıda 5.ve 8. ve 11.sınıf öğrencilerinin bu oyunu oynarken eğlendiniz mi? İyi vakit geçirdiniz mi? Oyunun sizde oluşturduğu duygu ve düşünceleri açıklayınız? Sorusuna verdiği cevapları yazınız.

Ö.5.5 Son Algı Anketi

Çok eğlendim ve iyi vakit geçirdim. Bu oyunda herkesin değerler
ile ilgili görüşü alınıp değerlendiriliyor. bu yüzden eğlenceli.

Ö.5.9 Son Algı Anketi

Evet oyun satılsaydı ilk ben alırdım. Şuan ülkemizdeki çoğu oyun
bize hiçbirşey kazandırmıyor. Böyle eğlenceli ve öğretici oyunu
bence herkes alır. Bana bu oyun çok şey kazandırdı.

Ö.8.1 Son Algı Anketi

Cok eğlendim, bu oyunu evde oynarsam (ya da herhangi bir yerde) değerlerim hakkında ustalaşırım. Çok güzel bir oyun. Çok sevdim. Bu oyunun duygularımı kobarttığını söyleyebilirim

Ö.11.4 Son Algı Anketi

Öğrenciler son algı anketlerinde oyunu oynarken eğlendiklerini, değerleri oyunla benimsemenin mümkün olabileceğini, tüm derslerin oyunla öğretilmesinin keyifli ve bilgilerin kalıcı olacağını ifade etmişlerdir.

Projede görevli iki öğrencinin velisi de çalışma ile ilgili görüşlerini dile getirmişlerdir.

“ Çalışmanın hazırlık aşamasında çocuğunuzda ne gibi değişiklikler olduğunu düşünüyorsunuz?” sorusuna aşağıdaki cevap verilmiştir:

Önemli olduğunu düşündüğü değerler hakkında ortaya bir ürün çıkarırken, kendine olan güveni arttı. Bunun yanı sıra başarılı olmanın mutluluğunu yaşadı.

Çalışmanın hazırlık aşamasında çocuğunun güven duygusunun arttığını ve başarılı olmanın mutluluğunu yaşadığını belirtmiştir.

Çalışmanın sonunda raporu yazılarak 49. Tübitak Lise Öğrencileri Araştırma Projeleri Yarışmasına başvurulmuştur. Değerler eğitimi alanında İstanbul/Asya bölge finallerine katılmaya hak kazanan çalışmada iki 10. sınıf öğrencisi dört gün boyunca kendi hazırladıkları proje standında çalışmalarını onlarca kez sunmuşlardır. Jüri değerlendirmesi sonucunda değerler eğitimi alanında İstanbul/ Asya bölgesinde ikincilik başarısı elde edilmiştir.

4. Sonuç ve Tartışma

Bulgular incelendiğinde ön ve son algı anket sonuçlarına göre oyunun, 5 ve 8.sınıf öğrencilerine belirlenen değerler açısından katkısının olduğu; lise seviyesindeki öğrencilerde ise görece daha az katkısının olduğu belirlenmiştir.

Oyun ile öğrenmenin öğrenciler tarafından sevildiği düşünüldüğünde, değerler gibi soyut kavramların oyunla içselleştirilmesinin sağlanması öğrencilerde ön ve son algı anket sonuçları arasındaki farklılığın temel sebebi olarak düşünülebilir. Geliştirilen oyunun öğrenciler üzerinde beklenen etkiyi oluşturması tarafımızca sevinçle karşılanmıştır.

Öneriler

“Oynamaya Değer” isimli hazırlanan oyunun araştırmanın yapıldığı öğrenciler üzerinde olumlu etkiler oluşturduğu düşünüldüğünde çalışma ile ilgili öneriler aşağıda sıralanmıştır:

Oyunlaştırma çalışmalarının tüm derslerde yaygınlaştırılması için öğretmenlere konuyla ilgili eğitimlerin verilmesi

Oyunun Milli Eğitim Bakanlığı yetkilileri tarafından eğitim materyali olarak görülüp okullarda önerilmesi,

Oyun oynama kuralları ve oyuna kazandırdıkları ile ilgili öğretmenlerin bilgilendirilmesi



önerilmektedir.

6. Kaynakça

15 Temmuz Gecesi Genelkurmay Önü. (06/08/2016). *Yeni Şafak*, Türkiye. 01/01/2017, <http://www.yenisafak.com/video-galeri/gundem/15-temmuz-gecesi-genelkurmay-onu-2102912>.

Akbaş, O. (2008). Değer Eğitimi Akımlarına Genel Bir Bakış, *Değerler Eğitimi Dergisi*, 9-27.

Aydın, M. Z., & Gürler, Ş. A. (2013). *Okulda Değerler Eğitimi: Yöntemler-Etkinlikler-Kaynaklar*, Nobel Yayıncılık, Ankara

Doğanay, A. (2006). Değerler Eğitimi, Hayat Bilgisi ve Sosyal Bilgiler Öğretimi Yapılandırmacı Bir Yaklaşım. Editör: Cemil Öztürk, , Pegem Akademi Yayıncılık, Ankara

Gaziantep'te Liseli Kavgası: 4 Yaralı. (26/09/2016). *Habertürk*, Türkiye. 06/12/2016, <http://www.haberturk.com/gundem/haber/1277182-gaziantep-te-liseli-kavgasi>.

İstanbul'da 1 Milyon Sahte İlaç Ele Geçirildi. (27/10/2016). *Milliyet*, Türkiye. 18.12.2016, <http://www.milliyet.com.tr/istanbul-da-sahte-ilac-1465839/>

Milli Eğitim Bakanlığı (2005) *İlköğretim Sosyal Bilgiler (4-7. Sınıflar) Öğretim Programı*, Ankara

Ömeroğlu, E., & Sapsağlam, Ö. (2016). *Okul Öncesi Dönemde Karakter ve Değerler Eğitimi*, Pegem Akademi Yayıncılık, Ankara.

MARMARA
ÜNİVERSİTESİ