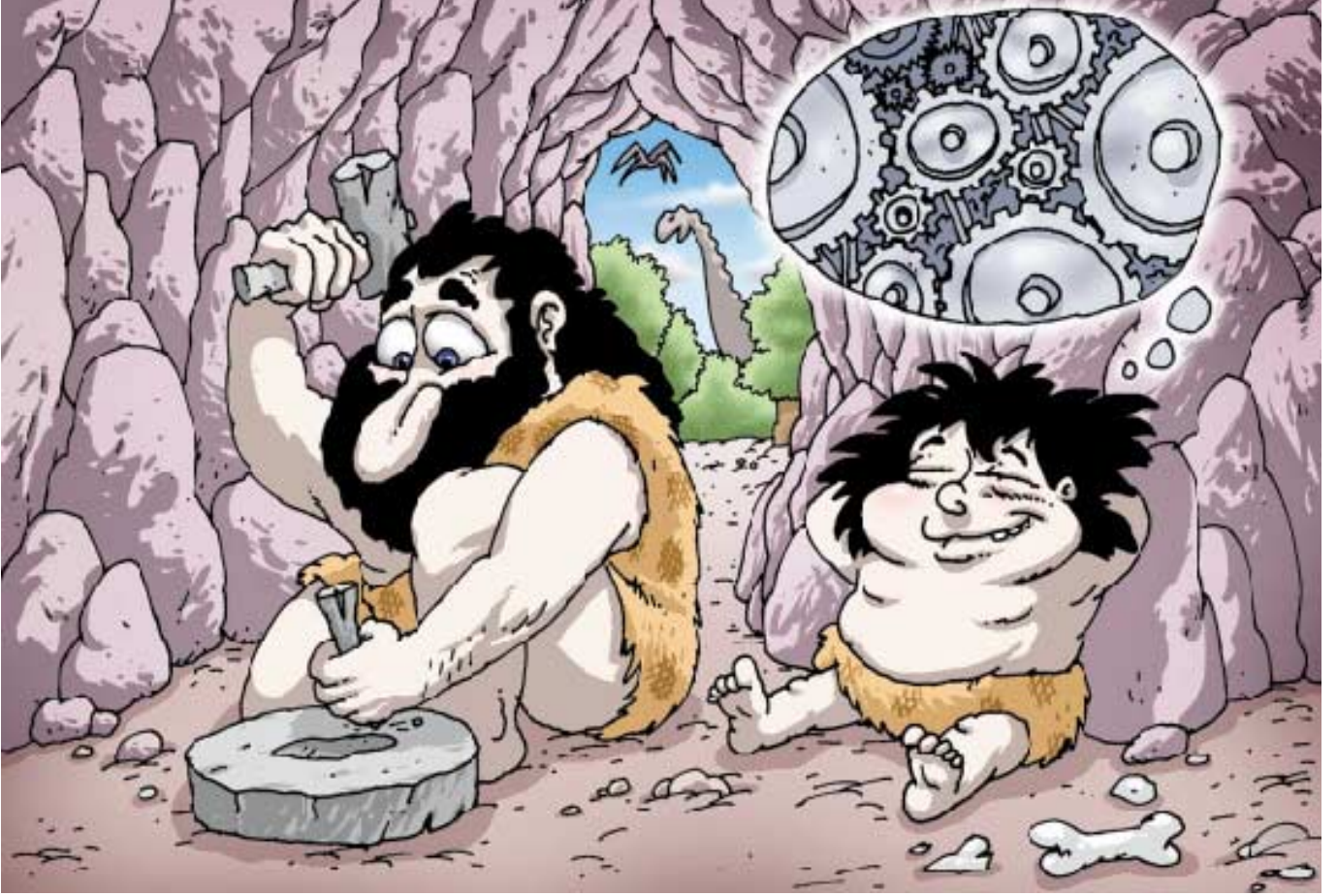




Yeni Bir Buluş, Yeni Bir Dünya

Çocuklar yaramazlık yaparlar. Yaramazlık bir anlamda buluş yapmaktır. Ama yetişkinlerin çoğu böyle düşünmeyi unutmuştur. Onlar, çevrelerindeki nesneleri biçim, büyüklük, renk, doku ve ağırlık olarak düşünmeye çok alışıklardır. Nesneleri görmek ve onları yalnızca kullanmak birçok yetişkin için yeterlidir. O nesnenin içinde ne var, nasıl çalışır, neden, kim, ne kadar ve diğer binlerce sorunun altındaki merak ve keşfetme duygusunu biraz geçmişte bırakmışlardır. Bu nedenle bir çocuğun oyuncak arabasının tekerleklerini sökmesi ya da oyuncak treninin içini açması onları kızdırabilir. Çocukların birer buluşçu olduğunu unuturlar. Yetişkinlerin birçok sorumluluğu vardır ve ortalığın dağınık olmasını istemezler. Ayrıca yaramazlık yaparken çocukların başına bir şey gelebileceğinden korkarlar. Bu korkuları da doğaldır. Çocuklar, o sonsuz merak ve keşfetme duygularıyla kendilerine zarar verebilirler. Çünkü tehlikeler konusunda büyükler kadar bilgileri yoktur. Ayrıca, kimi zaman kimi çocuklar kendilerini kaybedip, başkalarına ve çevrelerine zarar verebilirler; bunun

buluşçulukla hiçbir ilgisi yoktur. Buluşçular akıllarını yararlı olmak için kullanır; zarar vermek için değil! Bu durumda en sağlıklı, yaramazlık, yani buluş yaparken büyüklere haber vermek, onlardan yardım istemektir. Yine de büyükler bir oyuncak arabayı sökmenize izin vermeyebilirler. Ama siz bir buluşçusunuz; buna da çözüm bulabilirsiniz. Bir arabanın içinde ne olduğunu çok merak ettiğinizi onlara söyleyin. Gerçek bir arabanın içine bakabilirsiniz. Bu daha heyecanlıdır. Bir araba galerisine ya da araba fabrikasına gidebilirsiniz. İnanın arabalar hakkında daha çok bilgi öğrenirsiniz. Kitaplar da, bilgi ve resimleriyle bu konuda size yardımcı olur.

Bu bir buluş yazısı; ama arabayla ne kadar çok uğraştık. Uğraştığımız, gerçekte bir sorunu çözmeye çalışmak. Uğraşmak, çalışmak gerekiyor; hele de bir mühendis olmak istiyorsanız! Mühendisler, çevrelerindeki sorunları çözerler. Doğal kaynakları, matematik ve bilimi kullanarak yeni bir alet ya da makine yaparlar. Çoğu insan, mühendisleri bilimadamlarıyla karıştırır. Bilimadamları, varolanı keşfeder, anlamaya çalışırlar, mühendislerse köprü, baraj ya da uçak yaparak daha önceden varolmayan bir şeyler yaratırlar. Mühendislerin en önemli özellikleri, yaratıcılıklarıdır. Kimi zaman büyüklerin "mühendis kafası işte, nasıl da çözdü" dediklerini duymuşsunuzdur. Bu yaratıcılıklarının nedeni, durmadan çevrelerini incelemeleri, sorgulamalarıdır. Olasılıklara önem verirler. Bunun anlamı, bir sorunun birden çok çözümünün olmasıdır. Hem her yolu denerler, hem de beceriklidirler. Ayrıca yaptıkları işin önemine inanırlar, kendilerine güvenirlir. Mühendisler için sorunsuz bir dünya, kurumuş ağaç gibidir. Sorunlar onları canlı tutar.

Küçük mühendislere bir bakın! Chester Greenwood 15 yaşında. Hasta olmadan kışın sokağa çıkabilmek için "kulaklık" yaptı. Suzanna Goodin 6 yaşında. Çok sevdiği kedilerinin bulaşğını yıkamayı sevmediği için "yenebilen kaşık" yaptı. Eric Bunnelle balık beslemek istedi. Annesi, "Biz yokken balığı ne yapacağız?" diye karşı çıktı. Eric soruna çözüm buldu: "Balık besleme makinesi" yaptı. Hem de bu makine telefonun telesekreterine bağlıydı. Telesekretere mesaj bırakıldığında balığa yem düşüyordu. Sizin bu çocuklardan hiçbir farkınız yok. Daha doğrusu büyümeyen, çocuk kalan herkes buluş yapabilir. Peki, ne yapmak istersiniz? Kendinize bir oyuncak yapabilirsiniz. Oyuncak mühendisi olun. Lastik, kağıt, plastik şişeler, kapaklar, kutular, boş makaralar, bilyeler, taşlar, hatta patlamış mısır, pirinç ve daha ne bulursanız,

binlerce malzeme kullanabilirsiniz. Pirinç benim ne işime yarar demeyin. Yaratıcı olun. Diyelim ki bir araba yarışı oyunu tasarlıyorsunuz. Arabaların hızının az olmasını istiyorsunuz, ne kullanacaksınız? Pirinç olabilir mi? Ya da arabanın hareketine kolaylık sağlamak için ağırlık yüklemek gerekiyor. Çok değil, az bir şey. Pirinç olabilir mi?

Tek yönlü düşünmek yeni düşünceler bulmanızı engelleyebilir. Buluş yaparken olabildiğince çok düşünce üretin. Bunun için beyin fırtınası yapın. Buluş yapacağınız konuyu çalışın, bilgi edinin. Mühendislerden yardım alın, onların deneyimleri size ışık tutabilir. Bilgilenmenin şöyle bir yanı da var. Güvenlik açısından kimi şeyleri bilmek, kesinlikle işimize yarar. Yerçekimi nedeniyle yere düşeceğimizi, elektriğin bizi çarpacağını bilmek gibi. Ama gerçeklerin değişmez, soru sormanın gereksiz, düşüncelerin tersi ileri sürülemez olduğuna inanmak düş gücümüzü kısıtlayabilir. Yerçekimi vardır, fakat yerçekimsiz bir ortam da yaratılabilir. Neyse ki çocuklar şanslı; derin bir düş dünyaları var. Yapacağınız buluşun taslağını çizin. Bu, her zaman işinize yarar. Bu şekilde parçaları ve bu parçaların uyumunu şekil üzerinde görerek buluşunuzu kontrol edersiniz.

Daha birçok püf noktası olabilir buluş yapmanın. Buluş yapmak hem kolay hem de zor olabilir. Şöyle düşünün, ayakkabınızı şimdi kolay bağlıyorsunuz. Bunun kolay olmadığı zamanları anımsayın. Güneş'in doğuşunun nasıl gerçekleştiğini düşünmek kimine zor gelir; Dünya'nın kendi ve Güneş'in çevresinde döndüğünü, Güneş'in bir yıldız olduğunu bilen birineyse kolay. Önemli olan, buluş yapmak için kendinizi hazır hissetmeniz. 7-8 Haziran 2002'de 2. Buluş Şenliği'nde görüşmek üzere...

Tuğba Can

Resimleyen Yiğit Özgür