

2024

METOT FUARI DENEYİM KİTAPÇIĞI

DENEYİMSEL ÖĞRENME

METOT
FUARI'24



İçindekiler

Önsöz.....	3
Deneyimsel Eğitim Merkezi.....	4
Gökmen Uzay Havacılık Eğitim Merkezi (GUHEM).....	5
Deneyimsel Öğrenme.....	7
Öğrenme Stilleri.....	10
Kolb Eğitici Rol Profilleri.....	11
Öğrenme Alanları.....	12
Atölyeler	
Analiz ve Fikir Geliştirme.....	14
Galeri Yürüyüşü ile Sürdürülebilir Dünya'ya Bakmak.....	15
Gönüllülük Elması.....	18
Stemliyoruz.....	20
Araştırma / Uygulama / Deney.....	22
Ariadne'nin İpi: 6Packs-Helix ile Öğrenme Deneyimi Tasarımı.....	23
Hologramları Keşfediyorum!.....	26
Ruh Sağlığında Deneyimsel Öğrenme: Davranış Deneyleri.....	28
Uzay Yolculuğu: GUHEM'i Keşfetme ve Algoritmik Düşünme.....	30
Hareketlendirici/Buz Kırıcı.....	33
İçindeki Ritim.....	34
Problem Çözme / Takım Oyunu.....	37
Dice4Team (Ekip İçin Zar At).....	38
Hatasız Alan Oyunu.....	42
LEGO Serious Play.....	44
Oryantiring (Orienteering) İle Maceralı Bir Yolculuğa Var mısınız?.....	46
Ultimate Frisbee - Spor Yoluyla Deneyimsel Öğrenme.....	49
Üçgenleme - Karmaşık Bir Konu İçin Basit Bir Oyun.....	53
Rol Çalışması / Drama.....	57
Green Screen Atölyesi.....	58
Moduna Göre Doğaça.....	60
Vaka Çalışması	62
Tasvir et, Yorumla, Değerlendir.....	63
Yeni Bir Kıtaya Yolculuk	66
Fuar İzlenimleri.....	68

Önsöz

Değerli Okuyucular,

Sizleri, sektörler arası iş birliğini güçlendiren ve yenilikçi yöntemlerle dolu 2024 Metot Fuarı sonuç kitapçığı ile buluşturmanın mutluluğunu yaşıyoruz.

27-28 Nisan 2024 tarihlerinde Bursa Gökmen Uzay Havacılık Eğitim Merkezi'nde (GUHEM) düzenlenen Metot Fuarı, eğitimden iş dünyasına, sivil toplumdan kamuya kadar geniş bir katılımcı kitlesini buluşturarak öğrenme dünyasına yeni bir perspektif sundu. Avrupa'daki "Tool Fair" anlayışından esinlenerek Türkiye'ye uyarlanan bu etkinlik, yalnızca bilgi paylaşımıyla sınırlı kalmayıp öğrenme deneyimi tasarımlarına ve yaratıcı iş birliklerine ilham verdi.

Deneyimsel öğrenmenin gücü, öğrenmeyi yalnızca anlatmak ve dinlemekten çıkarıp, deneyimlemek, yansıtmak, kavramsallaştırmak ve uygulamaya dönüştürmekten gelir. Metot Fuarı'nda bu yaklaşımı merkezine alan, bireysel ve kurumsal gelişimi destekleyecek yenilikçi öğrenme yöntemleri sunan 18 atölye, farklı sektörlerden gelen 110 katılımcı ile buluştu.

Elinizdeki kitapçık, fuarda gerçekleştirilen 18 atölyeyi, deneyimsel öğrenme metotlarını ve değerli eğitimçilerimizin bilgi birikimlerini bir araya getiren bir rehberdir. Her sayfasında yenilikçi fikirleri ve uygulamaları keşfedecek, öğrenme süreçlerinizi zenginleştirecek ipuçları bulacaksınız.

Metot Fuarı'nı gerçekleştirmemizde başta fuara ev sahipliği yapan GUHEM Gökmen Uzay Havacılık Eğitim Merkezi'nin Genel Müdürü Halit Mirahmetoğlu'na, onun şahsında GUHEM ekibine, atölyeleri ile fuarımıza değer katan eğitimcilerimize ve bizleri yalnız bırakmayan tüm katılımcılarımıza teşekkür ediyoruz.

Bu ortak öğrenme yolculuğunu, gelecekteki Metot Fuarı'nda geliştirerek daha ileri taşımayı hedefliyoruz. Birlikte keşfettiğimiz, ürettiğimiz ve paylaştığımız daha nice etkinlikte buluşmak dileğiyle.

Keyifli okumalar dileriz!

Saygılarımızla,
Deneyimsel Eğitim Merkezi



DENEYİMSEL EĞİTİM MERKEZİ

2009 yılında, deneyimsel öğrenmenin geliştirilmesi, eğitimin ve öğrenmenin olduğu her alanda yaygınlaştırılması için kurulan kâr amacı gütmeyen bir sivil toplum kuruluşuyuz.

Deneyimsel Eğitim Merkezi olarak; örgün eğitim, yaygın eğitim ve akademi alanlarında araştırma-geliştirme çalışmaları yürütüyor, programlar tasarlıyor, uyguluyor ve bu çalışmaları saha çalışmaları ile birleştiriyoruz. Ulusal ve uluslararası kuruluşlarla kurduğumuz ortaklıklar ve dahil olduğumuz ağlar ile proje çalışmaları yürütüyoruz.

Kurulduğumuz günden bugüne kadar yüzlerce gencin, eğitimcinin ve sivil toplum çalışanının hayatına temas ettik. Türkiye'den Uganda'ya, Estonya'dan Amerika'ya kadar dünyanın pek çok ülkesinden kamu, özel ve sivil toplum kuruluşuyla iş birliği yaptık ve projeler yürüttük. Geliştirdiğimiz eğitim programları ve içerikler sayesinde deneyimsel öğrenmenin yaygınlaşmasına, gelişmesine ve Türkiye'ye kazandırılmasına katkıda bulunduk.

Uluslararası Deneyimsel Öğrenme Ağı'nın (IELN) kurucusu; Birleşmiş Milletler Global Compact (Küresel İlkeler) Ağı, Anna Lindh Ağı, STEP Sivil Toplum Eğitim Platformu ve UGK Ulusal Gönüllülük Komitesi'nin üyesiyiz.



Misyonumuz:

Deneyimsel öğrenmeyi, eğitim ve öğrenmenin olduğu her alanda yaygınlaştırmak için çalışıyoruz.

Vizyonumuz:

Deneyimsel öğrenme alanında teorik ve pratik çalışmaların birleştirildiği küresel bir kaynak merkezi konumuna gelmeyi hedefliyoruz.

İlkelerimiz

- Hak Temellilik
- Hesap verebilirlik
- İnsan Hakları ve Demokrasi
- Bilimsel ve Eleştirel Düşünce
- Özne-Özne İlişkisi



United Nations
Global Compact



Anna Lindh Vakfı
Türkiye Ağı



GÖKMEN UZAY HAVACILIK EĞİTİM MERKEZİ (GUHEM)

Bursa Ticaret ve Sanayi Odası (BTSO) öncülüğünde, Bursa Büyükşehir Belediyesi ve Türkiye Bilimsel ve Teknolojik Araştırma Kurumu (TÜBİTAK) iş birliğiyle, 13.000 metrekarelik modern bir alanda hayata geçirildi.

Uzay ve havacılık teknolojilerinin geleceğin şekillenmesindeki kritik rolü göz önünde bulundurularak kurulan GUHEM, gençlerin bu stratejik alanlara yönlendirilmesini ve Türkiye'nin yerli ve milli teknolojilerle uluslararası rekabet gücünün artırılmasını amaçlıyor.

2020 yılında açılışından bu yana 1 milyonu aşkın ziyaretçiyle buluşan GUHEM, her yaştan bilim severin uzay, havacılık ve teknoloji alanlarında bilgi edinmesini ve deneyim kazanmasını sağlarken toplum genelinde farkındalık oluşturmayı ve genç nesillere ilham vermeyi hedefliyor.

Uzay temalı ilk interaktif merkez olma özelliği taşıyan GUHEM'de 154 interaktif düzenek, Havacılık Eğitim Merkezi, Uzay İnovasyon Laboratuvarı, Kimya ve Biyoloji Laboratuvarları ile Matematik, Robotik Kodlama, Uzay ve Havacılık atölyeleri yer alıyor.

Türkiye'nin Milli Uzay Programı'nda belirlenen 10 stratejik hedef doğrultusunda, Türkiye Uzay Ajansı (TUA) ile iş birliği içinde faaliyetlerini sürdürmektedir.

İkonik ve özgün mimarisiyle Bursa'nın sembol yapılarından biri olan GUHEM, Avrupa'nın en büyük ve dünyanın önde gelen uzay merkezlerinden biridir. 2019 Avrupa Gayrimenkul Ödülleri (European Property Awards) kapsamında "Kamusal Yapılar" kategorisinde ödüle layık görülmüştür.



Misyonumuz:

- Uzay ve havacılığa ilgi duyan her yaştan bireyi bilimle buluşturmak.
- Bilimsel düşünce ve yaratıcı hayal gücünü geliştirecek ortamlar sunmak.
- Deneyimsel ve uygulamalı eğitim programlarıyla fen okuryazarlığını desteklemek.

Vizyonumuz:

Uzay ve havacılığın herkes için erişilebilir ve kapsayıcı olduğu, günlük yaşamın temel bir parçası olarak değer gördüğü bir toplum oluşturmak.

Değerlerimiz

Dahil Etme: Her yaştan bireyin katılımını teşvik eder, gençleri destekleriz.

Özgüven: Türkiye'nin kendi astronotlarını yetiştirme ve sektörde liderlik hedeflerine katkı sağlayarak yerli ve milli teknolojilerimizle gurur duyarız.

Köprüler Kurma: Ulusal ve uluslararası paydaşlar arasında bağlantılar oluşturarak uzay ve havacılık alanlarında büyümeyi destekleriz.

Süreklilik: Sektörde kalıcı bir dönüşümü desteklemek ve yenilikçi uygulamalarla gelişim sürekliliğini sağlamak için çalışırız.

DENEYİMSEL ÖĞRENME TOPLULUĞUNA KATILIN



www.deneyimselogrenme.com

www.deneyimselegitim.org

Bu kurama göre öğrenme, dört temel adımda ilerleyen bir döngüye dayanır: deneyimleme, yansıtma, kavramsallaştırma ve uygulama. Bu süreç, sürekli devam eden bir döngü olarak tanımlanır ve bireyin öğrenme kapasitesini geliştirmesine olanak tanır.



Somut Deneyim: Döngünün birinci adımı olan Somut Deneyim kısmı Lewin'in de ifade ettiği "şimdi ve burada" deneyimidir. Bu kısım beş duyumuz ile içinde olduğumuz ve edindiğimiz deneyimler yolu ile, içsel tepkimeler yaşadığımız anı ifade eder. Tıpkı yeni bisiklet öğrenmeye çalışan bir çocuğun ilk denemesinde düşmesi gibi. Bu deneme esnasına hissettiği heyecan, korku, merak, endişe duygularının tamamının içinde olduğu ve başına gelen şey somut bir deneyimdir.

Yansıtıcı Gözlem: Bunu döngünün ikinci adımı olan Yansıtıcı Gözlem aşaması takip eder. Bu aşama yaşanan deneyimin analiz edildiği ve çevreye dair yapılan gözlemler ile birleştirildiği aşamadır. Bisikletten düşen çocuğun neden düştüğünü sorgulaması, bisiklet süren diğer çocukları gözlemleyerek durumu anlamaya çalışması buna iyi bir örnek olabilir.

Soyut Kavramsallaştırma: Kendi iç dünyasında yaptığı tüm bu analiz ve yansıtımlar ile birlikte çocuk yeni soyut bilgilere erişir. Bu ise döngünün üçüncü adımı olan Soyut Kavramsallaştırma adımıdır. Örneğin "hızlı gidince denge kurmak daha kolay, yavaş gidince denge kurmak daha zordur" soyut bilgisine ulaşır. Bu bilgiyi kendisi üretebileceği gibi, birisi de ona söyleyebilir. Fakat burada önemli olan çocuğun bu soyut bilgiyi yaşadığı somut deneyim ile ilişkilendirmiş olmasıdır. Bu ilişkilendirme için de yansıtıcı gözlem adımı elzemdir.

Aktif Uygulama: Yeni soyut bilgi ve kavramlara sahip olan çocuk döngünün dördüncü aşamasına gelir. Edinmiş olduğu bu yeni bilgiyi döngünün dördüncü aşaması olan Aktif Uygulama adımıyla test eder. Bu uygulama kişiye doğal olarak yeni bir deneyim sağlar ve döngü hiç durmadan devam eder.

Kolb, öğrenmeyi "deneyimin bilgiye dönüştürüldüğü bir süreç" olarak tanımlar. Ona göre öğrenme, hem bireyin deneyimi kavramasını hem de bu deneyimi dönüştürmesini gerektirir.



Kolb'un modelinde iki temel boyut vardır:

Deneyimi Kavrama: Somut Deneyim ve Soyut Kavramsallaştırma.

Deneyimi Dönüştürme: Yansıtıcı Gözlem ve Aktif Uygulama.

Öğrenme, bu dört mod arasındaki yaratıcı gerilimden doğar. İdeal bir öğrenme süreci, bireyin hem düşünsel hem de pratik yetilerini etkin bir şekilde kullanmasını sağlar.

Deneyimsel Öğrenmenin İlkeleri

Kolb, teorisini altı temel önermeye dayandırır:

Öğrenme, süreç odaklıdır; sonuçlardan ziyade bağlantılı deneyimler süreciyle gelişir.

1. Tüm öğrenme yeniden öğrenmedir; birey, önceki deneyimleriyle çelişen yeni bilgileri anlamlandırır ve bütünleştirir.
2. Öğrenme, farklı düşünme ve hissetme biçimleri arasındaki çatışmaların çözülmesiyle gerçekleşir.
3. Öğrenme, yalnızca zihinsel bir süreç değil, bireyin bir bütün olarak (düşünme, hissetme, algılama ve davranma) dâhil olduğu bir süreçtir.
4. Kişi ile çevre arasındaki etkileşim, öğrenmenin temelini oluşturur.
5. Öğrenme, deneyimden bilgi yaratma sürecidir ve yalnızca bilgi aktarma modeline dayanmaz.

Bu nedenle deneyimsel öğrenme, bireylerin aktif katılımını gerektiren ve bilgiyi yalnızca edinmekle kalmayıp çevreyle anlamlı bir bağ kurmayı sağlayan bir süreçtir. Hem bireysel hem de sosyal bir boyuta sahip olan bu yaklaşım, bilgiyi deneyimler aracılığıyla sürekli yaratır ve yeniden yapılandırır.



Daha fazla bilgi için kare kodu okutunuz.

KOLB ÖĞRENME STİLLERİ

Öğrenme, bireyden bireye farklılık gösteren dinamik bir süreçtir. Kişilik, eğitim, kültür, meslek ve çevresel faktörler, bireylerin öğrenme biçimlerini şekillendirir ve bu süreçte bireysel öğrenme stilleri ortaya çıkar. Kolb'un öğrenme stilleri envanteri ile ortaya koyduğu öğrenme stilleri, bireylerin bu farklılıklarını anlamak ve öğrenme süreçlerini optimize etmek için güçlü bir araçtır. Başlangıçta dört temel öğrenme stili olarak tanımlanan model, zamanla dokuz farklı stile genişletilmiştir.

Kolb'un modeli, öğrenme döngüsündeki dört temel adım olan **Soyut Kavramsallaştırma** - **Somut Deneyim** ve **Aktif Uygulama** - **Yansıtıcı Gözlem** eksenlerinde bireylerin öğrenme eğilimlerini yansıtır. Bu öğrenme stilleri, bireylerin güçlü ve zayıf yönlerini keşfetmelerine ve öğrenme süreçlerini daha iyi anlamalarına yardımcı olur.



Daha fazla bilgi için kare kodu okutunuz.

KOLB EĞİTİMCİ ROL PROFİLLERİ

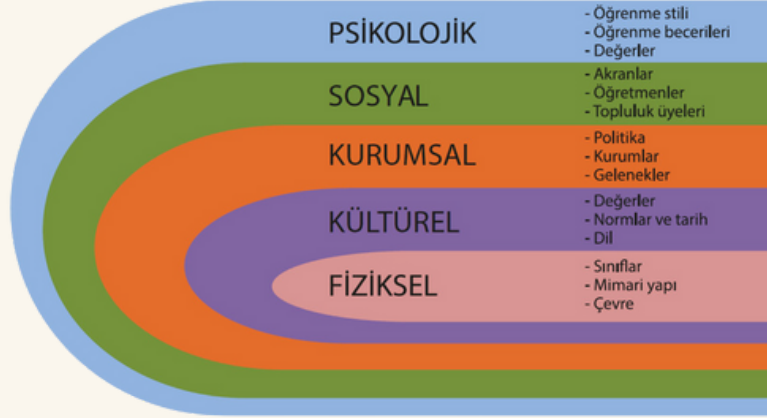
Eğitimci olmak, bireyin öğrenmesini ve gelişmesini teşvik eden, hem ödüllendirici hem de zorlu bir görevdir. Eğitimciler, liderler, koçlar, insan kaynakları profesyonelleri ve eğitmenler olarak, öğrenenlerin farklı ihtiyaçlarını ve öğrenme stillerini anlamak, bu bilgiyi etkili yöntemlerle uygulamaya koymak için sık sık karmaşık zorluklarla karşılaşırız. Bu zorlukları aşmak, yalnızca bireysel yetkinliklerimizi değil, aynı zamanda etkili öğrenme süreçleri tasarlama becerimizi de geliştirmeyi gerektirir.

Kolb Eğitimci Rol Profili (KERP), eğitimcilerin öğretim yaklaşımlarını değerlendirmelerine ve öğrenenlerin farklı ihtiyaçlarına uygun yöntemler geliştirmelerine rehberlik eden bir çerçeve sunar. Sınıf içi eğitimle sınırlı olmayan bu model, liderlik, koçluk, birebir rehberlik ve takım çalışması gibi farklı öğrenme süreçlerine de uyarlanabilir. KERP, öğrenme ortamındaki ihtiyaçlara yanıt vererek öğrenenlerin potansiyellerini en üst seviyeye çıkarmayı hedefler.



Daha fazla bilgi için kare kodu okutunuz.

Öğrenme Alanları



Kolb'lara göre, öğrenme alanı sadece fiziksel bir ortamı değil, öğrenmenin gerçekleştiği tüm kültürel, sosyal, kurumsal ve psikolojik boyutları içerir. Bu çok yönlü yapı, öğrenenlerin deneyimlerini daha derinlemesine anlamalarına olanak tanır. Bu alanların, öğrenenlere 'gelişim üreten' deneyimler sunacak şekilde tasarlanması gerekir.

Bu öğrenme alanlarının altı temel niteliği ise:

1. Pozitif Bir Öğrenme Alanı Oluşturmak
2. Öğrenen Merkezli Bir Öğrenme Alanı Oluşturmak
3. Oyunbaz Bir Öğrenme Alanı Oluşturmak
4. Konuşmaya Dayalı Öğrenme İçin Alan Oluşturmak
5. Yansımacı Düşünme İçin Bir Alan Oluşturmak
6. Derin Öğrenme için Alanlar Oluşturmak



Daha fazla bilgi için kare kodu okutunuz.

ATÖLYELER



110

Katılımcı



17

Farklı Şehir



18

Atölye



22

Atölye Sahibi





Analiz ve Fikir Geliştirme

Atölyeler

1. Galeri Yürüyüşü ile Sürdürülebilir Dünya'ya Bakmak
2. Gönüllülük Elması
3. Stemliyoruz

1. Galeri Yürüyüşü ile Sürdürülebilir Dünya'ya Bakmak

🧠 Analiz ve Fikir Geliştirme



Özlem Bilge
Atölye Yürütücüsü

Sınıf öğretmenliği lisans eğitimini tamamladıktan sonra Yeditepe Üniversitesi'nde "Eğitim Yönetimi ve Denetimi" alanında yüksek lisans yapan Özlem Bilge, 16 yıl devlet okullarında sınıf öğretmenliği yapmış, ardından özel okullarda sınıf öğretmeni, zümre başkanı ve ilkokul koordinatörü olarak görev almıştır.

Milli Eğitim Bakanlığı projelerinde ve çeşitli vakıf/dernek çalışmaları kapsamında eğitimci öğretmenliği yapmış, öğretmenlerin mesleki gelişimi için atölye içerikleri hazırlamış ve yürütmüştür.

PASS Teorisi'nin müfredat entegrasyonunu gerçekleştirerek K12 düzeyinde içerik geliştirmiş, ayrıca iklim değişikliği konularında müfredat hazırlama projelerinde aktif rol almıştır. Sürdürülebilir Kalkınma Amaçları ve çevre konularında atölyeler düzenlemekte ve e-öğrenme platformları için asenkron kurs içerikleri hazırlamaktadır.

Eğitimde İyi Örnekler Konferansı, MEFEducon ve Eğitim Teknolojileri Zirvesi gibi platformlarda etkili öğrenme yöntemleri, iş birliğine dayalı öğrenme ve teknoloji entegrasyonu üzerine atölye çalışmaları gerçekleştirmiştir.

2022 yılından itibaren Öğretmen Ağı Değişim Elçisi olarak görev yapmakta, Sürdürülebilir Kalkınma Amaçları temalı çocuk kitapları projeleriyle "Sürdürülebilir Dünya Kütüphanesi"ni hayata geçirmiş ve bu temada atölyeler düzenlemeye devam etmektedir. Özlem, şu anda sınıf öğretmeni, mesleki gelişim danışmanı ve eğitim içerik uzmanı olarak kariyerini sürdürmektedir.

Amaç:

Galeri yürüyüşü metodu; düşünmeye görünür kılmak, eleştirel düşünme becerilerini geliştirmek, işbirlikli öğrenmeye teşvik etmek, geri bildirim ve yansıtma sürecine dahil etmek için kullanılan etkileşimli bir aktif öğrenme metodudur.



Herkes



40 Dakika



- Flipchart
- Renkli marker kalem
- Hamur yapıştırıcı

Uygulama Adımları:

1. Hazırlık:

Galeri yürüyüşü metodunu uygulamaya başlamadan önce hazırlık yapılır.

- Tartışılacak soru, çözülecek problem, derinleştirilecek ya da ön bilgileri belirlenecek kavram, incelenen eser, görsel, tarihi olay hazırlanır.
- İhtiyaç olan materyaller belirlenir. Mekanın metodu uygulamaya uygunluğu sağlanır.

2. Grupların Oluşturulması:

Grup oluşturma yöntemleri kullanılarak gruplar oluşturulur.

3. Galerinin İncelemesi:

- Grupların belirlenen soru ya da görselin yer aldığı galerileri incelemeleri, düşüncelerini yazı, görsel veya sembol ile belirtmeleri istenir.
- Galerinin yürüyüşleri gerçekleştirirken her grup uğradığı galerinin yazı, görsel, yorum ya da sembollerini inceler bunun üzerine eklemeler yapar.
- Gruplar saat yönünde dönerek bir sonraki istasyona geçer. Rotasyon tüm galeriler tamamlandığında biter.

4. Edinilen Bilgilerin Raporlanması:

Edinilen bilgi ve deneyim üzerine rapor tutulur.

5. Geri Bildirim ve Sonuçlandırma:

- Geri bildirim ve sonuçlandırma kısmında doğru şekilde ifade edilmiş cevaplar/yorumlar pekiştirilir ve yanlış anlaşılmış / yanlış yorumlanmış bilgiler düzeltilir, eğer gerekiyorsa daha fazla yorum eklenir.
- Galerinin yürüyüşü tamamlandığında tüm gruplarla paylaşılarak tartışılır ve değerlendirilir.

Eğer metoda ve içeriğe dair bir geri bildirim alınmak istenirse şu sorular da sorulabilir:



*Uygulama sırasında neleri fark ettiniz?

*Uygulamanın güçlü yönleri nelerdir?

*Uygulama nasıl geliştirilebilir? Bir sonraki galeri yürüyüşünün daha iyi olması için neler önerirsiniz?

*Galeri yürüyüşüne başka hangi konu, soru, video, resim veya metin dahil edilebilir?

*Gözlemlerinizin akranlarınızın gözlemlerine benzer veya farklı olmasını nasıl açıklanabilir?

Ek Uygulama Önerileri:

- Grupların yorumları, belirlenen karşıt noktalar, gerekçelerle birlikte sunularak tam bir sınıf tartışmasına dönüştürülebilir.
- Tüm katılımcılar netleşen noktaları tartışabilir veya oylayabilir.
- Geri bildirim galerisi şeklinde de uygulanabilir. Bu durumda ise tüm grup üyelerinin her galeriye uğrayarak geri bildirim vermeleri istenir.

 Metodun tasarımcısı, Özlem Bilge'dir.



2. Gönüllülük Elması

Analiz ve Fikir Geliştirme



Ayşe Karanlık
Atölye Yürütücüsü

2011 yılında Muğla Üniversitesi Eğitim Fakültesi Alman Dili Eğitimi Ana Bilim Dalı'ndan mezun olan Ayşe Karanlık, gençlik çalışmaları ve gönüllülük faaliyetlerine üniversite yıllarında Muğla Üniversitesi Öğrenci Toplulukları ve Muğla Gençlik Merkezi'nde başlamıştır. Bu süreçte Türkiye Ulusal Ajansı aracılığıyla uluslararası faaliyetlere katılarak, gençlik çalışmalarını uluslararası düzeye taşımıştır.

Gönüllülük ve gençlik çalışmalarının özel bir alan olması gerektiğini savunan Ayşe, 2015 yılında Alman Ulusal Ajansı Eğitimci Eğitimi, 2018 yılında Türk Ulusal Ajansı Eğitimci Eğitimi, 2020 yılında Deneyimsel Eğitim Merkezi Eğitimci Eğitimi ve 2021 yılında TED Üniversitesi Eğitimci Eğitimi programlarını tamamlamıştır.

Gençlik çalışmalarındaki güncel gelişmeleri takip etmeye devam eden Ayşe, aynı alanda yüksek lisans yapmaktadır.

Ayşe, halen Gençlik ve Spor Bakanlığı'nda gençlik çalışanı olarak görev yapmaktadır.

Amaç:

Katılımcıyı derin düşünmeye ve düşüncelerini fark etmeye, empati kurmaya ve takım iletişimi becerilerini geliştirmesine imkân veren keyifli bir metottur. İletişim becerileri, kurumsal yetkinlikler, flört şiddeti, ilk ve ortaöğretim ders içerikleri gibi farklı konulara kolaylıkla uyarlayabileceğiniz bir dinamik çalışmadır.



Herkes



15-30 Katılımcı



60-90 Dakika



Kapalı alana uygundur

Uygulama Adımları:

1. Katılımcılar alt gruplara ayrılır ve her gruba konu ile ilgili 12 farklı yargı cümlesi verilir. Bu yargılardan 9 tanesini ekip olarak müzakere ederek önem sırasına göre bir elmas yapmaları istenir.
2. Verilen süre sonunda, ekip olarak elmaslarını sunarlar.
3. Bütün elmaslar sunulduktan sonra konunun derinleştirilmesi için sorular yönlendirilir:



- *Neden bu yargıyı elmasa almadınız?
- *İkilemde kaldığınız yargı ne idi?
- *Elmasta olmasından memnun olmadığınız bir yargı var mı? Neden?
- *Elması oluştururken gerekli katkıyı sunamadığınızı düşünen var mı?

Bu süreç tam bir çözümleme niteliği taşımaz; amacı, katılımcıların gönüllülük üzerine fikirlerini açmalarına, paylaşımlarına ve tartışmalarına imkân tanımadır.

4. En sonda, elması yeniden düzenlemek için grupların tekrar bir araya gelmeleri istenir. Bu sefer daha az bir süre verilir; örneğin, 5 dk.
5. Atölye, Türkiye'de ve dünyada gönüllülük çalışmaları, gençlik çalışmaları ile ilgisi, bireye kazandırdıkları üzerine bilgi verilerek kapatılır.

Ek Uygulama Önerileri:

Konu ve katılımcıların hazır bulunuşluklarına göre, faaliyetler üzerine örnekler ve deneyimler alınarak oturum açılabilir. Burada konu "Gönüllülük" olduğundan, gönüllülüğü kavramsal olarak da içselleştirmek amacıyla bir çağrışım kümesi oluşturulur ve kümedeki kavramlar üzerine herkesin düşünmesi, kendisine göre uygun olmayan ya da "Gönüllülük" kavramını desteklemeyen kavramları sebepleriyle birlikte söylemesi istenir. Sonrasında, partnerleriyle tahtadaki kelimelerden de faydalanarak kendi gönüllülük tanımlarını oluştururlar ve verilen süre sonunda bu tanımları okuyarak tüm ekiple paylaşabilirler.

Metodun tasarımcısı anonimdir.

Gönüllülük ile ilgili yargı cümleleri



3. Stemliyoruz

🧠 Analiz ve Fikir Geliştirme



Habibe Durmuşoğlu
Atölye Yürütücüsü

Habibe Durmuşoğlu, Elbistan Bilim ve Sanat Merkezi ve bir Anadolu lisesinde fizik öğretmeni olarak görev yapmakta olup, 7 yıllık öğretmenlik deneyimine sahiptir. Selçuk Üniversitesi Fizik Bölümü'nden ikincilikle mezun olmuş, nükleer fizik alanında yüksek lisans yapmış ve ağır atomik çekirdek tepkimeleri üzerine uluslararası hakem onaylı bir makale yayımlamıştır.

TÜBİTAK 4006 projelerinde iki kez yürütücülük ve danışmanlık yapmış, TÜBİTAK 4004 projelerinde katılımcı olarak yer almıştır. IPA projelerine iki kez katılan Habibe, BOYAP Projesi kapsamında astronomi eğitimi almıştır.

2024-2025 döneminde Scientix ve GUHEM elçisi olarak görev yapmakta, TÜBİTAK 1001 Hibrit Mentörlük Eğitim Projesi'ne aktif katılım göstermektedir. TÜLEN Teknoloji ve MEB ortaklığında drone ve İHA eğitimi almıştır.

İşaret dili temel kavramlarını bilen Habibe, oyunlarla işaret dili etkinlikleri üzerine eğitim almış ve okul tiyatro grubunda öğrenci koçluğu yapmıştır.

TÜBİTAK 7. Ulusal Kutup Bilimleri Sempozyumu'nda yedi bildirisi yayımlanmış olup, STEM alanında aktif çalışmalar yürütmektedir.



S. Mustafa Baştepe
Atölye Yürütücüsü

Dokuz Eylül Üniversitesi Fen Bilimleri Öğretmenliği mezunu olan Seyfullah Baştepe, 9 yıldır MEB'de görev yapmakta ve Erzurum Aziziye Atatürk Ortaokulu'nda müdür yardımcısı olarak çalışmaktadır. İkinci üniversite olarak Tarih Bölümü'nde lisans eğitimine devam etmektedir.

TÜBİTAK 4006 projelerinde yürütücülük yapmış, STEM Eğitici Eğitim Kurs Belgesi'ne sahiptir, STEM ile ilgili TÜBİTAK 1001 Projesi'nde aktif katılımcıdır.

2024-2025 döneminde Scientix elçisi olarak görev yapmakta, aynı zamanda eTwinning projeleri yürütmektedir.

Okulun futbol koordinatörü olarak görev alan Seyfullah, ilçe genelindeki programlarda da sunuculuk yapmaktadır. İletişim becerileri güçlü olup, derslerini etkinlik bazlı işleyerek pek çok öğretim yöntem ve tekniğini aktif olarak kullanmaktadır.

Amaç:

STEM becerilerinde mühendislik tasarım süreçlerini eğlenerek, öğrenerek, yaparak, yaşayarak deneyimlemek.



Herkes



40+40 Dakika



- Silikon tabancası
- Makas
- Eva kağıtlar
- Pipet çubuk
- Mukavva karton
- Fon kartonu
- Yapıştırıcı
- Bant
- Lego parçaları
- Bilye

Uygulama Adımları:

1. Etkinlik için katılımcılar 3 kişilik gruplara ayrılır ve her grubun bir isim belirlemesi istenir.
2. Gruplardan, 3 dakika içerisinde aynı malzemelerle en uzun ve en dayanıklı kuleyi inşa etmeleri istenir.
3. Malzeme paylaşımından sonra, grupların prototiplerini tamamlamaları beklenir.
4. Etkinlik sonunda, ağır bir materyal yardımıyla kuleler test edilir ve kuleler arasından en uzun ve en sağlam kule ekibi birinci seçilir.

 Metodun tasarımcısı anonimdir.





Araştırma / Uygulama / Deney

Atölyeler

1. Ariadne'nin İpi: 6Packs-Helix ile Öğrenme Deneyimi Tasarımı
2. Hologramları Keşfediyorum!
3. Ruh Sağlığında Deneyimsel Öğrenme: Davranış Deneyleri
4. Uzay Yolculuğu: GUHEM'i Keşfetme ve Algoritmik Düşünme

1. Ariadne'nin İpi: 6Packs-Helix ile Öğrenme Deneyimi Tasarımı

🔬 Araştırma / Uygulama / Deney



Alaz Han Canbolat
Atölye Yürütücüsü

Kariyerine Avrupa Birliği projeleriyle başlayan Klinik Psk.

Alaz Han Canbolat, 50'den fazla ülkede Birleşmiş Milletler WFP, Conectys, Koç Holding & Aygaz gibi 200'den fazla kurumla çalışarak Öğrenme Ekosistemi Tasarımcısı olarak deneyim kazanmıştır.

Padova Üniversitesi'nde Klinik, Sosyal ve Kültürlerarası Psikoloji alanında yüksek lisansını tamamlamış; ulusal ve uluslararası düzeyde 100'den fazla Eğitimci Eğitimi programını koordine etmiş ve bu programlarda ana eğitmen olarak görev almıştır.

Şu anda kurucu ortağı olduğu People Haus'ta kurumlara uçtan uca çalışan deneyimi üzerine projeler yapmakta ve LinkedIn'de İK & Çeşitlilik, Hakkaniyet ve Kapsayıcılık alanında içerik üretmektedir.



Enes Şahin
Atölye Yürütücüsü

Enes Şahin, farklı kurum ve organizasyonlarda eğitmen olarak deneyim kazanmış olup, şu anda People Haus'un kurucu ortağı olarak çalışmaktadır.

Kurum içi Eğitimci Eğitimi programlarını yürütmekte ve yetişkinlerin öğrenme alanını tasarlayarak sosyal beceriler üzerine odaklanmaktadır. Şimdiye kadar 150'den fazla eğitmenin yetişkin eğitimi konusunda gelişimine destek olmuştur. 7.000 saatin üzerinde eğitim tasarlamış ve gerçekleştirmiştir.

Sayırsız katılımcı ile çalışmalarına devam eden Enes, odak noktasını insan odaklı bir yetişkin öğrenme alanını tasarlamak üzerine kurmuştur.

Amaç:

Katılımcıların bildikleri eğitim tasarımı modellerini hatırlamalarını, metaforlar kullanarak somutlaştırmalarını ve öğrenmenin sürekli bir süreç olduğunu kavramalarını sağlamak.



17 Yaş ve Üzeri



30 Dakika



- Bir adet huni
- 3m kırmızı ip
- Bant

Uygulama Adımları:

1. Hazırlık

- Katılımcılar karışık bir biçimde ayağa alınır.
- Zemin üzerine (kalem, bant veya ip yardımıyla) büyük bir insan silüeti çizilir.

2. Modelle Anımsama

- Katılımcılardan, daha önce öğrendikleri veya kullandıkları eğitim tasarımı modellerini ve yetişkin öğrenme süreçlerine hizmet eden yaklaşımları anımsamaları istenir.

3. Metafor Oluşturma

- Katılımcılar 2'şerli veya 3'erli gruplara ayrılır. Her grup bir eğitim modeli seçer ve bu modeli insan vücudundaki bir organa veya uzva benzetir.
- Gruplardan şu soruyu tartışmaları istenir:
"Bu model vücudun hangi kısmını temsil ederdi ve neden?"
- Gruplar 10 dakika içinde tartışma yapar ve seçilen organ/uzuv üzerine konumlanır.

4. Bağlantıları Keşfetme

- Katılımcılara kırmızı bir ip verilir: İpin, temsil ettikleri modelden diğer modellere doğru dolaşmasını sağlayarak modeller arasındaki bağı simgelemeleri istenir.
- Ardından şu soru yöneltilir:
"Bu ipin ucu nereye gitmeli?"
Öğrenme sürecinin sonsuz yolculuğunda ipin yolu nerede son bulur?"

5. Çözümleme

- Katılımcılar yerlerine alındıktan sonra şu sorularla süreci çözümlemeleri sağlanır:



*Bu modeli neden bu organa/uzva atadınız?

*İpin bağlantıları sizce öğrenme sürecindeki hangi kavramları ifade ediyor?

- Aktivite sonrası, eğitimin teorik kısmına geçilir ve 6Packs Helix modeli detaylı şekilde anlatılır.

6. 6Packs Helix

- Eđitmen, ipin ucunu alır ve 6Packs Helix modelinde huninin alt kısmından geçirir.
- Modelin altından başlayarak yukarıya doğru çıkan ip, öğrenmenin sonsuzluđunu ve modelin katmanlarını aşarak ilerleyen bir süreci temsil eder.

6Packs-Helix bireylerin öğrenme deneyimlerini uçtan uca tasarlayan bir öğrenme ekosistem tasarım modelidir. Model řu anda nitel ve nicel ölçümlerini tamamlamış; bireyin bilgi, beceri ve tutumlarının gelişmesinde kilit rol oynadığı tespit edilmiştir. Modelin kullanım basamaklarının anlatıldığı kitap 2025 yılı içerisinde basıma hazır hale getirilecektir. Model ile ilgili detaylı bilgiye bu link (<https://linktr.ee/ogrenmeekosistemitasarimi>) üzerinden ulaşabilirsiniz.

 Metodun tasarımcıları, Alaz Han Canbolat ve Enes řahin'dir.



2. Hologramları Keşfediyorum!

 Araştırma / Uygulama / Deney



Muhammet Celalettin Özer
Atölye Yürütücüsü

Makine ve Çocuk Gelişimi alanlarında eğitim alan Muhammed Celalettin Özer, eğitim teknolojileri üzerine "KiDoSe" adlı bir girişimin kurucusudur. Gelişmeyi, öğrenmeyi ve öğretmeyi ilke edinmiş olup, çocuklar ve farklı kitleler için düzenlediği atölyelerle bu alanda etkinlikler gerçekleştirmiştir.

Amaç:

Basit malzemelerle bir hologram oluşturma becerisi geliştirmek ve görsel-uzamsal algıyı artırmak.



8 Yaş ve Üzeri



30-40 Dakika



- Asetat kağıdı/Şeffaf plastik
- Mukavva
- Maket bıçağı/Makas
- Şeffaf bant/Yapıştırıcı
- Cetvel ve kalem
- Hologram videosu oynatmak için telefon/tablet

Uygulama Adımları:

1. Adım: Şablon Hazırlama

- Mukavvaya dört adet eşit kenarlı üçgen çizilir.
- Her üçgenin tabanı 6 cm, yüksekliği 3,5 cm olmalıdır.

2. Adım: Kesim İşlemi

- Çizdiğiniz üçgenleri mukavvadadan kesin.
- Aynı ölçülerde dört adet asetat kağıdı kesin.

3. Adım: Birleştirme

- Mukavva çerçevelerinin içini asetat kağıdı ile kaplayın.
- Dört yüzeyi piramit şeklinde birleştirin. Taban açık kalmalıdır.

4. Adım: Yerleştirme

- Telefon veya tableti yatay bir zemine koyun.
- Hologram videosu açın.
- Piramidi ekranın üzerine yerleştirin.

5. Adım: Gözlem

- Karanlık bir ortamda hologramın görüntülenmesini izleyin.

Çözümleme Soruları



- *Hologramı oluşturmak için hangi fiziksel prensipler kullanıldı?
- *Piramit şekli yerine başka bir yapı kullanılabilir mi? Neden?
- *Hologramda gördüğünüz görüntüler size gerçek mi hissettirdi?



Metodun tasarımcısı, Muhammet Celalettin Özer'dir.



DOSYALAR



Hologram videolarına örnek
Hologram Şablonu

3. Ruh Sağlığında Deneyimsel Öğrenme: Davranış Deneyleri

 Araştırma / Uygulama / Deney



Kenan Polat
Atölye Yürütücüsü

Cumhuriyet Üniversitesi Eğitim Fakültesi Rehberlik ve Psikolojik Danışmanlık Anabilim Dalı'nda öğretim üyesi olarak görev yapan Kenan Polat, lisans eğitimini Hacettepe Üniversitesi'nde, yüksek lisans eğitimini Gaziosmanpaşa Üniversitesi'nde ve doktora eğitimini Ankara Üniversitesi Rehberlik ve Psikolojik Danışmanlık Bölümü'nde tamamlamıştır.

Bilişsel Davranışçı Terapiler alanında uzmanlaşmış olup, teori, beceri ve süpervizyon eğitimleri dahil toplamda 450 saatlik bir eğitim sürecini tamamlamıştır. Aktif olarak terapi hizmetleri sunmakta ve lisans ile yüksek lisans düzeyinde psikolojik danışma ilke ve teknikleri, kuramları, becerileri, Bilişsel Davranışçı Terapi ve süpervizyon dersleri vermektedir.

2023 yılında, MEB Özel Eğitim ve Rehberlik Genel Müdürlüğü ile UNICEF iş birliğinde, Kahramanmaraş depremlerinin etkilerini azaltmak için yürütülen Travma Sonrası Grup Temelli Müdahale Programı kapsamında eğitici eğitmeni olarak üç grupta toplam 60 katılımcıyla çalışmıştır.

Amaç:

Düşünceleri ve inançları test ederek bireyin ruh sağlığını geliştirmek.



15 Yaş ve Üzeri



50-60 Dakika



- Kağıt
- Kalem
- Silgi

Uygulama Adımları:

1. Test edilecek düşüncenin/inancın belirlenmesi.
2. Deney sonucunda elde edilecek olan alternatif inancın belirlenmesi.
3. Ne olursa alternatif inancın doğrulanmış olacağının belirlenmesi.
4. Deneyin tasarlanması. (Deney tasarımı, kişinin deneyde aktif katılımcı mı yoksa gözlemci mi olacağının belirlenmesi. Kişinin hangi rolde olacağı belirlendikten sonra uygun deney tasarımının yapılması)
5. Deneyin uygulanması.
6. Uygulama sürecinin ve sonuçların kaydedilmesi (Kamera kaydı gibi. Herhangi bir yorum katılmadan)
7. Sonuçların kişi tarafından yorumlanması
8. Sonuçlar ışığında yaşantıya dayalı yeni inancın yazılması.

 Metot tarihsel olarak farklı araştırmacılar tarafından geliştirilmiştir. Bu nedenle anonim olduğu ifade edilebilir. Metodun uygulanmasında "Oxford Guide to Behavioural Experiments in Cognitive Therapy" kitabından faydalanılmıştır.



4. Uzay Yolculuğu: GUHEM'i Keşfetme ve Algoritmik Düşünme

 Araştırma / Uygulama / Deney



Büşra Akyüz Tingil
Atölye Yürütücüsü

Eğitim Bilimleri alanında Prof. Dr. İlke Evin Gencel danışmanlığında doktora eğitimine devam eden Büşra Akyüz Tingil, ulusal ve uluslararası birçok projede araştırmacı olarak görev almıştır.

İzmir Karşıyaka Çocuk Kulübü'nde öğretmenlik yaparak bireysel ve grup etkinlikleri düzenlemektedir.

Araştırma alanları arasında düşünme becerileri, deneyimsel öğrenme, sosyal-duygusal öğrenme, yenilikçi öğretim teknikleri ve eğitimde dijitalleşme yer almaktadır.

Amaç:

Katılımcıların deneyimsel uzay macerası sırasında algoritmik düşünme becerilerini geliştirmelerini ve ekip çalışması yoluyla Gökmen Uzay Havacılık Eğitimi Merkezi hakkında bilgi edinmelerini sağlamak, görsel bir Gökmen Uzay Havacılık Eğitimi Merkezi ziyaret algoritması geliştirmek.



Herkes



5-50 Katılımcı



30-40 Dakika



- Renkli kalemler
- Renkli karton
- Hoparlör
- Bilgisayar ve projeksiyon

Katılımcı sayısı kadar

- Renkli kağıt
- Kalem

Uygulama Adımları:

1. Adım: Somut Deneyim (Deneyim)

Katılımcılar, uzay simülasyonu sınıfına girerler ve uzay aracının kontrolünü ellerine alırlar.

Her bir katılımcı, belirlenen bir görev için uzay aracında bir rol ekibinde yer alır.

Görevlerin başarıyla tamamlanması için öncelikle ekiplerin algoritmik düşünme ve stratejik planlama yapması gereklidir. Eğitim kolaylaştırıcısı, bu konuda bilgiler verecektir.

2. Adım: Yansıtıcı Gözlem (Gözlem)

Görev sırasında, katılımcılar yaşanan deneyimlerini analizlerini çevreye dair yapılan gözlemler ile birleştirir.

- **Pilotlar**, Gökmen Uzay Havacılık Eğitimi Merkezi içerisinde bulunan bölümleri araştırır öğrenir ve bir gezi sıralaması taslağı oluştururken algoritmik düşünme becerilerini kullanır.
- **Bilim insanları**, Gökmen Uzay Havacılık Eğitimi Merkezi hakkında veri toplama ve analiz etme süreçlerinde algoritmik düşünmeyi uygular.
- **Mühendisler**, teknik sorunları çözerken algoritmik bir yaklaşım benimser.
- **İletişim görevlileri**, ekipler içi iletişimi düzenler, fotoğraf çekimi ve video çekimi yapar ve tasarım taslağı oluşturulmasında algoritmik düşünmeyi kullanırlar.
- **Veri bilimcileri**, algoritma türlerini öğrenir ve görsel bir ziyaret algoritması taslağı geliştirir.

3. Adım: Soyut Kavramsallaştırma (Kavramsallaştırma)

Katılımcılar, yaşadıkları deneyimler ve algoritmik düşünme süreçlerini analiz ederek soyut kavramları ve taslaklarını ortaya çıkarır.



4.Adım: Aktif Uygulama

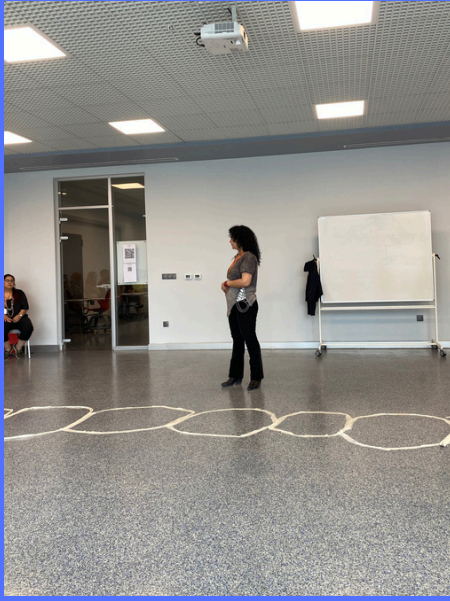
Değerlendirme oturumundan sonra, katılımcılar aldıkları geri bildirimleri dikkate alarak görev için tekrar uzay araçlarına binerler. Taslaklar üzerinden daha etkili algoritmik stratejiler geliştirirler ve Gökmen Uzay Havacılık Eğitimi Merkezi ziyaret algoritması geliştirme görevlerini etkili bir şekilde tamamlarlar.

Etkinliğin Avantajları:

- Katılımcıların uzay macerası sırasında algoritmik düşünme becerilerini geliştirmelerini ve ekip çalışması yoluyla Gökmen Uzay Havacılık Eğitimi Merkezi hakkında bilgi edinmelerini sağlar.
- GUHEM'in sonraki ziyaretçileri için deneyimsel bir ziyaret algoritması oluşturulur.
- Katılımcıların algoritmik düşünme becerilerini geliştirmesini sağlar.
- Ekip çalışması becerilerini güçlendirir ve liderlik yeteneklerini destekler.
- Uzay ve GUHEM hakkında bilgi edinme fırsatı sunar.
- Somut deneyimlerden soyut kavramlar çıkararak öğrenmeyi derinleştirir.

 Metodun tasarımcısı, Büşra Akyüz Tingil'dir.





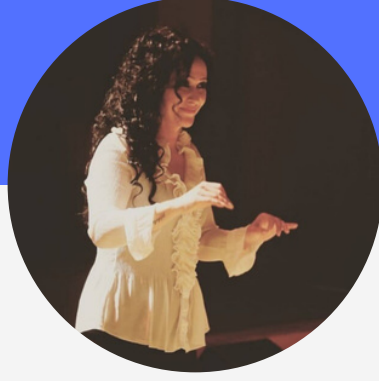
Hareketlendirici/Buz Kırıcı

Atölye

1. İçimdeki Ritim

1. İimdeki Ritim

 Hareketlendirici/Buz Kırıcı



Derya Kamaz
Atölye Yürütücüsü

Sivas Cumhuriyet Üniversitesi Eğitim Fakültesi Müzik Eğitimi Anabilim Dalı'nda 20 yıldır Doktor Öğretim Üyesi olarak görev yapan Derya Kamaz, çoksesli koro şefliği ve liderliği yapmaktadır.

Müzik alanında özel öğretim yöntemleri üzerine çalışan Derya, araştırmalarını müzik psikolojisi ve özellikle müziğin sosyal psikolojisi konularında yoğunlaştırmaktadır.

Amaç:

E. DALCROZE temelde adımlar ve dansla müziğin doğasını içselleştirmeyi amaçlamıştır. Bu çerçevede doğaçlama yapılan müzikli uygulamalar yoluyla, dikkatin toplanması, grup dinamiğinin yükseltilmesi, grubun yeni aktivitelere hazırlanması amaçlanır. Aynı zamanda konuşma, okuma ve müzik pratikleri için de kullanılabilen uygulamalar içerir. Farklı coğrafya ve milletlerden insanlarla da uygulandığında, müzik dilinin evrensel olması, ritim ve ezgi unsurunun hepimizin içinde halihazırda bulunması gibi unsurlar da grupla paylaşılmış olur ve hep birlikte deneyimlenir.



Herkes



5-50 Katılımcı



30-60-120
Dakika



- Yerde çemberler oluşturmak için yapışkanlı renkli şeritler
- 30-50 cm lik ağaç çubuklar ve uçlarına bağlamak için renkli şerit kurdeleler
- Farklı renklerde avuç içine sığacak kadar kesilmiş tüller
- Ses kayıtlarını dinletebilmek için gerekli ses düzeneği

Müzikli uygulamalara başlamadan önce gruba 15-20 dakika rahatlatıcı nefesler ve gevşeme hareketleri yaptırılabilir. Grubun kendi içerisinde bir dinamizminin oluşması açısından işlevsel olmaktadır.

Uygulama Adımları:

1. Yerde birbiri ardına sıralanmış renkli çemberler bulunmaktadır. Katılımcılar, önceden hazırlanmış kayıt eşliğinde ya da uygulayıcının kendisi tarafından herhangi bir çalgıyla çalarak duyuracağı ezgiye, ritmik açıdan uyum sağlamaya çalışarak, çemberlerin içinden adımlarla geçerler. (Yazılan ezgiler, piyanoda çalınarak kaydedilmiş ve uygulamada bu kayıtlar tercih edilmiştir. Bununla birlikte, farklı çalgılar da kullanılabilir; uygulamada temel belirleyici unsur ezgilerdeki ritim yapısıdır). İlk çemberin arkasında dizilip, sırası gelenin adımlara başlaması ve tekrar arkaya geçmesi ile bir döngü oluşmakta ve giderek kendi içinde bir tür dansa dönüşen hareketler, grubun keyifle katılımını sağlamaktadır. Sayıya göre katılımcıları 2 ya da daha fazla gruba ayırarak yaptırılabilir.

2. Grubun serbestçe salona dağılması istenir ardından yine kayıttan ya da canlı çalınan ezgiler eşliğinde, önce ellerindeki kurdeleleri ardından tülleri savurarak, tamamen doğaçlama ritme eşlik etmeleri istenir. Bu uygulama sırasında katılımcılar ikili ya da üçlü gruplar halinde danslar da sergilemek isteyebilir, ki bu da engellenmemelidir. Bu durum grup dinamiği açısından olumlu olmaktadır.

3.Belirleyeceğiniz sayıda katılımcı ayakta dađınık halde salona yerleşir. Kayıttan gelen komutlara (hızlanın, yavaşlayın, dođaçlayın, durun, ilk tempoya dönün vb.) uyarak bu sefer farklı tempolardaki ezgilere dođaçlama danslarla cevap vermeleri istenir.

4. Herkes yine ayakta dađınık halde iken, kayıttan duyacakları ilk ezgiye göre, her bir katılımcının birbirinden farklı olmak kaydıyla bir ilk hareket belirlemeleri ve onu da dans halinde devam ettirmeleri istenir. Ardından aynı ezgi devam ederken bu sefer yapıyor oldukları birinci figürden farklı bir ikinci hareket bulup ona devam etmeleri istenir.

Hem yaratıcılığı teşvik eden hem de dođaçlama dans içeren bu uygulama, dođal akışı içerisinde her seferinde ve her farklı grupta oldukça eğlenceli paylaşımlar ortaya çıkarmaktadır. Tercihe bađlı olarak, grubun katılımına göre, ikinci figüre, üçüncü figür de eklenebilir ardından bunların sırasıyla baştan yapılması da istenebilir. Son olarak da, yine kayıttan duyulan başka bir ezgiye, herkesin serbest dođaçlama danslarla eşlik etmesi ile uygulama bitirilir.

 Metodun tasarımcısı, Emile Dalcroze'dur.





Problem Çözme / Takım Oyunu

Atölyeler

1. Dice4Team (Ekip İçin Zar At)
2. Hatasız Alan Oyunu
3. LEGO Serious Play
4. Oryantiring (Orienteering) İle Maceralı Bir Yolculuğa Var mısınız?
5. Ultimate Frisbee - Spor Yoluyla Deneyimsel Öğrenme
6. Üçgenleme - Karmaşık Bir Konu için Basit Bir Oyun

1. Dice4Team (Ekip için Zar At)

 Problem Çözme / Takım Oyunu



Ümit Yardım
Atölye Yürütücüsü

Ümit Yardım, 18 yıldır sivil toplum alanında çalışmalar yapmakta olup, 2011 yılından bu yana ulusal ve uluslararası projelerde eğitimlik ve kolaylaştırıcılık görevleri üstlenmektedir.

Ulusal Ajans'ın eğitimci eğitimi programını tamamlayarak yaygın eğitim alanında eğitimci havuzunda yer almıştır. İnsan Hakları ve Dahil Etme konularında yurtdışında eğitimler almış; Finlandiya'da düzenlenen Tools Fair'e ve Kanarya Adaları'nda (Tenerife) Erasmus+ projeleri kapsamında yaygın eğitimin geliştirilmesi üzerine organize edilen projelere katılmıştır. Çalışma arkadaşlarıyla birlikte çeşitli gruplara yaygın eğitim konusunda eğitimci eğitimleri vermiştir. Ayrıca, İstanbul Sağlık Bilimleri Üniversitesi'nde gönüllülük ve proje yönetimi konularında misafir akademisyen olarak görev yapmıştır.

Metot geliştirme ve oturumları özgün yaklaşımlarla uygulama, uzmanlık alanlarının önemli bir parçasıdır.

Amaç:

Dice4Team Oyunu, grup dinamiği yaratma metodu olarak tasarlanan, "Mission Impossible" yöntemi ile "Monopoly" oyununun birleşimidir. "Mission Impossible", yani imkânsız görev denilmesinin nedeni, bu kadar kısa sürede bu kadar fazla görevin yerine getirilmesinin imkânsıza yakın olmasındandır. Dolayısıyla bireysel olduğu kadar ekip olarak hareket etmek de önemli ve gereklidir. Her türlü eğitime başlamanın keyifli bir yoludur.



60 Dakika
Giriş: 10'
Oyun Süresi: 40'
Değerlendirme: 10'



Oyun Kutusu (Oyun tahtası, Done kartları, Şans kartları, Hazine sandığı kartları, Yeni fikirler kartları, Oyuncu sıra kartları, Zar, listeler, Oyuncu simgeleri)



16 veya 32 kişilik ekiplerle oynanabilmektedir.
16 kişiye kadar olan oyuncular tek kişi, 16-32 kişi arasındaki katılımcılar ise oyuncular çift kişi olarak oynayabilmektedir.

Oyunun amacı, mümkün olduğunca fazla "Done" kartı toplamaktır. Done kartını hak edebilmek için "Done" alanlarındaki veya şans kartlarındaki görevleri tamamlamanız yeterlidir.

Oyun Tahtasındaki Bölümler:

Dice4Team oyununda, her bölümde farklı görevler tanımlanmaktadır. Ekibin, kısıtlı sürede bütün görevleri bitirmesi beklenir. Oyun tahtasında "Paylaş", "Oluştur", "Üret", "Yap", "Başar", "Öğren", "Çek" ve "Emin Ol" bölümleri yer almaktadır. Her bölümde oyuncunun yapması gerekenler ilgili bölümde yazılmakta, bu bölümler dışında bazı özel karakterler ve bölümler de yer almaktadır. Bu bölümlere birlikte göz atalım:

Hazine Sandığı: Oyuncu, oyun tahtasındaki Hazine Sandığı bölgelerinden birisini ziyaret ederse, bir "Hazine Sandığı Kartı" çekme şansına sahiptir. Kartta yazılanları uygulaması beklenir. Başarılı olursa ve bunu ispatlarsa bir adet "Done" kartı almaya hak kazanır.

Dinlenme Alanı: Oyuncu "Dinlenme Alanı" veya "Dinlenme Alanı'na Git" bölümüne geldiğinde, zarlarla toplamda 10 ve üzeri bir sayı atana kadar burada durması gerekir.

Birine Sarıl: Oyuncu bu bölümü ziyaret ettiğinde, oyundaki diğerlerinden birisine sarılır.

Birine Yardım Et: Oyuncu bu bölüme geldiğinde, etrafında bir görevi tamamlamaya çalışan diğer oyunculara yardım ederek birlikte o görevi tamamlamalarını sağlar. Eğer yardım edecek birisini bulamazlarsa, zar atarak oyuna devam ederler.

Soru İşareti (Şans Kartları): Oyuncu "soru işaretli" bölüme geldiğinde bir "şans kartı" çekme şansına sahiptir. Kartta yazılanları uygulaması beklenir. Başarılı olursa ve bunu ispatlarsa bir adet "Done" kartı almaya hak kazanır.

Bekle Bekle Bekle ve Şimdi Git! Oyuncu bu bölümü ziyaret ettiğinde sırayı diğer katılımcılara verir ve bir el bekler. Sıra kendisine gelince zar atar ve devam eder.

Lamba: Oyuncu lamba bölgesine geldiğinde bir "Yeni Fikir Kartı" çekme şansına sahiptir. Kartta yazılan konu hakkında yeni bir fikir ortaya koyması beklenir. Yaratıcılığını kullanmayı ve özgün olmayı unutmayın! Yaratıcı fikirler her zaman hoş karşılanır.

Dinlenme Alanına Git! Oyuncu bu bölüme geldiğinde "Dinlenme Alanı"na döner. Varsa bir adet "Done" kartını eğitmene teslim etmesi gerekir.

Fotoğraf Makinesi: Oyuncu bu bölüme geldiğinde bütün katılımcıların teker teker fotoğraflarını çeker, fotoğrafları eğitmene gönderir ve bir "Done" kartı almaya hak kazanır.

Gazete: Oyuncu gazete alanına geldiğinde, projenin basın ve/veya web sitesi için haberini 3 dakika boyunca yazması beklenir. Projeyle ilgili bilgileri bilgi paketinden edinebilir. Başka bir oyuncu aynı alana geldiğinde, diğer oyuncunun kaldığı yerden devam eder. Haberi tamamlayan son kişi bir "Done" kartı almaya hak kazanır.

Oyun oynarken merak edeceğiniz diğer bilgiler şu şekildedir:

'Done' Bölgesi/Kart: Oyundaki bazı görevler tek seferliktir. Oyuncu, bu görev tamamlandıktan sonra bir "Done" kartını kendine alır ve bir "Done" kartını görevi tamamladığı alana koyar. Başka bir oyuncu, "Done" kartının olduğu bölgeye gelirse tekrar zar atar ve oyuna devam eder.

Oyun Sırası Kartları: Oyunun başında her oyuncu zar atar. En büyük sayıyı atan 1. Oyun Sırası Kartı alır ve diğer büyük sayıyı atanlar 2., 3. ... olmak üzere sıra kartlarını alarak oyuna başlar. Sıra kartı alma aşamasında aynı sayıyı atan kişiler arasında tekrar zar atılır. Yüksek atan öncelikli sıra numarasını alır.

Uygulama Adımları:

Dice4Team oyunu karışık gibi görünse de oldukça basittir. Oyuna başlamadan önce oyundaki bölümleri ve görevleri tanımak için kendinize yeterli zaman tanıyın.

1. Oyuna bütün oyuncular kendileri için birer simge seçerek başlar. Simgelerini seçen oyuncular zar atarak "sıra kartlarını" alır ve oyunu bu sıra numarasına göre oynamaya başlar.

2. Oyuna başlarken oyuncu iki adet zarı atar, attığı zarların toplam sayısı kadar alan ilerler ve hangi bölgede durmuşsa, o bölgede yazılanları yerine getirmeye çalışır. Durduğu bölge görev bölgesiyse görevi tamamlamaya çalışır, özel karakterlerin olduğu bölge ise (örneğin şans kartı, hazine sandığı veya yeni fikir) bir kart çeker ve çektiği kartta yazılan görevi tamamlamaya çalışır. Diğer özel bölümlerin (örneğin dinlenme alanı, birisine yardım et vb.) ziyaret edilmesi durumunda bu bölümlerin yönergedeki açıklamaları okunur ve buna göre hareket edilir. Eğer iki farklı oyuncu aynı bölüme denk gelirse, aynı görevi tamamlamak için birlikte çalışırlar.

- Oyundaki bazı bölümlerin ve "Done" alanlarının bir kez tamamlanması yeterlidir.
- "Done" alanındaki görevi tamamlayan oyuncu bir "Done" kartı almaya hak kazanır.
- En çok "Done" kartı kazanan oyuncu popüler olsa da, oyunun amacı bütün "Done" alanlarının oyun sonuna kadar tamamlanmış olmasıdır. Ancak ekip olarak kazanmak mümkündür.
- Oyun süresince bazı istisnalar vardır:



*Eğer diğer bütün oyuncular bir görev üzerinde çalışıyorsa, oyuncu sıra kartına bakmaksızın zar atar ve görev gelene kadar oyuna devam eder.

*Eğer masanın etrafında yalnızca iki kişi varsa, sıra numarasına göre öncelikli olan oyuna devam eder.

Oyun bir kez başladığında yaşayacağınız tecrübe enerjinize göre değişecektir. Enerjini toparla, simgeni seç ve zarları eline al...

 Metodun tasarımcısı, Ümit Yardım'dır.



2. Hatasız Alan Oyunu

🎯 Problem Çözme / Takım Oyunu



Dilek Gökçen Pasin
Atölye Yürütücüsü

22 yıllık deneyimiyle Bursa Nesrin Fuat Bursalı İlkokulu'nda görev yapan Dilek Gökçen Pasin, barışçıl ve demokratik sınıflar oluşturma idealini benimseyerek mesleğini tutkuyla sürdürmektedir. Öğrencilerin bireysel potansiyellerini destekleyen kapsayıcı ve yenilikçi eğitim yaklaşımlarını uygulamaktadır.

Amaç:

Kişiler arası iletişimi güçlendirmek, anlaşmazlıkların ve çatışmaların çözümüne deneyimsel bir yaklaşım sunmaktır.

7'den 77'ye her yaşta bireylerin oynayabileceği Hatasız Alan, şiddetsiz iletişimin dört temel prensibi olan gözlem, duygu, ihtiyaç ve ricadan hareketle; yargılamadan, yorumlamadan, ben dili, empati ve anlama yoluyla, oyun kartlarını ve matını araç olarak kullanarak herkese eşsiz bir deneyim sunar.

Hatasız Alan oyunu; aile, okul, çalışma ortamları, kısacası iletişimin olduğu her yerde, anlaşmak niyetiyle bir araya gelen insanlar tarafından bağlantıları güçlendirici, alternatif bir metot sunar.



Herkes



1 Saat



Hatasız alan
kutu oyunu

Uygulama Adımları:

- Oyunu oynayacak olan kişilerin ve anlaşmazlık konusu belirlenir.
- Oyun matı hazırlanır ve kartlar mata yerleştirilir.
- Duygu ve ihtiyaç kartları taraflara birer deste halinde sunulur.
- Taraflar, duygu ve ihtiyaç kartlarını oyun matında kendi alanlarında yerleştirmek suretiyle, konuya dair duygu ve karşılanmayan ihtiyaçlarını ifade eder.
- Taraflar yer değiştirerek anlaşmazlık konusunu birbirlerinin gözünden görür ve gözlem, duygu ve ihtiyaçlarını sözlü olarak ifade eder (örneğin: "Sanırım bana anlattığın esnada sana bakmıyor olmam seni öfkeliendirmiş. Sanırım o anda duyulmak ve dikkate alınmak senin için önemliydi, doğru mu?" "Evet, bu doğru. Ve sen de sana bağırdığımda şaşkın ve öfkeli hissettin. O an dikkatin dağılmıştı ve bunun anlayışla karşılanması sana iyi gelirdi. Bu doğru mu?"), şeklinde yansıtımlarla diyalog ilerler.
- Taraflar yeterince anlaşıldıklarına kanaat getirdiklerinde yeniden kendi yerlerine geçer ve eğer isterlerse kartlarında değişiklik yapabilirler.
- Her iki taraf durumu yeniden yansıttıktan sonra, anlaşmazlığın çözümüne ilişkin ricalarını, öneri veya stratejilerini dile getirebilir.
- Ricalar ve stratejilerde ortaklaşma sağlanamazsa, yeni bir rica söz konusu olabilir veya taraflar farklı bir seçim yapabilir.

 Metodun tasarımcısı, Amerikalı şiddetsiz iletişim ekolü savunucularından yazar Sura Hart'tır.



3. LEGO Serious Play

Problem Çözme / Takım Oyunu



Betül Seyren
Atölye Yürütücüsü

Uludağ Üniversitesi Psikoloji Bölümü'nden mezun olan Betül Seyren, yüksek lisans eğitimini İstanbul Bilgi Üniversitesi'nde Organizasyonel Psikoloji alanında devam etmiştir.

Son 6 yıldır Mindahead Consulting'de Öğrenme Tasarımcısı, Kolaylaştırıcı ve Program Yöneticisi olarak görev yapmakta; nöropsikoloji, iletişim, kişilik, performans gelişimi ve duygu yönetimi konularında öğrenme süreçleri tasarlamaktadır. Aynı zamanda lisanslı Diyalektik Davranışçı Terapi Uygulayıcısıdır. Davranış değişimi, ilişkilerde efektif hareket edebilme, öz şefkat konuları ağırlıklı olarak danışanlarıyla görüşmelerine devam etmektedir.



Abdullah Aydın
Atölye Yürütücüsü

Google İrlanda'da Takım Danışmanı, Program Yöneticisi ve Satış Operasyon Yöneticisi olarak 11 yıllık deneyimin ardından kültürel değişim ve takımlaşma dinamikleri üzerine hizmet veren Mindahead Danışmanlık'ı kurmuştur.

Boğaziçi Üniversitesi Uluslararası Ticaret Bölümü'nden mezun olan Abdullah Aydın, Oxford ve HEC Business Schools tarafından yürütülen Exec MSc Consulting & Coaching for Change programını tamamlamıştır. Erickson Academy Koçluk ve LEGO Serious Play Eğitmen sertifikalarını Londra'da almış; MBTI ve Insights Discovery lisanslı eğitmen eğitimlerini New York ve San Francisco'da tamamlamıştır.

Amaç:

Lego Serious Play (LSP), katılımcıların yaratıcı düşünme, problem çözme ve iletişim becerilerini geliştirmelerine yardımcı olmak için kullanılır. LSP, katılımcıların LEGO parçalarını kullanarak kendi yapılarını oluşturmalarını ve bu yapılar üzerinden fikirlerini, deneyimlerini ve duygularını ifade etmelerini sağlar. Katılımcılar, karmaşık konuları daha kolay anlamak ve paylaşmak için Legolar ile kendi metaforlarını oluştururlar.



18 Yaş ve Üzeri



4-12 Katılımcı



90-120 Dakika



Lego parçaları
ve tabakaları

Katılımcılar küçük gruplar halinde (her masada 5-6 kişi) iş birliği yapacak ve iki farklı bölümde aktif olarak yer alacaklardır:

Uygulama Adımları:

1. Adım: Beceri Geliştirme

Bu bölüm, temel LSP becerilerinin geliştirilmesine odaklanır. Katılımcılar:

- Lego parçaları ve diğer malzemelerle tanışır.
- Konfor alanlarının dışına çıkar ve ellerini kullanarak yeni düşünme ve kendilerini ifade etme yollarını keşfederler.
- Lego modelleriyle metaforlar ve hikaye anlatımı kullanarak karmaşık fikirleri ve kavramları temsil etmeyi pratik ederler.

2. Adım: Vizyon Oluşturma

Bu bölüm, katılımcıları LSP becerilerini gerçek dünya senaryolarına uygulamaya davet eder.

3. Adım: Kişisel Vizyon

Katılımcılar, düşündürücü bir tasarım sorusu (örneğin, "Bugünden itibaren tüm resmi eğitim (okullar) ortadan kalksa, dünya 2 yıl içinde nasıl görünürdü?") üzerinde bireysel olarak düşünerek, geleceğe dair kişisel vizyonlarını temsil eden bir Lego modeli inşa ederler.

4. Adım: Ortak Vizyon

Her grup, bireysel vizyonlarını birleştirerek, ortak bir geleceğe dair vizyon yaratır ve bunu ortak bir plaka üzerinde yapılan iş birliğiyle bir Lego modeliyle temsil eder. İletişimi ve hikaye anlatımını daha da güçlendirmek için her gruptan iki kişi, paylaşılan vizyonlarını sergileyen kısa bir video oluşturur.



Metodun tasarımcıları, Johan Roos ve Bart Victor'dur.



4. Oryantiring (Orienteering) ile Maceralı Bir Yolculuğa Var mısınız?

🎯 Problem Çözme / Takım Oyunu



Esmâ Belgrat
Atölye Yürütücüsü

Emekli sınıf öğretmeni olan Esmâ Belgrat, halen özel bir okulda ilkokul müdür yardımcısı olarak görev yapmaktadır.

Çağdaş Drama Derneği'nde 5 aşamalı yaratıcı drama eğitimini tamamlamış ve çeşitli seminer, sempozyum ve eğitim kurslarına katılmıştır.

Edindiği bilgileri farklı teknik ve yöntemlerle uygulayarak öğrenme ortamlarını zenginleştirmek ve sürekli kendini geliştirmek temel hedefleri arasındadır.

Amaç:

Oryantiring (Koşarak Yürüyerek Hedef Bulma) farklı mekanlarda ve doğal arazi ortamlarında yapılabilen, katılımcıların kontrol noktalarını harita ve pusula yardımı ile en kısa zamanda bularak gerçekleştirdiği, sorun çözme yeteneğini geliştiren doğa sporudur.

Bu doğa sporu kapalı alanlarda büyüyen çocuklarımızın, açık alanda yön bulma, hedefe odaklanma, ekip çalışmasında etkin olma gibi birçok alanda gelişimlerine katkıda bulunmaktadır.

Bu metodun eğitimdeki amacı, Oryantiring bazlı açık alan eğitim uygulamasını, ders konularını “görerek, yaparak ve yaşayarak öğrenme” anlayışıyla anlatmak, pekiştirmek ve değerlendirmek için eğitim aracı olarak kullanılmasıdır.

Bir diğer amacı ise disiplinler arasında (görsel sanatlar, müzik, oryantiring sporu, okuma, anlama, yorumlama vb.) ilişki kurarak yapılan söz konusu etkinliğin ya da benzerlerinin Türkçe dersinde nasıl uygulanabileceğine dair veriler sunmaktır.

Etkinlik içerisinde kullanılan yöntem ve teknikler; oryantiring, soru-cevap, beyin fırtınası, grup çalışması ve istasyon tekniğidir. Ayrıca pano yapımı gibi uygulamalar da gerçekleştirilebilir.



Herkes



60 Dakika
Kitabı inceleme ve değerlendirme
Bir hafta



- “Çekirge'nin Yolculuğu” Kitabı
- Okuma kitabı
- Mekanın haritası
- Atık materyaller
- A4 kağıt
- Tuz
- Fırça
- Kalem
- Lego Parçaları

Uygulama Adımları:

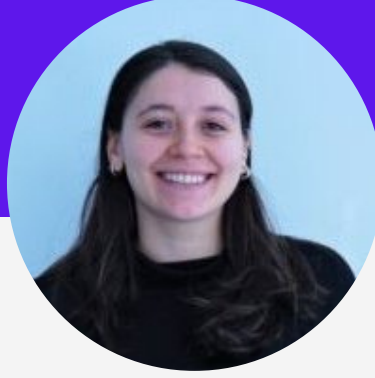
1. Katılımcılar çemberde toplanır.
2. Her katılımcıdan sarı, kırmızı, mavi ve yeşil renklerden oluşan uçak biletlerinden birini seçmeleri istenir. (Katılımcılar kaç kişi ise biletlerin renkleri 4 eş gruba ayrılacak şekilde olmalıdır. Örneğin, 16 kişi varsa 4 sarı, 4 mavi, 4 yeşil ve 4 kırmızı bilet olmalıdır.) Aynı rengi seçen kişiler o renk grubunu oluşturur. Oyun boyunca her istasyonda kendi renklerinin zarfını alır ve etkinliklerini yapar.
3. Böylelikle gruplar oluşur. Her grubun bir lideri, yazmanı, toplayıcısı ve okuyucusu belirlenir.
4. İlk önce gruplar bulundukları ortamda gizlenmiş olan kendi renklerinin zarflarını arar, bulurlar.
5. Zarfın üzerinde bulunan kilidi açmak için verilen şifreyi çözer, haritaya ulaşır ve verilen yönergeleri grupla takip ederler.
6. Grup hep birlikte hareket etmeli, her grup üyesi etkinliğe aktif olarak katılmalı, lider tüm üyelerin katılımına önayak olmalıdır.
7. Artık grubun elinde bir harita ve harita üzerinde işaretlenmiş istasyonlar vardır. Grup üyelerinin amacı o istasyonlara harita yardımıyla gitmek, zarfını bulmak ve kendilerinden istenen yönergeleri yerine getirmektir.
8. Tüm istasyonlara gidip yönergeler yerine geldiğinde son durağa ulaşılır ve orada etkinliğin amacı olan hazineye yani kitaba ulaşılır.
9. Son durakta, çember içinde kitap hakkında kısaca konuşulur ve katılımcıların duyguları alınır. Kitabı incelemeleri ve okumaları beklenir.
10. Kitabı okuduktan sonra oryantiring istasyonlarındaki etkinliklerin kitapla ilişkisi tespit edilerek durum hakkında felsefi sorgulama yapılır. (Kitabın farklı bölümleri farklı zamanlarda sorgulanmaya uygundur.)

 Metodun tasarımcısı, Esmâ Belgrat'tır.



5. Ultimate Frisbee – Spor Yoluyla Deneyimsel Öğrenme

🎯 Problem Çözme / Takım Oyunu



İlknur Dinç
Atölye Yürütücüsü

2015 yılından bu yana gençlik çalışmaları ve insan hakları eğitimi alanında çalışan eğitmen ve sivil toplum profesyoneli İlknur Dinç, deneyimsel öğrenme yöntemlerini kullanarak farklı arka planlardan gelen gençlerin öğrenme süreçlerini anlamlı hale getirmeyi ve toplumsal uyuma katkı sunmayı amaçlamaktadır.

Avrupa Komisyonu, Avrupa Konseyi ve Amerika Konseyleri tarafından yürütülen uluslararası programlarda yer alarak, 3 kıtada kapsayıcı yöntemler ve yaklaşımlar üzerine çalışma deneyimi edinmiştir.

Şu anda Deneyimsel Eğitim Merkezi Derneği'nde yönetim kurulu üyesi olarak görev yapmakta, yenilikçi eğitim tasarımları ve iş birlikleri geliştirerek bireylerin potansiyellerini keşfetmelerine destek olmaktadır.

Öğrenmeyi bir tutku olarak gören İlknur, birlikte öğrenme süreçlerinin dönüştürücü gücüne inanmaktadır.

Amaç:

Sporda deneyimsel öğrenmeyi teşvik ederek katılımcıların takım çalışması ve dahil etme değerlerini geliştirmelerini sağlamak, aynı zamanda fiziksel etkinlik ve stratejik düşünme becerileri aracılığıyla *Education for/by/through Sport* tematik alanlarını deneyimlemelerini ve keşfetmelerini desteklemektir.



15-45 Yaş



8-24 Katılımcı



90 Dakika



- Her bir takım için bir tane frizbi
- Formalar
- Flipchart
- Tahta kalemeleri

Uygulama Adımları:

1. Hazırlık:

- Kullanılacak alanların güvenlik açısından kontrol edilmesi.
- Sahanın büyüklüğünün grubun büyüklüğüne uygunluğunun test edilmesi.
- Katılımcılar arasında herhangi bir sağlık problemi olup olmadığına dair son kontrollerin yapılması.

2. Aktivite Açıklaması:

- Katılımcılar arasından öncelikle 2 takım kaptanı seçilir ve gönüllü 2 kişi olup olmadığı sorulur. Ardından takım kaptanlarının takım üyelerini birer birer seçmeleri istenir.
- Yakalama ve atma gibi temel frizbi teknikleri gösterilerek açıklanır. Oluşturulan takımların 10-15 dakika süreyle kendi takımları içerisinde frizbi ile antrenman yapmaları sağlanır.

3. Oyun Kurallarının Açıklanması:

- Oyunun kolaylaştırıcısı, tüm tur kurallarını çıktı halinde takım kaptanlarına iletir ve katılımcılardan herhangi bir soru alınmaz. Sadece kaptanlar, çok detay olmayan soruları varsa kolaylaştırıcı ile iletişime geçebilir.
- Verilen çıktılardaki genel kurallar aşağıdaki gibidir:
 - Frizbiyle koşmak yasaktır.
 - Fiziksel temas yasaktır.
 - Oyunda bilirkişi/hakem bulunmaz; her şey takımlar olarak tartışılmalı ve çözülmelidir.
 - Takım, frizbiyle 7 kez pas yaparsa puan kazanır (bu sayı takımların beceri seviyesine göre artırılabilir ya da azaltılabilir).
 - Takım içinde frizbi ile yapılan pasların her biri yüksek sesle sayılmalıdır.
 - Frizbi, 5 saniye içinde paslanmalıdır; aksi takdirde frizbi diğer takıma geçer.
 - Frizbi yere düşerse diğer takıma geçer.

4. Birinci Tur (10-15 dakika):

- Oyun başlatılır ve yukarıda açıklanan temel kurallara göre oynanır.
- Birinci tur oynanırken, 7 pası sesli saymayı başarmış her takım 1 puan kazanır. 3 puan kazanan takım o turun galibi olur.

5. İkinci Tur (10-15 dakika):

- 3 puanı kazanan takım ikinci tura başlayacaktır.
- İkinci turda yeni kurallar, kolaylaştırıcı tarafından takım kaptanlarına teslim edilir.

İkinci turda genel kurallar listesinde değişen tek kural:

1 puan kazanmak için her bir takım üyesinin frizbiye dokunması ve/veya pas atması ile sesli olarak her bir pasın sayılması gerekmektedir.

6. Üçüncü Tur (10-15 dakika)

- 3 puanı kazanan takım üçüncü tura başlayacaktır.
- Üçüncü turda katılımcıların ilk turdaki kurallara göre oynaması beklenir. Fakat kolaylaştırıcı gizlice katılımcılara farklı roller verir ve kimseye göstermemeleri ya da söylememeleri istenir.
- Katılımcılar, verilen rolleri uygulayarak üçüncü turu oynar.

Örnek roller:

- Güçlü elinizi kullanamazsınız. (Örneğin, solaksanız sol elinizi kullanamazsınız.)
- Alışılmadık bir şey yaparak diğer takım üyelerinin dikkatini dağıtın (karnınız ağrıyormuş gibi davranmak, bir şey söyleyerek oyunu durdurmak vb.).
- Takımınızdan 1 kişi seçin ve her zaman bu kişinin nasıl başarılı olduğu veya harika bir iş çıkardığı konusunda iltifat edin.
- Tur süresince takımınızın her bir üyesine çak yapmaya çalışın.
- Tur süresince hem oynayıp hem de takımınız için tezahürat yapın.
- Tur süresince herkesi eleştiren bir tutum takının.

7. Yansıtma: Oyun sonunda takımların formlarından çıkıp kendi kimliklerine dönmeleri için bir "yıkama" yapılır ve ardından grup çözümlemesi gerçekleştirilir. Katılımcılar, oyunun deneyimlerini, öğrenme süreçlerini, zorluklarını ve yeni kurallara adapte olma süreçlerini paylaşır. Burada katılımcılara şu sorular sorulabilir:

- *Nasıl hissettiniz?
- *Aşama aşama neler yaşandı?
- *Ne gibi problemler ya da zorluklar gözlemlendi?
- *Hangi çözümler geliştirildi?
- *Takım karar verme süreçleri nasıldı?
- *Herkes dahil hissedip hissetmedi?



8. Kavramsallaştırma

- Çözümleme sırasında kavramsallaştırılabilecek birçok konu bulunmaktadır. Örnek olarak aşağıdaki konularla ilişkilendirilebilir:
- “Öğrenmeyi Öğrenme, Takım Çalışması, Çatışma Yönetimi, Dahil Etme ve Kapsayıcılık, Toplumsal Cinsiyet Eşitliği”.
- Eğer "Sporda Deneyimsel Öğrenme" temalı bir oturumda uygulama yapıyorsanız, 3 aşamalı frizbi oyunu ile Education for/by/through Sport teorisinin kavramları arasındaki farkları ele alabilirsiniz. Bu kavramları aşağıdaki tablodaki haliyle aktarabilirsiniz:

Kaynağa şu bağlantıdan ulaşabilirsiniz: <https://www.moveandlearn.org/by-for-or-through-sport/>.

Kategori	Spor için Eğitim	Sporla Eğitim	Spor Aracılığıyla Eğitim
Neden?	Sporun kendisi için	İyi bir amaç için	Hayat için
Belirli Amaç	Yarışma için spor yeterliliklerini geliştirmek	Halk sağlığını ve refahını geliştirmek	Kişisel gelişim ve sosyal öğrenme
Yaklaşım	Teknik beceri temelli	Fonksiyonel	Varoluşsal sosyo-kültürel
Hedef	Başarı ve kazanma	Daha iyi işlev görmek	Vatandaşlık
Sonuçlar	Ödüller, daha iyi teknik beceriler (bazı ek değerler)	Sosyal refah	Güçlendirme

 Metot, Move&Learn Kitapçığı'nda yer almakta olup İlknur Dinç tarafından uyarlanmıştır.



6. Üçgenleme – Karmaşık Bir Konu için Basit Bir Oyun

🎯 Problem Çözme / Takım Oyunu



Seda Yaralı
Atölye Yürütücüsü

Seda Yaralı, sosyal eğitim girişimi "Yaşayarak ve Deneyimsel öğrenme" modeline dayanan www.deneyimatolyesi.com kurucusuyum. "Yaşat, Fark Et, Çoğalt!" mottosuyla yaratıcı drama, doğaçlama tiyatro, oyunlaştırma ve hikayeleştirme tekniklerini bir araya getirmekte düşlemeyi, deneyimlemeyi ve tasarlamayı hayat boyu öğrenme yolculuğunun merkezine koymaktadır.

1982 yılında İzmir'de doğan Yaralı, Dokuz Eylül Üniversitesi Çalışma Ekonomisi ve Endüstri İlişkileri Bölümü'nden (2004) ve DEÜ Girişimcilik Akademisi'nden (2016) mezun olmuştur.

Yaratıcı Drama Eğitmeni, Akıl ve Zeka Oyunları Eğitmeni ve Usta Öğretici olarak çalışmalarını sürdürmektedir.

Deneyim Atölyesi aracılığıyla girişimci, yenilikçi, tasarım odaklı ve proje tabanlı yaklaşımları birleştirerek katılımcılara problem çözme, stratejik karar alma, risk alma, değişime uyum sağlama, çeviklik ve esneklik gibi 21. yüzyıl yetkinliklerini kazandırmayı hedeflemektedir.

Amaç:

Profesyonel hayatta pek çok karmaşık konu ve problemle karşılaşırız ayrıca problemlere farklı çözümler bulmamız ve pek çok karar almamız da gerekir. Bu karmaşıklığın bağlantısallığını, kaldıraç noktalarını ayırt edebilmeyi anlamak ve kolaylaştırmak için stratejik karar alma, problem çözme, liderlik, yönetim gibi konularda uygulanabilir bir metottur.

Karşılıklı bağımlılığı, bağlantıyı ve karmaşıklığı gösteren bu oyun aracılığıyla katılımcılar, karmaşık bir sistemin temel yönlerini deneyimler veya doğrudan gözlemler. Karmaşık sistemlerin belirli bir tür sonuca yönelik olduğu ve tamamen rastgele olmadığı gerçeğini, seçimlerin geriye dönük olarak kaydedilebileceğini ve anlaşılabileceğini ancak tekrarlanamayacağını gösteren bir oyun deneyimlenir.

Bu süreç kime bağımlı olduğumuzu bildiğimiz ancak kimin bize bağımlı olduğunu bilmediğimiz bu sistemde karşılıklı bağımlılığı gösterme fırsatı verir. Daha sonra, bu sistemin parçaları etkileşime girdiğinde, parçaların sonraki davranışlarını değiştiren yeni bir şeyin (beklenmeyen bir hareket) ortaya çıktığını da vurgular.

Gerçek hayatta profesyonel olarak çalıştığınızda elbette en önemli iç görülerden biri, bir şeyi gerçekten etkileyecek bir değişikliği nerede yapabileceğinizi bilmektir. Gerçek hayatta sahip olduğumuz bilgilerin çoğu aslında pek bir fark yaratmayan şeylerle ilgilidir. Bu yüzden bariz olanı geçmemiz ve yüksek kaldıraçın nerede olduğunu anlamamız gerekiyor.

Bu, bize yüksek kaldıraç ve düşük kaldıraç politikaları hakkında düşünme konusunda biraz deneyim kazandıran Üçgenler (Üçgenleme) adlı bir oyundur.



16 Yaş ve Üzeri



8-12 Katılımcı



40-60 Dakika



- Büyük bir açık alan
- Katılımcı sayısına uygun şekilde ip/işaretler (örneğin küçük koniler)

Uygulama Adımları:

Adım 1: Hazırlık

- Katılımcılara şu talimatlar verilir:

"Çember içinde size yakın durmayan iki kişi (iki referansı) belirleyin. Bu iki kişiyi yalnızca siz bileceksiniz. Amacınız, 'Yürü' komutu geldiğinde bu iki kişinin ortasında olacak şekilde konumlanmaktır. Bu, tam arada olabilir ya da oluşturduğu hayali bir üçgenin köşesi olarak aynı mesafeyi korumaktır. Ancak, seçtiğiniz kişiler hareket ettikçe üçgenin sabit kalması için sürekli hareket etmeniz gerekebilir."

- Katılımcılar, kimin onları takip ettiğini ya da onlardan kimin etkilendiğini bilmez.
- Katılımcılar serbest bırakılır ve herkes hareket etmeye başlar. Herkes, üçgenlerini korumaya çalışırken alanda dolaşır.
- Oyunun başlangıcında katılımcıların gözlemlenmesi önemlidir. Gerekirse oyun sırasında küçük müdahalelerle süreci kolaylaştırabilirsiniz.

Adım 2: Somut Deneyim (Deneyim)

Her katılımcıya, çemberde (referans kişilerle) "Üçgen oluşturacağı" gizlice 2 kişi belirlemesi istenir.

- Bu referans kişiler, katılımcının onlara eşit bir mesafede durmaya çalışacağı diğer iki katılımcıdır (örneğin, kişi A ve kişi B).
- Seçilen referanslardan biri, yürütücünün gösterdiği belirgin bir özelliğe sahip bir kişi olmalıdır (örneğin, şapka takan bir kişi).
- Diğer referans istediği bir başkası olur. Şapka takan kişi de kendi referanslarını diğer katılımcılar arasından seçebilir.
- Yürütücü ayrıca yine belirgin özellikte birini göstererek (örneğin sarı gömlek giymiş biri) "Bu kişi referansınız olamaz." diyerek bir kısıt koyar.
- Katılımcılara referans kişileri seçmeleri için yeterince zaman verilmelidir. Tüm katılımcıların kuralları tam olarak anladığından emin olunmalıdır.
- Kısıtlarlar anlaşıldıktan sonra katılımcılar serbest bırakılır ve herkes hareket etmeye başlar. Herkes, üçgenlerini korumaya çalışırken alanda dolaşır.

Adım 3: Yansıtıcı Gözlem (Yansıtma)

- Katılımcılar hareket etmeye devam ettikçe, sistemin nasıl karmaşıklaştığına dikkat çekilir.
- Katılımcılardan bağımlılık ilişkilerini ve hareketlerin birbiri üzerindeki etkilerini analiz etmeleri istenir.
- Şu sorularla katılımcılar düşünmeye yönlendirilir:



- *Bu hareketler stabil hale gelir mi?
- *Hareketlerinizin sistem üzerindeki etkilerini fark ettiniz mi?
- *Kendi kararlarınızı verirken başkalarının etkilerini göz önünde bulundurmak ne kadar kolaydı?
- *Sistemdeki 'kaldıraç noktalarını' tanımlamak mümkün müydü? Eğer öyleyse, bu noktalar nerelerdeydi?

Özellikle katılımcıların seçmemesi söylenen seçilmeyen referansa ve mutlaka seçmesi gereken referansa yönelik şu sorular sorulur:



- *Sistem içindeki hareketlerinizdeki rahatlığı / zorluğu neydi? Nasıl hissettiniz?
- *Gerçek hayatta karmaşık problemleri çözmek için bu deneyimden nasıl bir ders çıkarabilirsiniz?

Adım 4: Soyut Kavramsallaştırma (Kavramsallaştırma)

Bu aşamada katılımcıların oyundaki deneyimlerini profesyonel hayatlarına nasıl uygulayabilecekleri üzerine tartışmaları teşvik edilir.

- Karmaşıklık ve Bağlantısallık: Oyuncular, bir sistemin her unsurunun diğerlerini nasıl etkilediğini gözlemler.
- Karşılıklı Bağımlılık: Katılımcılar, kimin onlara bağımlı olduğunu bilmeden kendi bağımlılıklarını yönetmeyi öğrenir.
- Kaldıraç Noktaları: Katılımcılar, sistemde fark yaratacak en etkili noktaları tanımaya çalışır.

 Metodun tasarımcıları Linda Booth Sweeney ve Dennis Meadows'dur.

Oyunun orijinal kaynağı için de bu linki inceleyebilirsiniz : <https://vimeo.com/737278678>





Rol Çalışması / Drama

Atölyeler

1. Green Screen Atölyesi
2. Moduna Göre Doğala

1. Green Screen Atölyesi

Rol Çalışması / Drama



Tuğrul İpek
Atölye Yürütücüsü

1981 yılında Mersin'de doğan Tuğrul İpek, 2003 yılında Ondokuz Mayıs Üniversitesi Sınıf Öğretmenliği Bölümü'nden mezun olmuştur. Meslek hayatı boyunca Milli Eğitim Bakanlığı bünyesinde farklı alanlarda sınıf öğretmenliği yapmıştır. Lösemili çocuklarla hastane sınıflarında, köy okullarında birleştirilmiş sınıflarda müdür yetkili öğretmen olarak ve özel eğitim okullarında hafif zihinsel engelli öğrencilerle çalışmıştır. Ayrıca, bir dönem bilgisayar formatörlüğü görevini üstlenmiştir.

2008 yılına kadar Şırnak Silopi'de, 2008-2023 yılları arasında Kahramanmaraş'ta görev yapmış, Kahramanmaraş depremlerinin ardından Konya'ya yerleşerek görevine burada devam etmektedir. Öğretim yöntemleri ve tekniklerinde çağdaş uygulamaları hem öğrencileriyle paylaşmış hem de öğretmen arkadaşlarına seminerler ve hizmet içi eğitimler aracılığıyla destek olmuştur.

Materyal geliştirme alanında önemli başarılar elde etmiştir:

- 2016 yılında Tokat'ta düzenlenen 4. Ulusal Öğretmenler Arası Materyal Geliştirme Yarışması'nda Türkiye 3.'sü,
- 2022 yılında Edirne'de düzenlenen 3. Ulusal Özgün Öğretim Materyalleri Yarışması'nda Türkiye 1.'si,
- 2023 yılında Ankara'da Türkiye Japon Vakfı "Afet Eğitimi" Materyal Geliştirme Yarışması'nda mansiyon ödülü kazanmıştır.

TÜBİTAK projelerinde atölye lideri ve eğitmen olarak görev almış, KPSS hazırlık eğitimlerinden materyal geliştirme atölyelerine, hizmet içi eğitimlerden gönüllü işbirlikli çalışmalara kadar farklı alanlarda birçok öğretmen ve eğitim fakültesi öğrencisiyle çalışmalar yürütmüştür. KSÜ, Necmettin Erbakan Üniversitesi ve diğer üniversitelerle iş birliği içinde çeşitli projelerde yer almıştır.

Sosyal medya üzerinden çalışmalarını ve öğretmenlik gelişimini paylaşarak meslektaşlarına ilham vermekte ve eğitim alanına katkıda bulunmaya devam etmektedir.

Amaç:

Sınıf ortamında yapılacak canlandırmalarda, ortam sınırını, mekan imkanlarını, dekor güçlüklerini ortadan kaldırarak, öğrencilerin gerçekçi bir ortamda canlandırma yapmalarını sağlamaktır.



İlköğretim Yaş Grubu



30 Dakika



- Yeşil bir perde
- Akıllı telefon
- Uygulama

Uygulama Adımları:

- Öncelikle kazanım, amaç belirlenmelidir.
- Canlandırmada neler yapılacağı hazırlanmalıdır.
- Yeşil bir perde sahne olarak asılmalıdır.
- Ardından akıllı telefonda uygulama açılmalıdır.
- Genel olarak ücretsiz olan uygulamalar tercih edilebilir. Ancak, özellikle Chrome Key uygulamalarından "Live" özelliği bulunanlar seçilmelidir. Greenscreen uygulamaları genellikle görüntüyü çektikten sonra sahneyi düzenleme imkanı sunarken, kullanılacak yöntem için canlı "Live" özellikli bir uygulama gereklidir.
- Öğrenciler, senaryolarına uygun canlandırmalar yapmalıdır.

Ek Uygulama Önerisi:

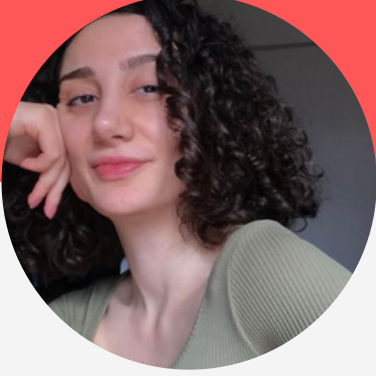
Çalışmada ayrıca ikinci bir yeşil perde kullanılabilir; bu sayede görüntüde görünmesi istenmeyen unsurlar gizlenebilir.

 Metodun tasarımcısı anonimdir.



2. Moduna Göre Doğala

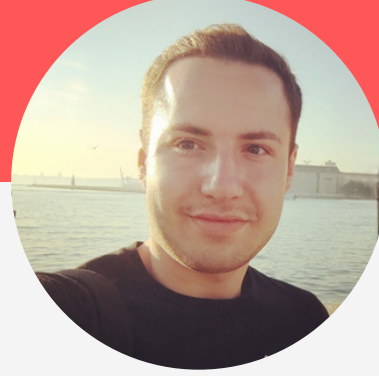
🤝 Rol alıřması / Drama



Berfin Efe
Atölye Yürütücüsü

Berfin Efe, İstanbul Medipol Üniversitesi Dil ve Konuşma Terapisi Bölümü'nde son sınıf öğrencisidir. Üç yıl önce Medipol Üniversitesi Deneyimsel Eğitim Kulübü ile tanışarak Deneyimsel Eğitim Merkezi'nde aktif bir rol üstlenmiştir. Şu an kulüpte Deneyimsel Eğitim Koordinatörü, merkezde ise Gençlik Çalışanı olarak görev yapmaktadır.

Gerçekleştirilen her proje ve eğitim, Berfin için önemli bir öğrenme fırsatı oluşturmuş ve deneyimsel öğrenme sürecine katkı sağlamıştır. Bu öğrenme topluluğunun bir parçası olarak edindiği deneyimlerden büyük memnuniyet duymaktadır.



Buğra Yetim
Atölye Yürütücüsü

Buğra Yetim, Marmara Üniversitesi Tıp Fakültesi öğrencisidir ve Deneyimsel Eğitim Merkezi'nin gönüllü gençlik çalışanlarından biridir. Deneyimsel Eğitim Merkezi ile Deneyimsel Eğitim Marmara aracılığıyla tanışmış olup, öğrenci kulübü ve merkezdeki çalışmalarına 4 yıldır devam etmektedir.

Deneyimsel Eğitim Marmara Öğrenci Kulübü'nde ilk yılında üye olarak başlayan Yetim, sonraki yıllarda Sosyal Sorumluluk Koordinatörü, Deneyimsel Eğitim Koordinatörü ve Başkan Yardımcılığı görevlerini üstlenmiştir. Bu süreçte hem öğrenci kulübüne hem de Deneyimsel Eğitim Merkezi'ne olan bağlılığı güçlenmiş, etkinliklere gönüllü olarak katkı sağlamaya devam etmiştir.

Edindiği deneyimler ve kurduğu dostluklar sayesinde kulüp ve merkezdeki çalışmalara aidiyet duygusuyla yaklaşan Yetim, fırsat buldukça gönüllü etkinliklerine katılmakta ve destek sunmaktadır. Öğrenci kulüpleri ve merkezdeki tüm paydaşlara teşekkürlerini sunarak katkılarını sürdürmeye devam etmektedir.

Amaç:

İnsanlar ve durumlar arasındaki çeşitli durumların farkında olabilmek, hoşgörü ile yaklaşabilmek ve iletişimdeki zorlukları daha iyi anlayabilmek için empati yeteneğini geliştirebilmeyi amaçlamaktadır.



16 Yaş ve Üzeri



8 + Katılımcı



15-20 Dakika



- Küçük kağıtlar
- Kalem
- Zil

Uygulama Adımları:

1. Karşılıklı empatiye ihtiyaç duyulan iki karakterli senaryo belirlenir. (Duruma göre kişi sayısı artırılabilir, sonraki adımlar kişi sayısına göre revize edilmelidir.)
2. Katılımcı sayısı kadar küçük kağıtlara roller yazılır. İki karakter için yazılmış senaryoda A ve B olarak kağıtlar ikiye bölünür. İlerleyecek sıraya göre karakter adı ve sayı kağıdın üzerine yazılır. Örneğin A-1, B-1, A-2, B-2 gibi.
3. Daha sonra tüm kağıtlara belli modlar yazılır. Bu modlar, senaryonun konusuna ve olası gidişatına göre belirlenir. Örneğin: hoşgörülü, sinirli, anlayışlı vs.
4. Daha sonra kağıtlar rastgele katılımcılara dağıtılır.
5. Eğitimciler senaryoyu kısaca anlatır ve ilk bir dakika olay örgüsünü sahne olarak belirlenen alanda başlatırlar.
6. Daha sonra çalan zil ile A-1 ve B-1 karakterleri sahneye çıkar ve verilen modlarına göre oyuna devam ederler. Bu şekilde son oyuncuya kadar devam eder. Her katılımcıya 1-2 dakika verilir.
7. Oyun bitiminde herkes çembere döner ve kurulan iletişimdeki doğrular ve yanlışlar tartışılır.

İsteğe bağlı olarak bir kere daha roller tam tersi şekilde değişerek tekrar oynanabilir.

 Metodun tasarımcıları, Berfin Efe ve Buğra Yetim'dir.





Vaka Çalışması

Atölyeler

1. Tasvir et, Yorumla, Değerlendir
2. Yeni Bir Kıtaya Yolculuk

1. Tasvir et, Yorumla, Değerlendir

Vaka Çalışması



Koray Unur
Atölye Yürütücüsü

Marmara Üniversitesi Tarih Eğitimi Bölümü'nde kültürlerarası tarihsel öğrenme üzerine doktora çalışmalarına devam eden Koray Unur, aynı bölümde Kültürlerarası Öğrenme dersi vermektedir.

2019-2020 yıllarında Deneyimsel Eğitim Merkezi'nin Eğitici Eğitimi (ToT) programına katılmış ve merkezin eğitimci havuzuna dahil olmuştur.

Araştırma alanları; tarih eğitiminde kültürlerarası öğrenme, çok perspektifli bakış açısı ve hafıza çalışmaları üzerinde yoğunlaşmaktadır.

Amaç:

Kültürlerarası iletişim alanındaki klasik metotlardan biri olan Tasvir Et-Yorumla-Değerlendir (DIE - Describe, Interpret, Evaluate) öğrencilerin özellikle olaylara bakarken ilk tepkilerinin ne olduğunu fark etmelerini sağlamayı hedeflerken kültürel öz farkındalık arttırmaya yönelik bir etkinliktir.



Genç ve Yetişkin
Gruplar



60 Dakika



- Grup büyüklüğüne göre metodun uygulanacağı en az 4 adet fotoğraf
- Grup çalışması için board marker ve flip chart
- Bir adet gizemli nesne

Uygulama Adımları:

1. Öğrencilere çemberde bir nesne gösterilir ve bu nesne hakkında bir şey söylemeleri istenir.
2. Tahta üç kolona bölünür; öğrencilerin söyledikleri Tasvir Et-Yorumla-Değerlendir kategorilerinden uygun düşen yerlere tahtada not alınır. (Tahtaya not alırken üst tarafa kategori isimleri yazılmaz!) Çemberde birkaç tur atılır ve aynı soru "bu nesne hakkında bana bir şey söyler misin? sorusu tekrarlanır ve öğrencilerin nesne üzerine söyledikleri tahtaya not edilir. (Bu adım için 5-10 dakika kadar süre verilebilir.)
3. Tahtada öğrencilerin söyledikleri kategorilerin üstüne uygun kategori isimleri yazılır: *Tasvir Et-Yorumla-Değerlendir*.
4. Her kategorinin ne anlama geldiği grupla beraber tartışılır: Tasvir et: Ne görüyorsun? Yorumla: Bu nesne ne işe yarıyor olabilir? Fonksiyonu ne olabilir? Değerlendir: Yargı, duygu yüklü yorum [örneğin garip, güzel]
5. Katılımcılar 3-5 kişilik gruplara ayrılır ve bu tekniği bu sefer fotoğraflar üzerinden çalışılacağı belirtilir. Her gruba birer fotoğraf, bir yaprak flip chart ve kalem verilir. Grupların fotoğraflara bu tekniği uygulamaları istenir: Önce fotoğrafı tasvir etmeleri ve bu adımda vakit geçirmeleri, sonra sırasıyla yorum ve değerlendirme adımlarına geçmeleri istenir. Yorum adımı için en az iki (bu fotoğrafta ne oluyor olabilir?) yorum ve bu yorumlar için bir olumlu bir de olumsuz değerlendirme yapmaları gerektiği eklenir. Bu çalışma için 15 dakika kadar süre verilebilir.
6. Her grup, fotoğraflarını büyük gruba sunarak adım adım deneyimlerini paylaşır. Fotoğrafların gerçek hikayesi merak uyandırabilir; ancak odak noktasının bu olmadığını vurgulamak önemlidir. Sunumların sonunda fotoğrafların gerçek hikayesini paylaşmayı ihmal etmeyin.
7. Bu metodun deneyimsel öğrenme döngüsünde çözümlemesi:



*Neler oldu? Nasıl geçti?

*Tasvir adımında kalmaya çalışmak nasıldı?



- *Gruplarda alıřırken neler oldu?
- *Adımlarda kalmak nasıldı?
- *Kiřisel olarak nerelerde kullanabilirsiniz?



Metodun Tasarımcısı: Metodun kökeni için semiyotik alanına referans veriliyor. Kùltürlerarası iletişim alanında ilk kullananlar 1970'lerin ortasında Janet Bennett ve Milton Bennett'tır. Farklı varyasyonları mevcuttur. Kyoung-Ah Nam ile John Condon'ın yorumuna bakılabilir.

"The DIE is cast: The continuing evolution of intercultural communication's favorite classroom exercise" [doi: 10.1016/j.ijintrel.2009.09.001]



2. Yeni Bir Kıtaya Yolculuk

Vaka Çalışması



Yusuf Altunhan
Atölye Yürütücüsü

2020 yılında Deneyimsel Eğitim Merkezi bünyesindeki çalışmalara katılan Yusuf Altunhan, Milli Eğitim Bakanlığı (MEB) bünyesinde 16 yıllık profesyonel öğretmenlik deneyimine sahiptir.

Öğretmenlere yönelik Deneyimsel Öğrenme yaklaşımıyla Dijital Destekli Sosyal Duygusal Öğrenme becerileri için bir eğitim platformu geliştirmiştir.

Sosyal fayda, sosyal girişimcilik, barış ve şiddetsizlik konularında Deneyimsel Öğrenme tabanlı çalışmalar yürüten Yusuf, bu alanlarda öğrenci ve öğretmen toplulukları için eğitim içerikleri tasarlamakta, uygulamakta ve geliştirmektedir.

Estetik duyarlılığı yüksek bir perspektifle çalışmalarını sürdüren Yusuf, canlı ve cansız tüm varlıkların barış içinde ve eşit değerle bir arada yaşadığı bir dünya hayalini, çalışmalarına yön veren temel değer olarak benimsemektedir.

Amaç:

Günlük hayatta medya kullanım ve tüketimi konusunda önceliklerimizi belirlemek. Dijital araçlar ve medya kullanımının hayatımızdaki denge durumunu belirlemek. Çocukların öz yönetim becerilerini fark etmelerini sağlamak ve geliştirmek. Gençlerin medya alışkanlıkları üzerine düşünme alanı açmak. Kendi yaşamlarında medya dengesini sağlamak için stratejiler geliştirme fırsatı sunmak.



14-18 Yaş Grubu



90 Dakika



Akış farklı içerik türleri ile çeşitlendirilmiştir.

Grup çalışmaları içerdiğinden 16 ve üzeri sayıda öğrencisi olan sınıflar için uygulanması daha uygundur.



- Her grup için "İhtiyaçlar ve İstekler Kartları", zarf, yapıştırmalı ve renkli kağıtlar.
- Kağıt yapıştırma alanı pano olabilir veya bir flipchart kağıdı olabilir.
- Mümkünse arka planda çalmak için rüzgârlı veya fırtınalı bir deniz yolculuğu sesi

Uygulama Adımları:

1. Adım: Somut Deneyim

- Katılımcılar bir kıtaya yolculuğa çıkma senaryosuna dahil edilir.
- Her grup, zarf içindeki istek ve ihtiyaç kartlarını tartışır ve fazlalıkları eleyerek denize atar.

2. Adım: Yansıtma – Çözümleme

- Gruplar, kalan kartlarla kıtada bir hayat planı oluşturur ve sunar.
- Grup içi karar alma süreçleri üzerine tartışılır.

3. Adım: Soyut Kavramsallaştırma

- Dijital medya alışkanlıkları ve ekran süreleri üzerine örneklerle tartışma yapılır.
- Medya dengesinin günlük yaşamdaki önemi vurgulanır.

4. Aktif Uygulama

Katılımcılar, kendi dijital tüketim alışkanlıklarını gözden geçirir ve yeni stratejiler geliştirir.

 Metodun tasarımcısı, Yusuf Altunhan'dır.



DOSYALAR



Metot Akışı
Eğitim Sunu İçeriği
Aktif Uygulama Etkinliği
Aile Etkinliği

Fuar İzlenimleri



*Dostluklar, atölyeler ve birbirinden
güzel yeni deneyimler!*

*Atölyeler gerçekten çok
keyifliydi*

*Ekip, deneyim, katılımcılar ve öğrenme
çemberinin kendisi gerçekten harikaydı*

*İletişim, zaman yönetimi ve insan
ilişkileri mükemmel bir uyum içindeydi*

*Atölyeler, iş birliği ve yaratıcılıkla
doluydu*

*Koordinasyon, eğitmenlerin tutumları
ve kullanılan metotlar gerçekten
etkileyiciydi*

Metot fuarına katılan bütün paydaşlarımıza

Teşekkür ederiz!

İletişim

Şerifali, Büyük Yavuz
Sk. No:31,
Ümraniye / İstanbul
0 216 575 05 08

www.deneyimselogrenme.com
www.deneyimselegitim.org
info@deneyimselogrenme.com



@deneyimselogrenme



@deneyimselegitimmerkezi



@deneyimselegitim



/deneyimselegitim



www.deneyimselogrenme.com

