

Hikâye Tabanlı Liderlik Simülasyonu Rehberi

Bu rehber Prof. Dr. İzzet Kılınç'ın yürüttüğü "Liderlik" dersleri kapsamında kullanılan yöntemlerden biri olan hikâye yazma etkinliğinin nasıl yürütülmesi gerektiğini açıklamaktadır.

Bu etkinlik bir yaratıcı yazma çalışması değildir. Amaç, öğrencilerin liderlik kuramlarını kullanarak bir örgüt kurgulamaları, bu örgüt içinde bir yönetim problemi oluşturmaları, liderin karar sürecini tasarlamaları ve bu kararın sonuçlarını ortaya koymalarıdır.

Bu çalışma, liderlik bilgisinin öğrenciler tarafından ne ölçüde içselleştirildiğini ve uygulanabilir hâle getirildiğini ortaya çıkarmayı amaçlayan bir simülasyondur.

Amaç

Bu etkinlik, öğrencilerin;

- Liderlik teorilerini somut bir bağlamda kullanmalarını,
- Yönetimsel problem kurgulayabilmelerini,
- Liderin karar süreçlerini tasarlayabilmelerini,
- Takipçi davranışlarını öngörebilmelerini,
- Kararların örgüt üzerindeki etkilerini değerlendirebilmelerini

amaçlamaktadır.

Hikâyede Bulunması Zorunlu Unsurlar

Yazılacak hikâye aşağıdaki beş temel unsuru mutlaka içermelidir:

1. Belirgin bir yönetimsel problem
2. Liderin vermek zorunda olduğu kritik bir karar
3. En az bir değer çatışması
4. Takipçilerin farklı tepkileri
5. Kararın örgüt üzerindeki kısa ve uzun vadeli sonuçları

Bu unsurları içermeyen metinler hikâye olarak değerlendirilmeyecek, simülasyon niteliği taşımadığı kabul edilecektir.

Hikâye Bileşenleri

1. Ana Tema

Ana tema, etkinliğin yapıldığı hafta ele alınan liderlik konusudur (örneğin karizmatik liderlik, etik liderlik, dönüşümcü liderlik vb.). Hikâye, bu liderlik yaklaşımının görünür olduğu bir bağlamda kurgulanmalıdır.

2. Yönetimsel Problem (Başlangıç Noktası)

Hikâye bir problemle başlamalıdır. İşletmede yolunda gitmeyen bir durum açıkça tanımlanmalıdır. Bu problem stratejik, kültürel, etik veya yapısal olabilir.

3. Karakterler

Hikâyede mutlaka:

- Bir lider,
- En az iki takipçi

bulunmalıdır.

Takipçiler liderin kararına aynı tepkiyi vermemelidir. Farklı tutumlar sergilemelidirler.

4. Ortam (Örgütsel Bağlam)

Hikâye gerçek veya kurgusal bir işletmede geçmelidir. İşletmenin sektörü, yapısı ve kültürü hikâyenin akışını etkileyecek şekilde tasarlanmalıdır.

5. Kritik Karar Anı

Hikâyenin merkezinde liderin vermek zorunda olduğu zor bir karar bulunmalıdır. Bu karar basit bir tercih değil, örgütün yönünü etkileyecek nitelikte olmalıdır.

6. Değer Çatışması

Lider bu kararı verirken iki doğru, iki etik ilke ya da iki örgütsel çıkar arasında kalmalıdır.

7. Takipçi Tepkileri

Takipçiler liderin kararına farklı şekillerde tepki vermelidir. Bu tepkiler liderliğin etkisini görünür kılmalıdır.

8. Sonuçlar

Hikâye, liderin verdiği kararın:

- Kısa vadeli etkilerini
- Uzun vadeli etkilerini

göstermelidir.

9. Ayrıntılar

Ayrıntılar, karakterlerin, ortamın ve olayların inandırıcılığını artırmalıdır. Ayrıntılar liderlik temasını destekleyecek biçimde kullanılmalıdır.

Yazım Koşulları

- Hikâye grup çalışması şeklinde yazılacaktır.
- Ortalama 500 kelime civarında olacaktır.
- Derslikte, sınırlı zaman diliminde tamamlanacaktır.

Sonuç

Bu etkinlikte amaç hikâye yazmak değil; liderlik teorisini kullanarak bir örgüt simülasyonu kurmaktır. Hikâye, liderlik bilgisinin uygulanabildiğini gösteren bir araçtır.

Prof. Dr. İzzet Kılınç

izzetkilinc.com