



EĞİTİCİ EĞİTİMİ MODÜLÜ



İÇİNDEKİLER

TEORİK BİLGİLER

Deneyimsel Öğrenme	4
Deneyimsel Öğrenme Döngüsü	6
Öğrenme Alanı	7
Metot ve Metodoloji	8
Sanat Tabanlı Öğrenme	8
Eğitimde Sanat	10
Sanatın Haklara Etkisi	12
Yaratıcı ve Özgür Bir Öğrenme Alanı Oluşturma	12
Kontrol Listesi	13

EĞİTİM TASARIMI VE BİLİŞSEL MODÜLLER

LGBTİ+ Hakları ve Nefret Suçları	15
Temel İnsan Hakları	15
Kadın Hakları, Şiddet, Çocuk Yaşta Evlilikler	16
Ağ Kurma, İzleme ve Savunuculuk	16
Din/İnanç Gruplarının Hakları ve Nefret Söylemleri	16

METOTLAR

Tanışma ve Kaynaşma Metotları	18
Grup Dinamiği Metotları	18
Beyin Fırtınası Metotları	19
Sanat Tabanlı Metotlar	21
Hareketlendiriciler	22
Değerlendirme Metotları	23

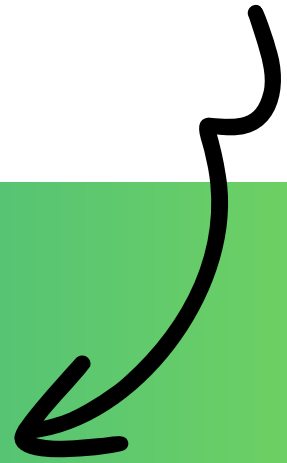
EĞİTİM PROGRAMI

2 Günlük Eğitim Programı	25
6 Saatlik Eğitim Programı	26
3 Saatlik Eğitim Programı	26



TEORİK BİLGİLER

Eđitiminizi planlamadan
önce bu bölümü inceleyerek
teorik bilginizi
derinleştirebilirsiniz!




TEORİK BİLGİLER

DENEYİMSEL ÖĞRENME

Deneysel öğrenme kuramı, öğrenmede deneyimi temele alan Dewey, öğrenme sürecinde bireylerin etkin olmasının önemini vurgulayan Lewin ve zekâyı sadece doğuştan gelen bir özellik olarak görmeyip kişiler ve çevre arasındaki etkileşimin bir sonucu biçiminde nitelendiren Piaget gibi 20. yüzyılın önde gelen bilim insanlarının çalışmalarına dayanmaktadır.

Bu bilim insanları, yetişkin eğitimi için bütüncül bir deneysel öğrenme süreci ve modeli geliştirmeye çalışmışlardır. Deneysel öğrenme teorisini en genel kabul görmüş şekliyle çerçeveye oturtan ise David A. KOLB'dur. Kolb, öğrenmeyi "deneyimin bilgiye dönüştürüldüğü" süreç olarak tanımlar. Kolb (1984), teorisini bu akademisyenler tarafından paylaşılan altı önermeye dayandırmıştır:

1. Öğrenme en iyi şekilde, bir süreç olarak tasarlanır, sonuçlar düşünülerek değil. Öğrenme, bilgi aşamaları ile bölümlere ayrılmış olduğu halde, bir öğrenme kazanımı ile sonuçlanmaz, dahası performans açısından da her zaman kanıtlanamaz. Öğrenme, daha ziyade, bilginin değiştirildiği ve yeniden oluşturulduğu bağlantılı deneyimler süreci boyunca gerçekleşir. Yükseköğretimde öğrenmeyi iyileştirmek için öncelik, öğrencileri öğrenimlerini en iyi şekilde geliştiren bir sürece -öğrenme çabalarının etkinliği hakkında geribildirim içeren bir sürece- yönlendirmek olmalıdır. "... Eğitim, deneyimin sürekli olarak yeniden yapılandırılması olarak planlanmalıdır: ... eğitimin süreci ve amacı bir ve aynıdır."
2. Tüm öğrenme, yeniden öğrenmedir. Öğrenme en iyi şekilde, öğrencilerin bir konuyla ilgili inanç ve düşüncelerini ortaya çıkaran bir süreçle kolaylaştırılır, böylece bu fikirler incelenebilir, test edilebilir ve daha rafine yeni fikirlerle entegre edilebilir. Piaget bu önermeyi yapılandırmacılık (konstrüktivizm, İng. constructivism) olarak nitelendirmiştir. Bireyler, deneyimlerini temel alarak dünyadaki bilgilerini oluşturur ve yeni bilginin önceki deneyim ve inançlarıyla nasıl çeliştiğini anlamalarını sağlayan deneyimlerden öğrenirler.

- 
3. Öğrenme, diyalektik olarak zıt olan dünyaya uyum sağlama biçimleri arasındaki çatışmaların çözümünü gerektirir. Çatışma, farklılıklar ve anlaşmazlık öğrenme sürecini yönlendiren unsurlardır. Bu gerilimler, karşılıklı düşünce ve eylem biçimleri ile hissetme ve düşünme arasında ileri ve geri hareketin tekrarlanmasıyla çözülür.
 4. Öğrenme, dünyaya uyum sağlamayla ilgili bütüncül bir süreçtir. Öğrenme sadece idrak ile ilgili bir sonuç değildir; kişinin bir bütün olarak düşünme, hissetme, algılama ve davranma fonksiyonları dâhil entegre işleyişini gerektirir. Bilimsel yöntemden problem çözme, karar oluşturma ve yaratıcılık süreçlerine kadar adaptasyonla ilgili özel tasarlanmış diğer modelleri de kapsar.
 5. Öğrenme, kişi ve çevre arasındaki sinerjik etkileşimlerden doğar. Piaget'in ifadesine göre öğrenme, yeni deneyimlerin mevcut kavramlara uydurulması ve mevcut kavramların yeni deneyimle bağdaştırılmasıyla ilgili diyalektik süreçlerin dengelenmesi yoluyla gerçekleşir. Lewin'in, davranışın kişinin ve çevrenin bir fonksiyonu olduğunu belirten ünlü formülünü takip eden ELT, öğrenmenin öğrencinin ve öğrenme alanının karakteristik özelliklerinden etkilendiğini kabul eder.
 6. Öğrenme, bilgi yaratma sürecidir. ELT'de, bilgi iki türden bilgi arasındaki etkileşim olarak görülür: sosyotarihsel bir bağlamda birlikte inşa edilen toplumsal bilgi ve öğrenenin kendi öznel deneyimi olan kişisel bilgi. Bilginin böyle kavramsallaştırılması, önceden var olan, sabit fikirlerin öğrenciye aktarıldığı "aktarma" eğitim modelinin karşısında durmaktadır.

DENEYİMSEL ÖĞRENME DÖNGÜSÜ

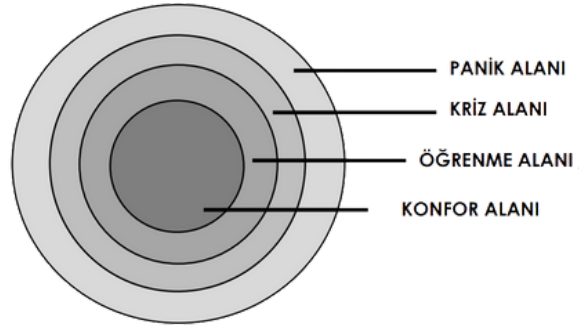
Deneyimsel Öğrenme Teorisi, öğrenme konusunda dinamik bir bakıştır: eylem/düşünce ve deneyim/soyutlama ile ilgili ikili diyalektiğin ayrılmasıyla yürütülen bir öğrenme döngüsüne dayalıdır. Öğrenme “tecrübenin dönüştürülmesi yoluyla bilginin yaratılmasını sağlayan süreç” olarak tanımlanır. Bilgi, kavrama ve dönüştürme deneyiminin kombinasyonundan doğar. Deneyimi kavrama, bilgiyi içeri alma süreci anlamına gelirken, deneyimi dönüştürme bireylerin bu bilgileri nasıl yorumladığı ve bunlarla nasıl hareket edeceğiyle ilgilidir. Deneyimsel Öğrenme Teorisi Modeli, diyalektik olarak birbiriyle bağlantılı iki deneyimi kavrama modu -Somut Deneyim ve Soyut Kavramsallaştırma- ve diyalektik olarak birbiriyle bağlantılı iki deneyimi dönüştürme modu -Yansıtıcı Gözlem ve Aktif Uygulama- tanımlamaktadır.

Öğrenme, bu dört öğrenme modu arasındaki yaratıcı gerginliğin çözümünden meydana gelmektedir. Bu süreç, öğrenenin “tüm temel fonksiyonları dâhil ettiği” -deneyimleme, yansıtma, düşünme ve yapma- ideal bir öğrenme döngüsü olarak tasvir edilmiştir. Bu, öğrenme durumuna ve öğrenilen bilgiye duyarlı ve tekrarlanan bir süreçtir. Anında veya somut deneyimler, gözlemler ve yansımalar (düşünceler) için zemin oluşturur. Bu yansımalar özümseir ve eylem için yeni uygulamalar yaratılmasını sağlayabilecek soyut kavramlara ayrıştırılır. Bu uygulamalar aktif olarak test edilebilir ve yeni deneyimler yaratmada kılavuz görevi görebilir.



ÖĞRENME ALANI

Eğitmenin görevi katılımcılar için öğrenme fırsatları oluşturmak. Öğrenme fırsatları oluşturmanın en önemli yolu da katılımcıların eğitimlerin farklı dönemlerinde dahil oldukları öğrenme alanlarını planlamaktır. Öğrenme alanları 4 farklı alanda oluşur.



Konfor Alanı: Herhangi bir spesifik zorluk yoktur. Katılımcı günlük hayattaki rahat alanındadır. Yeni bir öğrenme deneyimi ya da yeni bilgi kazanımı olabilir, ancak kişinin değerleri ya da bakış açısına dokunan herhangi bir durum yoktur.

Öğrenme Alanı: Katılımcının, başkaları üzerine düşündüğü kendi düşünce sistemi, bakış açısı, değerleri üzerine hesaplaştığı alandır. Öğrenme alanında çok fazla sorgulama vardır. Kişisel perspektif, davranış ve yaklaşım değişebilir. Bu alanda katılımcılar çok net olmayabilir, ama orada öğrenmeye açıktır.

Kriz Alanı: Eğer öğrenme alanı çok ileriye giderse katılımcılar krizler alanına girebilir. Bazen çok hassas konulara dokunulabilir. Kriz alanlarında öğrenme çok yüksektir. Eğer grup enerjisi doğru bir şekilde yapılandırılırsa katılımcıların öğrenme için hazırbulunuşluğu sağlanır.

Panik Alanı: Bu alanda katılımcılar panik olduklarında kendilerini bloke ederler ve öğrenme imkânsızlaşır. Bu alanda katılımcılar, duygusal sürece girerler ve eğitim süreciyle ve verilmeye çalışılan konuyla başa çıkamazlar.

Bu model, programı tasarlarken en etkili alanın "Öğrenme alanı" olduğunu ve doğru yapılandırılırsa "Kriz alanı" da öğrenme için kullanılabileceğini söyler. Unutmamız gereken şey ise deneyimsel öğrenme, katılımcıların öğrenme alanlarını ve kriz alanını yapılandırmaya yönelik metodoloji ve metotlardır. Ancak panik alanına girilmemesi gerekir.

METOT VE METODOLOJİ

Metot: Planlanan aktivitelerdir. Bir çerçeve etrafında program için seçilir. Hareketlendiriciler, simülasyonlar, takım çalışması sunumu metottur.

Metodoloji: Metotlar, metodoloji değildir. Metotların seçilmesinin arkasındaki eğitim felsefesi, eğitim yaklaşımları metodolojidir. Aynı zamanda eğitim stratejisidir. Programın nasıl tasarlandığı ve program akışının neye göre belirlendiği, program akışındaki mantık ve metotları seçmedeki yaklaşımdır.

Programda metotların neye göre seçildiği ve dengelendiği, farklı öğrenme stillerinin dikkate alınıp alınmadığı gibi konulara metodolojik yaklaşımla karar verilir. Yani bir metodu seçmek için katılımcılarınızı, eğitim planınızı, öğrenme hedeflerinizi, mekânı ve zamanı dikkate almanız gerekir. Metodoloji de tüm bunların toplamıdır.

SANAT TABANLI ÖĞRENME

Sanata Tabanlı Öğrenme, sanatsal olmayan disiplinlerde ve alanlarda öğrenmeyi teşvik etmek için sanatsal becerilerin, süreçlerin ve deneyimlerin eğitim araçları olarak araçsal kullanımınıdır. Sanat Tabanlı Öğrenme'nin avantajları:

- Öğrenenlerin hem sanatsal hem de akademik becerilerini geliştirmelerine olanak sağlar.
- Öğrenenlerin yaratıcılık, eleştirel düşünme, iş birliği ve iletişim gibi becerileri geliştirmelerine yardımcı olur.
- Öğrenenlerin özgüvenlerini, motivasyonlarını ve öz-düzenleme becerilerini artırır.
- Öğrenenlerin ilgi duydukları konuları seçmelerine ve kendi projelerini tasarlamalarına imkân verir.
- Öğrenenler daha aktif ve anlamlı bir öğrenme süreci yaşarlar.
- Öğrenenlerin farklı disiplinler arasında bağlantı kurmalarını ve gerçek dünya problemlerine çözümler üretmelerini sağlar.

Sanat Tabanlı Öğrenme'yi Uygulama

Sanat Tabanlı Öğrenme'nin nasıl uygulanacağıın tek bir cevabı yoktur. Farklı sanat dalları, farklı öğrenme hedefleri ve farklı öğrenen grupları için farklı uygulama yöntemleri olabilir. Ancak genel olarak, Sanat Tabanlı Öğrenme'yi uygulamak için şu adımlar izlenebilir:

- Öğrenenlerin ilgisini çekecek ve onlara gerçek dünyadaki bir problemi çözmeye fırsatı verecek bir proje seçin veya tasarlayın. Proje, sanatın öğrenme sürecine entegre edildiği bir proje tabanlı öğrenme modeli olabilir.
- Projenin amaçlarını, sürecini, kriterlerini ve değerlendirme yöntemlerini öğrenenlerle paylaşın. Öğrenenlerin projeye katılımını ve sorumluluğunu artırmak için onlara projenin tasarımında söz hakkı verin.
- Öğrenenleri bireysel veya grup halinde projeye başlamaları için teşvik edin. Öğrenenlere gerekli kaynakları, malzemeleri, araçları ve rehberliği sağlayın. Öğrenenlerin kendi araştırmalarını yapmalarına, yaratıcı fikirler üretmelerine ve sanatsal ürünler oluşturmalarına olanak tanıyın.
- Proje süresince öğrenenlerin ilerlemelerini takip edin ve geri bildirimde bulunun. Öğrenenlerin karşılaştıkları zorlukları aşmalarına, projelerini geliştirmelerine ve iyileştirmelerine yardımcı olun.
- Projenin sonunda öğrenenlerin projelerini sunmalarını sağlayın. Öğrenenlerin projelerini hem kendilerinin hem de akranlarının değerlendirmesine imkân verin. Projenin öğrenme hedeflerine ulaşp ulaşmadığını değerlendirin.
- Proje sonrasında öğrenenlerle bir değerlendirme oturumu yapın. Öğrenenlerden projede neler öğrendiklerini, neler yapabildiklerini, neler yapamadıklarını ve neleri daha iyi yapabileceklerini paylaşmalarını isteyin.

EĞİTİMDE SANAT

Eğitimde sanat, bireyin yaratıcı güç ve potansiyellerini eğitmek, estetik düşünce ve bilinci örgütlemek için gereklidir. Sanat, bireyin sosyal ilişkilerini ayarlamasını, iş birliği ve yardımlaşmayı, doğruyu seçme ve ifade edebilmeyi, bir işe başlayıp bitirme sevinci tatmayı, üretken olmayı sağladığı için önemlidir. Eğitimde sanatın dahil edilmesi için çeşitli yöntemler bulunur. Sanat türlerinden bazıları:

- Resim
- Grafik Sanatlar
- Origami
- Maket
- Mask
- Orkestra
- Şiir (Sözlü/Yazılı Anlatım)
- Sunuculuk
- Mülakat/Röportaj
- Hikâye/Tiyatro Metni/Roman
- Deneme/Makale/Fıkra
- Fabl/Masal
- Müzik
- Mektup/Günlük/Anı
- Biyografi/Otobiyografi
- Sohbet/Eleştiri/Gezi Yazısı
- Tiyatro
- Bale
- Opera
- Drama
- Dans
- Sinema
- Yabancı Dil Etkinlikleri
- Mekân Sanatları

Resim

Resim, kişinin iç dünyasını ve düşünce yapısını ortaya koyma ve geliştirme aracıdır. Resim ile benliğin yansımaları oluşur. Resim aynı zamanda bir iletişim aracıdır. Bireyin zekâsı, sosyokültürel edinimleri ve psikolojik özelliklerini çevresiyle paylaşmasına olanak sağlar.

Müzik

Müzik seslerle üretilen bir sanattır, müziği üretenler de müzisyenlerdir. Bireyler algılarını, kişiliklerini, düşüncelerini ve tarzlarını birleştirerek sesler yardımıyla kendilerini ifade edecekleri müzikler yaratırlar. Yarattıkları yapıtlarla bir olguyu veya bir düşünceyi ortaya koymak isterler.

Sinema

Sinema, herhangi bir hareketi düzenli aralıklarla parçalara bölerek bunların resimlerini belirleme ve sonra bunları gösterici yardımıyla karanlık bir yerde bir perde üzerinde yansıtarak hareketi yeniden oluşturma işidir. Film göstermeye yarayan özel bir makineyle görüntülerin beyaz perdeye yansıtıldığı salon veya yapıya da “sinema” denir. Sinema, yedinci sanat olarak kabul edilir.

Dans

Müziğe uyarak vücudun yaptığı ölçülü hareket dizisidir. İkel insanlar arasında dans keder, sevinç ve heyecanı ifade eden bir vasıta olmuş; aşk, kin ve yüksek dinî heyecanlar dansla ifade edilmiştir. Daha ileri toplumlarda ise dans, bir eğlence vasıtası hâline gelmiştir.

Tiyatro

Edebi türler içinde en canlı ve yaşama en yakın olanı tiyatrodur. Tiyatro eserleri müziksiz (trajedi, komedi, dram) ve müzikli (opera, operet, müzikal, pandomim, bale, skeç) olmak üzere iki grupta toplanır.

Drama

Dramanın bir çeşidi olan “yaratıcı drama” ya da diğer bir yaygın terimi olan “eğitimsel drama”, bireylerin ve toplulukların gelişimi için kullanılan bir eğitim biçimidir. Tiyatro ile drama sıklıkla karıştırılmaktadır. Aralarındaki temel fark birinin süreç, diğerinin ise sonuç odaklı olmasıdır. Drama; oyunculuk becerileri/teknikleri, eserin yapımı ve seyirci odaklı değildir. Drama, katılımcıların pratik ve interaktif yöntemlerle; keşfetmesi, örnek verilen durumları analiz edebilmesi, farklı sonuçları görebilmesi, durumları doğru tanımlayabilmesi ve çözüm önerileri getirebilmesi üzerine odaklanır. Yani odak noktası yer alan katılımcıların/öğrenenlerin sürecidir.

SANATIN HAKLARA ETKİSİ

Sanatın insan haklarının savunulması, tanıtılması ve geliştirilmesi için önemli bir araç olduğu söylenebilir. Sanat, insan hakları ihlallerine karşı duyarlılık yaratmak, insan hakları mücadelesine katılım sağlamak, insan hakları eğitimi vermek ve insan hakları kültürünü yaymak için kullanılabilir. Aynı zamanda sanat, insanların duygu, düşünce ve deneyimlerini ifade etmelerine olanak tanıyan bir iletişim biçimidir. İnsanların kendilerini ve başkalarını anlamalarına, farklı bakış açılarına saygı duymalarına ve empati kurmalarına yardımcı olur. İnsanların seslerini duyurmak, hikâyelerini anlatmak, taleplerini dile getirmek ve değişim yaratmak için güçlü bir araçtır.

YARATICI VE ÖZGÜR BİR ÖĞRENME ALANI OLUŞTURMA

Yaratıcı ve özgür bir öğrenme alanı oluşturma, hedef kitleye ve konuya göre farklılık gösterebilir. Farklı öğrenme stilleri, hedefleri ve beklentileri olan bireyler için farklı öğrenme alanları uygun olabilir. Ancak genel olarak, yaratıcı ve özgür bir öğrenme alanı oluşturmak için şu adımlar izlenebilir:

- Öğrenme alanının fiziksel ve sanal olarak erişilebilir, rahat, güvenli ve ilham verici olmasını sağlayın. Öğrenme alanınızda yaratıcılığı destekleyen araçlar, malzemeler, kaynaklar ve teknolojiler bulundurun.
- Öğrenme alanınızda iş birliği, paylaşım, tartışma ve geri bildirim gibi sosyal etkileşimleri teşvik edin. Öğrenme alanınızda farklı bakış açılarına, deneyimlere, uzmanlıklara ve kültürlere sahip bireylerden oluşan bir topluluk oluşturun.
- Öğrenme alanında bireysel farklılıklara saygı duyun ve özelleştirilmiş öğrenme yolları sunun. Öğrenme alanınızda bireylerin kendi ilgi, ihtiyaç ve hedeflerine göre öğrenme süreçlerini tasarlamalarına ve yönetmelerine olanak tanıyın.
- Öğrenme alanınızda sorgulama, keşif, deneme-yanılma, problem çözme ve yaratıcı üretim gibi yaratıcı süreçleri destekleyin. Öğrenme alanınızda bireylerin gerçek dünyadaki problemlere yaratıcı çözümler üretmelerine yardımcı olacak projeler tasarlayın veya seçin.
- Öğrenme alanında bireylerin öğrenmelerini değerlendirmelerine ve yansıtmalarına imkân verin. Bireylerin öğrendiklerini kendilerinin, akranlarının ve uzmanların değerlendirmesine ve geri bildirim almasına fırsat verin. Bireylerin öğrendiklerini uygulamalarına ve yaygınlaştırmalarına destek olun.

KONTROL LİSTESİ

Eğitim Öncesi

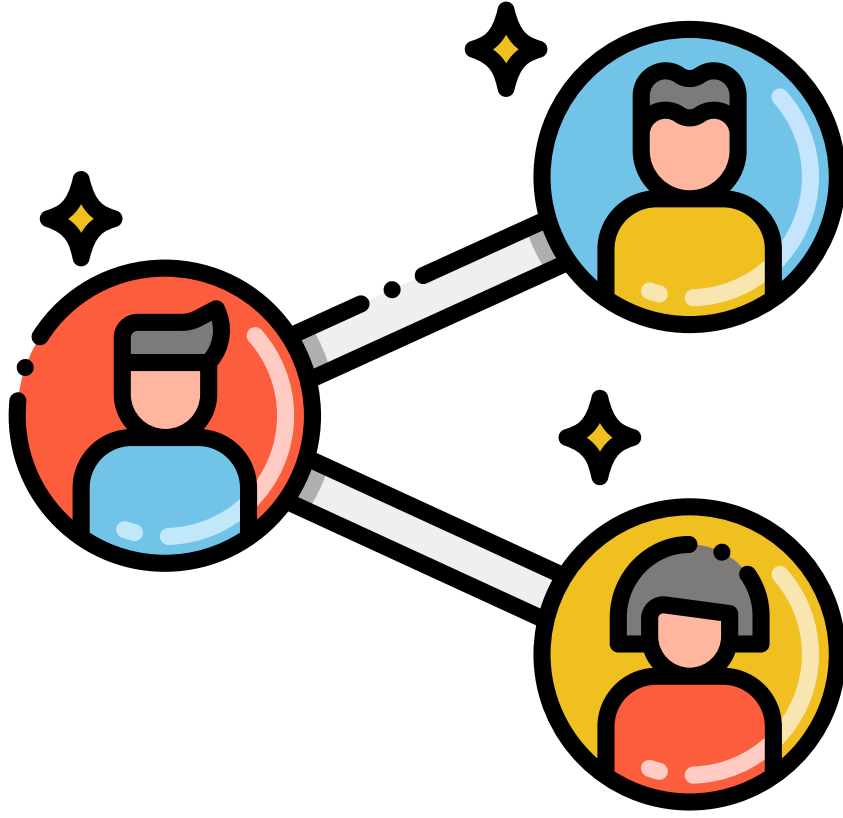
- Eğitimi yaptığın kurumu/grubu belirle.
- Katılımcı ihtiyaç analizini yap.
- Eğitim konularına karar ver.
- Eğitim tipine karar ver.
- Araştırmaya ihtiyaç duyduğun alanları belirle.
- Eğitim hazırlık ekibini ve nasıl çalışacağını belirle.
- Eğitim içeriğinde yer alacak uzmanları belirle.
- Katılımcılar için bir başvuru formu ve seçim sürecini belirle.
- Katılımcıları nasıl seçeceğini belirle.
- Kurumun/grubun ihtiyaçlarını programa entegre et.
- Metodolojini belirle ve metotlarını seç.
- Metotlara uygun malzemelerini hazırla.
- Metotlar için uygun zamanlamayı belirle.
- Eğitim sonrası değerlendirme sürecini hazırla.
- Eğitim sırasında ya da sonunda vereceğin materyalleri hazırla.
- Eğitim alanına karar ver.
- Eğitim sürene karar ver.
- Program elementlerini belirle.
- Eğitim ekibiyle toplantı yap.

Eğitim Süreci

- Eğitim alanını organize et.
- Katılımcılara eğitim hedeflerini ve her bir oturumun önemini açık ve net şekilde anlat.
- Katılımcı beklentilerini ve deneyimlerini eğitime entegre et.
- Katılımcı ile ekip arasındaki etkileşimi yönet.
- Katılımcı profiline göre metotlarını gözden geçir.
- Her oturumunu ve günün sonunda eğitimi ve katılımcıları değerlendir.

Eğitim Sonrası

- Katılımcıların eğitimden sonraki sürecini planla.
- Eğitim raporunu yaz.



EĐİTİM TASARIMI VE BİLİŐSEL MODÜLLER

Eđitim tasarınızı, biliŐsel
modüller iindeki baŐlıklarla
nasıl iliŐkilendireceđinize
bu blmde ulaŐabilirsiniz!

BİLİŞSEL MODÜLLER

BİLİŞSEL MODÜL İÇİNDE BULUNAN EĞİTİMLER

1. LGBTİ+ Hakları ve Nefret Suçları
2. Temel İnsan Hakları
3. Kadın Hakları, Şiddet, Çocuk Yaşta Evlilikler
4. Ağ Kurma, İzleme ve Savunuculuk
5. Din/İnanç Gruplarının Hakları ve Nefret Söylemleri

1. LGBTİ+ Hakları ve Nefret Suçları

Bu eğitim, toplumsal cinsiyet eşitsizliğine bağlı ayrımcılık ve görünüm biçimleri ile bir bütün olarak LGBTİ+ hareketinin kullandığı temel kavramlar konusundaki bilgi ve farkındalığını artırmayı amaçlamaktadır. Eğitim içeriğinde yer verilen diğer konular ise şöyle:

- LGBTİ+ kavramının açılımı ve alt kavramlar
- Cinsel yönelim ve cinsiyet kimliği
- Toplumsal cinsiyet rolleri
- Heteronormativite
- Nefret suçları
- Nefret söylemiyle mücadele

2. Temel İnsan Hakları

Bu eğitim, insan haklarının temelleri ve temel uluslararası insan hakları anlaşmaları hakkında bilgi vermek, insan hakları alanında önemli bazı kavramlar ile insanın neden hak sahibi olduğu konusunda bilgi sahibi olması amaçlanmaktadır. Eğitim içeriğinde yer verilen diğer konular ise şöyle:

- İnsan haklarının tarihsel süreci
- Birleşmiş Milletlerde İnsan Hakları

LGBTİ+ Hakları ve Nefret Suçları ile ilgili bir eğitim planlamadan önce, bilişsel modülü dikkatle inceleyin ve eğitiminizi nefret suçu temelinde planlayın.

Temel İnsan Hakları ile ilgili bir eğitim planlamadan önce, bilişsel modülü dikkatle inceleyin ve eğitiminizi hak temelinde planlayın.

3. Kadın Hakları, Şiddet, Çocuk Yaşta Evlilikler

Bu eğitim kadın hakları, kadına şiddet, çocuk yaşta evlilik konularındaki temel noktalar hakkında bilgi ve farkındalığı artırmayı amaçlamaktadır. Eğitim içeriğinde yer verilen diğer konular ise şöyle:

- Kadın haklarının tarihçesi
- Kadın hakları ile ilgili uluslararası sözleşmeler
- Kadına yönelik şiddet ve aile içi şiddet
- Şiddet türleri

Kadın Hakları, Şiddet, Çocuk Yaşta Evlilikler ile ilgili bir eğitim planlamadan önce, bilişsel modülü dikkatle inceleyin ve eğitiminizi şiddeti önleme temelinde planlayın.

4. Ağ Kurma, İzleme ve Savunuculuk

Bu eğitim savunuculuk, sivil toplumda bireylerin ve örgütlerin neden savunuculuk yaptıkları, savunuculuk ve haklar ilişkisi, savunuculuk araçları, izleme yöntemleri ve araçları ile ağ oluşturmanın önemi, biçimleri konularında bilgi ve farkındalığı artırmayı amaçlamaktadır. Eğitim içeriğinde yer verilen diğer konular ise şöyle:

- Savunuculuk için ihtiyaç duyulanlar
- Savunuculuk türleri
- Savunuculuk stratejisi oluşturma

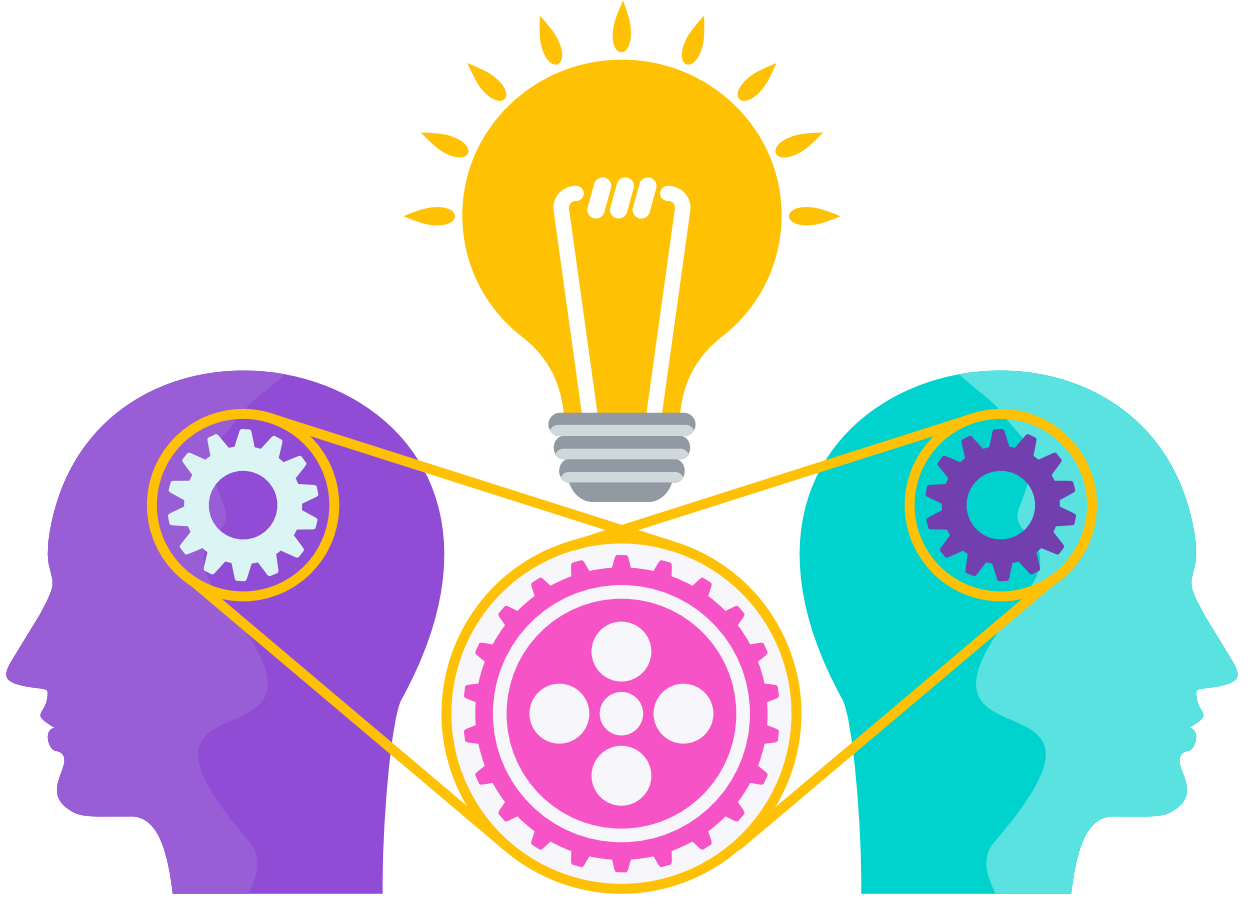
Ağ Kurma, İzleme ve Savunuculuk ile ilgili bir eğitim planlamadan önce, bilişsel modülü dikkatle inceleyin ve eğitiminizi savunuculuk temelinde planlayın.

5. Din/İnanç Gruplarının Hakları ve Nefret Söylemleri

Bu eğitim düşünce, din ve inanç konusunda hak savunuculuğu, din ve inanç özgürlüğü, bu konudaki evrensel ve ulusal yasal düzenlemeler, nefret söyleminin nasıl üretildiğini ve nefret suçu konularında bilgi ve farkındalığı artırmayı amaçlamaktadır. Eğitim içeriğinde yer verilen diğer konular ise şöyle:

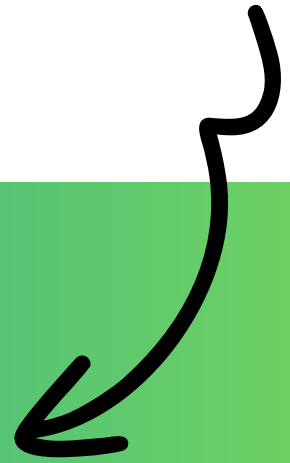
- Din ve inanca yönelik hak ihlalleri
- Nefret söylemi, nefret suçu ve hak savunuculuğu

Din/İnanç Gruplarının Hakları ve Nefret Söylemleri ile ilgili bir eğitim planlamadan önce, bilişsel modülü dikkatle inceleyin ve eğitiminizi nefret söylemleri temelinde planlayın.



METOTLAR

**Eđitiminizin süresi,
yeri ve katılımcılarınız
belirlendikten sonra
bu bölümde yer alan
metotlardan seçebilirsiniz!**



METOTLAR

TANIŞMA VE KAYNAŞMA METOTLARI

İsim Bulmaca

Kolaylaştırıcı, ekrana beyaz bir sayfa açar, ismini söyleyip kendini kısaca tanıtır ve ismini yatay ya da dikey olarak açtığı sayfaya yazar. Daha sonra gönüllülük esasıyla katılımcılardan "kalemi/imleci" almaları istenir. Her katılımcı kendini kısaca tanıttikten sonra ismini söyler, isminin nasıl konulduğunu anlatır ve sayfada bulunan harfleri kullanarak bir bulmaca gibi yazar. Tüm katılımcılar söz aldıktan sonra oyun alkışlarla sona erer.

Sembol-İsim

Kolaylaştırıcı, ekrana beyaz bir sayfa açar, ismi söyleyip kendini tanıtır ve kendisini ifade eden bir sembol çizer. Daha sonra gönüllülük esasıyla katılımcılardan "kalemi/imleci" almaları istenir ve her katılımcı kendini kısaca tanıttikten sonra bir sembol çizer. Tüm katılımcılar söz aldıktan sonra kolaylaştırıcı, sembolleri karışık olarak katılımcılara gösterir ve hangi katılımcının çizdiğini tahmin etmelerini ister.

Soru Kutusu

Katılımcılardan üç tane soru yazıp kolaylaştırıcıya göndermeleri istenir. Kolaylaştırıcı, tüm soruları karışık olarak listeler ve numaralandırır. Daha sonra sırayla katılımcılardan bir sayı söylenmesi istenir. Söylenen sayıda yazan soru okunur ve katılımcı o soruyu cevaplar. Bu şekilde her katılımcı üç defa soru cevaplayana kadar oyun devam eder.

GRUP DİNAMIĞI METOTLARI

Göz Kırpma

Oyuncular ikişer ikişer eşleşirler. Eşlerden biri öne geçer ve eşine arkasına döner. Arkadaki eş, öndeki eşinin belinin tutuyormuş gibi ellerini uzatır. Tüm eşler bir çember oluşturur. Bir kişi ebe olur ve çemberin ortasına geçer. Ebenin amacı, eşlerden önde olanlara göz kırparak kendine eş bulmaktır. Arkada bulunan eş ise ebenin kendi eşini almak istediğini anladığı zaman onu belinden yakalayarak gitmesini engellemeye çalışır. Ebe, herhangi birine göz kırptığında o kişi hızla ileri doğru gelir. Ebe kendine eş yapabildiği zaman, yalnız kalan kişi ebe olur.

Tempoyu Yakala

Oyuncular çember şeklinde oturur. Oyunculardan birbirleriyle hiç konuşmadan, sadece birbirlerini gözlemleyerek elleri veya ayaklarıyla bir tempo yakalamaları istenir. Bu tempoyu bir oyuncu başlatır. (Bu oyuncu konuşularak seçilmez.) Oyuncu bir ses çıkarmaya başlar ve diğerleri o sesi takip eder. Belli bir tempo yakaladıklarında kolaylaştırıcı, “Tempoyu değiştir.” der ve başka bir tempo yakalanmaya çalışılır. Birkaç farklı tempodan sonra oyun sone erer.

BEYİN FIRTINASI METOTLARI

Fishbowl

Fishbowl, iki bölümden oluşan bir fikir paylaşım yöntemidir. Katılımcılara bir soru sorulur ve “evet” diyenler, “hayır” diyenler olarak sorunun cevabına göre iki gruba ayrılırlar. Her iki gruptan eşit sayıda katılımcı alınır ve bir odaya gönderilir. Odada evet grubu ve hayır grubu kendi savunmasını hazırlayarak 5 dakika sonra ana odaya geri dönerler. Grup temsilcileri kendilerini savunur ve tartışmaya başlarlar, diğer katılımcılar konuşanları dinler. Ancak asla söze karışamazlar. Evet ya da hayır diyenler gruptan biri söz almak istediğinde el kaldırır ve kendi grubundaki kişiye ekleme yaparlar. Tartışmalar çok uzatılmadan bitirilmelidir.

Oturumda sorulan sorulara örnek olarak:

- İnsanın en önemli özelliği akıllı olmasıdır. İnsan aklını geliştirmeye çalışmalıdır. Düşünme yeteneği öne çıkarılmalıdır.
- İnsan doğuştan boştur. Temel bilgiler çocuğun bireysel tecrübesinden daha önemlidir.
- Eğitim değişen sosyal durumlara, politikaya ve toplumsal olaylara adapte olmalıdır. Eğitimin hedefi sevgi, barış, hoşgörü ve mutluluk sağlamaktır.
- Bireye insan özgürlüğünün her şeyden üstün olduğunu öğretmek ve bireyselliği geliştirme imkânı sağlamak eğitimin amacı olmalıdır.

Open Teknoloji

Oyuncular yarım ay şeklinde otururlar. Herkesin görebileceği bir yere büyük bir kâğıt yerleştirilir. Oyunculara, 15 dakikalık sürede aktarmak istedikleri bir uzmanlıkları varsa bu kâğıda adlarını ve konuyu yazmaları istenir. (Örneğin, İngilizce öğretebilirim. Çok iyi masaj yaparım. Matematiğim çok iyidir. Proje yazmada iyiyim.) Süre sonunda oyuncularla birlikte kâğıtta yazan konulardan 5 tanesi belirlenir. Belirlenen konular kâğıtlara ayrı ayrı yazılır ve bu kâğıtlar oyun alanının farklı bölgelerine asılır. Kâğıtların bulunduğu alanda, o konuyu yazan oyuncu durur. (Eğer aynı konuyu birden fazla oyuncu yazmışsa, o oyuncuların hepsi durur) 15 dakika boyunca diğer oyuncular istediği konunun olduğu bölüme gidebilir ve bilgi edinebilir. Çalışma sonunda tüm oyuncularla çember şeklinde oturulur ve çalışma hakkında değerlendirme yapılır.

Dünya Kafe

Katılımcılar 3 gruba ayrılır ve grupları göndermek için beş oda hazırlanır. Her gruba bir Word dosyası hazırlanır ve dosya üzerinde bir soru başlığı yer alır. Gruplardan, kendi Word dosyalarında yazan soru hakkında konuşmaları ve düşüncelerini yazmaları istenir. Ortalama 5 dakika sonrasında (Süre gruba göre belirlenir.), tüm grupların çalışma dosyaları bir başka gruba geçer. Gruplar, kendilerine gelen soru hakkında konuşurlar ve düşüncelerini Word dosyasına eklerler. Burada önemli nokta, daha önce yazılmış düşünceler okunmalı ve aynı şeyler tekrar yazılmamalıdır. Bu şekilde her 5 dakika sonunda grupların başka bir dosyaya geçmeleri istenir. Tüm gruplar her soru üzerine çalıştıktan sonra grupların ilk baştaki çalışma dosyalarına dönmeleri ve dosyaya yazılanları incelemeleri istenir. Ardından her grup sırayla kendi dosyalarına yazılanları kısaca özetler.

Dosyalara yazılacak konular:

- Eğitimde sanat kullanılmalı mıdır?
- Sanat bir araç mıdır?
- Sanat çalışmalarını sadece belirli bir kesim mi anlayabilir?

SANAT TABANLI METOTLAR

Sanat Arařtırması

Sanat alıřması yapılacak konu belirlenir. Katılımcılar her grupta 3-4 kiři olacak řekilde gruplanır. Daha sonra onlardan belirlenen konuya ynelik bir arařtırma yapmaları ve elde ettikleri sonuları yaratıcı řekilde diđer gruplara sunmaları istenir. Sanat arařtırması sırasında, katılımcıların sanatın bilimsel veya sosyal arařtırmalarda veri toplama, analiz etme ve sunma aracı olarak kullandıđı bu metodu kullanmaları iin gerekli rehberlik yapılır. Verilen sre sonunda tm gruplar kendi sunumlarını yapar ve sunum sonunda tm gruplar alkıřlanarak alıřma sona erer.

Sanat Aktivizmi

Katılımcılar ikerli olarak eřleřtirilir ve her ikilinin bir toplumsal sorun belirlemesi istenir. iftlerden sanatın istedikleri bir alanını kullanarak, belirledikleri toplumsal sorunu sosyal veya politik deđiřim iin bir eylem veya iletiřim aracı olarak kullanmaları istenir. Sanat aktivizminin, toplumsal sorunlara dikkat ekmek, farkındalık yaratmak, eleřtiri yapmak, alternatifler sunmak veya direniř gstermek iin sanatsal ifade biimlerinden yararlandıđı bilgisi de katılımcılarla paylařılır. alıřma sresinde iftlerin ihtiya duydukları rehberlik yapılır. Sre sonunda tm gruplar setikleri sanat alanıyla sunumunu sergiler ve sunum sonunda tm gruplar alkıřlanarak alıřma sona erer.

Aık Havada izim

Katılımcılar aık bir alanda yerlere oturtulur. Katılımcılara byk boy kđitler ve eřitli boyalar verilir. Katılımcılara bir konu bařlıđı verilir (Eđer istenirse konu seimi katılımcılara da bırakılabilir.) ve onlardan bu konuyu yansıtan bir izim yapmaları istenir. izim sresince katılımcıları ynlendirmeden gerekli řekilde rehberlik yapılır. Katılımcılar, izimlerini tamamladıktan sonra izimler bir alanda sergilenir ve herkesin diđer izimleri incelemeleri iin fırsat verilir. Ardından isteyen katılımcıların kendi izimini anlatmaları iin sz hakkı tanınır.

Şiir/Şarkı/Tekerleme Yazma

Tüm katılımcılar 4 grup olacak şekilde gruplara ayrılır. Gruplara birkaç anahtar kelime verilir. (Örneğin, insan hakları, etik, gelecek, portakal, vb...) Ardından gruplardan, bu kelimeleri kullanarak şiir, şarkı veya tekerleme yazmaları istenir. Her grubun bir tane yöntem seçmesi istenir. Seçilen yöntemde en az verilen kelimeler kullanılırken istenildiği kadar farklı kelimeler/cümleler eklenebilir. Verilen süre sonunda grupların hazırladıkları çalışmalar dinlenir ve ardından tüm gruplar alkışlanarak çalışma sona erer.

HAREKETLENDİRİCİLER

Aaa... Şşş...

Katılımcılara sırasıyla 4 farklı “sesli hareket” gösterilir. Kolaylaştırıcının hemen ardından katılımcılara, grup halinde senkronize bir şekilde, sesleri tekrar etmeleri söylenir.

1. Hareket: İşaret parmağı ile sus işareti yaparak “şşşşşşşşşş” sesi.
2. Hareket: Avuçların yukarıya bakacak şekilde iki elini bel hizasında yana açarak “baaaaa” sesi.
3. Hareket: Avuçların karşıya bakacak şekilde iki elini baş hizasında yana açarak “a” sesi.
4. Hareket ise bir kez el çırpma. Bu hareketler birkaç kez tekrarlandıktan sonra katılımcılardan, “şşşşşş” denince “baaaa” yapılması, “baaaa” denince “şşşşşş” yapılması; el çırpınca “a” yapılması, “a” yapılıncaya el çırpılması istenir.

Bir Alkış - İki Alkış

Kolaylaştırıcı, katılımcılardan “1 alkış” dediğinde aynı anda sadece bir kere alkış yapmalarını ister. Tüm katılımcılardan tek bir ses çıkıncaya kadar alıştırmayı yapar. Katılımcılar “1 alkış” a alıştırdığında kolaylaştırıcı, katılımcılardan “2 alkış” dediğinde aynı anda üst üste iki kere alkış yapmalarını ister. Katılımcılar 2 alkışa alışıncaya kadar yine alıştırmayı yapar. Ardından 1 alkış ve 2 alkış karışık olarak söylenir. Son olarak kolaylaştırıcı, katılımcılardan “yarım alkış” dediğinde, ellerin hızla birbirine vuruyormuş gibi gelmesini ama vurmaktan kalmalarını (ses çıkmaz) ister. Tüm alkışlar önce kolaylaştırıcı tarafından örnek olarak gösterilir ardından da katılımcılara sırayla öğretilir. Katılımcılar tüm alkışları öğrendikten sonra kolaylaştırıcı, alkışları karışık olarak söyler ve katılımcıların dikkatlerini toplayarak yönergeye uygun hareket etmelerini ister.

Maa... Zinga

Kolaylaştırıcı, başlangıç noktası olur ve “Maa..” diyerek iki elini öne uzatır, “Maa” demeye devam eder. Kolaylaştırıcıdan başlayarak “Meksika dalgası” gibi sırası gelen “Maa..” der ve ellerini öne doğru uzatır. Sırası geçen, aynı sesi çıkarmaya ve ellerini öne uzatmaya devam eder. Son kişiye gelenece kadar sesi çıkarmaya devam edilir ve göz teması ile oyuncularla anlaşılır, aynı anda “Zinga” diyerek kollar karına doğru çekilir.

DEĞERLENDİRME METOTLARI

5 Parmak Değerlendirme

Katılımcılar, oyunla ilgili değerlendirmelerini 5 parmak üzerinden aşağıdaki gibi yaparlar:

- Baş parmak: Oyundaki en iyi şey
- İşaret parmağı: Oyunda en önemli buldukları konu
- Orta parmak: Oyundaki en kötü şey
- Yüzük parmak: Hayatları boyunca kullanabilecekleri bir şey
- Serçe parmak: Bu oyunda hafızada kalacak bir an

Katılımcılar gönüllülük esasına göre söz alır ve değerlendirme yaparlar.

Sözlü Değerlendirme

Değerlendirme aşaması, katılımcıların oyunun stresinden, heyecanından ve yarışma duygularından uzaklaşıp neler öğrendiklerini ve nelerin farkına vardıklarını konuştukları bölümdür. Bu nedenle kolaylaştırıcı, katılımcıları çember şeklinde oturtur (Gruplarının dışında farklı kişilerle yan yana oturmalarını isteyebilirsiniz.) ve değerlendirmeyi yapar. Oyunların en önemli bölümü olan değerlendirme aşamasında, olabildiğince katılımcıların konuşmasına, duygularını ve düşüncelerini ifade etmelerine yardımcı olunur. Söz almayanlara kolaylaştırıcı, söz verebilir ve herkesin kendini ifade etmesi sağlanabilir. Önemli olan, katılımcıların yanıtlarını “doğru” ya da “yanlış” olarak değerlendirmeden dinleyebilmektir. Değerlendirme sırasında sorulabilecek sorulara örnekler (Her oyuna göre değiştirilmelidir.):

- Sizce oyun nasıldı?
- Grup içinde herkes fikrini söyledi mi?
- Sizce oyunda bir lider var mıydı?
- Sizce oyundaki en zor şey neydi? Neden?
- Oyunda sizi şaşırtan bir şey oldu mu?
- Bu oyunu bir daha oynasak nasıl olur?
- Sizi en çok şaşırtan hak hangisiydi?
- Sizce bu oyunun amacı neydi?



EĐİTİM PROGRAMI

Eđitiminizin süresine göre
3 saatlik, 6 saatlik veya
2 günlük örnek eğitim
programlarından
faydalanabilirsiniz!

EĞİTİM PROGRAMI

2 GÜNLÜK EĞİTİCİ EĞİTİMİ PROGRAMI

1.Gün Eğitim Akışı	
11.00-12.30	Tanıtma, Kaynaşma ve Grup Dinamiği
12.30-12.45	Kahve Arası
12.45-13.30	Deneyimsel Öğrenme ve Deneyimsel Öğrenme Döngüsü
13.30-14.15	Öğle Arası
14.15-15.30	Öğrenme Alanı, Metot ve Metodoloji
15.30-15.45	Kahve Arası
15.45-17.00	Sanat Tabanlı Öğrenme

2.Gün Eğitim Akışı	
11.00-12.30	Eğitimde Sanat, Sanatın Haklara Etkisi
12.30-12.45	Kahve Arası
12.45-13.30	Yaratıcı ve Özgür Bir Öğrenme Alanı Oluşturma
13.30-14.15	Öğle Arası
14.15-15.30	Sanat Tabanlı Bir Eğitim Planlama
15.30-15.45	Kahve Arası
15.45-17.00	Değerlendirme

6 SAATLİK EĞİTİCİ EĞİTİMİ PROGRAMI

6 Saatlik Eğitim Akışı	
11.00-11.30	Tanıtma ve Kaynaşma
11.30-12.30	Deneyimsel Öğrenme, Deneyimsel Öğrenme Döngüsü
12.30-12.45	Kahve Arası
12.45-13.30	Sanat Tabanlı Öğrenme, Eğitimde Sanat ve Sanatın Haklara Etkisi
13.30-14.15	Öğle Arası
14.15-15.30	Yaratıcı ve Özgür Bir Öğrenme Alanı Oluşturma ve Sanat Tabanlı Bir Eğitim Planlama
15.30-15.45	Kahve Arası
15.45-17.00	Sanat Tabanlı Bir Eğitim Planlama ve Değerlendirme

3 SAATLİK EĞİTİCİ EĞİTİMİ PROGRAMI

3 Saatlik Eğitim Akışı	
11.00-11.30	Kaynaşma ve Deneyimsel Öğrenme Döngüsü
11.30-12.15	Sanat Tabanlı Öğrenme, Eğitimde Sanat, Yaratıcı ve Özgür Bir Öğrenme Alanı Oluşturma
12.15-12.30	Kahve Arası
12.30-13.30	Sanat Tabanlı Bir Eğitim Planlama ve Değerlendirme



 **HAK
LEAR**

