

Birlikte Oyun ***Birlikte Uyum***

kolaylaştırıcı rehberi

editörler

Burcu Ateş
Elif Cabadak



Birlike Oyun Birlikte Uyum projesi kapsamında yayınlanmıştır. Proje, Burcu Ateş ve Elif Cabadak tarafından Avrupa Birliği Sivil Düşün Programı desteğiyle yürütülmüştür.

Ankara
Şubat, 2021

Editörler

Burcu Ateş
Elif Cabadak

Çocuk Hakları Danışmanlığı

Esin Koman

Oyunlar

Burcu Ateş
Çiğdem Kala
Çiğdem Yönder
Dilek Kuş
Dicle Zeycan
Elif Cabadak
Enkela Alimadhi
Gonca Doğan
Hazal Kaya
Kamuran Ördek

Çizimler-Grafik Tasarım

Predrag Milić

Uygulama-Dizgi

Burcu Ateş
Defne Çakır
Predrag Milić

Kapak

Predrag Milić

ISBN: 978-625-409-333-3



Avrupa
Birliği
**sivil
düşün**

Bu kitap Avrupa Birliği Sivil Düşün Programı kapsamında Avrupa Birliği desteği ile hazırlanmıştır. İçeriğin sorumluluğu tamamıyla Burcu Ateş ve Elif Cabadak'a aittir ve AB'nin görüşlerini yansıtmamaktadır.

Birlikte Oyun Birlikte Uyum

kolaylaştırıcı rehberi

...dünyanın bütün çocuklarına.

İçindekiler

- 11 **Teşekkür**
- 13 **Rehber Hakkında**
- 18 **Ormanda Neler Var Neler!**
Çiğdem Kala
- 28 **Çok Renkli Kurabiye**
Elif Cabadak
- 38 **Filizlenen Çocuk Hakları**
Kamuran Ördek
- 48 **Hep Beraber Bir Heykel Olalım Mı?**
Burcu Ateş
- 60 **Duygular Tablosu**
Hazal Kaya
- 72 **Çizgi Dünyalar**
Çiğdem Yönder
- 86 **Masalın İçinde Neler Gizli?**
Dicle Zeycan
- 96 **Aklımdan Ne Geçiyor Bil Bakalım!**
Dilek Kuş
- 106 **Gel Beraber Bir Masal Yazalım!**
Enkela Alimadhi
- 118 **Gezeninde Ne Var?**
Gonca Doğan
- 131 **Proje Ekibi Hakkında**

Teşekkür

Sevgili okur,

Biz, Burcu ve Elif, uzun zamandır kurduğumuz hayalleri hayata geçiriyoruz. Birlikte Oyun Birlikte Uyum projesi de bu hayallerin bir parçası. Projemizi hayata geçirebilmemiz için bize desteklerini sunan birçok kurum ve kişi var; her birine içten teşekkürlerimizi sunmak isteriz. Öncelikle, BOBU Kolaylaştırıcı Rehberi'ni Bizi Bağlayan Şeyler Özel Desteği kapsamında destekleyen Avrupa Birliği Sivil Düşün Program'ına teşekkür ederiz.

Rehberi oluştururken desteklerini esirgemeyen, bizimle birlikte hayal kurup birlikte oynayan sevgili oyun arkadaşlarımız ve dostlarımız Çiğdem Kala'ya, Çiğdem Yönder'e, Dicle Zeycan'a, Dilek Kuş'a, Enkela Alimadhi'ye, Gonca Doğan'a, Hazal Kaya'ya ve Kamuran Ördek'e katkılarından dolayı teşekkür ederiz. Oyunların çocuk haklarını gözeterik geliştirilmesinde, hayallerin zenginleşmesinde emeğini ve desteğini esirgemeyen Esin Koman'a çok teşekkür ederiz.

BOBU Kolaylaştırıcı Rehberi'ni illüstrasyonları ile daha renkli ve keyifli hale getiren Predrag Milić'e sonsuz teşekkürler. Rehberin dizgi sürecinde rol alan Defne Çakır'a katkılarından dolayı teşekkür ederiz. Oyunlar daha çok çocuğa ulaşsın diye rehberimizi farklı dillerde

hazırlamamızda büyük katkıları olan çevirmenlerimize; İngilizce çeviri için Çiğdem Çidamlı'ya, Arapça çeviri için Aysel Bellur'a ve Kürtçe çeviri için Zafer Aykaç'a çok teşekkür ederiz.

Burcu ve Elif olarak uzun zamandır birlikte hayal eden, hayallerini hayata geçiren ve dayanışmayı ihmal etmeyen iki iyi dostuz! Bundandır ki bu rehber bizim için sadece bir proje değil, "her çocuk oyun hakkına erişmeli" diyenlerin, her alanda ve her zaman "birlikte olmayı" anlatmaktan usanmayanların ve hayalleriyle dünyayı güzelleştirebileceğine inananların el ele tutuşmasıdır. Dileriz, her çocuk en temel haklarına daha yaşanır bir dünyada erişir. O zamana kadar biz hayal kurmaktan ve üretmekten vazgeçmeyeceğiz. Ulaşabildiğimiz her çocuğun kalbine dokunup hikayesine ortak olmaya devam edeceğiz. Yeniden, birlikte bir dünya hayaline yol ve ışık oldukları, ve bizimle birlikte hayal kurdukları için herkese çok teşekkür ederiz.

Birlikte olana dek düşlerimizi anlatmaya, çocuklarla kucaklaşmaya, dostlarımızla daha iyisini yapmaya, her zaman ve her yerde daha fazla dayanışmaya ve birlikte oynamaya devam edeceğiz. Unutmadan; yaşasın oyun hakkımız!

Elif Cabadak-Burcu Ateş
Hatay-Ankara, Şubat 2021

Rehber Hakkında

Başlamadan önce size biraz BOBU'dan yani Birlikte Oyun Birlikte Uyum projesinden bahsetmek istiyoruz. Bu proje, birlikte uzun yıllar yer aldığımız başka projelerin ve süreçlerin ardından kurduğumuz hayallerin bir sonucu. Birlikte Oyun Birlikte Uyum projesini çocuklarla buluşmayı ve onlarla birlikte oyunlar oynamayı düşlediğimiz uzun bir süreç olarak hayal ettik. Şu an sayfalarında gezdirdiğiniz BOBU Kolaylaştırıcı Rehberi ise bu sürecin keyifli bir durağı. Rehberin sizlerle buluşuyor olması bizi oldukça heyecanlandırıyor. Umarız, siz de okurken bizim kadar heyecanlanır ve bir an önce çocuklarla bir araya gelip bu oyunlarla keyiflenmenin hayalini kurarsınız.

Peki, BOBU Kolaylaştırıcı Rehberi nedir?

BOBU Kolaylaştırıcı Rehberi mülteci çocukların sosyal uyumunu kolaylaştıracak, yaratıcılıklarını fark etmelerini sağlayacak ve yaşadıkları çevre ile bağ kurmalarına yardımcı olabilecek 10 farklı oyun ve yaratıcı çalışmayı içeren, içi cıvıl cıvıl illüstrasyonlarla dolu bir rehberdir. Rehber diyoruz, çünkü bu proje ile mülteci çocuklarla çalışmalar yürütmeye hevesli kurumlara ve kolaylaştırıcılara ilham olmak ve onlar için bir başlangıç noktası oluşturmak istiyoruz. Önceliğimiz her ne kadar mülteci çocuklar olsa da,

tasarladığımız oyunlar “güven”, “iletişim”, “bakım” gibi gerek fiziksel gerek sosyal yaşamı sağlıklı kılan temel unsurların hayatlarında zorlu bir mücadele haline geldiği tüm çocuklarla uygulanabilecektir.

Neden böyle bir projeyi yürütmeye karar verdik; BOBU Kolaylaştırıcı Rehberi ile neyi amaçlıyoruz?

Çocukları çok seviyoruz; ilk sebep bu. İkincisi birlikte üretmeyi seviyoruz. Hem birlikte hem de çocuklar, hele de kırılabilirliği yüksek olan mülteci çocuklar, için oyunlar hazırlayacak olma fikri ise bizi hem iyi hissettiriyor hem de heyecanlandırıyor. Projenin amacından bahsedecek olursak; çalışmamızın hedef grubu zorunlu göç sebebiyle yerlerinden edilen ve Türkiye'ye yerleşen, Geçici Koruma kapsamındaki Suriyeli mülteci ailelerin çocuklarından oluşuyor. Mülteci çocukların Covid-19 pandemisi öncesinde dahi karşılaştığı sosyal, ekonomik ve kültürel uyum problemlerinin salgının tetiklediği kriz koşulları ile giderek daha ciddi hale geldiğini biliyoruz. Hedef grubumuz olan mülteci çocukların gerek hane içi gerek kamusal ve toplumsal alanlardaki fiziksel, sosyal ve ruhsal mevcudiyeti risk altında. Çalışmamız, bu noktada, pandemi öncesinde dahi temel haklara erişimi kısıtlı olan ve uyum problemi yaşayan mülteci çocukların

pandemi ile daha da belirginleşen sorunlarını merkezine alan, sosyal uyum odaklı oyun ve yaratıcı çalışmaları kapsıyor. Çalışmanın temel amacı ise çocukların oyunlar ve yaratıcı çalışmalar aracılığıyla sanat ve yaratıcılığın farklı yöntemlerini kullanarak kendilerini özgürce ifade etmelerine ve yeni sosyal ilişkiler kurmalarına olanak sağlamak olarak şekilleniyor.

Bu proje ile ulaşmak istediğimiz hedef grup kimlerden oluşuyor?

Aslında bu soruya iki cevabımız var. Rehber, mülteci çocuklar ile uygulanabilecek oyun ve yaratıcı çalışmaları içerdiği için projemizin hedef grubunu da öncelikli olarak bu çocuklar oluşturuyor. Bunun sebebini de daha detaylı olarak şöyle açıklayabiliriz: Covid-19 pandemisi özellikle Küresel Güney ülkelerindeki hassas grupların kırılganlıklarını arttırdı. Salgın döneminde kırılganlığın en çok gözlemlendiği gruplardan olan mülteci çocukların en temel haklarından olan eğitime dahi erişememeleri sonucu artan sosyal uyum sorunları, onları çalışma grubu olarak tercih etmemize sebep oldu. Covid-19 pandemisi sürecinde Milli Eğitim Bakanlığı'nın eğitim sistemini Eğitim Bilişim Ağı'na (EBA) taşıması kararı ile başlamış oldu. Bu sistem birçok yoksul hanede, özellikle mülteci ailelerin hanelerinde, eşitsiz koşulları ortaya çıkardı. Birden fazla çocuğun bulunduğu hanelerde ders takiplerinin zorluğu, mülteci ailelerin televizyon ve internet gibi EBA araçlarına ulaşım kısıtı, tüm derslerin çeviri desteği sağlanmadan sadece Türkçe dilinde yürütülmesi gibi sorunlar kırılganlıkları göz önüne alınmayan mülteci çocuklar için eğitime erişim kısıtı yarattı. Çalışmamız, bu süreçte göz ardı edilen ve kırılganlıkları

önemsinmeyen mülteci çocukların sosyal uyumunu kolaylaştıracak içerikleri yaygınlaştırmayı hedeflemektedir.

Sorunun ikinci cevabı için ise; projemiz mülteci çocuklarla oyun ve yaratıcı çalışmalar temelli sosyal uyum çalışmaları yürütmek isteyen kurumları ve kolaylaştırıcıları da kapsamaktadır. Böylelikle, ana hedef grup olan mülteci çocuklara bu alanda çalışma yürütmek isteyen kurumlar ve kolaylaştırıcılar üzerinden ulaşmayı planlıyoruz. Bu noktada, projemiz ilgili kurum ve kişilerin kendilerini bu alanda geliştirmesi için bir kapasite arttırımı programı olarak da ele alınabilir.

BOBU Kolaylaştırıcı Rehber'i nasıl okunmalı; rehberden nasıl faydalanmalı?

Yukarıda da belirttiğimiz gibi, rehberimiz 10 farklı oyundan oluşuyor. Bu oyunların her biri farklı yazarlar tarafından, farklı temalar göz önünde bulundurularak hazırlandı. Kimi oyunlar çocukları ormanda bir gezintiye çıkarırken kimisi onlara beraber masallar yazdırıyor ya da başka gezegenlerdeki yaşamları düşündürüyor. Her bir yazarın hayat hikayesi ve ilgi alanları bambaşka olduğu için bazı oyunlarda görsel sanatlar öne çıkıyor, bazısında dans, bazısında ise tasarım.

Temalar da benzer şekilde toplumsal cinsiyet farkındalığından çocuk haklarına, bedensel iletişimden birlikte üretmeye kadar çeşitlilik gösteriyor. Uygulayacağınız oyunu seçerken size yardımcı olması için her oyun anlatımından önce o oyunda öne çıkan kavram ve temaları listeledik; böylece uygulamanız için belirlediğiniz ana kavram ve temalarına göre rehberimizdeki

oyunlardan istediğinizi seçebilirsiniz.

Her oyun için gerekli malzeme listeleri de içerikte detaylı olarak paylaşıldı. Hatırlatmak isteriz ki, bu malzemeleri kendi uygulamanız özelinde yeniden belirleyebilir, uygun gördüğünüz değişiklikleri yapabilirsiniz.

Oyunları hazırlarken yaş gruplarına göre içerik oluşturmaya gayret ettik. Her yaş grubunun bedensel, bilişsel ve sosyal becerileri farklı olduğu için sizlerden uygulamayı yaparken yaş gruplarını dikkate almanızı rica ediyoruz. Ayrıca, her oyun sonunda kolaylaştırıcıların uygulama öncesi, sırası ve sonrasında hassasiyet göstermesi önerilen hususları bulacaksınız; bu kısımları da dikkatle okumanızı tavsiye ediyoruz.



Ormanda Neler Var Neler!

Çiğdem Kala

çocuk sayısı ve yaş grubu

8 ya da 10 çocuk
7-10 yaş grubu

süre

Çalışma bir buluşma ve toplam iki aşamadan oluşacak şekilde kurgulanmıştır. Çalışmanın uygulanması için bir tam gün yeterlidir.

kullanılan kavramlar

İletişim
Algı
Empati
Mekan-Çevre
Hayal
Dayanışma
Birlikte Yaşam
Birlikte Öğrenme
Yaratıcılık
Doğa Dostu Olmak

kullanılan yöntemler

Tanışma oyunları
Taklit
Çizimlerle görsel ifade
Fiziksel uyarım
Doğaçlama

kullanılan araçlar

A3 boyutunda kağıtlar
(en az çocuk sayısı kadar)
Renkli kalemler
Doğadaki malzemeler
(yaprak, kozalak, ağaç kabuğu, ağaç tohumu)
Fanus
Makas
Yapıştırıcı
Bitki tohumları
A4 boyutunda kağıtlar
Tükenmez kalemler
Doğadaki çöpler
Tennis topu

oyunun konusu

Bu çalışmanın ana kurgusunu çocuklarda çevre bilincini geliştirmek ve doğaya olan farkındalıklarını artırmak oluşturmaktadır. Herkesin birbirinden farklı ama eşit olduğunu ve birlikte yaşarken doğanın katabileceği güzellikleri aktarmayı hedeflemektedir. Daha mutlu bir yaşam için ihtiyacımız olan ilham, kapımızın hemen dışında olabilir. Bu oyun aracılığıyla verilmek istenilen mesaj budur.

neden böyle bir oyun?

Küçük yaşta çocukların toprağa dokunması, kimi zaman yalın ayak yürümeleri, toprakta yaşayan karıncaları ve solucanları izlemeleri onlarda doğa sevgisinin temellerini atacak ve ileriki yaşlarında doğa ve hayvanlar ile dost olmalarını sağlayacaktır. Doğanın en güzel canlılarından ağaçlar ise dünyanın sessiz bilgeleridir. Bir beyne ve sinir sistemine sahip olmamaları, ağaçların düşünemediği, dahası zeka sahibi olmadığı anlamına gelmiyor. Ağaçlar da tıpkı insanlar gibi zorluklara göğüs geriyor, haberleşiyor ve yardımlaşıyorlar. **Bu oyun aracılığıyla çocukların doğadaki bu gizli bilgeliği hissetmelerini düşünüyorum.**

oyunun amacı

“Ormanda Neler Var Neler” çalışmasında **çocukların doğayı sevmelerini, tanımlarını sağlamak amaçlanmaktadır.** Her doğal alan eşsiz bir bilgi kaynağıdır ve dolayısıyla, yeni keşifler için tükenmeyecek bir potansiyel içerir. Doğa ile bütünleşen bu oyun ile çocukların duygularını kullanarak ve yaşayarak öğrenmelerini sağlayabilmek amaçlanmıştır. Çocuklar küçük yaşta doğayla bağ kuramaz, doğayı tanıyamaz, doğayı sevmezlerse gelecekte doğayla ilgili sorunlarla kim ilgilenecek? **Unutmayalım çocukların doğaya, doğanın da çocuklara ihtiyacı var.**

mekansal gereklilikler

Bu çalışmanın açık havada (ormanda) gerçekleştirilmesini tavsiye ederim; açık havada (ormanda) uygulanması çocuklar için daha keyifli olacaktır.

uygulama öncesi

*Kolaylaştırıcı tüm malzemeleri; en az çocuk sayısı kadar A3 boyutunda kağıtları, A4 kağıdını, renkli kalemleri, fanusu, makası, tükenmez kalemleri, tenis topunu ve yapıştırıcıyı hazırlar. Doğadan toplanan malzemeler gezi dönüşü bir araya getirilecektir.
*Kolaylaştırıcı çocuklara kendisini tanıtır ve orada bulunma sebebinden kısaca bahseder.



tanışma oyunu

1

Kolaylaştırıcı çocuklardan ayakta ya da oturarak bir çember oluşturmalarını ister. Kolaylaştırıcı elindeki topu göz göze geldiği çocuğa atarak "adını" söyler.

2

Topu alan çocuk göz göze geldiği bir başka çocuğa topu atarak "kendi adını" söyler. Ancak topu atacak ve topu tutacak kişilerin mutlaka göz göze bakmaları şarttır; bu kuralı kolaylaştırıcı oyuna başlamadan önce açıklamalıdır. Oyunda top atma, top tutma, ad söyleme ve göz göze bakmaktan başka bir eylem yapılmaz ve konuşulmaz.

3

Bu oyunun 1. aşaması giderek hızlandırılır. Daha sonra kolaylaştırıcı oyunun 2. aşamasına geçer. 2. aşamada topu atan çocuk, topu atmak için seçtiği arkadaşının adını söyleyerek topu ona atar. Bu oyun da giderek hızlandırılır ve çocuklar birbirlerinin adlarını öğrenmiş olurlar.



aşama-1: birlikte öğrenme

1

Tanışma oyunundan hemen sonra beraber doğa keşfine çıkılır. Keşif sırasında kolaylaştırıcı çevrede bulunan ağaçlar ve bitkiler hakkında çocuklara bilgiler verir. Daha sonra çocuklara çevrede gördükleri malzemelerle resimler, maketler ya da 3 boyutlu kolajlar yapabilmeleri için malzeme toplamaları istenir.

2

Keşif bittikten sonra buluşma yerine geri dönlür. Kolaylaştırıcı çocuklardan çevreden topladıkları yapraklar, kozalaklar, meyveler ve dallar gibi malzemeleri kendi hayal güçleriyle birleştirerek resim, maket ya da üç boyutlu kolaj yapmalarını ister.

3

Bu esnada kolaylaştırıcı çocuklara A3 kağıtları ve yapıştırıcıları dağıtır. Kolaylaştırıcı herhangi bir şey hayal etmekte zorlanan çocukları teşvik edip insan figürü, hayvan figürleri veya doğadan formlar gibi basit şekilleri göstererek çocukların resimleri yapmasına yardımcı olabilir.

4

Bu aşamanın bitiminde kolaylaştırıcı çocuklardan bir çember olmalarını ister. Gönüllü bir çocuktan başlayarak çocuklar istedikleri sırada çemberin ortasına gelir ve yaptığı işi detaylarıyla (seçtiği malzemeler, yaptığı işin hikayesi) arkadaşlarına anlatır. Çocuklar birbirlerine soru sorabilir, yorum yapabilir; kolaylaştırıcı tüm çocukları sürece katılmaya teşvik etmelidir.

5

Çemberin ardından tüm çocuklar ve kolaylaştırıcı ortaya çıkan resimlerden bir sergi oluşturur.

aşama-2: canlandırma ve empati kurma

1

Kolaylaştırıcı çocuklardan çember olmalarını ister.

2

Önceden keşfi yapılan ağaçların isimleri çocuklara da sorularak kolaylaştırıcı tarafından tek tek küçük kağıtlara yazılır, makasla kesilir ve fanusun içine konulur.

3

Daha sonra ekip çocukların isteklerine göre iki gruba ayrılır. Kolaylaştırıcı burada gruptaki yaş ve cinsiyet dengesine dikkat etmelidir. Birinci grup ormandaki ağaçları, ikinci grup ise ormana piknik yapmaya gelen bireyleri temsil eder.

5

İkinci grup ise ormana piknik yapmaya gelen, ateş yakıp çöplerini ormanda bırakıp giden kişileri canlandırır.

4

Ağaç olacak grupta yer alan çocuklar sırayla fanustan bir kağıt çeker ve orada yazılı olan ağacın ya da bitkinin rolüne bürünürler. Daha sonra kendi aralarında fısıldaşarak konuşan ağaçları canlandırırlar. Örneğin; “Çınar Bey bugün sizin keyfiniz nasıl? Hava da bugün çok güneşliymiş”; “Ceviz Bey, yağın yağmurdan sonra umarım bugün ormanımızı kirli bırakan kişiler bizi ziyarete gelmez” gibi.

6

Ağaçları canlandıran grup ormana bırakılan çöpleri toplar ve çöpleri onları atanların evlerine bırakır.

7

Canlandırma yaklaşık 10 dakika sürdükten sonra iki grup yer değiştirir ve canlandırmalar tekrar yapılır.

8

Canlandırma bittikten sonra herkes çember olur ve kolaylaştırıcı bu oyun sırasında nasıl hissettiklerini sorar. Kolaylaştırıcı bu aşamada doğayı korumak için nelerin yapılması, nelerin yapılmaması gerektiği sorusunu da çocuklara yöneltebilir.



uygulama sonrası

- *Kolaylaştırıcı çocuklardan rahat edecekleri bir oturuşa geçerek çember oluşturmalarını ister ve çevre kirliliğine ya da orman yangınlarına sebep olan faktörler hakkında bilgiler verir.
- *Doğada ve yaşadığımız her yerde çevre kirliliğinin nelere sebep olduğunu, doğaya zarar verilirse bunun sonuçlarının neler olabileceği çocuklara anlatır. Bu çember karşılıklı sohbet havasında geçer, kolaylaştırıcı çocuklara fikirlerini mutlaka sorar.

Kolaylaştırıcıya notlar

- * Kolaylaştırıcı kendisini çocukların bir oyun arkadaşı olarak görmelidir.
- * Kolaylaştırıcı gezilecek ormanı uygulamadan önce mutlaka keşfetmeli, o ormandaki ağaçlar ve bitkiler hakkında bilgiler toplamalıdır. Özellikle ağaçların, bitkilerin ve meyvelerin isimlerini bilmelidir.
- * Çevre kirliliğinin ve orman yangınlarının sebepleri kolaylaştırıcı tarafından araştırılmalıdır.



Ormanda Neler Var Neler!
Çiğdem Kala

Çok Renkli Kurabiye



Elif Cabadak

çocuk sayısı ve yaş grubu

6 ya da 8 çocuk
(yarısının kız yarısının oğlan çocuğu
olması gerekir.)
9-14 yaş grubu

süre

Bu yaratıcı çalışma aynı grupta bir kez oynanabilir. Ancak kolaylaştırıcı uygun gördüğü durumlarda aynı grupta oyunu ikinci kez oynayabilir. Aynı grupta oynanması halinde tek seferlik buluşma için yaklaşık yarım gün yeterlidir.

kullanılan kavramlar

İletişim
Ayrımcılık yapılmaması
Toplumsal Cinsiyet Eşitliği

kullanılan yöntemler

Tanışma Oyunu
Görsel İfade
Sözel Anlatım
Çizim

kullanılan araçlar

A0 boyutunda kağıt
A3 boyutunda kağıtlar
(çocuk sayısı kadar)
Renkli kalemler
(çocuk sayısı kadar)
Masa ve sandalye
(çocuk sayısı kadar)
Top

oyunun konusu

Tarihsel olarak süregelen **toplumsal cinsiyet rollerinin** toplumda yarattığı kodlar kişilerin hayatında etkili olmaktadır. Özellikle çocukluk döneminde öğrenilen bu rolleri kişi uzun vadede içselleştirmektedir. İçselleştirilen bu roller ise yaşamın her alanına yansımaktadır. Oysa ki özellikle erken **çocukluk denen 0-6 yaş arası dönemde** toplumsal cinsiyet rolleriyle ilgili çalışmalar yapılması farkındalığı arttırmaktadır. Suriyeli ve Türkiyeli çocuklar arasında sosyal uyuma yönelik yapılan çalışmaların büyük bir kısmında “**güç dengesi**” unsurunun gözetilmesi gerektiği tespit edilmiştir. Bu güç dengesi unsuru sadece kimlik özneline değil cinsiyetler özneline de şekillenmektedir. Dolayısıyla bu oyun ile çocukların toplumsal cinsiyete dayalı farkındalık sahibi olmaları amaçlanmıştır.

neden böyle bir oyun?

7 yıldır sahada birçok farklı çocuk grubu ile çalışmalar yürüttüm. Sahadan edindiğim deneyimler sonucu **toplumsal cinsiyet** konusunda yapılan çalışmalarda ana hedef grubu olarak **yetişkinler** belirlenmektedir. Oysa ki **kültürel kodları** içine daha çok işlemiş ve yargıları daha ön plana çıkan yetişkinlerle çalışmak çocuklarla çalışmaya kıyaslanınca daha zor bir hal almaktadır. Toplumsal cinsiyet ekseninde yapılan tek yönlü bilgilendirme ve farkındalık çalışmaları kısa vadede etki gösterse de uzun vadede uygulanabilir olmamıştır. Aynı durum çocuklar için geçerli değildir, özellikle kendilerini en iyi ifade edebilecekleri araç olan oyun aracının kullanılması birçok konuda çocuklar adına **değişimi** ve konu ile ilgili **farkındalığı** beraberinde getirebilir.

oyunun amacı

Oyunu oynayacak çocuklarda **toplumsal cinsiyet ve toplumsal cinsiyet rollerine** dair farkındalık oluşturarak ‘öteki’ tarafından görüneni duyabilmeleri ve **grup şeklinde çalışma becerisini** geliştirmeleri amaçlanmıştır. 9-14 yaş aralığındaki çocukların toplumsal cinsiyet eşitliğini sorgulaması ve tartışması amaçlanmaktadır. Ayrıca **toplumsal cinsiyet eşitliği sosyal eşitlik** konularında farkındalık kazanmaları, akranlarıyla ortak akıl ve ortak dilde birleşmeleri, **grup çalışması** bilinci geliştirmeleri amaçlanmıştır.

mekansal gereklilikler

Bu çalışma sınıf, atölye, toplantı salonu gibi geniş kapalı mekanlarda gerçekleşeceği gibi açık alanlarda da gerçekleşebilir. Pandemi koşulları göz önünde bulundurulduğunda da geniş mekanların seçilmesi önerilmektedir.

uygulama öncesi

*Kolaylaştırıcı A0 kağıdı, A3 kağıtları ve çocuk sayısı kadar renkli kalemli hazırlar.

tanışma oyunu

1

Çocuklar ve kolaylaştırıcı çemberde ayakta dizilirler. Kolaylaştırıcı çocuklara oyunu anlatmaya başlar.

2

Tüm çocuklar ve kolaylaştırıcı işaret, orta ve yüzük parmaklarını havaya kaldırır. İşaret parmağı "kendi isimlerini", orta parmak "en sevdiği içecekleri" ve yüzük parmağı da "en çok gitmek istediği ülkeleri" temsil eder.

3

Kolaylaştırıcı, "Şimdi herkes odanın içerisinde serbestçe istediği yöne yürüyebilir" yönergesini verir ve çocuklar odanın içerisinde yürümeye başlarlar. Ardından kolaylaştırıcı herkesin en yakınındaki arkadaşı ile eş olmasını ister. Çocuklar eşlerinin parmaklarına kendi parmaklarını değiştirerek sırayla birbirlerine parmaklarının temsil ettiği şeyleri, isimlerini, en sevdiği içecekleri ve en çok gitmek istedikleri ülkeleri söylerler.

4

İlk eşleşme tamamlandıca çocuklar yürümeye devam ederler ve kolaylaştırıcının yönergesiyle bir kez daha eş olurlar. Bu, belirli bir süre devam eder. Burada amaç belirli süre içerisinde en çok kişiyle karşılaşmaktır.

5

Kolaylaştırıcı çocukların karışık bir şekilde birbirleriyle eşleştiklerinden emin olduktan sonra oyunu sonlandırır.

aşama-1: toplumsal cinsiyet önyargılarını fark etme

1

Kolaylaştırıcı çocuklardan oturarak bir çember oluşturmalarını ister. Onlara hep beraber bir resim yapacaklarını söyler.

2

Resmi yapmadan önce toplumsal cinsiyet eşitliği ile ilgili çocukların fikirlerini edinmek ve tartışmayı başlatmak için sorular sormaya başlar: "Günlük hayatımızda erkekler ve kadınlar en çok hangi meslekleri yapıyorlar?" gibi bir soru yöneltir ve tüm çocukların söz alıp fikirlerini söylemesi için onları teşvik eder. Gelen cevaplar sonrasında konuyu toplumsal cinsiyet farkındalığına çevirir: "Peki otobüs şoförü erkek değil de kadın olsa, neden olmasın?" ya da "Bir erkek hemşirelik yapsa, neden olmasın?" gibi soruları yöneltir ve çocukların meslekler üzerinden kodlanmış toplumsal cinsiyet rollerini sorgulamalarını sağlar. Bu süreçte sorular tartışmanın seyrine göre çoğaltılabilir.

3

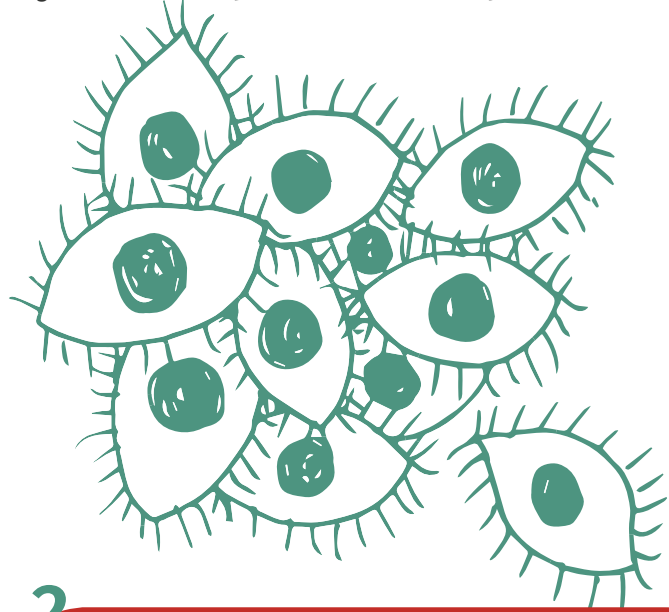
Tartışmanın ardından kolaylaştırıcı A0 boyutundaki kağıdı ve renkli kalemli masanın üzerine yerleştirir. Çocuklara, kadın ve erkeklerin eşit olduğu ve herkesin istediği mesleği yapacağı bir kent hayali kuracaklarını söyler. Bu kentte herkes özgür ve eşittir.

4

Çizimin sonunda tüm çocuklar ve kolaylaştırıcı resmin başına geçerler ve tüm karakterleri tek tek yorumlarlar; karakterlerin toplumsal cinsiyet açısından ne derece özgür olduklarını tartışır.



aşama-2: toplumsal cinsiyet rollerini yıkma

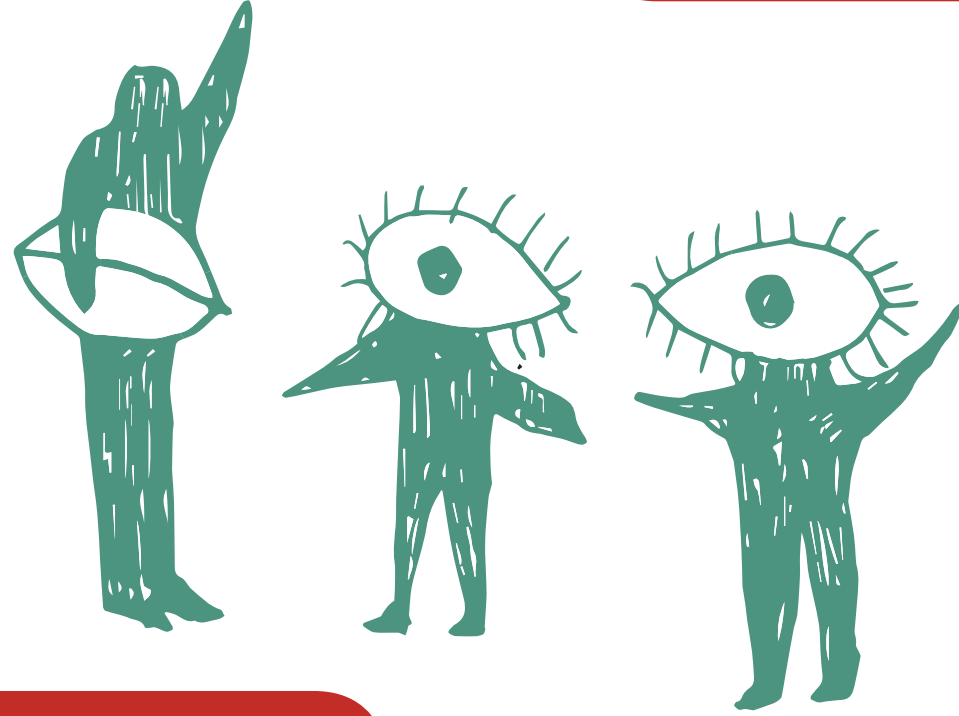


1 Çocuklar kendi isteklerine göre ikiye kişilik gruplara ayrılır. Gruplar bir kız ve bir oğlan çocuğundan oluşmalıdır. Kolaylaştırıcı bu dengenin sağlanması için çocukları gerektiği durumlarda yönlendirebilir.

2 Çocuklar gruplara ayrıldıktan sonra kolaylaştırıcı her masaya çocuk sayısı kadar A3 boyutunda kağıt ve renkli kalem bırakır.

3 Kolaylaştırıcı daha öncesinde çalıştığı toplumsal cinsiyet rollerine dair elinde bir kağıt bulundurur. Bu kağıtta çocuklara çizdireceği resimlere dair açıklamaların yazması gerekir.

4 **Örnek:**
Grup 1: Gruptaki oğlan çocuğunun yemek yapan bir erkeği mutfağın içinde resmetmesi istenir.
Gruptaki kız çocuğunun bir araba çizerek sürücü koltuğunda bir kadını resmetmesi istenir.
Grup 2: Gruptaki oğlan çocuğunun bebek, mutfak eşyası, tarak gibi oyuncakları resmetmesi istenir. Resmin ortasına da bir oğlan çocuğu çizerek bu oyuncaklarla oynuyormuş gibi resmetmesi istenir.
Gruptaki kız çocuğunun uçak, araba, robot, top gibi oyuncaklar resmetmesi istenir. Resmin ortasına da bir kız çocuğu çizerek bu oyuncaklarla oynuyormuş gibi resmetmesi istenir.



4 **Grup 3:** Gruptaki oğlan çocuğunun bebeğine bakım veren bir babayı resmetmesi istenir. Bebeğin bakımı süreci kolaylaştırıcı tarafından çocuğa anlatılır ve bunu resmetmesi istenir.
Gruptaki kız çocuğunun çalışan bir kadın resmetmesi istenir. Kadın bilgisayar başında, kitap okurken resmedilebilir.
Grup 4: Gruptaki oğlan çocuğunun pembe renk seven bir oğlan çocuğu resmetmesi (pembe renk kıyafetleri ve eşyaları olan) istenir.
Gruptaki kız çocuğunun mavi renk seven bir kız çocuğu resmetmesi (mavi renk kıyafetleri ve eşyaları olan) istenir.

5 Çocuklara resimleri yapmaları için 40 dakikalık süre verilir. 40 dakikalık sürede kolaylaştırıcı tek tek grupları gezerek gözlem yapabilir.

6 40 dakikalık süre sonunda kolaylaştırıcı çizimi bitiren çocuklardan diğer grup arkadaşıyla resimlerini değiştirmelerini ister. Çocuklar kendi aralarında resimde gördüklerini ve hissettiklerini birbirleriyle paylaşırlar.

7 Daha sonrasında kolaylaştırıcı çocuklardan ellerine kendi resimlerini alarak yeniden bir çember oluşturmalarını ister. Her çocuğa en fazla iki dakika düşecek şekilde resimlerini anlatmalarını ister. Çizerken hissettikleri, eğer varsa yaşadıkları zorlukları ve çizerken neyi hayal ettikleri kolaylaştırıcı tarafından çocuklara sorulur.



uygulama sonrası

*Uygulamadan sonra kolaylaştırıcı çocuklara resimlerden bir sergi yapacaklarını söyler. Hep beraber uygun bir yüzeyde (duvara yapıştırarak, panoya asarak ya da yere dizerek) sergiyi oluştururlar.

*Kolaylaştırıcı tüm resimleri sırayla göstererek toplumsal cinsiyet rollerini açıklamaya başlar. Örneğin, bir erkeğin pembe giyerken kadının mavi giyebileceği, erkeğin bebeğe bakım verirken kadının çalışabileceği gibi.

*Kolaylaştırıcı resimlerle ilgili açıklama yaptıktan sonra çocuklara yeniden ne hissettiklerini ve yaptığı yorumların onlarda uyandırdığı hissi sorabilir.

*Kolaylaştırıcı çocuklara kendi resimlerini teslim ederek oyunu sonlandırır.

Kolaylaştırıcıya notlar

*Bu çalışmada temel amaç çocuklara toplumsal cinsiyet eşitliği ile ilgili farkındalık kazandırmaktır. Oyunun çerçevesinin kolaylaştırıcı tarafından iyi anlatılmış olması gerekir. Konunun hassas bir arka plan barındırması nedeniyle kolaylaştırıcı çocuklara oyunu iyi ve ayrıntılı bir şekilde açıklamalıdır. Çocuklar resimleri çizerken kolaylaştırıcının destekleyici olması önemlidir.

*Kolaylaştırıcı oyunu anlatılırken verilen örnekleri grup dinamiğine göre değiştirip şekillendirebilir.



Çok Renkli Kurabiye
Elif Cabadak

Filizlenen Çocuk Hakları

Kamuran Ördek



çocuk sayısı ve yaş grubu

10-16 çocuk
6-17 yaş grubu

süre

Uygulama 2-3 saat süreli tek seferlik
buluşmalar şeklinde yapılabilir.

kullanılan kavramlar

Uyum
İletişim
Çocuk hakkı
Doğa sevgisi

kullanılan yöntemler

Tanışma oyunu
Görsel ifade
Sözlü ifade

kullanılan araçlar

A1 boyutunda kağıtlar
(en az çocuk sayısı kadar)
5x10 cm boyutlarında beyaz karton
(en az çocuk sayısı kadar)
Renkli kalemler
Kurşun kalem
Post-it
Minder
(en az çocuk sayısı kadar)
Bitki türleri
(en az aktarılacak hakların sayısı kadar)
Bitki türleri ile ilgili görseller veya
bitki türünün kendisi
Çocuk hakları ile ilgili görseller
(hikaye veya kitaplardan örnekler)

oyunun konusu

Çalışmanın temeli çocukların hem bitkilerle tanışıp uzaklaştıkları doğayla bir araya gelmelerini sağlamak, hem de çocuk haklarına dair farkındalık yaratmaktır. Bu oyun süresince sürekli sözlü ifadelerle anlatılan çocuk hakları doğa ile iç içe bir yöntemle aktarılacaktır. Nasıl ki bir bitkinin yetişmesi için bakım gereklidir, aynı durum çocuklar için de geçerlidir. Bu oyunda çocuklar ve bitkiler arasındaki ortak yönleri çocuk hakları temelinde anlatmak amaçlanmıştır.

neden böyle bir oyun?

Türkiye’de uzun yıllardır birçok farklı sahada çocuklarla çalıştım. Deneyimlerimden yola çıktığımda çocuk hakları ile ilgili çocuklar tarafından anlaşılır olmayan, soyut çalışmalar yapıldığını gözlemliyorum. “Filizlenen Çocuk Hakları” oyununu yazarken amacım **çocukların doğayla bir araya gelmelerini sağlamak, haklarını bitkilerin ihtiyaçları ve gelişimleri ile somutlaştırarak anlatmaktır. Oyunun, eğitimin, güvenli barınmanın ve daha sayamadığımız nice hakkın çocuklara bitkiler aracılığıyla anlatılmasını hayal ediyorum.**

oyunun amacı

Sosyal uyumun gerçek anlamda sağlanması çocuklardan geçmektedir. Bir yetişkinin ön yargılarını değiştirmek görece daha zorken, bir çocuğu **ayrımcılığa karşı ve tüm haklara saygılı** olacak şekilde yetiştirmek daha kolaydır. Nesillerin ortaklaşa bir dünyada **birlikte üretmeye dayalı bir ilişki içerisinde olması**, gelecek için öngörülen birçok sorunun günümüzde yaşanmasını önleyebilir. Bu çalışma çocukların **birlikte üretebilmeleri** için bir ortam yaratırken, onların **doğa dostu olmasını** ve **doğaya karşı bir sorumluluk** hissetmelerini de sağlayabilir. Bu sebeple, “Filizlenen Çocuk Hakları” isimli çalışmada bitkiler ve çocuk hakları birlikte işlenmektedir.

mekansal gereklilikler

Oyunun kurgusu gereği çalışmanın açık havada gerçekleştirilmesi daha uygundur.

uygulama öncesi

- *Kolaylaştırıcı tüm malzemeleri hazırlar.
- *Çocuklar çember oluşturur.
- *Kolaylaştırıcı yapılacak çalışmanın amacını çocuk dostu bir dille anlatır ve oyunun hedeflenen katkılarından bahseder.

tanışma oyunu

1

Çocuklar çember şeklinde dizilir.

2

Kolaylaştırıcı çocuklara, kendi isimlerinin baş harfinden bir sıfat, bitki veya hayvan ismini ve kendi isimlerini söylemelerini ister. Örneğin; “Komik Kamuran” ya da “Karınca Kamuran” gibi.

3

Sırası gelen çocuk kendi ismini seçtiği sıfat, bitki veya hayvan ismiyle birlikte söyledikten sonra kendi ismine kadar olan isimleri sıfat, bitki veya hayvan isimleriyle birlikte söyler ve sırayı yanındakine devreder. Böylece oyun her yeni çocukta giderek zorlaşır.

4

Tüm çocuklar söz aldıktan sonra oyun biter.



aşama-1: oyun kartlarını hazırlama

1

Kolaylaştırıcı çocuklardan isteklerine göre ikili gruplar oluşturmalarını ister.

2

Kolaylaştırıcı gruplara 5x10 cm ölçülerindeki beyaz kartonları ve renkli kalemleri dağıtır.

5

Kolaylaştırıcı bu süreci daha eğlenceli hale getirmek için çocuklara merak uyandırıcı sorular sorabilir. Örneğin; “Sizce kestane ağacı en çok hangi mevsimi sever?”, “Çam ağacının yaprakları neden iğne gibi batıyor?” ya da “Bir çocuk için hayatta en önemli şey nedir, asla vazgeçemeyeceği bir şey?” gibi sorular yönelterek çocukların dolaylı olarak bitkiler ve çocuk hakları ile ilgili düşüncelerini sağlayabilir.

3

Önce herkes büyük çemberde buluşur; kolaylaştırıcı ortaya önceden hazırladığı bitki görsellerini ya da eğer temin edebildiyse bitkilerin kendilerini yerleştirir. Ayrıca çocuk haklarının yer aldığı görselleri de ortaya bırakır.

4

Kolaylaştırıcı hem seçtiği bitkiler hem de çocuk hakları ile ilgili çocuklara bilgiler verir. Bu sırada çocukların da fikirlerini alır. Bir sonraki aşamada çocukların bitkiler ve haklar arasında bir bağlantı kurabilmesi için hem bitkiler hem de haklarla ilgili bilgilenmeleri önemlidir.

6

Kolaylaştırıcı ikiye ayrılan gruplardan birinin bitki görselini ya da kendisini, diğerinin çocuk hakkı görselini alarak yerlerine geçmelerini ister.

7

Kolaylaştırıcı çocuklardan seçtikleri bitki ve çocuk hakları görsellerinden hareketle oyun kartları hazırlamalarını ister. Kartlarda bitkinin ya da çocuk hakkının ismi ve onun çizimi yer almalıdır. Çocuklar grup arkadaşları ile konuşup anlaşarak kartları hazırlarlar.

8

Tüm gruplar kartlarını hazırladıktan sonra herkes tekrar büyük çemberde buluşur ve gruplar belirlenen sırayla ortaya gelip kartlarındaki bitkiyi veya çocuk hakkını tanıtır. Oyun tüm gruplar sunumunu yaptığında sonlanır.

aşama-2: bitkiler ve çocuk haklarının eşleşmesi



1 Kolaylaştırıcı çocuklara grup arkadaşlarıyla tekrar bir araya gelmelerini söyler ve gruplara A1 boyutlarındaki kağıdı, renkli kalemleri, post-it'leri ve kalemleri dağıtır. Kolaylaştırıcı malzemeleri dağıttıktan sonra çocuklara oyunu anlatmaya başlar.

2 Oyunun amacı çocukların bir önceki aşamada hazırladıkları oyun kartlarında yer alan bitki ve çocuk hakları arasında bağlantı oluşturmalarıdır. Örneğin; "Bir sarmaşık bitkisi ile çocuğun eğitim hakkı arasında nasıl bir bağlantı kurulabilir?". Kolaylaştırıcı bunun gibi sorularla çocukları yönlendirebilir.

3 Kolaylaştırıcı bir önceki aşamada yapılan tartışmalardan hareketle, çocuklardan önce aralarında tartışarak bu bağlantıyı kurgulamalarını, daha sonra da kurdukları bu bağlantıyı grup arkadaşlarıyla birlikte resmetmelerini ister. Bunun için kolaylaştırıcı çocuklara bir saat süre verir.

4 Çocuklar resimlerini yaparken kolaylaştırıcı tek tek grupları gezerek geri bildirimler verebilir.

aşama-3: paylaşım

1 Bir saatlik sürenin sonunda kolaylaştırıcı çocuklardan yeniden çember oluşturmalarını ister.

2 Kolaylaştırıcı ikişerli gruplar halinde çalışmasını resmetmiş çocuklara bitkiler ve çocuk hakları arasında nasıl bağlantı kurduklarını sorar ve belirlenen sırayla çemberin ortasına gelip resimlerini anlatmalarını ister.

3 Çocuklar deneyimlerini paylaştıktan sonra kolaylaştırıcı oyunda çalışılmış çocuk hakları ile ilgili, onları bitkilerle özdeşleştirerek, yorumlar yapar.

4 Çemberin ardında yapılan tüm resimler toplanır ve çocuklar kolaylaştırıcıyla birlikte bir sergi hazırlar.



uygulama sonrası

*Kolaylaştırıcı çocuklardan yeniden çember oluşturmalarını ister. Oyunun kısa bir değerlendirmesini yapmak için çocuklara aşağıdaki soruları sorar:

Oyun sırasında nasıl hissettiniz?

Oyun sırasında en çok hangi aşamada zorlandınız?

Oyun sonunda haklarınızla ilgili ne hatırlıyorsunuz?

Oyun sonunda bitkilerle ilgili ne hatırlıyorsunuz?

*Çocuklar paylaşımlarını yaptıktan sonra buluşma sona erer.

Kolaylaştırıcıya notlar

* Kolaylaştırıcı oyun için gerekli malzemeleri önceden hazır etmiş olmalıdır. Özellikle çalışmayı planladığı çocuk hakları ile ilgili kısa bir okuma yapması tavsiye edilir.

* Kolaylaştırıcı bitki türleri için görsel malzeme ya da bulabilirse bitkinin kendisini kullanılabilir, ancak uygulama öncesinde seçtiği bitki türleri ile ilgili araştırma yapmalıdır.

* Kolaylaştırıcı çocuk hakları ve bitkilerin eşleştirilmesi konusunda çocuklara inisiyatif tanımalıdır. Çocukları bir gözlemci olarak destekleyip hangi bitkiyi hangi hakla çalışmak istediklerini çocuklara bırakmalıdır.

* Çocuklar istedikleri arkadaşlarıyla grup oluşturabilir; bu esnada kolaylaştırıcı yaş ve cinsiyet dağılımını gözeterek gruplara bazı yönlendirmeler yapabilir.



Filizlenen Çocuk Hakları
Kamuran Ördek

Hep Beraber Bir Heykel Olalım Mı?

Burcu Ateş

çocuk sayısı ve yaş grubu

6 çocuk

7 ve üstü sayıda çocukla uygulamak için iki kolaylaştırıcı olması tavsiye edilir.

6-10 yaş grubu

süre

Çalışma bir buluşma ve toplam altı aşamadan oluşacak şekilde kurgulanmıştır. Çalışmanın uygulanması için bir tam çalışma günü yeterlidir.

kullanılan kavramlar

Beden
İletişim
Algı
Güven
Mekan-Çevre
Dayanışma
Birlikte üretme

kullanılan yöntemler

Tanışma ya da ısınma oyunları
Drama etkinliği; mimik ve seslerle taklit
Sanat çalışmaları; çizimlerle görsel ifade

kullanılan araçlar

A0 boyutunda kağıtlar

(en az grup sayısı kadar)

Renkli kalemler

(en az çocuk sayısı kadar)

Tebeşirler

(en az çocuk sayısı kadar)

Kalın yumak ip

gündelik bir obje/eşya

kolaylaştırıcının belirleyeceği şekilde;

kova, şemsiye, tabure gibi

(3'lü grup sayısı kadar)

Minderler

(çocuk ve kolaylaştırıcı sayısı kadar)

oyunun konusu

Bu çalışmanın ana kurgusunu çocukların bedensel farkındalıklarını artırmak; öncelikle kendi bedenlerini sonra da diğer çocukların bedenlerini tanıyarak birbirleriyle güvenli bir bedensel iletişim kurmalarını sağlamak oluşturuyor.

Çalışma sonunda ortaya çıkacak Bütünlük Heykeli'nin oluşması için öncesinde uygulanacak oyunlarla çocukların hem bedensel hem zihinsel olarak son çalışmaya hazır hale gelmesi düşünülmüştür. **Bütünlük Heykeli** adlı son aşamada ise çalışmaya katılan bütün çocukların bedenlerinin birbirine örüldüğü canlı bir heykel ortaya çıkacaktır.

neden böyle bir oyun?

Mültecilik, bir yerinden edilme hikayesi olduğu kadar **bedenlerin etrafındaki diğer mülteci bedenlere kenetlenmesi hikayesi** bence. Zorunlu bir göçe maruz bırakılmış ve fiziksel, zihinsel ve ruhsal olarak hırpalanmış bedenlerin -yol boyunca, konaklanılacak yeni topraklara, memleket, ev, yuva diye bilinen sınırın ötesine varana dek ortak hareket etmekle yükümlü olan bedenlerin- **birbirlerini gözetme hikayesi**. Ve **bedenlerin birbirleriyle dayanışma hikayesi**.

Gerek yolculuk boyunca gerekirse de konak ülkeye varıldığında verilen yaşam mücadelesi bir mülteci için birçok zorluğu bir arada içerir: İletişim, bakım ve güven gibi gündelik, ama aynı zamanda hayati önem taşıyan birçok unsurun sağlanması bir mülteci için çoğu zaman zorlu bir mücadele haline gelmiştir. Elbette kendimi böyle bir durumun içerisinde sadece hayal edebilirim. Bu durumun getirebileceği “çaresizlik”, “yersizlik”, “uzaklık” ve “yalnızlık” gibi duygularla nasıl başa çıktığımı düşündüğümde ise bende yankılanan şey **“bedenimle iletişim kurmak ve onu fark etmek”** oluyor. **Güveni en yakından hissedebileceğim yer bedenim ve onunla oynadığım her oyun daha iyi hissetmemi sağlıyor. Bu oyunda da çocukların birbirleriyle kuracağı bedensel ve zihinsel ilişkininin güven dolu bir alan oluşturmasını umuyorum.**

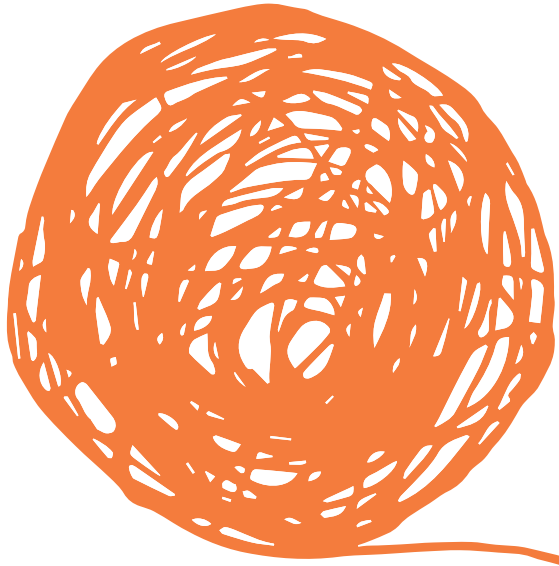
oyunun amacı

“Hep Beraber Bir Heykel Olalım Mı?” çalışmasında amaçlanan en güzel şeylerden ilki, **çocukların kendi bedenlerini tanımalarını, daha sonrasında başka bedenleri fark edip onları olduğu gibi kabul etmelerini sağlamak**. İkincisi ise çocukların güvenli bir alan oluşturabilmek için önce kendi bedenleri ve ardından başka bedenler ile iletişim kurmayı keşfetmelerini sağlamak. Elbette bedensel iletişimde çocukların fiziksel temas kurup kurmaması tamamen çocukların bu konuda istekli olmalarına bağlı; o sebeple burada bedensel iletişim ile kastedilen yalnızca fiziksel değil aynı zamanda sosyal ve hatta mekansal bir bağ kurulması.

Çalışma boyunca çocukların algılarının bedene ve bedenler arası etkileşime yönlendirilmesi ile sözsüz iletişimle de mümkün olan, güvenli bir ortam yaratılması hedeflenmektedir. Ayrıca çalışma boyunca kullanılacak **sanat çalışmaları (hareket, mimik ve seslerle taklit ve çizimlerle görsel ifade)** aracılığıyla çocukların yaratıcı yönlerini açığa çıkarmaları desteklenecektir.

mekansal gereklilikler

Bu çalışma sınıf, atölye, toplantı salonu gibi geniş kapalı mekanlarda gerçekleştirilebileceği gibi açık havada da gerçekleştirilebilir; hatta açık havada uygulanması çocuklar için daha keyifli olacaktır. Çalışma boyunca çocuklar farklı sayılarda gruplara ayrılarak ve doğrudan bedenleriyle, hareketlerle oynayacakları için yeterli büyüklükte bir alan seçilmesi çocukların kendilerini rahat ve özgür hissetmesi açısından tavsiye edilmektedir. Pandemi koşulları göz önünde bulundurulduğunda da geniş mekanların seçilmesi önerilmektedir.



uygulama öncesi

- *Kolaylaştırıcı kalemleri, tebeşirleri, minderleri, seçtiği obje veya nesneyi, renkli yumak ipi ve grup sayısı kadar A0 kağıtları hazırlar.
- *Çocuklara kendisini tanıtır ve orada bulunma sebebinden kısaca bahseder.
- *Çocuklardan çember oluşturmalarını ister ve kendisi de çembere dahil olur.

tanışma oyunu

1

Kolaylaştırıcı ve çocuklar ayakta bir çember oluşturur.

2

Çocukları teşvik edebilmek için oyuna kolaylaştırıcı başlar: Çemberin ortasına gelir ve yüksek sesle önce adını söyler, sonra da adının baş harfiyle başlayan bir nesne, canlı ya da doğa olayının adını söyler ve hareket, mimik ya da ses yoluyla seçtiği kavramı taklit eder. Örneğin; "Benim adım Burcu, buz gibi soğuşum". Burada "Buz gibi soğuşum" derken taklidini yapar.

3

Ardından tüm çember hep birlikte ortadaki kişinin adını söyler ve taklidini birlikte yapar: "Benim adım Burcu, buz gibi soğuşum".

4

Bu şekilde her bir çocuk çemberin ortasına geçer, adını söyler ve kendisine seçtiği şeyi söyleyip taklidini yapar. Ardından kendisini tanımladığı şeyin taklidini hep beraber yaparlar.

5

Her çocuk adını söyleyene kadar oyun devam eder. Katılım göstermek istemeyen çocuk olursa sırasını diğer arkadaşına verebilir veya çocuğa bir daha sorularak katılım göstermesi istenebilir. Eğer katılmak istemezse bir süre oyunu izlemesi sağlanabilir.

6

Kolaylaştırıcı ip yumağını eline alır ve ayakta bir çember oluşturma yönergesini verir.

7

Çocuklardan birinin adını söyler ve ipin ucu kendisinde kalacak şekilde yumağı ismini söylediği çocuğa atar.

8

Yumağı alan çocuk ipin bir kısmını tutmaya devam ederken bir arkadaşının adını söyler ve yumağı ona atar.

9

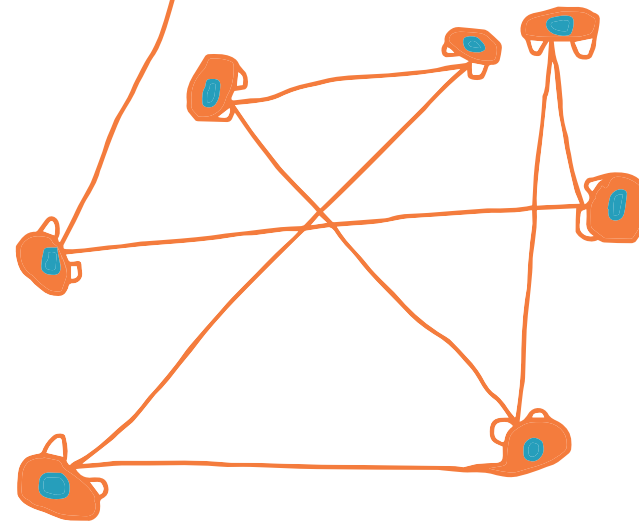
Oyun, yumak her çocuğun eline geçinceye kadar devam eder. Burada amaç örümcek ağına benzeyen bir ağı oluşmasıdır. İsim söyleyerek yumağı atma işi bitince ortaya çıkan yumak ağına hep birlikte bakılır ve üzerine sohbet edilir: "Nasıl görünüyor; en seyrek yer neresi, en sıkı yer neresi; ne hissettiniz?" vb. gibi sorular sorularak sohbet edilir.

10

Sohbetin ardından birlikte olma temasını vurgulamak için küçük bir oyun daha eklenebilir: Kolaylaştırıcı aralarından birisinin ebe olacağını ve tüm ağı yönlendireceğini söyler ve kendisi oyuna başlar: İsteddiği bir yöne doğru yavaşça hareket eder ve çocuklardan bu ağı gerginliğini koruyarak ona eşlik etmesini ister. Sonra bir çocuğun ismini söyler ve yeni ebe o olur. Kolaylaştırıcı oyun boyunca çocukları farklı yönlere doğru ve farklı hızlarda hareket etmeleri konusunda teşvik eder. Oyun tüm çocuklar ebe oluncaya kadar devam eder.

11

Oyun bitiminde hep beraber ya da bir arada olunca nasıl da önemli bir şey yaptıklarına ilişkin açıklama yapılabilir.



aşama-1: bedeni ısıtma

1

Kolaylaştırıcının yönergesiyle tüm çocuklar mekanda serbest yürümeye başlarlar. Kolaylaştırıcı çocukları mekanın farklı alanlarını kullanmaları, yürüme doğrultularını ve hızlarını çeşitlendirmeleri yönünde heyecan verici yönergelerle teşvik eder. Örnek yönergeler: “Şimdi sağa gidelim.” ya da “Sola gidenler var ama sağa giden yok herkes çok hızlı yavaş yürüyen yok mu?” ya da “Atlayarak bile yürüebiliriz!”.

4

Egzersizler: ayak bileklerinin dairesel biçimde saat yönü ve aksine döndürülmesi; sırayla her bir ayağın olabildiğince kalça hizasına yakın bir şekilde kaldırılarak dizlerin bükülüp tekrar düzelmesi; sırayla kalçaların, el bileklerinin, omuzlar ve başın dairesel hareketlerle saat yönü ve aksine döndürülmesi.

5

Önce karşılıklı fakat bireysel olarak yapılan bu egzersizler, sonraki turda çocukların birbirleriyle temas ederek yapması ile devam eder. Örneğin, yerde otururken iki çocuğun ayak tabanlarını birbirine yapıştırarak bisiklet çevirme hareketi yapması ya da karşılıklı ellerini kenetleyerek dalga hareketi yapması gibi. Bu aşamada, kolaylaştırıcı ortak egzersiz sırasında çocukları gözlemlemeli ve bedensel temas kurmak istemeyen bir çocuğu gözlemlerse bu aşamayı farklılaştırmalıdır. Örneğin; çocuklar hala eş olabilirler fakat aralarına bir mesafe koyarak da olsa halen hareketleri birlikte yapmaya devam edebilirler.

2

Kolaylaştırıcı belli bir süre sonra çocuklara oldukları yerlerde sabitlenmelerine dair “Olduğun yerde dur.” şeklinde yönerge verir ve çocuklardan kendisine en yakın olan arkadaşıyla eş olmalarını ister.

3

Eşler karşılıklı yerleşirler ve kolaylaştırıcının yönergeleri ile bedenlerini ısıtmak için egzersizleri yapmaya başlarlar.



aşama-2: objeyi taklit

1

Kolaylaştırıcı ve çocuklar ayakta bir çember oluşturur.

2

Kolaylaştırıcı çocuklardan akıllarından bir canlı ya da cansız bir nesne tutmalarını ister. “Bir nesne seçin; canlı ya da cansız, seçtiğiniz nesneyi bize canlandırarak anlatacaksınız.” şeklinde yönerge verebilir.

3

Oyun kolaylaştırıcı ile başlar: Çemberin ortasına gelir ve aklında tuttuğu nesneyi yalnızca hareket ve mimiklerini kullanarak taklit eder. Neyi taklit ettiğini bilen çocuk ortaya geçer ve ebe olur.

4

Eğer aynı çocuk birden fazla kez ebe olduysa, bir sonraki seferde onun sağ ya da sol yanındaki çocuk ortaya geçer.

5

Oyun tüm çocuklar ebe olana kadar devam eder.



6

Oyunu daha eğlenceli hale getirmek için grubun ikiye ayrılması ve ebenin taklidini karşı gruba yapması istenebilir. Böylece karşı grubun her doğru tahmininde ebenin grubu bir puan kazanacaktır.

aşama-3: objeden bedene

1

Kolaylaştırıcı çocukları isteklerine göre ya da seçerek 3'lü gruplara ayırır. Her bir çocuğa 1'den 3'e kadar bir numara verir. Her gruba bir A0 kağıt ve renkli kalemler dağıtır.

3

Kolaylaştırıcı çemberin ortasına getirdiği objeyi ya da eşyayı yerleştirir. Çocuklardan öncelikle ortaya konan objeye bakmalarını ve ne işe yaradığını düşünmelerini ve sonrasında bu objeyi konuşmadan hareket ya da mimikler yoluyla anlatmalarını ister. Çemberde herkes sırayla ortadaki nesneyi taklit eder.

5

Oyuna ilk 3'lü grup başlar. Önce 1 numaralı çocuk çıkar ve taklidine göre performansını sergiler. Kolaylaştırıcı bir süre sonra "Dur." yönergelerini verir ve çocuk son yaptığı hareketi dondurur. Bu sırada ikinci 3'lü grubun 1 numaralı çocuğun bu donmuş pozunu önündeki A0 kağıda ya da oyun dış mekanda gerçekleştiriyorsa tebeşirle yere çizer.

6

1 numaralı çocuk hareketini dondurduğu anda 2 numaralı çocuk çemberin ortasına gelir ve objeyi alarak kendi performansını sergiler. Bu sırada 1 numaralı çocuk hala aynı pozdadır. Tabii, yoruldukça dinlenip tekrar poza geri dönebilir. Kolaylaştırıcı 2 numaralı çocuğun, 1 numaralı ile bedensel olarak en yakınlaştığı anı kollar, hatta bu şekilde cesaretlendirici yönergeler verir. Her iki beden en uyumlu anında 2. çocuğun da hareketini dondurması için "Dur." yönergelerini verir. Bu sırada ikinci 3'lü grubun 2 numaralı çocuğu bu donmuş iki pozu önündeki A0 kağıda ya da yere çizer.

2

Grup üyeleri yan yana olacak şekilde çocuklar çember şeklinde otururlar.

4

Kolaylaştırıcı sonraki aşamada ortada bulunan nesneyi kendi kullanımının dışında nasıl kullanabileceklerini düşünmelerini ister. Örneğin, bu obje bir tabure ise onu yalnızca üzerine oturmak için değil de, başka türlü nasıl kullanabilirler, bunu araştırmaları üzerine yönergeler verir. Yeni taklitler için grup oyununa başlanır.

7

İlk 3'lü gruptaki tüm çocuklar performansını sergiledikten sonra sıra diğer gruba geçer ve iki grup da bedensel heykellerini oluşturduktan sonra oyun sona erer.

aşama-4: bütünlük heykeli

1

Kolaylaştırıcı çocuklara bir önceki çalışmada nasıl hissettiklerini sorar, çocukları dinler ve son aşamayı açıklar.

2

Gönüllü olan bir çocuk çemberin ortasına gelir. Önceki tüm çalışmalardan hareketle kendisine bedeninin rahat edeceği bir poz belirlemesini ister ve o şekilde kalmasını gerektiği yönergelerini verir. Bu sırada kolaylaştırıcı ona yumağı verir ve çocuk ipin ucundan tutar. Çocuk yumağı tutamayacak şekilde donduysa yumağı alınca duruşunu güncelleyebilir.

3

Yumağı alan ikinci çocuk kendi pozunu yapar ve yumağın kendisindeki kısmından tutmaya devam eder. Bu sırada kolaylaştırıcı çocukların birbirleriyle bütünlük oluşturmasını yönünde teşvik edici yönergeler verir.

4

Bu şekilde tüm çocukların birbirleriyle isterlerse fiziksel isterse de mesafeli bir temas kurduğu ve ayrıca her çocuğun aynı iple birbirine bağlandığı kocaman bir heykel çıkar ortaya.

uygulama sonrası

*Kapanış çemberinde kolaylaştırıcı çocuklardan rahat edecekleri bir oturuşa geçmelerini ister ve çemberde tüm çocuklar sırayla ya da kendi belirleyecekleri bir düzende tüm oyunlarla ilgili hislerini paylaşırlar ve hatta isterlerse bu hislerini yazıya ya da çizime aktarırlar.

*Tüm çocuklar kolaylaştırıcının da yardımıyla tüm oyunlar boyunca çizilen resimlerden hep beraber minik bir sergi oluştururlar ve bu sergi üzerine konuşurlar.

Kolaylaştırıcıya notlar

*Bu çalışmada temel odak çocukların kendi bedenleri ve diğer bedenlerle kurdukları ilişki olduğu için kolaylaştırıcı bu konuda çocukları yönlendirici ve cesaretlendirici olmalıdır. Öte yandan, kolaylaştırıcı özellikle fiziksel temas gerektiğinde her çocuğun ortamda rahat olduğundan ve kendisini güvende hissettiğinden emin olmalı; tüm çocukları farkındalıkla gözlemlemelidir. Fiziksel temas kurmak istemeyen çocuklar ise oyuna kimseye dokunmadan, fiziksel mesafe içerisinde ama isterse hala “temas” kurarak katılabileceği yönünde teşvik edilebilir. Burada temastan kastedilen çocukların mesafe içerisinde olsa da etkileşim içinde oyunu sürdürmeleridir.

*Belirtilen çalışmalar kolaylaştırıcının kurgusuna göre yeniden yorumlanabilir; seçilen objeler, malzemeler ve yöntemler değişebilir.

*Her bir yeni oyun başında kolaylaştırıcı çocukları oyuna teşvik eden yönergeler vermeli, gerekirse oyunu kendisi başlatmalıdır. Bu noktada, kolaylaştırıcı

çalışmanın amacının çocukların birbirleriyle kurdukları bedensel iletişim sayesinde güvenli bir alan yaratmaları olduğunu göz önünde bulundurarak alanı çocukların oluşturmasına da imkan tanınmalıdır.

*Uygulamanın 2. aşaması olan “objeden bedene” bölümünde performansın sonlanması ve çocuğun bedeninin bir pozda sabitlenmesi için “Dur.” komutunu kolaylaştırıcı yerine o sırada çizim yapacak çocuk da verebilir; böylece oyun çocuklar için daha katılımcı bir hale gelebilir.

*Oyunların süresi uzarsa çocukların yorgunluk durumuna göre aralar verilmelidir.

*Oyuna katılmak istemeyen çocuklar olursa onlarla oyunu yalnızca izleyerek de dahil olabilecekleri yönünde cesaretlendirici bir konuşma yapılabilir. Çocukların zorlanmaması gerektiği unutulmamalıdır.



Hep Beraber Bir Heykel Olalım Mı?

Burcu Ateş

Duygular Tablosu



Hazal Kaya

çocuk sayısı ve yaş grubu

6 ya da 8 çocuk
16-24 çocukla (8'in katları) veya 12-18 (6'nın
katları) çocukla oynanabilir.
9-11 yaş grubu

süre

Çalışma iki günlük (ikişer saatten
toplam dört saat) buluşmalar şeklinde
kurgulanmıştır.

kullanılan kavramlar

Güven
Ekip çalışması
İletişim
Kendini ifade etme

kullanılan yöntemler

Tanışma oyunları
Duygu kartları
Kahkaha yogası
Isınma oyunları
Kendi eserini yapma
Başkalarının eserlerini okuma

kullanılan araçlar

Üç top
(tanışma oyununda kullanılacak)
Pastel boyalar
(çocuk sayısına göre her gruba iki takım pastel
boya düşecek şekilde)
Kağıtlar
(çocuk sayısı kadar A5 ve A4 boyutunda kağıtlar)
Duygu kartları
(önceden duygu adları üzerine yazılmış Duygu
Kartları)
Bunlar, "Korku&Güven, Öfke&Şefkat,
Üzüntü&Mutluluk" gibi kartlar olabilir. Her
grupta birer adet olacak şekilde hazırlanmalı.
Minderler
(çocuk ve kolaylaştırıcı sayısı kadar)

oyunun konusu

Bu oyunun ana kurgusunu duyguların resim sanatı aracılığı ile dışa vurumu oluşturmaktadır. Dünyaca ünlü resimlerin ve görsel sanatların yorumlanması ile çocukların sanata dair genel bir bilgi elde etmesi ve bunu yaparken hep birlikte üretebilmeyi deneyimlemeleri sağlanacaktır.

neden böyle bir oyun?

Sanatın duyguları dışa vurma için muazzam bir araç olduğunu düşünüyorum. Kendi deneyimimden yola çıkarak çocukların duygularını, hikayelerinden bağımsız olarak, görsel sanatlar aracılığıyla nasıl yorumlayacaklarını merak ediyorum.



oyunun amacı

Bu oyunun esas amacı, **çocukların duygularını ifade etmenin birçok yolu olabileceğini görsel sanatlar aracılığı ile deneyimlemelerini** sağlamaktır. Oyun boyunca çocukların **görsel sanatların insan duygularının bir ifadesi** olabileceğini fark etmeleri amaçlanmaktadır. Eserlerin okumasını yaparken çocukların bunları deneyimlemesini istiyorum. Böylece sanat ve sanat eserine farklı bir açıdan bakabileceklerini düşünüyorum.

mekansal gereklilikler

Çalışma 2 mekanda gerçekleşecektir. Bunlar;

Hareket mekanı: Çocukların rahat hareket edebilecekleri tercihen kapalı bir alan. Çalışmanın ilk buluşması tamamen bu mekanda gerçekleşecektir. İkinci buluşmanın başlangıcında yine bu mekan kullanılacaktır.

Çizim mekanı: Çocukların görsel çalışmaları çalışabilecekleri sıra ya da masa ve sandalyelerin bulunduğu bir mekan. Pandemi koşulları göz önünde bulundurulduğunda açık ya da kapalı, fakat geniş mekanların seçilmesi önerilmektedir.

ilk gün

uygulama öncesi

- *Kolaylaştırıcı uygulama öncesinde malzemeleri (üç top, pastel boyalar, kağıtlar ve duygu kartları) hazır bulundurmalıdır.
- *Uygulama öncesinde kolaylaştırıcı dünyaca ünlü sanatçıların (Frida, Van Gogh, Picasso, Dali) görsel çalışmalarını hazır bulundurmalıdır.

tanışma oyunları

1

Tanışma oyunları hareket ve duygular çalışması öncesinde çocukların kendilerini rahat ifade etmeleri için çok önemlidir.

2

Ad ve Hava durumu: Kolaylaştırıcı herkesi çembere çağırır. Tanışmak için çocuklardan yüksek sesle önce adlarını söylemelerini, sonra nasıl hissettiklerini bir hava durumu ile ifade etmelerini ister. İlk örneği kolaylaştırıcı yapar. Örneğin; “Ben Hazal, bugün yağmur sonrasında çıkan gökkuşağı gibiyim”. Oyun tüm çocuklar söz alana kadar devam eder.

3

Üç top: Kolaylaştırıcı herkesin mekanda yürümeye başlamasını ister ve oyunu hareket halindeyken çocuklara tarif eder. Oyunun kuralı bir kişinin ismini söyledikten sonra topu o kişiye doğru atmaktır; bunun için kolaylaştırıcı çocuklardan göz teması kurmalarını ister. Başlamak için kolaylaştırıcı bir topu alır ve bildiği bir kişinin ismini söyleyerek topu ona atar. İsimler yavaş yavaş öğrenilmeye başladığında kolaylaştırıcı ikinci topu oyuna dahil eder. Oyunu daha eğlenceli hale getirmek için üçüncü top da oyuna girer. Kolaylaştırıcı isimlerin iyice öğrenildiğine kanaat getirdiğinde topları teker teker oyundan geri çıkarır ve tanışma kısmı tamamlanmış olur.



4

Hareketli heykeller: Herkes yine büyük çembere buluşur ve kolaylaştırıcı yeni oyunu açıklar. Önce hareketli bir müzik açar. Müzik başladığında herkesin dans etmesini ve müzik durduğunda herkesin ne yapıyorlarsa tam o şekilde bir heykel gibi donmasını ister. Herkes donmuşken kolaylaştırıcı omzuna dokunacağı kişilerin o pozdan çıkıp diğer heykelleri gezmelerini ister. Çocuk sayısına göre en az üç tekrar yapılması ve her donma anının iki dakika gibi bir sürede olması iyi olacaktır. Çocukların bu etkinlikte enerjilerini iyice atması bir sonraki çalışma için iyi olacaktır.

aşama-1: duygu kartları



1

Duygular: Herkes yerde oturarak çember olur. Çalışmaya başlamadan önce kolaylaştırıcı kısaca duygulardan bahseder. Çocuklara müdahale etmeden duygular ile ilgili sorular sorulabilir.

Örneğin; “Duygu sizce ne demek?”, “Duygulardan bazı örnekler verebilir misiniz?”, “Düşüncelerimiz problem çözmeye ve karar vermeye yarar, konuşmak diğer insanlar ile iletişim kurmaya yarar; peki “duygular” sizce ne işe yarar?”.

Çemberde çocuklar duygular ile ilgili paylaşımını yaptıktan sonra çocuklar gruplara ayrılır (mümküne 6 veya 8’in katları olacak şekilde; çocuk sayısına göre) ve kolaylaştırıcı yeni çalışmanın açıklamasını yapar.

2

Duygu Kartları: Kolaylaştırıcı gruplara duygu kartlarını, pastel boyaları ve kağıtları dağıtır. Sonrasında şu şekilde yeni çalışmayı anlatır: “Herkes kendine gelmiş olan duygu kartını kimseye göstermeden okusun. Sonra bir süre bir düşünün bakalım bu duygu bir renk olsa hangi renk olurdu? Renginizi seçtikten sonra bu duygu basit bir çizim haline gelse, o nasıl bir çizim olurdu? Bu herhangi bir çizim ya da resim olabilir”. Ardından kolaylaştırıcı çocuklara seçtikleri duygu kartındaki duygunun resmini çizmeleri için süre verir. Sürenin sonunda çocuklar resimlerini bir kenara koyarlar.

Uygulamanın çizim aşaması tamamlanınca kolaylaştırıcı çocuklardan ayakta çember olmalarını ister ve yeni bir açıklama daha yapar: “Seçtiğiniz duygu bir heykel olsa nasıl bir heykel olurdu? Her çocuk kendi heykelini belirlesin”.

Çocukların çizimi ve duygu heykelleri belli olunca kolaylaştırıcı herkesin kendi grubuna geri dönmelerini ve çizdikleri resimleri önlerine koymalarını ister. Ardından çocukların resimlerinin arkasında az önce belirledikleri heykel gibi donmalarını ister.

3

Duygu Heykelleri Müzesi: Kolaylaştırıcı her gruptan birer çocuğun omzuna dokunur ve diğer heykelleri gezmesini ister. Gezen çocukların arkadaşlarının çizdikleri resimlere ve heykellerindeki ifadeye dikkat etmeleri için onları teşvik eder. Bu sırada kolaylaştırıcı sakın bir fon müziği açıp müzik sonuna kadar tüm çocukların bu heykelleri gezmelerini sağlar. Belirlenen sürenin ardından gezen çocuklar yerlerine geçip donar ve diğer çocuklar gezmeye başlar. Her çocuk gezintisini bitirince oyun sonlanır. Oyun boyunca yorulan çocuklar heykellerini bozup sonra tekrar donabilirler; kolaylaştırıcı çocuklar oyunda tutmak için onları teşvik edebilir, fakat zorlamamalıdır.



4

Tahmin: Herkes büyük çemberde buluşur. Kolaylaştırıcı gönüllü üç çocuğu seçerek herkesin onları görebileceği şekilde sırayla donmalarını ister. Ve herkese sorar: “Sizce arkadaşınız hangi duyguyu ifade ediyor?” Her tahminden sonra duygu kartları açılır ve tahminlerin çeşitliliği üzerine konuşulur.

ikinci gün

Isınma oyunları

1

Hava durumu: Kolaylaştırıcı herkesi çembere çağırır. Tanışmak için çocuklardan yüksek sesle önce adlarını söylemelerini, sonra nasıl hissettiklerini bir hava durumu ile ifade etmelerini ister. İlk örneği kolaylaştırıcı yapar. Örneğin; “Ben Hazal, bugün yağmur sonrasında çıkan gökkuşağı gibiyim”. Oyun tüm çocuklar söz alana kadar devam eder.

2

Kahkaha Yogası: Herkes çemberde birbirini kahkaha ile selamlar, ardından işaret parmakları ile kızar gibi yapıp kahkaha ile birbirlerine kızar, daha sonra ellerini iki yana açıp karşısındakini korkutuyormuş gibi kahkaha ile aynı şeyi yapar. (Örnek video; 4dk.25sn – 4dk50sn arasında: https://www.youtube.com/watch?v=Fq4kTZuLops&ab_channel=Dr.MadanKataria)

3

Dans: Kolaylaştırıcı hareketli bir müzik açar ve herkesi mekanda dans etmeye davet eder. Çocuklar müzik boyunca serbestçe dans ederler.



aşama-1: örnekler ve yorumlama

1

Duygular ve Resim: Kolaylaştırıcı çocuklara daha önceki buluşmadaki çalışmadan neler öğrendiklerini sorar. Kolaylaştırıcı bu buluşmada görsel sanatlarda, özellikle de resimde duyguların ve hikayelerin nasıl yorumlandığına bakacaklarını açıklar. Daha sonra çocuklara dünyaca tanınmış ressam ve yerli ressamlardan bazı çalışmalar göstererek bunları yorumlamalarını ister. “Ressam sizce hangi duygu ile bu resmi yapmış?”, “Renk seçimleri sizce önemli mi?”, “Peki, resimlerde bir hikaye var mı?” gibi sorular yönelterek çocukların konu üzerine düşünmelerini sağlar. Çocuklara müdahale etmeden sadece serbest bir ortamda eserler üzerinde yorum yapmalarını teşvik eder ve herkesin yorumunun doğru olabileceğinin altını çizer. Ünlü eserler arasından kendisi bazı örnekler verebilir. Örneğin; Van Gogh’un resimlerinde çoğunlukla sarı renk kullanması ya da Picasso’nun sadece mavi renk kullanarak resim yaptığı döneminden bahsedebilir.

aşama-2: kendi eserin

1

Senin Eserin Ne?: Kolaylaştırıcı çocuklardan yaşadıkları mahalledeki hayattan bir kesit resimlemelerini ister. Bu bir an, bir hikaye, bir anı olabilir. Kolaylaştırıcı çocuklara kağıtları ve boyaları dağıtır ve bir müzik açarak çocukların resimlerini tamamlanmasını bekler. Çocuklar resimlerini yaparken kolaylaştırıcı duyguların öneminden bahsetmeye devam eder; resimlerinin nasıl bir duygu içerdiğini merak ettiğini söyler ve resim yaparken duygularını yansıtabilecek renk ve çizimleri kullanabileceklerini belirtir. Belirlenen süre sonunda tüm çocuklar resimlerini tamamlarlar.

2

Ne görüyorsun?: Çocuklar 3-4 kişilik gruplar oluşturur ve kolaylaştırıcı çocuklardan çalışmalarını grup arkadaşlarına anlatmalarını ister. Öncelikle resmi çizen çocuk çizdiği resim ile ilgili ekip arkadaşlarının düşüncelerini dinler. Ardından diğer resme geçilir; böylece herkes kendi grubu içinde resmine yorum aldıktan sonra, bu sefer sırayla resmi çizenler hikayelerini ve duygularını gruba anlatırlar.

uygulama sonrası

***Kapanış Çemberi:** Kolaylaştırıcı tüm çocukları yerde çembere davet eder. Çocuklara oyunlar sırasında nasıl hissettiklerini ve şimdi nasıl hissettiklerini sorar. Tüm çocukların tek tek söz almasını sağlar, fakat konuşmak istemeyen çocuklar zorlanmamalıdır. İsteyen herkes hislerini paylaştıktan sonra kolaylaştırıcı kocaman bir nefes almalarını ve beraber kahkahalarla ortaya vermelerini ister. Bu birkaç kez yapılır ve buluşma sonlandırılır.

Kolaylaştırıcıya notlar

*Oyun kuralları çocuklarla en başta belirlenebilir: Çocukların ekip içinde birbirlerini bölmeden, konuşmaları bitene kadar sessizce dinlemesinin önemli olduğu, herkesin birbirinin bedenine, duygularına ve düşüncelerine saygı göstermesi gibi.

*Grup birbirini zaten tanıyorsa üç top oyunu atlanarak müzik ve heykel oyunu daha uzun tutulabilir.

*Ana çalışma olan duygular çalışması öncesinde hareket ile çocukların konsantre sürelerinin artması sağlanmalıdır. Aynı zamanda ana uygulama için ön çalışma niteliğinde oyunlar tasarlanmıştır.

*Duygular çalışmasında çocukların hikayelerine girmeden sadece görsel ifadenin altını çizmek önemli olacaktır.

*Duyguları iyi ya da kötü diye etiketlemeden ifade etmek kıymetli olacaktır.

*Sanatın yorumlanmasının çok yönlü olabileceğini ve herkesin kendi bakış açısına sahip olduğunu çalışma başından sonuna kadar vurgulamak kıymetli bir bilgi olacaktır.



Duygular Tablosu
Hazal Kaya

Çizgi Dünyalar



Çiğdem Yönder

çocuk sayısı ve yaş grubu

3-6 çocuk
6-13 yaş grubu

süre

İki kez, iki yarım günlük bir buluşma yapılması tavsiye edilmektedir. Uygulama aşamaları 1. gün ve 2. gün olarak belirtilmiştir. Eğer çalışmanın aynı gün içerisinde bitirilmesi gerekiyorsa tüm aşamalar bir tam günde de uygulanabilir.

kullanılan kavramlar

İletişim
Dahil olma/Dahil etme
Birlikte öğrenme
Uyum
Yaratıcılık
Oyun hakkı

kullanılan yöntemler

Hikaye anlatımı
Sözlü yaratıcı ifade
(sözlü ya da yazılı anlatı)
Görsel yaratıcı ifade
(çizim, kolaj vb.)

kullanılan araçlar

Oyun için hazırlanmış kit
(illüstrasyonlar + anahtar kelimeler + kutular +
karakter kartları)
Kutu ya da fanus
A0 boyutunda kağıt
A6 boyutunda renkli kağıtlar
A4 boyutunda kağıtlar
Renkli kalemler
Makas
Yapıştırıcı
Post-itler
Fotokopi makinası

oyunun konusu

Bu çalışma çocukların farklı karakter ve mekanlara ilişkin hazırlanmış görsel araçları kullanarak birlikte bir hikaye oluşturmasını içermektedir. Hikaye oluşturma süreci çalışma için hazırlanmış olan, görsel ve yazılı materyallerin kullanımına dayanmaktadır. Bu bakımdan yarı yapılandırılmış bir kurguya sahiptir. Çocuklara sunulacak olan görsel materyaller (karakter ve mekanlara ait) hikayenin oluşturulmasını desteklemek kadar, çocukların imgelem dünyasını da genişletmeyi hedeflemektedir. Hazır materyallerin kullanımı atölyenin geniş bir yaş grubuna uygulanabilmesini ve farklı becerilere sahip çocukların da çalışmaya dahil olmasını kolaylaştırmaktadır.

neden böyle bir oyun?

Hikayeler bizi bir araya getirir. Benzer ve öteki olanın kapısını aralar. Birlikte oluşturulacak bir hikaye çocuklar için bireysel olduğu kadar kolektif keşfe de olanak sağlar. Süreç içerisinde ortaya çıkacak hikayenin somutlaşması ve bir hikaye kitapçığına dönüşmesi aracılığıyla çocuklar birlikte üretmeyi deneyimleme şansı bulurlar.

oyunun amacı

Bu oyun ile çocukların yaratıcı üretimi bireysel ve kolektif düzeylerde deneyimlemesi ve yaratıcı üretim yoluyla ifade becerisinin geliştirilmesi hedeflenmektedir. Bu çalışma dil becerilerinin geliştirilmesine de katkıda bulunabilir; renklerin, hayvanların, sıfatların, sayıların, mekansal öğelerin öğrenilmesi gibi.

mekan gereklilikleri

Çalışma açık ya da kapalı bir mekanda gerçekleşebilir. Öte yandan çocukların bir arada çalışmayı gerçekleştirebilecekleri, masa ve sandalyelerin olduğu bir alan bulunması gereklidir. Pandemi koşulları göz önünde bulundurulduğunda açık ya da kapalı, fakat geniş mekanların seçilmesi önerilmektedir.

ilk gün

uygulama öncesi

*Kolaylaştırıcı belirlenen kutulara ilgili anahtar kelimeleri ve illüstrasyonları yerleştirmelidir. Alternatif olarak bu hazırlık çocuklarla birlikte de gerçekleştirilebilir. Bu sayede çocukların dil öğrenimine katkı sağlanır. Hem de bu şekilde çocukların sürece katılımı arttırılmış olacaktır.

tanışma oyunu

1

Kolaylaştırıcı ve çocuklar çember olurlar. Her çocuk belirlenen sırayla önce ismini, sonra en sevdiği hayvan ya da bitkiyi söyler. Kolaylaştırıcı isimleri ve sevilen canlıların isimlerini, her bir çocuk için ayrı kağıda not eder, ve ortadaki kutuya ya da fanusa atar.

2

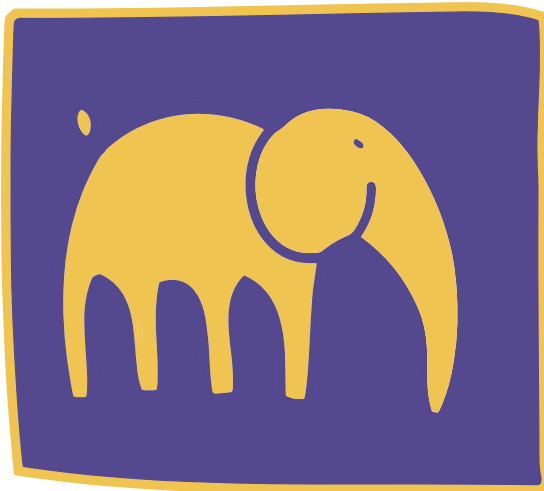
Ardından kolaylaştırıcı çocuklara kağıt ve kalemleri dağıtır. Kutuyu çocuklara sırayla dolaştırır. Her çocuk kutudan bir isim çeker ve çektiği kişiyi en sevdiği canlıyla birlikte resmetmeye çalışır.

3

Resimler tamamlandıktan sonra çocuklar resimleri katlayıp kutuya atarlar.

4

Daha sonra çocuklar sırayla içerisinden bir resim çeker ve kim olduğu bulunmaya çalışır. Eğer bulamazsa yanında oturan diğer çocuklardan yardım isteyebilir. Kolaylaştırıcı bu aşamayı eğlenceli hale getirmek için gerekli yönergeleri verebilir. Böylelikle çocukların birbirlerinin isimlerini öğrenmeleri ile hızlı biçimde kaynaşmaları sağlandığı gibi hikaye aşamasına da hazırlık yapılır.



aşama-1: mekan kurgusu

1

Mekanlar kutusu: Her çocuk kolaylaştırıcının uygulama öncesi hazırladığı mekanlar kutusundan bir adet mekansal eleman kartı çeker. Her kart ağaç, orman, dere, göl, deniz, kır, dağ, kuyu, labirent, ev, yol ve bina gibi yapıya ya da doğal çevreye ilişkin bir öğeyi içermektedir.

2

Özellikler kutusu: Her çocuk kolaylaştırıcının uygulama öncesi hazırladığı özellik kutusundan iki özellik kartı çeker. Özellikler renk ya da biçimle (büyük/küçük, uzun/kısa, köşeli/yuvarlak vb.) ilgili özellikler olabileceği gibi insana ait olduğu düşünülen karakter özellikleri (meraklı, sakın, dürüst, adil, açıksözlü, patavatsız, adil, iyimser, kötümser vb.) de olabilir. Özellik kartındaki özellikler hem görsel hem yazılı olarak verilmelidir. Kolaylaştırıcı uygulama öncesi hazırlığını buna göre yapmalıdır. Özelliklerin rastgele seçilmesi ile görece tuhaf ya da komik olabilecek eşleşmelerin ortaya çıkması oyunu daha keyifli kılabilir.

3

Her çocuk kutudan çektiği mekansal eleman kartını ve özellik kartlarını kullanarak öncelikle sözel olarak mekanı betimler. Bunun için kolaylaştırıcı tüm çocuklardan bir çember oluşturmalarını ister ve çocuklar belirlenen sırayla çektikleri mekansal elemanı ve özellikleri anlatmaya başlarlar.

4

Bu aşamada kolaylaştırıcı çocukların yavaş yavaş bir hikaye kurmaya başlamaları için cesaretlendirici yönergeler verebilir. Örneğin, bir çocuğun seçtiği mekansal eleman kartının "ağaç", seçtiği özellik kartlarının da "neşeli" ve "güçlü" olduğunu düşünelim. Bu özellikler üzerinden çocuk ağacı ve ağacın bulunduğu çevreyi, ağacın diğerleri için oluşturduğu çevreyi düşünmeye başlayabilir. Ağaç diğer ağaçlarla birlikte bir orman olarak da kurgulanabilir. Çocuğun seçtiği mekanla eşleştirdiği özellik kartları çocuk için bir başlangıç noktası, hikayesini kurabilmesi tetikleyici bir unsur olarak düşünülmüştür. Çocuk bu özelliklere yeni özellikler ekleyebilir. Böylece yaratıcılığı devreye girecektir.

5

Tüm çocuklar söz alıp çektikleri kartları ifade ettikten sonra kolaylaştırıcı çocuklara kağıt ve kalemleri dağıtır. Çocuklardan az önce sözlü ifade ettiklerini, yani mekansal eleman kartında bulunan öğeleri ve özellik kartlarında yazan özellikleri, çizimlerini ister.

6

Verilen süre sonunda çizimler ortada toplanır.

aşama-2: hikaye haritası

1

İlk aşamanın sonunda her çocuğun elinde özellikleriyle birlikte kurgulanmış ve hikayeye dönüşebilecek bir mekansal elemana ulaşılmıştır. Bu aşamada ise tüm bu mekan ve öğeler bir araya getirilecektir.

2

Bir araya getirme işleminin bir harita üzerinden yapılması düşünülmüştür. Bu aşamada çocuklara harita, ya da kuş bakışı görünümüne ilişkin kısa bir açıklama yapılabilir. Öte yandan haritada bir araya gelecek elemanlar kuş bakışı olarak ifade edilmek zorunda değildir. Haritanın görsel zenginliğini arttırmak ve çocukların yaratıcı ifadesini ortaya koymalarını sağlamak için her türlü çizim bu haritada bir araya gelebilir; kolaylaştırıcı bu durumu gözlemelidir.

5

Tüm mekansal elemanlar bir yol ile bağlanabilir, bir dağ, tepe ya da nehir ile ayrılabilir. Bu aşama tamamen kolaylaştırıcının uygulama öncesinde belirlediği mekansal öğelere ve çocukların kararlarına bağlı olarak gelişecektir.

6

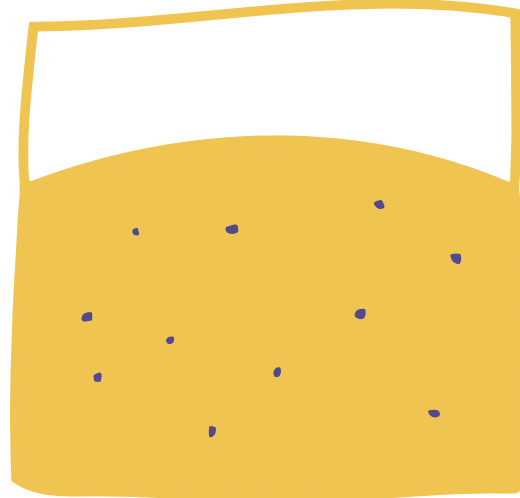
Mevsimler, hava durumu, zaman (geçmiş, bugün gelecek, ya da zamansız), gece-gündüz gibi konular ve koşullar da tartışılabilir; hatta abartılabilir, gerçekçi olmak zorunda değil, absürt koşullar yaratılabilir.

3

Haritanın oluşması için kolaylaştırıcı A0 kağıdı temiz bir zemine ya da masanın üzerine serer, kalemleri yerleştirir.

4

Çocuklar, harita aracılığıyla, hikayenin geçtiği çevrenin kurgusunu oluşturmaya başlarlar. Bu noktada, harita bir kağıt üzerinde tüm mekansal elemanların bir araya geldiği ve aralarında gerekli yerlerde yeni ilişkiler kurulduğu bir alan olacaktır. Bu aşamada çocukların bir önceki aşamada yaptıkları çizimler kesip yapıştırılabilir ya da mekanlar A0 kağıdın üzerine tekrar çizilebilir.



ikinci gün

ısınma oyunu

1

Kolaylaştırıcı tüm çocuklara yerde oturarak bir çember oluşturmalarını söyler.

2

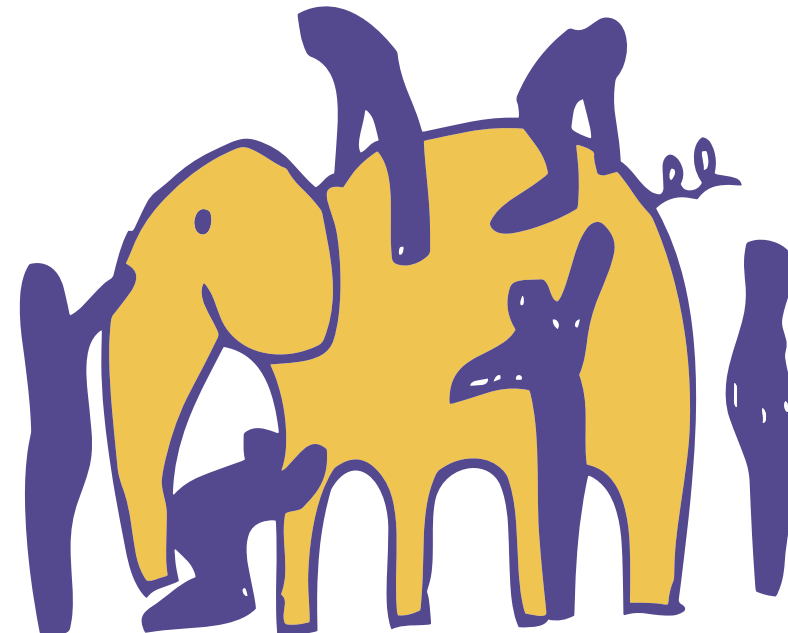
Çocukları teşvik edebilmek için oyuna kolaylaştırıcı başlar: Çemberin ortasına gelir ve yüksek sesle önce adını, sonra da adının baş harfiyle başlayan bir hayvan adını söyler ve hareket, mimik ya da ses yoluyla seçtiği hayvanın taklidini yapar. Örneğin; "Benim adım Çiğdem, çita gibi hızlıyım". Burada "Çita gibi hızlıyım" derken taklidini yapar.

3

Bu şekilde her bir çocuk çemberin ortasına geçer, adını söyler ve kendisine seçtiği şeyi söyleyip taklidini yapar. Ardından kendisini tanımladığı şeyin taklidini hep beraber yaparlar.

4

Bütün çocuklar adını söyleyip taklidini yaptıktan sonra oyun sona erer.



oyunun içeriği

aşama-1: karakter kurgusu



1

Hayvanlar kutusu: Her çocuk hayvanlar kutusundan bir adet hayvan kartı çeker (bu kartlarda hayvan hem görsel hem de yazılı olarak ifade edilmiştir).

2

Özellikler kutusu: Her çocuk özellikler kutusundan bir-iki özellik kartı çeker. Bu özellikler doğrudan bir hayvana ait olmak zorunda değildir. Özellikler renk, biçimsel (büyük/küçük, uzun/kısa, köşeli/yuvarlak vb.) özellikler olabileceği gibi insana ait olduğu düşünülen karakter özellikleri (meraklı, sakin, dürüst, adil, açıksözlü, patavatsız, adil, iyimser, kötümser vb.) de olabilir. Özellik kartında özellikler hem görsel hem yazılı olarak verilmiştir. Özelliklerin rastgele seçilmesi ile görece tuhaf ya da komik olabilecek eşleşmelerin ortaya çıkması oyunu daha keyifli kılabilir.

3

Her çocuk kutudan çektiği özellikler doğrultusunda karakterini kurgular bir ya da iki özellik kendisi ekleyerek karakterini oluşturmaya başlar. Bunun için kolaylaştırıcı tüm çocuklardan bir çember oluşturmalarını ister ve çocuklar belirlenen sırayla çektikleri hayvanı ve özellikleri anlatmaya başlarlar.

4

Özellikler kutusu çocukların karakterleri kurgulaması için ilham verici olacak şekilde düşünülmüştür.

5

Karakterin oluşturulmasına kaynaklık etmesi açısından bir kart örneği hazırlanmış ve ekte sunulmuştur. Kartta karakterin adı, yaşı, hoşlandığı ve hoşlanmadığı bazı şeyler, durumlar, geçmişi ve hayalleri gibi alanlar yer almaktadır. Kolaylaştırıcı uygulama öncesinde bu karttan en az çocuk sayısı kadar basıp bu aşamada çocuklara dağıtılmalıdır.

6

Çocuklar kartları aldıktan sonra seçtikleri hayvan ve özelliğine göre kartın ön yüzündeki bilgileri doldururlar. Ardından belirlenen süre boyunca çocuklar seçtikleri hayvanın resmini, seçtiği özellikleri de düşünerek, kartın arka yüzüne çizerler; böylece karakterlerini oluştururlar.



aşama-2: rota ve karakterler (hikayeyi oluşturmak)

1

Çocuklar yerde veya bir masanın etrafında çember oluştururlar.

2

Kolaylaştırıcı ortaya bir önceki gün hazırlanan A0 haritayı yerleştirir. Renkli kalemleri ve post-itleri de ortaya bırakır.

3

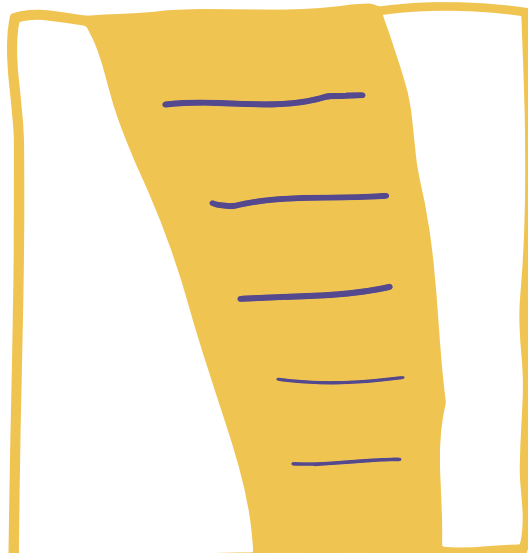
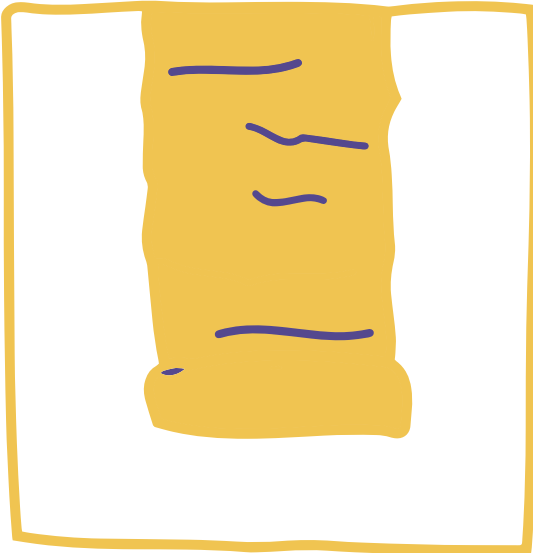
Bu aşamada mekansal öğelerin bulunduğu A0 harita bir altlık görevi görür. Her karakterin farklı bir hikayesi olup bu hikayeler mekanlarda kesişebileceği gibi tüm karakterlerin bir arada düşünüldüğü tek bir hikaye de kurgulanabilir. Bazı karakterler hikaye boyunca tek mekanda bazı karakterler hareket halinde olabilir.

4

Kolaylaştırıcı çocuklara sorar: “Şimdi, herkes düşünsün bakalım, bu meraklı karakterinizi hangi maceralar bekliyor? Karakterinizin dün hep beraber oluşturduğumuz haritadaki hangi yolları takip etmesini istersiniz?”. Sorular çoğaltılabilir.

5

Kolaylaştırıcı çocuklara düşünmeleri için süre verir. Sürenin ardından çocuklar hikayeyi oluşturmak için bir araya gelirler. Bu aşamada çeşitli yollar izlenebilir. Açıklayıcı olması adına yanda bir örnek verilmiştir.



6

Belirlenen sürenin ardından oyuna başlamak isteyen gönüllü bir çocuk oluşturduğu karakter kartıyla ortaya gelir ve karakterinin hikayesini anlatmaya başlar; aynı zamanda renkli post-itleri ve kalemleri kullanarak bu hikayenin aşamalarını haritaya da yerleştirir.

7

Bu ilk hamlenin ardından kolaylaştırıcı tüm çocukları haritanın başına davet eder ve çocuklar birbirleriyle konuşarak karakterlerinin hikayesini haritaya işlemeye başlarlar; ek çizimlerle bunu desteklerler. Karakterler arası ilişkilere karar verilir (Birbirlerini tanıyorlar mı? Hikaye esnasında mı tanışacaklar?). Her karakter haritada hikayenin başında yer alacağı noktaya yerleştirilir (Karakterler hikaye boyunca hareket edecekler mi? Aynı mekanda kalacak olan karakterler var mı?).

8

Bu noktadan itibaren harita üzerinde hikaye oluşmaya başlar. Bu aşamada rotanın çizilmesi ve hikayenin oluşturulması eş zamanlı olarak ilerler. Hikayeyi oluştururken ne gibi olaylar olabileceği tartışılır. Bu aşamada hem mekan hem de karakter özelliklerinden ilham alınabilir.

9

Haritada karakterlerin rotaları tamamlandıktan sonra kolaylaştırıcı çocuklara A6 boyutlarındaki renkli kağıtları dağıtır. Çocuklardan az önce kurguladıkları karakter hikayelerini (kendi kısımlarını) bu kağıtlara yazmalarını ister. Çocuklar istedikleri kadar kağıt kullanmakta özgürdür; yalnızca kağıtların tek yüzünü kullanmaları gerektiği hatırtılmalıdır.

10

Çocuklar hikayelerini yazdıktan sonra kolaylaştırıcı tüm çocuklara bu sefer A4 kağıtları ve renkli kalemleri dağıtır. Her çocuk bu sefer kağıdın iki yüzünü de kullanarak az önce hazırladıkları renkli A6 kağıtları ve bir önceki aşamada hazırladıkları karakter kartlarını istedikleri düzende bu A4 kağıtlara yapıştırırlar. Renkli kalemle istedikleri süslemeleri ve ek çizimleri yaparlar. Böylece hikayenin kendi kısımlarını hazırlamış olurlar.

11

Ardından kolaylaştırıcının yönergesiyle çocuklar hazırladıkları tüm A4 kağıtları ortaya getirir. Hep birlikte ortak hikayelerini oluşturmak için, ortada duran A0 haritadan da faydalanarak kitapçığın oluşması için tüm A4 kağıtlarını uygun bir sırayla arka arkaya dizebilirler. Bir A4 kağıt üzerine de kitapçığa kapak resmi çizerler.

İŞİTİŞİ
OYUNUN İÇERİĞİ

uygulama sonrası

- *Kolaylaştırıcı çocukların hazırladığı A4 kağıtları ve kapak resmini bir araya getirir; böylece hikaye kitapçığı oluşmuş olur.
- *Kolaylaştırıcı kitapçığı çocuk sayısı kadar çoğaltır ve herkese dağıtır.
- *Kolaylaştırıcı ve çocuklar yerde çember oluştururlar.
- *Kolaylaştırıcı çocuklara bu iki günün nasıl geçtiğini, en çok ne yaparken eğlendiklerini, zorlandıkları bir aşama olup olmadığını ve süreç sonunda nasıl hissettiklerini sorar.
- *Tüm çocuklar paylaşım yaptıktan sonra buluşma sonlanır.

Kolaylaştırıcıya notlar

*Uygulamanın aşamaları dikkatli bir hazırlık sürecini gerektirmektedir. Kolaylaştırıcı oyun öncesinde ekte sunulan kiti incelemeli, kitte yer alan illüstrasyonları, anahtar kelimeleri, altlıkları ve kartları en az çocuk sayısı kadar çoğaltmalıdır.

*Uygulamanın son aşamasında, hikayenin kurgulanma kısmında birçok alternatif olabilir; çocuklar sırayla karakter kartları ile birlikte ortaya geçip hamlelerini yapabilir ya da rotaları tüm çocuklar, örnekte olduğu gibi, aynı anda kurgulayabilir. Bu kısım duruma göre kolaylaştırıcı tarafından doğaçlanabilir.

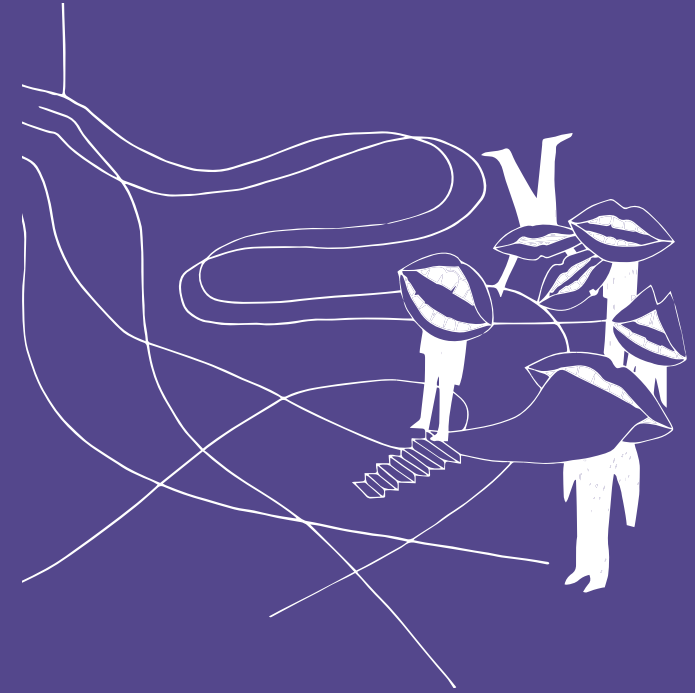
*Uygulamanın son aşamasında nasıl bir yol izlenmiş olursa olsun uygulama sonrasında ortaya çıkan hikaye(ler) bir kitapçık formatına dönüştürülmelidir.

*Kolaylaştırıcı bu kitapçığı fotokopiyle çoğaltıp çocuklara dağıtmalıdır. Uygulamanın sonunda çocukların

kendilerinin ürettikleri somut bir ürünle ayrılmalarının önemli olduğu düşünülmektedir.

*Kolaylaştırıcı çalışmayı aynı veya farklı gruplarla uygulamayı tekrarlayarak daha geniş kapsamlı bir hikaye kitabı elde edebilir.

* Çalışmanın çocukların uzun süre vakit geçirdikleri okul gibi çevrelerde uygulanması halinde sergilenebilir.



Çizgi Dünyalar
Çiğdem Yönder

Masalın İçinde Neler Gizli?

Dicle Zeycan

çocuk sayısı ve yaş grubu

En az 2 çocuk
8-12 yaş grubu

süre

Çalışma bir buluşma ve toplam üç aşamadan oluşacak şekilde kurgulanmıştır. Çalışmanın uygulanması için bir tam çalışma günü yeterlidir.

kullanılan kavramlar

Algı
Hayalgücü
Mekan
Beraber üretmek

kullanılan yöntemler

Dinleme/anlatma/betimleme
Tasarım
(mekanı hayal etme)
Maket yapma

kullanılan araçlar

25x25 cm ölçülerinde karton zemin
(en az çocuk sayısı kadar)
Renkli kalemler
Renkli kağıtlar
Yakın çevreden bulunabilecek her türlü malzeme
A0 boyutunda kağıt
Kısa anlatı metinleri

oyunun konusu

Bu çalışmanın ana kurgusunu çocukların okunan bir masalı dinleyip, hikayenin geçtiği mekanları hayal etmesi ve sonrasında hayal edilen mekanların çocuklar tarafından hayal edilerek makete dönüştürülmesi oluşturmaktadır. Çalışma sonunda ortaya çıkacak maketlerin hazırlanmasından önce yapılacak olan iletişim çalışmaları (dinleme/anlatma/betimleme) çocukların odaklandıkları ve üzerine düşündükleri bir konuyu başkalarıyla paylaşarak hem iletişim becerilerini geliştirmelerini hem de hayal ettikleri mekanları hayata geçirmelerini sağlayacaktır. Çalışma sonunda oluşturulan grup maketleri araya getirilerek okunan hikayenin üç boyutlu bir maketi oluşturulacaktır.

neden böyle bir oyun?

Mülteciliği, yalnız bir yerden edilme hikayesi değil aynı zamanda hayallerin, özellikle çocuklar için, erken yaşta terk edilme hikayesi olarak görmekteyim. Bu hikaye sırasında ilk kaybedilen kavramlardan birinin geleceğe yönelik hayaller olması durumu çocukları, hayata karşı umutlarının en fazla olduğu bu dönemde, güçsüz kılabilir.

Diğer yandan, doğduğu yerden farklı, yeni bir yere **zorunlu göç etmeleri durumu** çocukların kendilerini güvensiz hissetmelerine sebep olabilmektedir. Bu his çocukların özellikle kendi gibi olmayanlarla iletişimlerini zorlaştırır; böylece çocukların kendilerini ifade becerileri erken yaşta kısıtlanabilmektedir.

Bu oyun ile, çocukların **hayal kurma ve kendilerini ifade etme becerilerinin** desteklemek ve diğer çocuklarla birlikte bir üretim içerisinde bulunmalarını sağlamak hedeflenmektedir.

oyunun amacı

“Masalın İçinde Neler Gizli?” oyununun öncelikli amacı çocukların bir toplulukla birlikte tek bir eylemde (dinleme) bulunarak **dinledikleri masalın mekanını hayal etmelerini** sağlamaktır. Sonrasında ise çocuklardan, zihinlerinde oluşan mekanı arkadaşları ile paylaşarak birlikte o **mekanın maketini oluşturmaları** istenmektedir.

mekansal gereklilikler

Bu çalışma sınıf, atölye, toplantı salonu gibi geniş kapalı mekanlarda gerçekleşeceği gibi açık havada da gerçekleşebilir. Çocuk sayısına göre mekan büyüklüğü değişkenlik gösterebilir. Çocukların gruplar halinde çalışarak çizim ve maketler üretmesi için sert zemine ihtiyaç duyulacağı unutulmamalıdır.

uygulama öncesi

*Kolaylaştırıcı çalışma sırasında oluşturulacak grup sayısı kadar 25x25 cm lik karton zemin ve çocuk sayısını düşünerek maket yapımı için kullanılacak malzemeleri hazırlar. Bu çalışma için sadece karton yeterli olmakla birlikte, her uygulama öncesi yakın çevreden bulunabilecek her türlü malzeme çıkan ürünleri zenginleştirecektir.

*Kolaylaştırıcı oyun öncesinde görselsiz "kısa anlatı" metinlerini hazırlamalıdır. Bu metinlerin içeriği aşağıda açıklanmıştır.

*Kolaylaştırıcı çocuklara kendisini tanıtır ve orada bulunma sebebinden kısaca bahseder.

*Çocuklardan kendisinin de dahil olduğu bir çember oluşturmalarını ve oturmalarını ister.

aşama-1: kitap okuma/dinleme

1

Oyuna kolaylaştırıcı başlar: Herkesin kendisini rahatlıkla görebileceği bir noktaya oturur ve bulabilmişse İyi Yürekli Dev Memo kitabını (bulamıyorsa çocuklara okunabilecek herhangi bir eğlenceli masalı) yüksek sesle okumaya başlar. Okuma sırasında çocuklara kitabın sayfalarını göstermez. Masalı okumaya başlamadan önce çocuklardan sadece dinleyerek masalı ve masalın geçtiği mekanları hayal etmelerini ister.

2

Kitapta, Dev Memo'nun her sayfada farklı bir mekanda, farklı bir hayvanla yaşadığı karşılaşmalar yer almaktadır. Bu karşılaşmaların her birine bundan sonraki kısımlarda "kısa anlatı" adı verilecektir.

aşama-2: iletişim

1

Katılan sayısına göre çocuklar tercihen 3'erli gruplara ayrılır ve her bir gruba kitap içerisinde bir kısa anlatı metni verilir.

2

Kolaylaştırıcı her bir gruba metin haricinde bir A0 kağıt ve renkli kalemler de dağıtır. A0 kağıdı ortalarına yere ya da masaya serer.

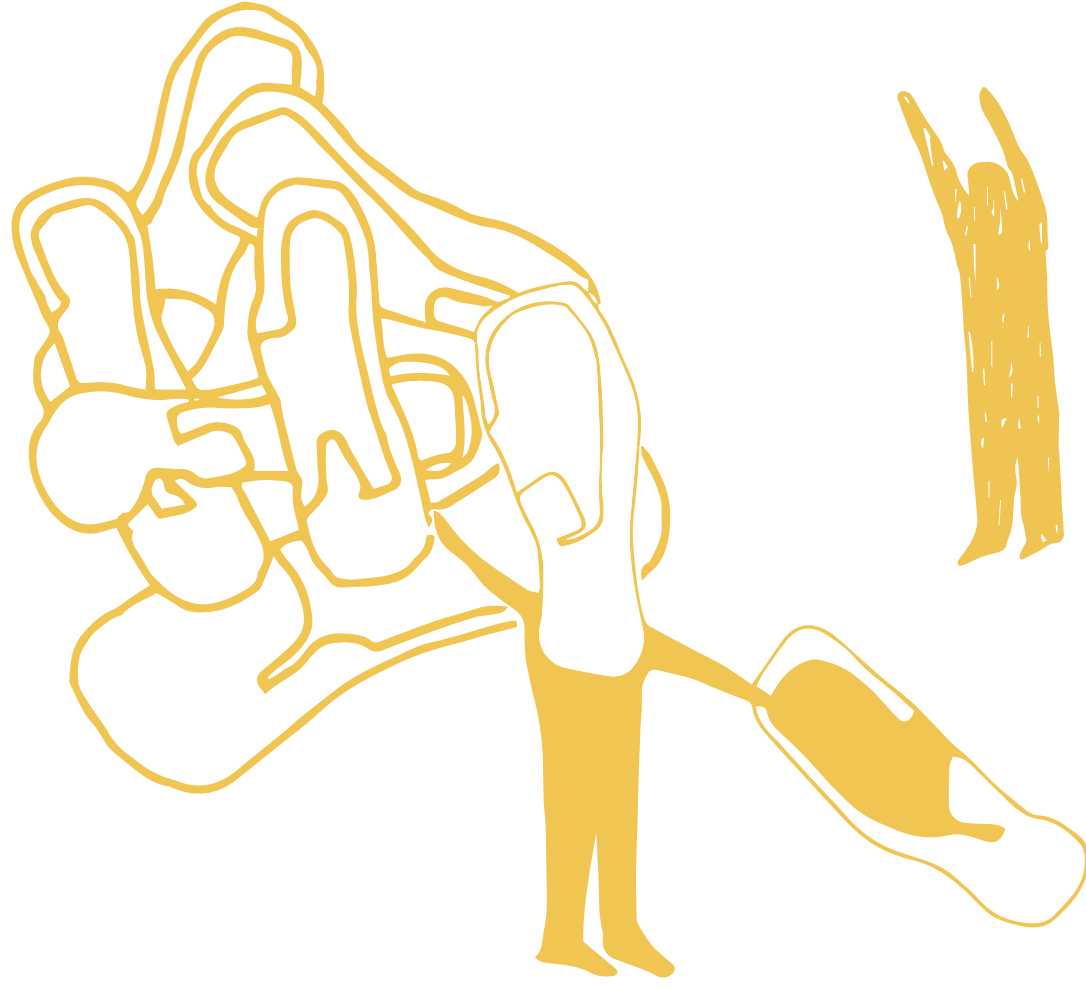
3

Kısa anlatı metni grup içerisinde çocuklar tarafından tekrar okunur veya kolaylaştırıcı grupları gezerek çocuklara okur. Okumanın ardından grup üyeleri sırayla kısa anlatıdan zihinlerinde canlanan, hayal ettikleri mekan ve karakterleri arkadaşlarıyla paylaşır. Böylece kısa anlatıda geçen mekanı oluşturmak için çalışmaya başlarlar.

4

3 farklı çocuğun zihninde canlanan 3 farklı mekan, mekanı oluşturan bileşenler (ör: gölün büyüklüğü, karakterlerin mekanda kapladığı alan, evin boyutları vb.) detaylı bir şekilde tartışılır; bu esnada çocuklar hayallerindeki mekan ve karakterleri ortada yer alan A0 kağıda çizmeye başlarlar. Böylece ortaya tüm grup üyelerinin hayallerindeki mekan ve karakterlerden oluşan bir kısa anlatı çizimi çıkar. Bu çizim bir sonraki aşamaya hazırlık olacaktır.

aşama-3: mekanın yeniden üretimi (maket)



1

Kolaylaştırıcı gruplara 25x25cm büyüklüğünde bir karton zemin dağıtır.

2

Çocuklardan bir çember oluşturmalarını ve oturmalarını ister; kendisi de çembere dahil olur.

3

Bu aşamada kolaylaştırıcı çocuklardan bir önceki aşamada üzerine çalıştıkları kısa anlatıyı, dağıttığı kartonun sınırları içerisinde kalarak, üç boyutlu ifade etmelerini ister. Maket yapımı sırasında her türlü malzemeden faydalanacağı gibi iki boyutlu çizimlerden de yararlanılabilir.

4

Gün sonunda kolaylaştırıcı bütün maketleri ortada toplar. Çocuklardan maketlerini kitapta yer alan sıraya göre yan yana dizmelerini ister. Böylece ortaya tüm masalın maketi çıkmış olur.

5

Kolaylaştırıcı gruplardan kısa anlatılarını, maketlerine de bakarak, okumalarını ister. Tüm grup üyeleri kısa anlatının bir parçasını okuyarak sürece katılır. Son okuma sırasında çocuklarla kitabın görsellerini paylaşmak onların meraklarını gidermek açısından faydalı olacaktır.



uygulama sonrası

*Kapanış çemberinde kolaylaştırıcı çocuklardan rahat edecekleri bir oturuşa geçmelerini ister ve çemberde tüm çocuklar sırayla ya da kendi belirleyecekleri bir düzende oyunla ilgili hislerini sözlü olarak paylaşırlar.

*Kolaylaştırıcı çocuklara şu soruları yöneltebilir:

Çalışmayı nasıl buldunuz?

Zorlandığınız yerler oldu mu?

En çok hangi kısımdan keyif aldınız?

Çalışma eğlenceli miydi?

*Tüm çocuklar paylaşım yaptıktan sonra buluşma sona erer.

Kolaylaştırıcıya notlar

*Metinde belirtilen “İyi Yürekli Dev Memo” kitabına erişilemediyse, bunun haricinde 3-7 yaş arası hikaye kitapları bu çalışma için uygun olacaktır. Çalışmanın yapılacağı sahada herhangi bir çocuk kitabına ulaşamadığı durumda çocukların yaş grubuna uygun ve bir mekanda geçen herhangi bir metin de (çocuk dergilerinde yayınlanan yazılar, içerisinde farklı mekan anlatımlarını bulunduran yazılar, vb.) bu çalışma için kullanılabilir. Bu çalışmada özellikle İyi Yürekli Dev Memo kitabının örnek olarak verilmiş olmasının sebebi kitabın her sayfasının başka bir mekanda geçiyor olması, böylece her bir grubun farklı bir mekanın maketini yapmasına olanak vermesidir.



Masalın İçinde Neler Gizli?
Dicle Zeycan

Aklımdan

Ne Geçiyor

Bil Bakalım!

Dilek Kuş

çocuk sayısı ve yaş grubu

10-16 çocuk
8-12 yaş grubu

süre

1 kez, 2-3 saatlik bir süre için bir araya
gelinmeli.

kullanılan kavramlar

Uyum
İletişim
Algı-duyu
Birlikte yaşam

kullanılan yöntemler

Isınma oyunları
Çizim
Değerlendirme

kullanılan araçlar

Kağıtlar
Boyalar
Renkli kalemler
Yer minderleri
Küçük top
(zorunlu değildir)

oyunun konusu

Bu oyun, çocukların iletişim kurabilme ve birbirlerini anlama becerilerine yönelik bir oyundur. Çocuklar, eşinin aklında canlandırdığı temayı mümkün olduğunca onun istediği biçimde çizmeye çalışacaklardır. Bunun için çizen kişinin eşini iyi dinlemesi, anlatan kişinin de kendisini iyi bir şekilde ifade etmesi ve iki tarafın da zihinlerini birbirine açmayı denemesi gerekmektedir. Çocukların iletişim yeteneklerinin geliştirilmesi ve birbirini dinleme ve anlama yetileri ile desteklenmesi, sözlü ifade, anlatılanı anlama ve resmetme becerilerinin geliştirilmesi gibi kazanımlar hedeflenmektedir.

neden böyle bir oyun?

Sosyal uyum, grupların kendilerini aynı topluluğun parçaları gibi hissetmesi ile mümkündür. Bu çalışma, sosyal uyumun gerçekleşmesi için öncelikle katılımcıların kendilerini ait hissedebilecekleri bir alana ihtiyaç olduğu düşünülerek tasarlandı. Sosyal uyumun gerçekleşmesi, tarafların birbirleri ile aktif etkileşimde ve bir arada bulunabilmeleri ile mümkün olabilmektedir. Ancak, farklı grupların etkileşim kurabileceği ortak paydalar içeren paylaşım alanları, ne yazık ki, sınırlıdır. Bu grupların bir araya gelebileceği ortamlar olsa bile bu ortamlarda kişilerin gerçekten iletişim kurmalarını sağlayan etkenler genellikle mevcut değildir veya yetersizdir. Bu halde bir araya gelen kişiler arasında sürdürülebilir bir uyum yaratılmadığı gibi, kişilerin uyum sağlama becerileri de gelişmemektedir.

Bu oyun, çocukların bu etkileşimi yaşayabilecekleri bir paylaşım alanı kurulması amacıyla hazırlanmıştır. Çocuklar, eşlerinin bakış açısını anlayabildikleri ve bu bakış açısını yansıtabildikleri ölçüde başarılı olacakları bir oyunun içinde iletişim ve etkileşim kurmaya teşvik edileceklerdir.



oyunun amacı

Çalışma, öncelikle çocukların farklı bakış açılarının ve fikirlerin varlığının mümkün olduğunu fark etmelerini amaçlamaktadır. Bunun ötesinde, oyun çocukların farklı bakış açılarını ve fikirleri anlayabilmelerini, kendilerini ifade etme becerilerini geliştirmelerini, dinleme ve anlama gibi iletişim becerilerini derinleştirmeyi ve bu sayede sosyal ilişkilerinde yapıcı ve gözetken bir tavır sahibi olmaları için gerekli altyapıyı kurmalarını amaçlamaktadır.

mekansal gereklilikler

Oyun açık ya da kapalı mekanlarda gerçekleştirilmeye uygundur. Sıra ya da masa üzerinde gerçekleştirilebileceği gibi çocuklar yerlerdeki minderlerde oturarak da dahil olabilir. Çocuklara çizim yapmaları için uygun bir zemin sağlanması gerekmektedir. Pandemi koşulları göz önünde bulundurulduğunda açık ya da kapalı, fakat geniş mekanların seçilmesi önerilmektedir.

uygulamadan önce

*Kolaylaştırıcı çocuklara dağıtılacak malzemeleri hazırlar.

tanışma oyunu

aşama-1

1

Kolaylaştırıcı ve çocuklar ayakta çember oluştururlar. Çocuklar belirlenen sırayla isimlerini iki kere söyler.

2

Kolaylaştırıcı çocuklara aralarından bir kişinin gönüllü olup ortaya geçeceğini söyler ve gönüllü çocuk çemberin ortasına geçer.

3

Ortadaki çocuk çemberden bir çocuğu gösterip "Zip!" der ve çocuğun ismini tahmin etmeye çalışır. İsmi doğru tahmin eden çocuk çembere tekrar dahil olur, ismini söylediği çocuk da ortaya geçer. Eğer ortadaki çocuk işaret ettiği çocuğun ismini tahmin edemezse kolaylaştırıcı çemberdeki çocuklardan ipuçları vermelerini ister; böylece oyun daha keyifli hale gelecektir.

aşama-2

1

Kolaylaştırıcı ve çocuklar çember şeklinde dizilir.

2

Kolaylaştırıcı eline topu alır. İsmi söyler ve kendisiyle ilgili iki doğru, bir yanlış bilgi verir. Çocuklardan yanlış bilginin hangisi olduğunu tahmin etmelerini ister. Yanlış bilgi bulunduktan sonra kolaylaştırıcı elindeki topu çocuklardan birine atar ve ondan ismini söyleyip iki doğru ve bir yanlış bilgi vermesini, diğer çocuklardan da yanlış bilgiyi tahmin etmelerini ister. Oyun bu şekilde, bütün çocuklar topu alıp kendileriyle ilgili iki doğru bir yanlış bilgi verene kadar, devam eder.

aşama-1: eşleşme

1

Kolaylaştırıcı çocuklardan oyun alanında serbestçe dolaşmalarını ve hiç konuşmadan, sadece mimiklerini kullanarak birbirleriyle eşleşmelerini ister.

2

Bütün çocuklar eşlerini bulduktan sonra yerlerine geçerler. Eşleşmenin yaş ve cinsiyet bakımından dengeli olması adına kolaylaştırıcı çocukları yönlendirebilir.

3

Eşler karşılıklı ayakta dururlar birbirleriyle tekrar tanışır. Birbirlerine isimlerini, sevdikleri renkleri, yemekleri, hayvanları ve bitkileri anlatırlar. Kolaylaştırıcı bu aşamada ortaya sorular sorarak çocukların birbirini iyice tanımalarını sağlayabilir.



aşama-2: resmetme



1

Kolaylaştırıcı bir tema belirler. Bu tema çocuğun belirli bir konudaki hayali (örneğin, “Kendisine ait bir odası olsa nasıl olmasını isterdi?” veya “Bir mucit olsa ne icat ederdi ve bu icat ne işe yarardı?”) üzerinden kurulabileceği gibi soyut bir konunun somutlaştırılması (örneğin, “Kızgınlık, mutluluk ve üzüntü duyguları insan olsalardı sizce neye benzerlerdi?”, “Sevdiğiniz insana sevginizi nasıl gösterirsiniz?”) ile ilgili de olabilir.

2

Sonrasında kolaylaştırıcı, eşlerden verdiği örnekleri de dikkate alarak bir tema seçmelerini ister. Çocuklar aralarında konuşarak ortak bir temaya karar verirler. Kolaylaştırıcı eşlere kağıtları, boyaları ve renkli kalemleri dağıtır.

3

Ardından kolaylaştırıcı çocuklardan birinin seçtikleri tema üzerine bir hayal kuracağını ve bu hayali eşine anlatacağını, diğerinin de önce bu hayali iyice dinleyip sonrasında resmedeceğini söyler. Burada, tasarlayan çocuğun kendisini iyi ifade edebilmesi, çizen çocuğun da kendisine anlatılanı iyice dinlemesi ve resme aktarabilmesi gereklidir. Çocuklara çizim için yarım saat süre verilebilir.

4

Verilen sürenin sonunda resim yapan çocuklar eşlerine dinledikleri hayalden ne anladıklarını ve bunu resme nasıl aktardıklarını anlatırlar.

5

Sonra roller değiştirilir ve resim yapan çocuklar hayallerini anlatmaya başlar; eşleri ise bu hayalleri dinler ve resmederler.

6

Tüm çocuklar resimleri yaptıktan sonra herkes ayakta ya da duruma göre yerde çember olur ve eşler sırayla ortaya gelip resimlerini diğer çocuklara anlatırlar.

7

Çemberin ardından çocuklar ve kolaylaştırıcı tüm resimleri bir araya getirir ve onları çocuklarla birlikte uygun bir yüzeye asarak ya da yapıştırarak bir sergi hazırlarlar.



uygulama sonrası

*Çocuklar yeniden çember oluştururlar. Kolaylaştırıcı aşağıdaki soruları sorarak oyunun kısa bir değerlendirmesini yapar:

Eşini anlamaya çalışmak senin için nasıl bir deneyimdi?

Eşini doğru anladığını düşünüyor musun? Eşinin kendisini doğru anlattığını düşünüyor musun?

Eşini anlamaya çalışmanı kolaylaştıran şey neydi?

Eşini anlamaya çalışmanı zorlaştıran şey neydi?

Günlük hayatta da buna benzer durumlarla karşılaşılıyor muyuz?

Birbirimizi daha iyi anlamak için sizce ne yapmamız gerekiyor?

*Tüm çocuklar paylaşım yaptıktan sonra buluşma sonlanır.

Kolaylaştırıcıya notlar

*Oyunda çocukların çizmesi istenen tema belirlenmemiştir. Bu temanın çocukların ihtiyaçlarına göre seçilmesi daha uygun görülmüştür. Bu sayede seçilen temaya göre ek kazanımlar sağlanabilir ve oyun çocuklar için daha ilgi çekici hale getirilebilir.

*Uygulama sonrası yapılan değerlendirme bölümüne seçilen tema özelinde sorular eklenebilir. Örneğin, kolaylaştırıcının süreci yürütebilmesi şartıyla, çocuklara duygular ile ilgili bir tema verildiğinde, belirli duygusal süreçlerin nasıl yaşandığı üzerine bir tartışma sürdürülebilir. Bu sayede, çocuklar oyun sonunda yalnızca iletişim ve ifade becerileri ile ilgili değil, aynı zamanda seçilen tema özelinde de kazanımlar elde edebilir.



Aklımdan Ne Geçiyor Bil Bakalım!
Dilek Kuş

Gel Beraber Bir Masal Yazalım!

Enkela Alimadhi

çocuk sayısı ve yaş grubu

8-10 çocuk
8-10 yaş grubu

süre

Çalışma bir buluşma ve toplam üç aşamadan oluşacak şekilde kurgulanmıştır. Çalışmanın uygulanması için bir tam çalışma günü yeterlidir.

kullanılan kavramlar

Hayaller
İletişim
Algı
Güven
Birlikte yaşam
Sosyal uyum

kullanılan yöntemler

Tanışma oyunları
Hikaye anlatıcılığı
Taklit
Çizimlerle görsel ifade

kullanılan araçlar

A4 ve A3 boyutunda kağıtlar
(en az çocuk sayısı kadar)

Boyalar

Renkli kalemler

Minderler

(çocuk ve kolaylaştırıcı sayısı kadar)

Fanus

Makas

oyunun konusu

Bu oyunun ana kurgusu iki aşamalı olarak tasarlanmıştır. İlk aşamada çocuklar birbirlerinin isimlerini öğrenerek tanışırlar ve sosyal ilişki kurmaya başlarlar. İkinci aşamada ise çocuklar düşüncelerini ve olası hayallerini bir masal oluşturarak ve bunu resmederek ifade ederler. Bu oyun sayesinde çocuklar kendi aralarında iletişim kurarak eş oldukları çocuklara karşı güven duygusu geliştirebileceklerdir. Böylece, oyun boyunca çocuklar bir grup içerisinde çalışmanın ve birlikte üretmenin anlamını kavrayabileceklerdir.

neden böyle bir oyun?

Bir oyun tasarlamak sanıldığı kadar kolay değil, hele de konu mülteci çocuklar için bir oyun hazırlamak olunca iş daha da zorlaşıyor. Gerçekleştirilecek herhangi bir oyunda belirli bir amaç olmasının önemli olduğunu düşünüyorum. Bu oyunda ise **çocukların bir grup halinde çalışarak parçalardan bir bütün (masal)** oluşturabilmesi amaçlanmıştır. Bütünün oluşmasında her bir çocuğun katkısı (parçası) olacağı için çocuklar arasında bir **iletişim kurulması** ve böylece ortamda **aidiyet duygusunun** gelişmesi düşünülmüştür. Dahası, oyun içerisinde masal oluştururken yapılacak çizimler ve kullanılacak renkler çocukların o an zihinlerini meşgul eden ne var ise onu unutmalarını ve odaklanmalarını sağlayacaktır. Birlikte bir masal oluşturmaları çocukların grupta bir olmalarını ve, muhtemelen, yalnız hissetmemelerini sağlayacaktır.

oyunun amacı

Esasında çocuklar için hemen hemen tüm oyunlar ilgi çekicidir ve herhangi bir oyun bir çocuğun ilgisini anda tutmak için yeterlidir. Bu oyunda ise ilginç olan, her çocuğun kendi katkısı, yani masalın ona ait bir cümlesi ve sonrasında bu cümleyi betimlediği resmi olmadan bütünün oluşamayacağını deneyimlemesidir. Benzer şekilde, her çocuk diğer çocukların katkısı olmadan masalın bütününün ortaya çıkamayacağını deneyimleyecektir. Böylece, oyun boyunca, kolaylaştırıcılar da dahil olmak üzere, **tüm katılımcıların birlikte olmanın** önemini fark etmeleri amaçlanmıştır. Bu oyunda diğer bir amaç ise çocukların kendilerini **sözlü ve görsel iletişim yollarıyla ifade etme becerilerini** geliştirebilecek bir ortam yaratmaktır.

mekansal gereklilikler

Bu oyunun bir dış mekanda gerçekleştirilmesi tavsiye edilmektedir; kapalı mekan tercih edilecekse geniş bir mekan seçilmelidir.

uygulama öncesi

- *Kolaylaştırıcı, çocuk sayısı kadar A4 ve A3 kağıtları, boyaları, renkli kalemleri, fanusu ve minderleri hazırlar.
- *Çocuklara kendisini tanıtır ve orada bulunma sebebinden kısaca bahseder.
- *Çocuklardan kendisinin de dahil olduğu bir çember oluşturmalarını ister.
- *Tanışma oyunu için A4 kağıtlar, makas ve renkli kalemler gereklidir.

tanışma oyunu

1

Kolaylaştırıcı ve çocuklar yerde bir çember oluşturur. Kolaylaştırıcı malzemeleri dağıtır.

2

Birer tane de kendisine saklayıp "Merhaba, benim adım Enkela" diyerek kendisini tanıtır ve ardından A4 kağıdına adını herhangi bir renkle yazar. İsmi dilediği gibi keser ve herkesin göreceği şekilde sırtına yapıştırır.

3

Çocuklar aynı aktiviteyi yaparlar. Çemberde oturan çocuklar sırayla; örneğin, "Merhaba, benim adım Enkela" diyerek kendilerini tanıtır. Daha sonra bütün çocuklar isimlerini bir kağıda yazıp bunu sırtlarına diledikleri gibi yapıştırırlar. Kolaylaştırıcı çocukların özgürce hareket etmesine izin vermelidir.

4

Herkes ismini sırtına yapıştırdıktan sonra kolaylaştırıcı çocuklardan mekanda serbestçe yürümelerini ister.

5

Bir süre sonra kolaylaştırıcı "Eşini bul!" yönergesini verir ve çocuklar en yakınlarındaki çocuk ile eş olurlar. Eşler birbirlerinin isimlerini hatırlamaya çalışırlar; birkaç tahminden sonra birbirlerine sırayla sırtlarını dönerek isimlerini görürler.

6

Oyun herkes birbiriyle eş oluncaya kadar devam eder. Kolaylaştırıcı bu esnada çocukları gözlemleyerek herkesin farklı kişilerle eş olmasını sağlar.



aşama-1: beraber bir masal oluşturmak

1

Kolaylaştırıcı ortada olacak şekilde çocuklar yerde bir çember oluşturur. Kolaylaştırıcı çocuklara sırayla bir numara verir.

2

Kolaylaştırıcı çocuklara beraber ile bir masal oluşturacaklarını söyler ve bu masalı oluştururken herkesin bir katkısı olacağını vurgular.

3

Kolaylaştırıcı masalın ilk cümlesini söyleyerek oyunu başlatır. En önemli şey masalın temasının orman olacağıdır. Bu aşamada kolaylaştırıcı çocuklara orman hakkında bazı bilgiler vererek yardımcı olabilir, kişisel ve anı düşüncelerini aktarabilir ya da çocuklar için ilgi çekici ve yaratıcılıklarına dokunabilen bilgiler verebilir.

4

Kolaylaştırıcı "Bir ormanda olduğumuzu düşünelim." diyerek masalı başlatır. Ardından "Soğuk ama büyümlü ormandan geçerken küçük bir ailenin kahvaltı yaptığını fark ettim." der. Bu sırada söylediği cümleleri hareketlerle ifade ederek çocukların da benzer bir ifadeyi kullanması için onları teşvik eder.

5

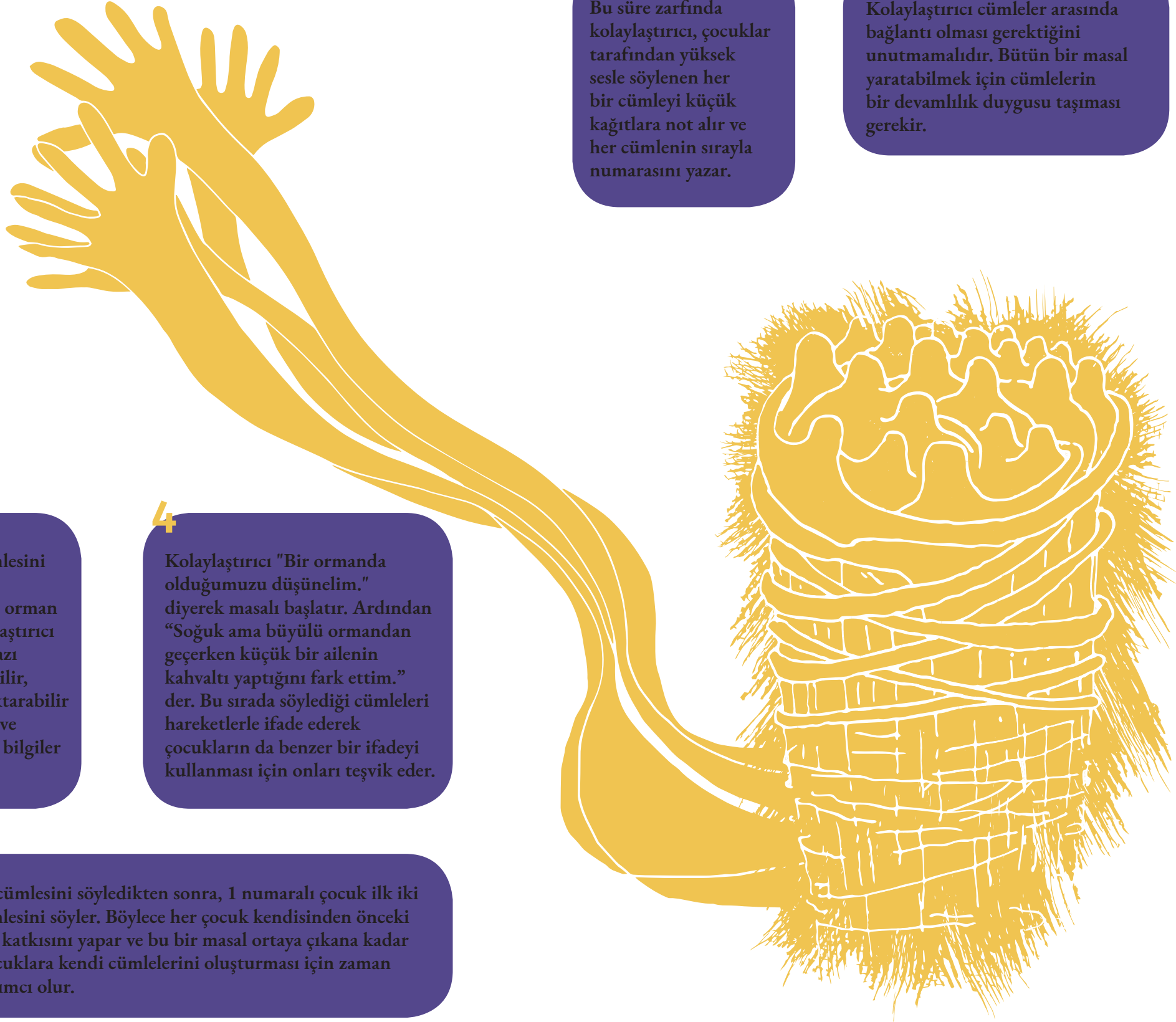
Kolaylaştırıcı masalın ilk iki cümlesini söyledikten sonra, 1 numaralı çocuk ilk iki cümleyi baz alarak kendi cümlesini söyler. Böylece her çocuk kendisinden önceki cümleyi dikkate alarak kendi katkısını yapar ve bu bir masal ortaya çıkana kadar devam eder. Kolaylaştırıcı çocuklara kendi cümlelerini oluşturması için zaman verir ve gerekirse onlara yardımcı olur.

6

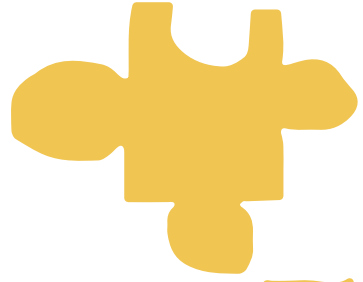
Bu süre zarfında kolaylaştırıcı, çocuklar tarafından yüksek sesle söylenen her bir cümleyi küçük kağıtlara not alır ve her cümlenin sırayla numarasını yazar.

7

Kolaylaştırıcı cümleler arasında bağlantı olması gerektiğini unutmamalıdır. Bütün bir masal yaratabilmek için cümlelerin bir devamlılık duygusu taşıması gerekir.

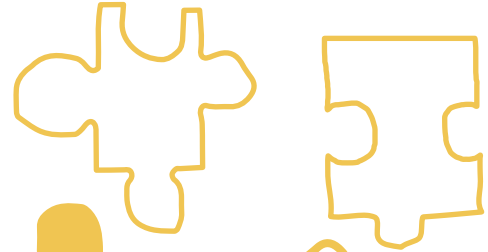
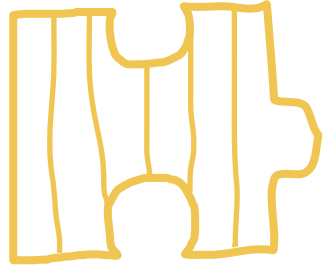


aşama-2: bir masal çizmek



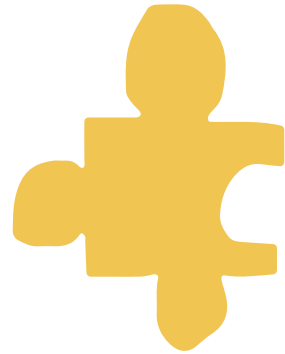
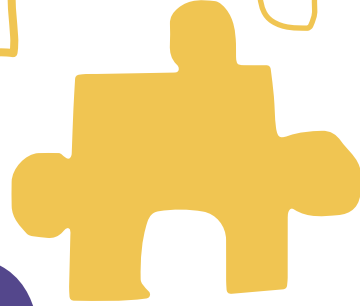
1

Tüm çocuklar cümlesini söyleyip masal oluştuğunda kolaylaştırıcı o anda yaratılan tüm hikayeyi yüksek sesle okur.



2

Kolaylaştırıcı çocuklara masaldan hoşnut olup olmadıklarını sorar, fikirlerini alır. Bundan sonra kolaylaştırıcı tüm küçük kağıtları ortadaki fanusun içine atar ve “Şimdi masalımızı çizeceğiz.” diyerek bir sonraki aşamaya geçer.



3

Kolaylaştırıcı çocuklara renkli kalemleri ve A3 kağıtları dağıtır; çember oluşturmalarını ister. Çocuklara ellerindeki malzemelerle masalı nasıl resmedeceklerini anlatır; az önce oluşturdukları masaldan bir cümleyi resmedeceklerini söyler.

4

Kolaylaştırıcı çocukların resmedecekleri masal cümlesini belirlemek için bir önceki aşamada söylenen cümlelerin yazılı olduğu kağıtları içeren fanusu alarak ortaya geçer. Çocuklar sırayla ortadaki fanustan bir cümle çeker.

6

Her bir çocuk kendi çizimini bitirdikten sonra çizimler ortada toplanır.

5

Tüm cümleler çekildikten sonra çocuklar A3 kağıtlara resimlerini çizmeye başlar. Kolaylaştırıcı bu aşamada çocuklara yardım edebilir ve gerekirse onlara rehberlik edebilir.

7

Çocuklar ve kolaylaştırıcı tüm çizimleri numaralarına göre yan yana getirir.



uygulama sonrası

*Tüm çizimlerin bir araya getirilmesinden sonra kolaylaştırıcı ve çocuklar bunları sergi formatında herhangi bir duvara asar veya yere serer. Bunu yaparken her bir resmin altına ait olduğu masal cümlesini bir kağıda yazıp resmin altına asarlar. Böylece hem masal hem de masalın resmi sergilenmiş olur.

*Ardından herkes tekrar çember olur. Kolaylaştırıcı çocuklara resimlerini yaparken ne düşündüklerini ve nasıl hissettiklerini sorar.

*Kolaylaştırıcı çocuklara oyun hakkındaki fikirlerini ve daha başka ne yapmak isteyeceklerini sorabilir.

Kolaylaştırıcıya notlar

*Bu oyunda en önemli kısım çocukların birlikte bir şeyler yaratmasını sağlamaktır. Kolaylaştırıcı çocukları destekleyici bir şekilde yönlendirilerek özgürce hareket etmelerini sağlamalıdır.

*Kolaylaştırıcı oyunun odak noktalarını (bir masal yaratmak, bu masal için cümleler kurmak, masaldan bir şey çizmek ve çocukların bireysel çizimlerinden bir parça oluşturmak) değiştirmeden farklı bir kurgu tasarlamakta özgürdür; örneğin masalın teması değişebilir. Tema çocukların duygusal tepkilerine göre de değiştirilebilir.

*Oyun sırasında her bir çocuğa aynı miktarda ve aynı renklerde kalemler verilmesi önemlidir.



Gel Beraber Bir Masal Yazalım!
Enkela Alimadhi

Gezegende Ne Var?

Gonca Doğan

çocuk sayısı ve yaş grubu

8-16 çocuk
8-12 yaş grubu

süre

3-4 saat süren tek seferlik buluşma
yeterli olacaktır.

kullanılan kavramlar

İletişim
Mekan-Çevre
Birlikte Yaşam
Yaratıcılık
Uyum

kullanılan yöntemler

Tanışma oyunları
Çizimlerle görsel ifade
Sunumlarla sözel ifade

kullanılan araçlar

A0 boyutunda kağıtlar
(en az grup sayısı kadar)

Balon

Post-it

Renkli kartonlar

Boya kalemleri
(keçeli, pastel vb.)

Makas

Yapıştırıcı

Minder

(çocuk ve kolaylaştırıcı sayısı kadar)

Masalar ve sandalyeler

(çocukların 4'lü gruplar halinde çalışabileceği)

oyunun konusu

Bu oyun, iletişimi, işbirliğini ve yaratıcılık becerisini geliştirmek üzere tasarlanmıştır. Birlikte yaşanabilecek bir gezegen tasarlamak, çocukları ortak bir amaca odaklayarak çocukların arasındaki sosyal uyumun artmasını destekleyecektir. Gezegen tasarımı boyunca çocuklar, yaşanabilir bir gezegen yaratmak için gezegenlerinde neler olması gerektiğini konuşacak, ortak bir paydada buluşacak ve oyunun sonunda bunu diğer gruplarla paylaşacaktır.

neden böyle bir oyun?

İlkokul çağındayken benzer bir oyunu İzmir'deki Uzay Kampı'nda oynamıştım. 23 Nisan için her şehirden gelen 2 çocuk (1 oğlan 1 kız) hep birlikte Uzay Kampı'nda kalarak 3 gün boyunca etkinliklere katılmıştı. Grup olarak katıldığımız etkinliklerden biri de bizden Mars'ta bir koloni kurmamızı amaçlıyordu. Etkinlikte her grubun Mars'ta yaşamaya gidecek olan bir astronot ekibi olduğu kurgulanmıştı. Astronotlardan oluşan bu ekiplerden Mars'ta yaşayacakları **sürdürülebilir bir yaşam alanı tasarımlarını** istemişlerdi. Hafızam çok iyi olmamasına rağmen oradaki heyecanımı hâlâ hatırlıyorum.

oyunun amacı

“Gezegende ne var?” oyunu **farklı kültürlerle sahip, birbirlerini daha önce tanımamış olan çocukların ortak paydada buluşarak bir gezegen tasarımlarını** amaçlamaktadır. Gezegen yaratımı süreci, birlikte uyum üzerinden **“herkes ve her canlı için bir yaşam alanı”** amacı üzerinden kurgulanabilir. **Ortak bir amaçla ve kolektif üretimlerle** oyun boyunca şunlar amaçlanmaktadır:

Yaşanabilir bir gezegen hakkında konuşarak çocukların birbirleriyle fikirlerini paylaşmalarını sağlamak
Aynı gezegeni paylaşmanın farkındalığıyla tüm canlıların iyi hissedeceği bir mekan yaratmak ve **herkesi kapsayıcı bir düşünme biçimi geliştirmek**
Çocuklarda **ortak karar alma becerisini** geliştirmek
Gezegenlerini görselleştirirken **birlikte çalışma becerilerini geliştirmek**
Her grup gezegenini diğer gruplara anlatırken çocukların **kendilerini ifade etme ve bir başkasını dinleme becerilerini geliştirmek**

mekansal gereklilikler

Oyun açık ya da kapalı mekanlarda oynanabilir. Ancak çocukların rahat çalışabilmesi için ortak çalışabilecekleri masalar bulunması ya da yerde çalışmak için temiz bir zeminin olması özellikle tasarım bölümünü kolaylaştırabilir. Uygulama öncesi tanışma sırasında ise gruptaki kişilerin rahat hareket edebilecekleri bir alan olması önerilen tanışma oyununun uygulanabilirliğini arttıracaktır.

uygulama öncesi

- *Kolaylaştırıcılar gerekli malzemeleri hazırlar.
- *Çocuklara kendilerini tanıttıktan sonra minderlere oturarak bir çember oluşturmalarını söyler. Kolaylaştırıcılar da çocuklarla birlikte aynı çemberde yerlerini alır.
- *Kolaylaştırıcılardan biri oyunu başlatmak için kendini tanıtır ve en sevdiği meyveyi, yemeği ya da rengi söyler.
- *Elindeki post-ite adını yazarak yakasına yapıştırır.
- *Kalemi ve post-iti yanındaki katılımcıya vererek diğer katılımcılardan da aynısını yapmasını ister.

tanışma oyunu

1

Kolaylaştırıcılar çocuklardan çemberi bozmayacak şekilde ayağa kalkmalarını ister. İçlerinden biri çemberin ortasına geçerek oyunu anlatmaya başlar.

2

Elindeki şişirilmiş balonu bir isim söyleyerek havaya atar ve ismi söylenen kişi balonun yere düşmesini engellemeye çalışır ve bir başkasının ismini söyleyerek balonu o tarafa doğru atar. Balonun yere düşmesi veya balonun ismi söylenmeyen biri tarafından havada tutulması oyunun sona ermesine sebep olur.

3

Tüm çocukların katılımcı olabilmesi için oyun bir iki kez tekrarlanabilir. Ya da "Herkes balona dokunmadan bir kişinin ikinci kez balona dokunması oyunu sonlandırır" kuralı konulabilir. Bu kuralın takibi için kişiler balonu bir başkasına doğru atarken kişinin ismini ve balona kaçınıcı kez vurulduğunu söyleyebilir.

aşama-1: gezegenimiz hakkında

1

Tanışma oyunundan sonra herkes tekrar çember olacak şekilde yere oturur. Kolaylaştırıcılardan biri çocuklara gezegenimizle ilgili sorular sormaya başlar.

2

Kolaylaştırıcılardan biri çocuklara gezegenimizle ilgili sorular sormaya başlar. Kolaylaştırıcılar bu aşamada bütün çocuklara mümkün olduğu kadar söz vermeye ve herkesin en azından bir soruya cevap vermesini sağlamaya çalışmalıdır:

Yaşadığımız gezegenin adı ne?
Nasıl bir gezegende yaşıyoruz?
Gezegenimizin şekli ne?
Gezegenimizde hangi canlılar yaşıyor?
Gezegenimizde canlılar dışında neler var?
Gezegendeki canlılar için olmazsa olmaz neler var?
Gezegenimizde en çok ne yapmayı seviyorsunuz?
Gezegenimizde kesinlikle olmaması gereken şeyler neler?
Gezegenimizde canlılar ne yiyor?
Bizim gezegenimiz dışında bildiğiniz başka bir gezegen var mı? Başka bir gezegen ismi biliyor musunuz?
Sizce diğer gezegenlerde neler var? Oralarda canlılar var mı, varsa nasıl canlılar yaşıyor olabilir?

3

Çocuklar sorulara cevap verirken diğer kolaylaştırıcı da ortaya serdiği bir A0 kağıt üzerine keçeli kalemlerle soruları ve verilen cevapları yazar. Tüm sorular cevaplandığında bu A0 kağıdı herkesin görebileceği yere asar ya da yapıştırır.

aşama-2: ortak bir gezegen tasarlamak



1 Daha sonra kolaylaştırıcılardan biri çocukların 4'er kişilik gruplara ayrılması için onlardan belirlenen sayıya kadar saymaya başlamalarını ister. Aynı rakamı söyleyen çocuklar aynı grupta yer alacak şekilde gruplar oluşturulur.

2 Kolaylaştırıcı her bir gruba A0 kağıdı, renkli kalemleri, renkli kartonları, makası ve yapıştırıcıyı dağıtır.

3 Çocuklardan kendi gezegenlerini tasarlamalarını ister. Çocuklar hayal ettikleri gezegen üzerine aralarında tartışmaya başlarlar.

4 Çocuklar A0 kağıdı yere serip ya da masanın üzerine yerleştirip başına geçerler ve istedikleri malzemeleri kullanarak tasarımlarını yaparlar. Kimi çocuklar çizerek tasarlamayı tercih ederken kimileri ise renkli kartonları kesip yapıştırarak yapmayı tercih edebilir. Kolaylaştırıcı bu gibi farklı araç kullanımını tavsiye edebilir. Çocukların tasarım yaparken birbirleriyle konuşması ve ortak kararlar almaları teşvik edilmelidir.

5 Gezegenlerini tasarlarken az önce konuşulan soruları düşünebilecekleri belirtilir. Kolaylaştırıcı yönlendirici olmamakla beraber yukarıda sorulan soruları çocuklara yeniden hatırlatıp destekleyici olabilir.

6 Çocuklara kendi gezegenlerini tasarlamak için 30-45 dakika verilebilir.

7 Tüm gruplar tasarımlarını bitirdikten sonra herkes yerde oturarak çember olur ve gruplar kendileri belirleyecekleri bir sıra ile gezegenlerini anlatmaya başlar.

8 Diğer gruplar merak ettiği ayrıntılar var ise sunum yapan gruba sorular sorabilir.

9 Sırayla tüm gruplar gezegenlerini sunduktan sonra tüm çocuklar ve kolaylaştırıcı tasarımları bir duvara asarak ya da yapıştırarak hep birlikte bir sergi oluştururlar.



uygulama sonrası

*Kolaylaştırıcılar uygulama sonrasında çocuklara aşağıdaki sorular sorabilir:

Gezegen tasarımlarında en çok ne dikkatini çekti?

Gezegeninizi tasarlarken en çok neye zaman harcadınız?

Diğer arkadaşlarınızın gezegen tasarımı fikirlerinden en çok hangisini kendi gezegeninize eklemek isterdiniz?

Gezegeninizi tasarlarken ne hissettiniz?

Gezegeninizi tasarlarken hayalinizi ve isteğinizi tam anlamıyla yansıtabildiniz mi?

Kolaylaştırıcıya notlar

*Oyun çocukların ihtiyaçlarına ya da kolaylaştırıcının amacına göre farklı sorularla çeşitlendirilebilir. Örneğin, çevre ile ilgili bir konuya dikkat çekilmek istenirse bununla ilgili sorular tasarım öncesine eklenebilir.

*Malzeme çeşitliliği erişilebilirlik durumuna göre azalır artabilir. Yöntemler grubun dinamiğine göre değiştirilebilir.



Gezegeninde Ne Var?
Gonca Doğan

Proje Ekibi Hakkında

Aysel Bellur Türkiye vatandaşı olmasına rağmen, hayat koşulları sebebi ile Suriye'de doğdu ve on iki yıl orada yaşadı. Sonra ailesiyle Suudi Arabistan'a taşındı ve orada 4 yıl ikamet etti. Arapça dilinde 16 yıl eğitim gördü. Türkiye'ye yerleşme kararı alan ailesi ile birlikte Türkiye'ye gelip lise eğitimine başladı. Ardından Uşak Üniversitesi Karahallı MYO Lojistik Bölümü'nde lisans eğitimini tamamladı. 2018 yılında hayallerini süsleyen okulu tamamlamak için Atatürk Üniversitesi Açıköğretim Fakültesi Sosyal Hizmet Bölümü'ne kaydoldu. 2020 yılında mezun olduğu bu programı sosyoloji lisans derecesine tamamlamak için eğitime devam ediyor. Onun için dil bariyeri hayatı boyunca ciddi bir sorundu. Aşmak için çok çalıştı. Hatta, o kadar çalıştı ki okuduğu yüksek okulun birincisi olarak mezun oldu. Fakat, tek sorun bu değildi. Cinsiyet ayrımını baz alan, siyah çarşafların zorunlu kıyafet olduğu okullarda karma eğitim görmek ve kısmen de olsa kıyafet özgürlüğü sunan eğitim kurumlarında okumak daha büyük bir sorundu. O yıllarda bu sorunları aşmasına yardımcı olan ve farkındalığının artmasına katkı sunan, lise dönemimde yolunun kesiştiği Mor Dayanışma'ya çok minnettar. Yolu insani yardım ile kesişeli ise tam yedi yıl oldu, bu alanda profesyonel olarak beş yıldır çalışıyor. Yıllar içerisinde mülteci gruplarla çalışmak istedi ve Mardin'de

bir kurumda koruma yaygınlaştırma projesinde görev aldı. Mardin'de daha önce hiç çalışmadığı, tanımadığı bir halkla tanıştı. Suriye'den gelen Kürt halkı ile Irak'tan gelen Ezidi halkı ile çalışma şansı yakaladı. Mardin deneyiminin ardından Mersin ve Adana'da yine insani yardım alanında çalışmaya devam etti. Dom, Abdal Roman, göçebe ve yarı göçebe halklarla çalışma fırsatı yakaladı. Bu günlerde benzer çalışmalara Hatay'da devam ediyor.

Burcu Ateş'in dolu dolu bir akademik hayatı var. ODTÜ Mimarlık Bölümü mezunu. Mimarlık eğitiminden ona kalan tasarım yaklaşımını ve becerilerini çok seviyor; yer aldığı projelerde "tasarlayacak" bir şey mutlaka buluyor. Mimarlık ve tasarım bilgisini ötekileştirilen topluluklar ve özellikle çocuklar için kullanmayı tercih ediyor. Bu kararını uzun yıllardır birçok projede gönüllü ve profesyonel olarak yer alarak gerçekleştiriyor. Aslına bakarsanız, çocukluk yıllarından beri aktivizm odaklı "projeler" geliştirmeyi çok seviyor; ilkokul birinci sınıfta "Temiz Çevre Çocukları" adıyla kurduğu çevreci çocuk grubu ile başlayan hak temelli çalışmaları bugün kent hakkı, çocuk hakları ve mülteci hakları gibi alanlarda devam ediyor. Çocuklarla yaptığı gönüllü çalışmalar ODTÜ'deki öğrencilik yıllarından beri farklı alan ve ölçeklerde sürmekte. 2014-

2016 yılları arasında Mimarlar Odası Ankara Şubesi Çocuk ve Mimarlık Çalışma Grubu'nu yürüttüğü dönemde farklı kentlerde birçok çocukla yaz okulları, kış okulları ve atölye çalışmaları aracılığıyla temas kurabildiği için çok mutlu. Fakat, onun için ayrı bir anlamı olan, ayrıca Elif'le de hikayesinin kesiştiği, Dikmen Vadisi sivil toplumu ilk kucakladığı yer. Burada 2013-2016 yılları arasında yaz ayları boyunca çocuklarla tasarım temelli oyunlar oynayarak çocukluğunu bir kez daha yaşama fırsatı buldu. Hayatının bir diğer önemli bölümü de yoganın merkezde olduğu, beden ve hareket odaklı çalışmalardan oluşuyor. Burcu, hayallerini araştırmaları ile kesiştirirken katılımcı kentsel tasarım ve topluluk inşası, alternatif tasarım pratikleri ve pedagojileri, toplumsal cinsiyet ve mekan, kent ve göç çalışmaları gibi konuları dert etmekte ve Ankara, Viyana ve Berlin'de sürdürdüğü farklı işbirlikleri ile bu alanlarda üretmeye devam etmektedir.

Çiğdem Çıdamlı Ankara'da doğdu ama hep İstanbullu oldu. Bale yaptı ama balerin olmadı, iktisat okudu ama iktisatçı da olmadı, fakat hep ODTÜ'lü olarak kaldı. Dünyayı çocuklar, kadınlar, yurtsuzlar, güvencesizler ve doğanın bilcümle varlıkları için daha iyi bir yer haline getirmeye çalışmak için daha çok zaman kalsın diye, çeviri yaparak hayatını kazandı. Bu kılavuzda yer alan oyunları büyük bir zevkle çevirdi. Birçok kitap çevirdi, yazılar yazdı, belgesel programcılık bile yaptı. Çok yer gezdi, dil öğrenmeyi, öğrenmeyi ve çocukları çok sevdi. Oyun oynamayı ve dünyayı değiştirmeye çalışmayı aynı ciddiyetle ele almaya devam ediyor.

Her ne kadar insan doğarken hayata

ağlayarak başlasa da bazıları yoluna inadına gülümseyerek devam eder. Gülümserken birçok insanın da yüzüne gülücükler kondurur. Bazı özgür ruhlar baştan sona kahkaha atmaya adanmıştır. Aktivistler bir kahkahanın tüm dünyayı değiştireceğine inanır. **Çiğdem Kala** da kendini doğanın kucağına bırakmış, kahkalarıyla, sevgisiyle dünyayı değiştireceğine inanan bir gönüllüdür. Yolculuğu Toplum Gönüllüleri ile başlamış, Hayata Destek Derneği ile devam etmiştir. Sivil toplum alanında barış dolu bir dünyanın hayali için çalışmalar yapmıştır. Kadınların, çocukların ve kırılmalı yüksek birçok insanın hayatına dokunmuş, hala dokunmaya devam etmektedir. En büyük hobisi kamp yapmaktır. Doğa ile iç içe olduğunda, onunla arasındaki tek engelin çadır olduğu an, en mutlu odur. Umutla gökyüzüne bakmaya ihtiyacımız olan bu şiddetli, huzursuz dünyada hem profesyonel hayatında hem sosyal yaşantısında gönüllü deneyimlerine devam etmektedir. Uluslararası bir kurumda kadınların hak ve hizmetlere erişimlerinin güçlendirmesiyle ilgili çalışmalar yürütmektedir. Çiğdem'in bundan sonra hayat gayesi ve kariyer hedefi daha fazla insana ulaşmak, bütün baskılara ve fırsat eşitsizliklerine rağmen özellikle kadınlara istedikleri her şeyi başarabileceklerine dair cesaret vermektir.

Çiğdem Yönder 1990 yılında Ankara'da doğdu. Hacettepe Üniversitesi İç Mimarlık ve Çevre Tasarımı Bölümü'nde lisans ve yüksek lisans eğitimini tamamladı. Çocuk mekanları, katılımcı tasarım ve eğitim-mekan ilişkisi konularındaki ilgisi "Katılımcı Tasarım Yaklaşımları Bağlamında Alternatif Okul Mekanı: Ankara Meraklı Kedi İlkokulu Örneği" başlıklı yüksek lisans tezi ile sonuçlandı.

Tez çalışmasından sonra çocuklarla tasarım atölyeleri yürütmüş ve çocuk mekanları konusundaki ilgisini sürdürmüştür. "Hastanem, Okulum" projesi, "Atatürk Orman Çiftliği Hikayeleri" çocuk kitabı ve "Meraklı Tasarım" atölyeleri gibi çocukları merkeze alan çalışma ve projelerde yer aldı. Şu anda Liege Üniversitesi'nde katılımcı tasarım ve kullanıcı odaklı tasarım yöntemleri konusundaki doktora tezi üzerine çalışmaktadır.

Defne Çakır çocukluk yıllarında başlayan tasarlama tutkusuyla dokunduğu her işte yaratıcı ve üretken olmayı benimsedi ve bu tutkusunu hep hayali olan ODTÜ Mimarlık Bölümü'nde aldığı eğitim ile besledi. Lisans eğitimi sonrası, tasarım yöntemleri ve araçları üzerine düşünmeye ve ilgi duymaya başlamasının ardından TOBB ETÜ Mimarlık Bölümü'nde bu konu üzerine tez çalışması yürütmeye başladı ve bu çalışmasını eğitimde farklı tasarım anlayışları konusuna odaklanarak sürdürüyor. Bir yandan da benzer tasarım arzusuyla hayaller kuran birçok öğrenciye aynı bölümün tasarım stüdyolarında yol gösteriyor, öğrendiklerini paylaşıyor, dersler veriyor. Öğrenmenin ve öğretmenin, tasarımın ve hayal gücünün önemini anladığı bu akademik yolculuğunda daha birçok projede yer almayı hedefliyor.

Dicle Zeycan ilköğretimine Azerbaycan'ın Bakü şehrinde International American Schools'da başlamıştır. Yabancı dilde aldığı eğitimle birlikte okulunun sahip olduğu çok-uluslu yapı Dicle'nin ileriki hayatında oldukça etkili olmuştur. İstanbul'a döndükten sonra Ted Koleji'nde eğitimine devam etmiş ve bu yıllarda resim, çizim, fotoğraf, ebru, seramik ve

drama gibi farklı sanat dallarıyla tanışma fırsatı bulmuştur. Çok-yönlü davranışıyla mimari bir eğitimin parçası olmak ve bu eğitimini farklı alanlarla desteklemek en büyük hayali haline gelmiş ve bu hayaline giden yolda ilk ulaştığı hedef ODTÜ Mimarlık Bölümü olmuştur. Lisans mezuniyetinin ardından İstanbul Bilgi Üniversitesi'nde yüksek lisansa başlayarak akademik kariyerinin ilk adımlarını atmış ve bu dönemde çeşitli üniversitelerde dersler vermeye devam etmiştir. "Çocuk ve kent" ilişkisini sorgulamaya başladığı bu dönemin ardından İstanbul Teknik Üniversitesi Şehir ve Bölge Planlama Doktora Programı'nda bu konu üzerine çalışmalarını devam ettirmektedir. Aynı zamanda FMV Işık Üniversitesi Mimarlık Bölümü akademik kadrosunda Öğretim Görevlisi olarak yer almaktadır.

Dilek Kuş 2020 yılı itibarıyla insani yardım alanında beşinci yılını devirdi. Sivil toplum ve insani yardım ile yolu, aslında sivil topluma dair farkındalığı çok azken, burs aldığı derneğin çalışmaları kapsamında lise öğrencilerine gönüllü matematik dersleri vermesi ile kesişti. Boğaziçi Üniversitesi Psikoloji Bölümü'nden mezun olduktan sonra sivil toplumla temas ettiği ilk yer olan Kalkınma Atölyesi'nin yayınları için içerikler hazırladı ve mevsimlik tarım işçiliği, çocuk işçiliği, sosyal kalkınma gibi kavramlarla tanıştı. 2015 yılında insani yardım kuruluşlarında çalışmaya başladı ve beş yıl içerisinde Şanlıurfa, Hatay, Adana ve İstanbul gibi şehirlerde yerinden edilmiş insanlarla, ama özellikle çocuklar ve kadınlarla çalışarak göç sonrası yaşamlarını yeniden inşa etmelerine destek oldu. Şimdi insani yardım alanında profesyonel yaşamına devam ederken çeşitli gönüllü çalışmalarla sivil topluma katkı sağlamaya

devam etmekte, ayrıca Ankara Sosyal Bilimler Üniversitesi Göç Çalışmaları Program'ında yüksek lisans yapmaktadır.

Elif Cabadak aslında İktisadi İdari Bilimler Fakültesi mezunu; ancak hayalleri uğruna çıktığı yolda yolu insani yardım ile kesişeli tam yedi yıl oldu. Hem saha hem de akademi odaklı araştırmalarını kazandığı burslar ve pratikte edindiği deneyimler ile dört farklı ülke ve altı farklı şehirde yürütmüştür. Yirmi yaşında Dikmen Vadi'sinde yoksul çocuklara ders vermekle başlayan sivil toplum öyküsüne İngiltere'de evsizlerle, Mısır'da şiddete maruz bırakılmış kadınlarla, Fransa'da Afrikalı mülteci çocuk ve ergenlerle devam etti. Sınır ötesine taşıdığı öyküsünde sayamadığı kadar çok çocuk ve kadınla kucaklaştı. Ayak bastığı coğrafyaların hepsinde hayal kurdu; kurduğu hayalleri de gerçekleştirilmeye çalıştı. Öyküsünü birçok ulusal ve uluslararası kongrede anlattı. Hala tek bir çocuk okula kaydolunca içinde bir kuş uçuyor. Yetmedi! Türkiye'nin sınır kentlerinden olan Mardin, Şanlıurfa ve Hatay'da Geçici Koruma altındaki Suriyeli dostlarla birçok farklı projede birlikte çalıştı. Düşlediği dünyanın resmini çocuklarla birlikte çiziyor; halen Hatay'da bir kurumda hayallerine hizmet etmeye devam ediyor.

Enkela Alimadhi Ankara'da yaşayan bir mimar. Arnavutluk, Tiran'da doğdu, Orta Doğu Teknik Üniversitesi Kentsel Tasarım Yüksek Lisans Programı'ndan mezun oldu. Enkela, Arnavutluk'un Tiran kentinde Mimari Tasarım Stüdyosu, Tasarım Yöntemleri, Peyzaj ve Kentsel Tasarım dersleri verdi ve Ankara'da Sürdürülebilir İç Mimarlık Stüdyosu ve Renk Uygulamaları derslerinde asistanlık

yaptı. Şu anda ise yeşil çevre odaklı tez çalışmasıyla Bilkent Üniversitesi İç Mimari ve Çevresel Tasarım Bölümünde doktora adayı. Enkela tercüme yapmayı çok seviyor. Kendi bürosunun bulunduğu Arnavutluk'ta ve ayrıca Türkiye'de çeşitli bürolarda İtalyanca, İngilizce ve İspanyolca tercüman olarak çalışıyor. Yaklaşık iki yıldır, Ankara'da çeşitli yaşlardaki çocuklara, farklı öğrenme metodlarını uygulayarak, dil öğretiyor. Son zamanlarda çocuk kitapları çevirileriyle ilgileniyor.

Esin Koman güzel bir Mayıs ayında akşam üzeri doğdu. Çocukluğu, yani on sekiz yaşına kadar olan çocukluğu farklı şehirlerde geçti. Birçok arkadaşı, öğretmeni, evi, kitapları oldu. Birçok oyun öğrendi. Bazı arkadaşlarıyla hala görüşüyor. Çocukluğunun bazı günleri çok mutlu ve eğlenceli, bazı günleri ise biraz zor geçti. Tıpkı yaşamı gibi... Üniversiteyi Ankara'da okudu ve o günden beri çocuklarla ve çocuklar için çalışıyor. Bildiklerini onlarla paylaşma imkanı buldu, hem de onların deneyimlerine ortak oldu. Yaklaşık on beş yıldır çocuk hakları alanında çalışıyor, kendini çocuk hakları aktivisti olarak tanımlıyor. Hak sahibi olan çocuklara çocuk haklarını öğretiyor ve istedikleri zaman onlara destek oluyor. Hem de çocuklar için çalışan pek çok kişiyle çocukluk meselesi üzerine kafa yoruyor. On iki yaşında bir köpeği var, onunla birlikte yaşıyor. Hala çocuklarla bir arada olmayı ve yeni bir şeyler üretmeyi çok seviyor. "Çocuklar için daha iyi bir dünya mümkün." sözüne çok inanmıyor ve güzel bir yaşamın çocuklarla beraber olabileceğini düşünüyor.

Gonca Doğan İTÜ Endüstri Mühendisliği Bölümü'nü bitirdikten sonra iş hayatına

atıldı. Yaklaşık iki buçuk sene boyunca bir teknoloji şirketinde çalıştıktan sonra sivil toplumda çalışmak istediğine karar vererek özel sektördeki bu işinden ayrıldı. Beş yıldır sivil toplumda farklı kurumlarda hem öğrenip hem de insanlara destek olmaya çalışan Gonca, şu an Hatay'da yaşıyor. Beş yaşından beri yakın arkadaşı olan piyanosunu da yanından ayırmamaya çalışıyor.

Hazal Kaya'nın sosyal becerileri yaşadığı farklı ortamlar, kültürler ve deneyimler ile oldukça gelişmiştir. Çocukken dansöz olmayı hayal eden Hazal büyürken bu hayali unutmuş ve şimdiki sanatsal gelişimine de yardımcı olan mimarlık mesleğini 2009 yılında edinmiştir. Mimarlık mesleğinin başlarında ekolojik mimarlığa gönül vermiş ve İspanya'da yüksek lisans eğitimini bu konuda uzmanlaşmak için 2011 yılında tamamlamıştır. Yüksek lisans eğitiminden sonra mimar olarak çalıştığı yıllarda hayal ettiği gibi bir ekolojik mimarlık yapamadığı sırada, çocukken onu mutlu eden dans aşkını hatırlamış ve İstanbul'da 2013 yılında ÇATI Çağdaş Dans Sanatçıları Derneği'nde Kontak Doğaçlama ile tanışmıştır. 7 yıllık dans deneyiminden sonra 2017 yılından itibaren Kontak Doğaçlama kolaylaştırıcılığı yapmakta ve dans edebilmek için hiçbir bahanenin olmadığını göstermek niyeti ile "Danslabarış" projesini Instagram hesabından hala sürdürmektedir. Sanat konusunda ise mimarlık eğitiminden çok beslenmiş ve hep el yordamı ile ilerlemiştir. Sanat anlayışında herkesin sanatçı yanının bir şekilde ifade etmesi gerektiğine inanır ve görsel sanatlar ağırlıklı kendi sanatçı yanını geliştirmeye devam eder. 2015 yılında bir danışmanlık firmasındaki pozisyonundan ayrılmış ve sanatla birlikte

çocuklar ile çalışmalarına başlamıştır. Şu anda ise İstanbul Üniversitesi Çocuk Gelişimi Önlisans Programı'na devam etmektedir. Şimdiye kadar üç solo sergi açmış ve bir karma sergiye katılmıştır. Çalışmaları ile çevresindekilere ilham kaynağı olmaya Ankara'da devam etmektedir.

Kamuran Ördek yaklaşık dört yıldır Türkiye'nin çeşitli sahalarında insani yardım çalışanı olarak görev alıyor. Yalova Üniversitesi Sosyal Hizmet Bölümü'nden mezun. Akademik hayatına Bilgi Üniversitesi Travma ve Afet Çalışmaları Yüksek Lisans Programı'nda devam ediyor. Çocuk işçiliği, kırılabilirliği yüksek çocukların hak ve hizmetlere erişimi ile ilgili hem profesyonel hem gönüllü birçok çalışmada bulunmuştur. 2017 yılında Mardin'in Kızıltepe ilçesinde Suriyeli mültecilerin yaşadıkları sorunlara dikkat çekebilmek için "KUYU" adında bir belgesel çekmiştir. Halihazırda bir sivil toplum kuruluşunda insani yardım alanındaki çalışmalarına devam etmektedir.

Predrag Milić Belgrad'ın yoksun banliyö mahallelerinden birinde büyüdü. Çocukluğu arkadaşları ve komşularıyla özgürce ve gözetimsiz bir biçimde oynadığı oyunlarla geçti. Oyun alanları olmadığından, akranlarıyla çoğunlukla sokaklarda ve boş tarım arazilerindeki ufak tefek evler arasında, genellikle de terk edilmiş inşaatlarda oyunlar oynadı. Bu yoksunluklarla dolu çocukluk ortamı ise onu sınırlandırmaktan ziyade aslında o zamandan bu yana hala bağlı olduğu bir imgelem dünyasının kapısını araladı. Çok erken yaşlarından itibaren dünyamızın hala oluşum sürecinde olduğunu ve

onu zihinlerimizde tamamlamanın ve eylemlerimizle somutlaştırmanın bize bağı olduğunu öğrendi. Son yıllarda bu hayal etme yeteneği Predrag'ı bugün yerel bir topluluk lideri ve aktivist bir araştırmacı olarak yürüttüğü projelerine bağlıyor. Predrag, tüm Balkanlar çapında farklılıklar temelinde bir arada yaşama hayalinin peşinden giden Škograd (Okulkent) kolektifinin bir parçası. Predrag bu yayını hazırlayan ekibin bir parçası olma ayrıcalığını yaşadığı için çok mutlu ve çizimlerinin çocuklar ve kolaylaştırıcılar için aynı imgelem dünyasının kapısını aralamasını umut ediyor.

Uzunca bir süredir Ankara'da ikamet etmekte olan **Zafer Aykaç** yaklaşık 10 yıldır Arapça, Kürtçe ve Türkçe yazılı çeviri alanıyla ilgilenmektedir. Mesleğini özveri ile yapan ve oldukça seven birisidir. Üniversitede aldığı eğitim kendisine çok şey katmış ve başarılarında oldukça etkili olmuştur. Aynı zamanda mesleğinin bir parçası olan stres yönetimi ve risk analizi alanında da oldukça tecrübelidir. Sosyal sorumluluklar, mülteci ve göçmen sorunları gibi sosyal meselelere ilgi duyması bu alanlardaki projelerde yazınsal çeviri kapsamında yer almasında önemli rol oynamıştır.

ISBN: 978-625-409-333-3