



Projenin Adı: OYUN YENİDEN BAŞLASIN
Proje Sahibi: İzmir Eğitim Kooperatifi
Proje İştirakçileri: Ege Üniversitesi ve Bayraklı Belediyesi
Proje Sponsoru: Sivil Toplum İçin Destek Vakfı (STDV) ve
Turkey Mozaik Foundation

Bilimsel Çalışma ve Makale Yazımı

Burçak TEMEL
Doç. Dr. Makbule BAŞBAY
Öğr. Gör. Fulya ATALAY YALÇIN

Eğitmenler

Burçak TEMEL
H. Can SEVİL
S. Yusuf ÇAĞLAYAN
Türkan GÜMÜŞ

Eğitim Danışmanları

Doç. Dr. Makbule BAŞBAY
Öğr. Gör. Fulya ATALAY YALÇIN

Proje Koordinatörleri

Burçak TEMEL
Eda Güzel
Murat KURT
Nurhayat DİRİK

Projeyi Fonlayan ve Destekleyen Kurum / Kuruluşlar

Sivil Toplum için Destek Vakfı (STDV)
Turkey Mozaik Foundation (MOZAIK)
İzmir Eğitim Kooperatifi (İZEK)
Bayraklı Belediyesi
Ege Üniversitesi

Baskı: Asya Basım Yayın Sanayi Tic. Ltd. Şti
15 Temmuz Mah. Gülbahar Cad. No: 62/B Güneşli - Bağcılar / İstanbul
Telefon: (0 212) 693 00 08
Sertifika No: 52508

OYUN YENİDEN BAŞLASIN

(Afet Yaşamış 7-12 Yaş Arası Çocuklara Eğitici ve Yaratıcı Drama ile
Olumsuz Duygularla Baş Etme Becerilerini Geliştirmek İçin
Hazırlanmış 8 Haftalık Program)

Yazan ve Çizen: Burçak Temel



İÇİNDEKİLER

ÖNSÖZ	7
TEŞEKKÜR	9
GİRİŞ	11
YÖNTEM	13
BİRİNCİ MODÜL: TANIŞMA, GÜVEN, İLETİŞİM ve DUYGU ÇALIŞMALARI	15
Birinci Hafta: Tanışma ve Güven	17
İkinci Hafta: Dikkat ve Konsantrasyon	25
Üçüncü Hafta: İletişim.....	31
Dördüncü Hafta: Duygu.....	39
İKİNCİ MODÜL: KAYNAK ÇALIŞMALARI ve BAŞ ETME BECERİLERİ.....	47
Beşinci Hafta: Duygular ve İhtiyaçların Farkındalığı	49
Altıncı Hafta: Baş Etme Becerileri.....	61
Yedinci Hafta: Baş Etme Becerileri	68
Sekizinci Hafta: Baş Etme Becerileri	73
SONUÇ	80
TARTIŞMA VE SONUÇ.....	82
KAYNAKÇA.....	93

ÖNSÖZ

Uzun yıllar eğitime gönül veren birisi olarak “Yaratıcı Drama” ve “Eğitici Drama” bende ayrı bir yere sahip. Öncelikle, kesinlikle sıkıcı değil. Çocuklarla birlikte ben de eğleniyor ve öğreniyorum. Onlarla birlikte geliyorum. İşte bu yüzden olumsuz durumlarla ve duygularla baş etmede dramanın iyileştirici gücünü, etkisini çok önemişiyorum.

Yönergeleri yazan ve ilk uygulayan biri olarak şunu söylemeliyim ki; etkinlikler sırasında biz (çocuklar ve öğretmenler) çok eğlendik, keyif aldık, ciddi ciddi düşündük ve birçok probleme çözümler ürettik, volkanik patlamaları olan, sürekli yer sarsıntısı yaşayan Gaia Gezegeni’ni keşfettik, uzaylılar ile iletişim kurmaya çalıştık. En önemlisi de her çocuk kendini, duygularını tanıdı. Yaptığımız analizlere göre de bunu başardık. Umarım siz de afet yaşamış çocuklara travmatik etkileri atlatmalarına destek olurken bu keyifli zamanı verebilirsiniz.

Kitap hem çocuklara uyguladığımız yönergeler, hem de ailelere hafta boyunca yapmaları için verdiğimiz görevleri içinde barındırıyor. Drama eğitimi almış öğretmen ve öğretmenlerin hepsi uygulayabilecek bir düzeydedir. Biz çalışmayı deprem yaşamış çocuklarla uygulamamıza rağmen eğitim içeriğini daha geniş tuttuk. Böylece çocukların karşılaşabileceği her tür travmatik yaşantılar için uygulanabilir bir haliyle geliştirdik.

Bu etkinlikleri uygulayacak kıymetli eğitmemin; çalışmalarını yaparken her öğretmen kendine farklı karakterlerde ve geçmişini olan bir kukla hazırladı ve ilk günden itibaren kukla çocuklarla birlikte etkinliklerdeydi. Her yaş grubu kuklayı çok sevdi ve dijital ortamda daha sıcak ve samimi bir etki yarattı. Tabii bu biz öğretmenlerin işini kolaylaştırdı. O yüzden bu yönergeleri uygulamadan önce bir el yapımı kukla tasarlamanızın yarar sağlayacağını söyleyebilirim.

Ayrıyetten ilk sayfaları yaptığımız bilimsel çalışmanın bildirisine ayırdım. Bu çalışma bilimsel bildiri olarak 2021 yılının Kasım ayında Ege Üniversitesinde düzenlenen Uluslararası Eğitim Programları ve Öğretim Bilimleri Kongresi'nde (ICCI-EPOK) sunulmaya değer görülmüş ve amacına uygun bir müfredat çalışması olduğu şeklinde değerlendirilmiştir. Çalışma "Kongre Tam Metin Bildiri" kitabında yer aldı. Bunu ister okuyabilirsiniz, isterseniz de direkt etkinlik yönergelerine geçebilirsiniz. Daha ayrıntılı bilgi için benimle temasa geçebilirsiniz. Mail adresim:

burcak.temel@izmiregitimkoop.org ve

burcakcetintemel@gmail.com ve

burcaktemel.com sitesinden bana ulaşabilirsiniz.

Önemli olan hayat ve insan. Öyle değil mi?!!

TEŞEKKÜR

Çalışma arkadaşlarım Yusuf'a, Türkan'a, Can'a bana ve projeme inandıkları güvendikleri, eğitim içeriğini geliştirmemde fikirler verdikleri için; Doç. Dr. Makbule Başbay ve Öğr. Gör. Fulya Atalay Yalçın'a; bu proje fikrini ilk götürdüğüm andan itibaren içten bir şekilde her türlü bilimsel desteği sağladıkları ve bana mentor oldukları için; Murat'a, Nurhayat'a ve Eda'ya projenin koordinasyonunda iş yükümü azaltıp her türlü işle baş etmemde yardımcı oldukları için; projenin katılımcılarını bulmada Bayraklı Belediyesi'ne, Engin, Yasemin ve Yunus Emre'ye projenin Belediye ayağında her türlü desteği verdikleri; Sivil Toplum için Destek Vakfı ile Mozaik Foundation Turkey'ye bu fonu sağladıkları için içten teşekkürlerimi sunarım.

Ve uzun saatler çalışırken her türlü desteği sağladığı ve bu projenin çıkmazlarında kaybolduğumda bana ışık olduğu için sevgili eşim Murat Temel'e sonsuz teşekkürler.

GİRİŞ

Doğal afetlerin insanlar üzerinde yarattığı travmatik etkiler hem bu alanlarda çalışan bilim insanlarının, hem sahadaki uygulayıcıların hem de bu konularda politika üreten ve karar alanların dikkatle üzerinde çalıştığı bir konu olmuştur. Ülkemiz, tarihte pek çok afetin geniş kitleleri etkilediği örnekler yaşanmış olmasına rağmen hâlâ önleyici mekanizmalar uygulamalar ve afet sonrası koordinasyon sürecinde eksikler, zorluklar ve yetersizliklerle baş etmek zorunda kalmaktadır. Bu noktada konunun önemli bir boyutu da çocukların afet sonrası süreçte nasıl destek alabileceğine, nasıl gözetilebileceğine ilişkin çalışmaların eksikliği olarak görülmektedir. Ne yazık ki Türkiye’de çocuk merkezli afet yönetim planları bulunmamaktadır (Limoncu, 2018). Merkezi ve yerel yönetimlerin konunun uzmanları ile işbirliği yaptığı ve afet sonrası zaman kaybetmeden uygulamaya konulabilecek hazır eylem planlarının olmasına ihtiyaç olduğu görülmektedir. Bahsedilen eksiklikleri tamamlamaya destek olması amacıyla 30 Ekim 2020 İzmir depremi sonrasında hayata geçirilmiş olan “Oyun Yeniden Başlasın” (OYB) projesinin uygulama süresince ve sonunda paydaşlardan alınan görüşler incelenmiştir. Bu çalışmanın çocuklar için afet öncesi, ânı ve sonrasında yapılması gerekenleri içeren çocuk merkezli afet yönetim planlarının geliştirilmesi konusunda bilinç ve farkındalık sağlayacağı, bir rehber oluşturacağı düşünülmektedir.

Bu projenin temel amacı, küresel salgın döneminde deprem gerçeğiyle karşı karşıya kalan çocukların, yaşanan olumsuzlukları eğitici drama teknikleri (sözlü, davranışsal ve taklit) kullanarak anlatabilmelerine, aktarabilmelerine ve anlamlandırabilmelerine yardımcı olmaktır.

Araştırmalar grup bazlı çalışmaların çocukların travma sonrası stres bozukluğu semptomlarını ve kaygı düzeylerini azalttığını göstermektedir (Layne ve arkadaşlarının, 2008; Jordans ve arkadaşlarının, 2010). Uygulamalar sırasında ayrıca ihtiyacı fark edilen çocuklara bireysel psikolojik destek de sağlanmıştır. Ailelerin eğitimleri için de çocuğa yaklaşım, duygu durum olumlama, acil durum ve afet konularında eğitimler düzenlenmiştir. Tüm bu yönleriyle çalışma sadece sahada bir miktar çocuğa dokunmanın ötesinde gelecekte ihtiyaç durumunda uygulamaya konulabilecek bir eylem planı sunması; alanyazına bilimsel bulgularla katkı sağlaması bakımından ayrıca önem arz etmektedir.

Araştırma sorusu “OYB Projesi kapsamındaki yaşantılara ilişkin paydaşların görüşleri ve uygulamaların duyuşsal ürünleri nasıldır?” şeklinde yapılandırılmıştır. Bu soru kapsamında 4 farklı soruya da cevap aranmıştır.

YÖNTEM

Çalışmada hem nitel hem de nicel verilerin yer aldığı karma yöntem kullanılmıştır. Nicel boyutta kontrol gruplu öntest-son-test yarı deneysel desen uygulanmıştır. Nitel veriler sürecin tamamında devamlı olarak toplanmıştır. Araştırmada nitel veriye ağırlık verilirken, nicel veriler nitel verilerin içinde konumlanmaktadır. Bulguların sunumu ve tartışılmasında ise bütünleştirmeye gidilmiştir.

Uygulanan Program

Programda 7-8 yaş 1. seviye, 9-10 yaş 2. seviye, 11-12 yaş 3. seviye olarak belirlenmiştir. çocuklar için sekiz haftalık bir müfredat uygulanmıştır. Uygulanan her etkinlikten sonra çalışılan konu üzerinden “Aile Etkinlikleri” ile çocukların evde bir hafta boyunca aileleri ile de etkileşimde bulunmaları sağlanmıştır. Çocuklarla yürütülen atölyelerin yanı sıra beş tane ebeveyn eğitimi ve bilgilendirme toplantısı gerçekleştirilmiştir.

Katılımcılar

Katılımcılar 4 eğitmen, 2 akademik danışman ve 30 Ekim 2021 İzmir depreminde en çok etkilenen 194 çocuk ve ebeveynlerinden

oluşmaktadır. Çocuklar yaşına, depremde yaşadığı zorluk düzeyine ve cinsiyetlerine göre tabakalandırıldıktan sonra deney-kontrol gruplarına orantılı şekilde atanmışlardır.

Uygulanan Ölçekler

Ebeveynlere demografik bilgilerin yer aldığı ve depremden etkilenme durumlarını da tespit eden bir form uygulanmıştır. Ebeveynler, çocuklar ve öğretmenler atölyelere ve genel işleyişe ilişkin görüşlerini çoğu açık uçlu sorulardan oluşan anket formları ile bildirmişlerdir. Anket ve gözlem formları araştırma kapsamında geliştirilmiştir. Araştırmaya katılan çocukların yaşam doyumu düzeyini belirlemek için “Yaşam Doyumu Ölçeği” (Alay, Ekşi 2018) kullanılmıştır. Araştırmaya katılan çocukların olumlu-olumsuz duygu durumlarını belirlemek için “Olumlu-Olumsuz Duygu Ölçeği” Telef (2013) kullanılmıştır.

Veri Toplama Süreci

Çocuklar ve ebeveynler çalışmanın bitiminde, öğretmenler ise tüm süreçte anket formlarını doldurmuşlardır. Atölyeler sırasında 3 farklı gözlemci tarafından 5 gözlem yapılmıştır. Nicel veri ölçekleri de çocuklara sürecin başında ve sonunda olmak üzere iki defa uygulanmıştır.

Veri Analizi

Veri analizi süreci nitel ve nicel veriler için ayrı ayrı planlanmıştır.

BİRİNCİ MODÜL

TANIŞMA, GÜVEN, İLETİŞİM ve DUYGU ÇALIŞMALARI

Birinci Hafta: Tanışma ve Güven

A. Kazanımlar / Hedef Davranışlar

- Grup arkadaşlarını tanır.
- Grup arkadaşları ile farklı biçimlerde (yazılı, sözsüz, bedensel) iletişim kurar.
- Çocuk haklarını ve önemini fark eder.
- Çocuk haklarını bilir.
- Katılım hakkını sosyal sözleşme ile uygular.

B. Kavramlar ve Semboller / Davranış Örüntüsü

Çocuk hakları, sosyal sözleşme, paylaşım çemberi, katılım hakkı, değerlendirme, birey olma, oy birliği, oy çokluğu, demokratik seçim.

C. Öğretme / Öğrenme Yöntem ve Teknikleri

Paylaşım çemberi (dijitale aktarılmış hali), oyun oynama, sosyal sözleşme, durum değerlendirmesi, ebeveyn destekli etkinlik.

D. Kullanılan Eğitim Teknolojileri, Araç-Gereçleri

Zoom programı, bilgisayar, yoklama listesi, ebeveynlere gönderilecek etkinlik dokümanı, beyaz tahta özelliği olan herhangi bir dijital program, çocuk hakları videosu.

E. Isınma (20-25 Dakika)

Adımın Anlamı Oyunu

Amaç: Bu etkinlik, birbirlerine kendilerini biraz daha iyi tanıtmak için bir fırsat verir.

Yaş Grubu: 1.-2.-3. seviye

Araç: Yok

Gruptaki herkes kendi adı ve adının hikâyesini kısaca anlatır. Örneğin: “Benim adım Gül. Adım güzel kokan gül çiçeğinden geliyor. Bana adımla dedem vermiş.”

İsmim-Nesnem-Hareketim Oyunu:

Amaç: Grubun tanışmasını ve kaynaşmasını sağlamak. (İlköğretim ve üzerinde sıfat öğretimi için de kullanılabilir.)

Yaş Grubu: 1. ve 2. seviye

Araç: Yok

Lider, katılımcılara bir sıra verir. Katılımcılar isimlerinin baş harfleri ile başlayan bir sıfat ve kendilerini ifade eden bir hareket bulurlar. Bir katılımcı sırası ile sıfat, isim ve hareket bütünü uygulamalar ve oyunu başlatır. İlk turda herkes sadece kendi isim sıfat ve hareketini yapar. İkinci turda; sırası gelen katılımcı, kendisinden önceki tüm katılımcıların isim-sıfat-hareketlerini sırası ile söyledikten sonra kendi isim-sıfat-hareketini yapar. Eğer bir yerde yanlış yaparsa herkes farklı bir hareket yapar ve söz hakkı olan katılımcı baştan tekrar eder.

Eğitim programının içeriği, süresi ve yapılacaklar hakkında bilgilendirme yapılır. Çemberde oturuyormuş gibi çemberde konuşma mantığının aktarılması yapılır.

Kişisel Bilgi Oyunu:

Amaç: Katılımcının kendisini gruba tanıtmayı.

Yaş Grubu: 1.-2.-3. seviye

Araç: Yok

Lider her çocuğa aklından birden beşe kadar olan bir sayı tutmasını ve sohbet bölümüne yazmasını ama göndermemesini ister. Herkes sayısını yazdıktan sonra lider “Gönder” komutunu verir ve herkesin sayısı sohbet bölümünde aynı anda görünür.

Lider “Herkesin sayısını görebiliyorum. Şimdi sohbete kaç yazdıysanız; kendinizle ilgili bizim bilmediğimiz şeyleri grupla paylaşacaksınız,” der ve ilk kendisi başlar. ‘Ben ... yapabiliyorum’, ‘Benim var’ cümleleri ile alıştırmalar yapın. Çocuklar adını söyler ve diğerlerinin kendileri hakkında bilmediği bir şeyi söyler. (Örneğin, “Benim adım Ali ve ben dört dil konuşuyorum / Benim 3 erkek kardeşim var,” gibi.) Her çocuk sırayla kendisi ile ilgili bilgilerini büyük grupla paylaşır.

Not: Buradaki kişisel bilgiler, adres, telefon no. gibi güvenlik bilgileri olmamalıdır. Bu yüzden gerek duyulursa lider ekstra bir açıklama yapabilir.

1. Seviye için; sevdikleri çizgi film, kitap, oyuncak, yemek... gibi ortak yönlerin de bulunacağı unsurlar üzerinden gidilebilir.

2. ve 3. seviye için; sevip sevmedikleri davranışlar, ilgi alanları, okudukları kitap gibi daha çocuk haklarına bağlanabilecek unsurlar üzerinden gidilebilir.

F. Esas Çalışma (50-60 Dakika)

Çocuk Hakları: Çocuk haklarından kısaca bahsedilip Bilgi Üniversitesi Çocuk Çalışmaları Biriminin hazırlanmış olduğu

videonun 1:46 dakikası ile 3:00 dakikası arası izletilir. 1. seviye gruplarında her hak açıklaması bittikten sonra durdurulup; 2.-3. seviye gruplarda da dört hakkın açıklaması izledikten sonra; aşağıdaki sorular eşliğinde konu çocukların anlayacağı düzeye getirilip sohbet edilir.

Not: Videonun Youtube linki: <https://www.youtube.com/watch?v=oq3hMzoumPc&t=12s>

Not: Eğer zaman kalır ve çocuklar videonun tamamını izlemek isterse etkinlik sonunda hep beraber izlenebilir. Bu video ailelerin de izlemesi için aile gruplarında paylaşılır.

1. Hak: Çocuk hakları bütün çocuklar içindir.

Videonun 1:46 - 2:07 dakikası arası izlenir. *“Bu cümle size ne ifade ediyor? Bu cümleden ne anlıyorsunuz?”* sorusu çocuklara sorulur. Söz almak isteyen çocuklar dinlenir, lider söylenenleri toparlar. *“18 yaşından küçük, yaş, din, dil, cinsiyet, etnik köken ayırt etmeden her çocuk eşit haklara sahiptir. Hiçbir ayırım yapılamaz.”*

2. Hak: Çocukların öncelikli yararı hakkı.

Videonun 2:08 - 2:27 dakikaları izlenir. *“Sizce çocukların öncelikli yararı ne demek? Çocukların öncelikli yararı hakkı dediğimizde; sizin zihninizde canlananlar ne oldu?”* soruları sorulur. Çocukların cevapları dinlenir ve lider toparlama yapar.

“Çocuklar için tüm yasa ve uygulamaları yapanlar öncelikle çocuğun yararını düşünmek zorundalar. Devlet, sizin bakımınızı üstlenen yetişkinlerin sorumluluklarını yapması için önlemler alır. Çocukların yararı için yetişkinler ve devlet sorumludur.”

3. Hak: Çocukların yaşama ve gelişme hakkını gözetmek.

Videonun 2:28 – 2:42 dakikaları izlenir. *“Çocukların yaşama*

ve gelişme hakkını dediğimizde aslında ne demek istiyoruz? Fikri olan var mı? Peki gözetmek ne demektir? Bu hakkın uygulanması için kimler sorumludur?” soruları çocuklara sorulur. Çocukların cevapları dinlenir, lider söylenenleri toparlar.

“Çocuktan sorumlu herkesin, yani ailenin, bireyin, devletin, toplumun birinci sorumluluğu; çocukların yaşamını korumak ve gelişimlerini desteklemektir. Yani mahallenizdeki bakkaldan, öğretmeninize; anne-babanızdan cumhurbaşkanına kadar herkes sorumludur.”

4. Hak: Çocukların görüşlerini ifade etme hakkı. (Katılım hakkı)

Videonun 2:42 - 3:01 dakikaları izlenir. *“Sizce katılım ne demek? Peki sizce çocuk katılımı dediğimizde; ne anlatmak istiyoruz?”* soruları çocuklara sorulur. Cevap veren çocuklar dinlenir, lider söylenenleri toparlar.

“Bir bireyin bir konu hakkında görüşlerini ifade etmesine ‘katılım’ denir. Çocuk katılımı dediğimizde de; her çocuğun görüşlerini özgürce ifade etme ve kendisini ilgilendiren her konuda görüş bildirmesine denir. Yani Lisede hangi okula gideceğiniz konusu geldiğinde sizin fikirlerinizin de önemli olduğu, giyeceğiniz kıyafetleri seçerken fikrinizi söyleme, ders sırasında oynanan oyunlar hakkında fikrinizi özgürce verebilirsiniz demektir.”

Sosyal Sözleşme

“Katıldığımız bu etkinliklerde şimdi konuştuğumuz bu 4 çocuk hakkı üzerinden sizin ihtiyaçlarınıza yönelik oyunlar oynayıp keyifli zaman geçireceğiz. Düşünceleriniz ve görüşleriniz bizim için çok önemli. Her birimizin, eşit olarak söz alıp katılım hakkını kullanabilmesi için; gelişim hakkınızı rahatça uygulayabilmek için ve

her birinizin eşit haklara sahip olduğunu gösterebilmek için, sizlerle ‘Sosyal Sözleşme’ yapmak istiyorum.”

“Sizce ‘Sözleşme’ ne demek, bir fikriniz var mı? Peki ‘Sosyal Sözleşme’ ne demektir sizce?”

Lider her sorudan sonra çocuklara düşünceleri ve cevap vermeleri için zaman ayırır.

“Sizce grubumuzdaki herkesin, söz aldığı, keyifli, eğlenceli zaman geçirebilmesi için neler yapabiliriz?”

Sorusunu sorarak sosyal kontrat maddelerinin çocuklardan gelmesini teşvik eder. Bu aşamada her çocuğun fikrini ifade etmesine özen göstermek önemlidir.

Her çocuğun bir birey olduğu ve fikirlerinin önemli olduğu belirtilerek 8 hafta boyunca hep beraber keyifli ve verimli bir atölye çalışması yapmamız için gerekli olanlar konusunda soru cevap şeklinde konuşulur ve çocuklara sosyal sözleşmeden bahsedilir. Tüm grup kararı ile sosyal sözleşme herhangi bir beyaz tahta (whiteboard) programında çocukların da yazı yazabileceği şekilde paylaşım yapılarak ve ekrandan yansıtılarak; olumlama cümleleri ile maddeler yazılır. En altına atölye lideri dahil herkes ad-soyad yazar ve imzasını atar. Bu alan kaydedilir ve eğitmen her gerekli gördüğünde Sosyal Sözleşme’yi hatırlatır veya görseli açar ve çocuklarla beraber maddeleri okurlar.

Not: Sosyal Sözleşme yapılmadan önce çocuklarla, sözleşme, oy birliği, oy çokluğu, demokratik seçim gibi kavramlar üzerinde durulur ve maddeler seçilirken bu kavramlara mutlaka vurgu yapılması gerekmektedir.

G. Değerlendirme (10-15 Dakika)

Çocuklara aşağıdaki sorular sorularak cevaplar alınır. Mümkün oldukça her çocuğun söz alması teşvik edilir. Sözlü değer-

lendirme alınacağı gibi yazma becerilerinin gelişmesi için sohbet kısmında da düşüncelerini yazmaları istenebilir.

“Bugün sizin için nasıl geçti?”

“Kendinizi şu an nasıl hissediyorsunuz?”

“Bizimle paylaşmak istediğiniz bir şey var mı?”

H. Aile Katılımı

Ailecek Labirent Oyunu

Amaç: Aile arasındaki güven duygusunun gelişimi, problem çözme becerisi ve iletişimin geliştirilmesi. Takım çalışmasını pekiştirici, takım arkadaşına güven kazanmasını desteklemesi.

Gelişim Alanı: Sosyal ve duygusal gelişim

Yaş Grubu: 4 yaş ve üzeri

Malzemeler: Kâğıt bant, iplik, 3 farklı boyda oyuncak

Düz bir yüzeye kâğıt bantlarla bir labirent yapılır. En küçük boyda seçilen oyuncakın etrafından aile üyesi kadar (ya da oyunu oynayacak kişi sayısı kadar) ipler bağlanır. İplerin ucu uzun olmalıdır. Oyuncular labirentin etrafında otururlar. Herkes bir tane ip ucunu alır. Oyuncak labirent girişine konur. İplerle uzaktan kontrol ederek oyuncak kâğıt bantlardan yapılan labirente değdirmeden labirentten geçirmeye çalışırlar. Eğer oyuncak labirente değerse oyun baştan başlar. Küçük oyuncak geçtikten sonra aynı durum orta boy ve sonra da büyük boy oyuncak için yapılır.

Robot Gezdirmeye Oyunu

Amaç: Bireyler arasındaki güvenin pekiştirilmesi.

Gelişim Alanı: Sosyal ve duygusal gelişim

Yaş Grubu: 4 yaş ve üzeri

Malzemeler: Göz bandı veya eşarp veya kumaş parçası

Aileden bir kişi robot, diğeri de kumanda olur. Kumanda olan kişi kendine göre komutlar oluşturur. Örneğin, kumanda robotun başına dokununca robot ileriye gider, sağ omuza dokununca sağa döner veya sol omuza dokununca zıplar vb. Robotun gözleri kapalıdır. Robot önde, kumanda arkada evde hiçbir şeye değmeden gezintiye çıkarlar. Dokunma ile gezdirme bittikten sonra roller değişir. Ailenin her üyesi kumanda ve robot olduktan sonra eğer istenirse oyun biraz daha zorlaştırılarak oynanabilir. Bu aşamada da kumanda hiç dokunmadan ses ile komutlar vererek robotu yönlendirir. Örneğin; “Çök, emekleyerek masanın altından geçeceğiz,” vb. Kumanda isterse robota daha farklı komutlarda verebilir. Oyunda kazanımları arttırmak için büyük yaş grubu çocuklar robotken aç, derece gibi bilgiler vererek yönlendirme yapabilirsiniz. Örneğin; “Dur!”, “30 derece sağa dön ve el salla,” gibi.

I. Yararlanılan Kaynaklar

Bilgi Üniversitesi Çocuk Çalışmaları Birimi, Çocuk Hakları Sözleşmesi Animasyon Filmi Youtube Linki: <https://www.youtube.com/watch?v=oq3hMzoumPc&t=12s>

Önder, A. (1999). Yaşayarak Öğrenme İçin Eğitici Drama, Kuramsal Temellerle Uygulama Teknikleri ve Örnekleri Kitabı. İstanbul: Epsilon Yayıncılık.

Önder, A., Prof. Dr., İstanbul Üniversitesi, Çocuk Gelişimi Bölümü, Erken Çocukluk Döneminde Eğitici Drama Ders Kitabı. 2020.

(https://cdn-acikogretim.istanbul.edu.tr/auzefcontent/19_20_Bahar/erken_cocukluk_egitiminde_egitici_drama/1/index.html)

İkinci Hafta: Dikkat ve Konsantrasyon

A. Kazanımlar / Hedef Davranışlar

- Grup üyeleri ile kaynaşır.
- Konsantrasyonunu artırır.
- Kişilerarası iletişim becerilerini etkin biçimde sergiler.
- Bir nesneye dikkatini yoğunlaştırır.
- Hikâye oluşturur.
- Kendini / hikâyesini yazarak ifade eder.
- Problem çözme becerilerini kullanır.
- Verilen bir nesne, durum, olay ile ilgili neden-sonuç ilişkisi kurar.

B. Kavramlar ve Semboller / Davranış Örüntüsü

Problem çözme becerileri, yaratıcılık, konsantrasyon, yaratıcı yazma, iletişim becerileri.

C. Öğretme / Öğrenme Yöntem ve Teknikleri

Oyun oynama, yaratıcı yazma, durum değerlendirmesi, ebeveyn destekli etkinlik.

D. Kullanılan Eğitim Teknolojileri, Araç-Gereçleri

Zoom programı, bilgisayar, yoklama listesi, ebeveynlere gön-

derilecek etkinlik dokümanı, evdeki nesnelere, kurşun kalem, silgi, kâğıt.

E. Isınma (20-25 Dakika)

Aile katılımı oyunlarının nasıl geçtiği konuşulur. Katılımcılar, kukla ile karşılaşılır, keyiflerinin yerinde olup olmadığı sorulur. Kukla ile tanışılır.

Hareketi Kim Başlattı (10 Dakika)

Amaç: Çocuğun etkin olarak kişilerarası iletişim becerilerini sergilemesini geliştirmek. Hareket öğelerini ve ritim duygusunu desteklemek.

Yaş Grubu: 1.-2.-3. seviye

Araç: Yok

Lider gönüllü bir ebe seçer. *“Birazdan bir-iki saniyeliğine ekrana arkamı dönmeni isteyeceğiz ve biz de hep beraber hareket/ritim yapmaya başlayacağız. Senden hareketi kimin başlattığını bulmanı istiyorum,”* yönergelerini verir. Başka bir katılımcıyı hareketçi olarak sohbetten özel mesaj yollayarak hareketi başlatan kişi olacağını söyler. Ebe arkasına döndüğünde hareketi başlatacak hareketçi sessizce kim olduğunu tüm gruba belirtir (Ebe bu sırada zoom programında bekleme odasına alınabilir ve konuşma bittikten sonra çocuğu tekrar büyük gruba alınır). Bir ritim/hareket belirlemesi ve sık sık hareketini değiştirmesini; fakat değiştirirken ebeye yakalanmaması gerektiği söylenir. Hareket başladığında ebe ekrana döner. Herkesi dikkatle izler ve hareketi kimin başlattığını bulmalıdır. 3 tercih hakkı vardır. Bilemez ise yeni bir hareketçi seçilir ve oyun tekrar başlatılır. Önemli olan hareketçiyi ele vermemek, onunla aynı anda hareketi değiştirmeye çalışmak

ve hareketi başlatanın ebe bulmamasını sağlamak. Lider oyunu birkaç tur oynatır.

Bul Getir Oyunu (10-15 dakika)

Amaç: Konsantrasyonu geliştirmek, belli süre içerisinde karar verme becerisini desteklemek.

Yaş Grubu: 1.-2.-3. seviye

Araç: Kurşun kalem, kâğıt, silgi ve yönergeye uygun evdeki nesnelere.

Lider, alfabeden bir harf seçer (daha eğlenceli hale getirmek için <https://wordwall.net/tr/resource/8939266/alfabe> adresinden alfabe çarkıfeleği de kullanılabilir) ve “2 dakika içerisinde, ismi ... harfi ile başlayan evdeki tüm nesnelere bulup getirmenizi istiyorum. Müzik başladığında zamanınız başlayacak. Müzik bittiğinde toplama bitecek ve herkes ekrana gelecek,” der. Kronometre ile 2 dakikayı başlatır. Bu arada müzik açar (1. seviye için bu süre 4 dakika, 2. seviye için 3 dakika, 3. seviye için 2 dakikadır). Tüm katılımcılar ekrana geldiklerinde lider sıra ile buldukları nesnelere göstermelerini ister. Lider birkaç nesne seçer ve/veya tanınmayan nesnelere kısaca ne işe yaradığını, akla gelen *ilk kullanım şekli ve daha farklı nasıl kullanılabileceği* konusunda soru sorup, bilgi verebilir. Örneğin *“Bareti, inşaatta, şantiyelerde kafamızı koruması için kullanırız. Peki bareti başka ne için kullanabiliriz?”* Çocuklardan gelen cevaplara lider de gerekirse ekleme yapabilir. *“Güneşten korunmak için, su taşımak için, kumdan kale yapmak için kalıp olarak kullanabiliriz,”* gibi.

Burada mola verilebilir. Molada buldukları nesnelere geri götürmemeleri ve bu nesnelere başka nasıl kullanılabilir bunu düşünmeleri istenir.

F. Esas Çalışma (30 dakika)

Bul Getir Oyunu'nda bulunan nesnelere ile çocukların 5 cümlelik hikâye yazmaları istenir. 10 dakika süre verilir. Bu 10 dakika bir gemi düdüğü sesi ile başlar ve çok hafif bir müzik çocuklara eşlik eder.

1. seviyede okuma yazmada zorlanan çocuklara sözlü anlatmaları istenebilir.

2. seviye için; katılımcılar buldukları nesnelere ile hikâyelerini yazarlar.

3. seviye için; 2 kişilik gruplar yapılarak odalara yollanır ve birlikte hikâyeyi yazmaları istenir. On dakika sonunda çocuklar otomatik olarak büyük gruba gelirler.

Yazma işlemi bittikten sonra gönüllü çocukların hikâyelerini paylaşması için söz verilir. Bu sürede her çocuğun hikâyesi zamandan dolayı dinlenemeyebilir. Eve verilecek etkinlik ile bu durum telafi edilecektir. Aile katılımlı etkinlikten bu süreçte kısaca bahsedilir. Ayrıntılı yönerge ailelere gönderilecektir. *“Biraz önce bulduğunuz ve hikâyesini yazdığınız nesnelere stop motion videosu ya da hikâyeyi anlattığınız videoyu ailelerinize yapmanızı ve videoları eğitimden önce bana yollamanızı istiyorum. Ayrıntılı yönerge ailelerinize gönderilecek,”* şeklinde yönlendirme yapılır.

G. Değerlendirme (12-15 Dakika)

Çocuklara aşağıdaki sorular sorularak cevaplar alınır. Mümkün oldukça her çocuğun söz alması teşvik edilir. Sözlü değerlendirme alınacağı gibi yazma becerilerinin gelişmesi için sohbet kısmında da düşüncelerini yazmaları istenebilir.

- Bugünkü etkinliğimizden aklınıza gelen ilk kelime ne?
- Hikâye yazmak sizce nasıldı? Keyif aldınız mı yoksa sıkıldınız mı?
- Kendinizi şu an nasıl hissediyorsunuz?

H. Aile Katılımı

Ailelere Çocuk Hakları videosu ve yönergesi iletilir.

Stop Motion Hikâye Yazma

Amaç: Konsantrasyon geliştirmek, belli bir süre içinde karar vermek, yazı yazmayı ve kurgu yapmayı desteklemek.

Gelişim Alanı: Bedensel, zihinsel ve sosyal gelişim

Yaş Grubu: 7 yaş ve üzeri

Malzemeler: Kurşun kalem, silgi, kâğıt, Android ya da IOS tabanlı telefon (video çekmek için)

Aileden biri alfabeden bir harf seçer (daha eğlenceli hale getirmek için <https://wordwall.net/tr/resource/8939266/alfabe> adresinden alfabe çarkıfeleği de kullanılabilir) ve diğer oyuncuların hepsinden 2 dakika içerisinde adı seçilen harfle başlayan nesnelere bulup getirmeleri istenir. Bulunan nesnelere ile 10-15 dakika içerisinde bir hikâye yazmaları istenir (Herkes kendi hikâyesini yazacak). Hikâye yazımında dikkat edilmesi gerekenler; buldukları nesnelere en az üç tanesi hikâyede kullanılması ve bir nesnenin hikâyenin baş kahramanı olması.

1. Seçenek: Hikâye yazdıktan sonra hep beraber Youtube'dan “Eve nasıl Stop Motion videosu yapılır?” (<https://youtube/q5l69ll8Fgw>) videosu izlenir. Eğer yapılabilir ise çocuğun yazdığı hikâyenin videoda anlatılan basamaklar ile maksimum 1 dakikalık Stop Motion videosu hazırlanır ve *çocuğun eğitimine özelden mesaj veya mail aracılığı ile eğitimden en az 24 saat önce yollanır.*

2. Seçenek: Eğer stop motion video çekilemez ise; çocuğun kendi hikâyesini anlattığı 1 dakikalık videosu çekilir. Çekilen videolar 1 dakikayı aşmamalıdır. Bunun için önceden bir deneme

çekimi yapabilirsiniz. Çekilen video çocuğun eğitimine özelden Whatsapp aracılığı ile eğitimden en az 24 saat önce yollarır.

I. Yararlanılan Kaynaklar

“Evde nasıl Stop Motion videosu yapılır?” (<https://youtube/q5l69ll8Fgw>) youtube videosu

Üçüncü Hafta: İletişim

A. Kazanımlar / Hedef Davranışlar

- Grup arkadaşları ile farklı biçimlerde (yazılı, sözsüz, bedensel) iletişim kurar.
- Drama çalışmalarında dili / sözlü iletişimi etkin kullanır.
- Drama sürecinde dikkat ve gözlemin önemini ifade eder.
- Oyun içerisinde / problem çözmede farklı stratejiler kullanır.
- Oyunda yer alan rolleri yaşamdaki rollerle ilişkilendirir. (2. ve 3. seviyeler için)
- Oyunun yaşamdaki önemini açıklar. (3. seviye için)

B. Kavramlar ve Semboller / Davranış Örüntüsü

Çevirmen, role girme, sosyal etkileşim, kurumlaşmış davranış örüntüsü, dil, oyun, iletişim becerileri.

C. Öğretme / Öğrenme Yöntem ve Teknikleri

Rol oynama, rol kartı, doğaçlama, ebeveyn destekli etkinlik.

D. Kullanılan Eğitim Teknolojileri, Araç-Gereçleri

Zoom programı, bilgisayar, yoklama listesi, ebeveynlere gönderilecek etkinlik dokümanı, evdeki nesnelere.

E. Isınma (20-25 Dakika)

Geçen haftanın değerlendirmesi yapılır. Evde yapılan etkinliklerin nasıl gittiği hakkında sohbet edilir.

Ben Bir Radyo Olsaydım (10-15 dakika)

Amaç: İletişim becerilerini geliştirmek.

Yaş Grubu: 1.-2.-3. seviye

Araç: Yok

Lider çocukların kameralarını açtığından emin olur. Çocuklara “*Hepiniz birer radyosunuz ben sizi yeni aldım,*” der. Her çocuğun ekranında ismini söyleyerek radyoyu açar (burada mikrofonu açma eylemi radyo açma olarak düşünülebilir). “*Şimdi biraz haber (hava durumu, o hafta yaptıkları, en komik anları) dinleyeyim,*” der. Çocuğun bir haber sunması sağlanır. O hafta yaptıkları, haftanın ya da dünün en komik olayları gibi konu çeşitlendirilebilir. “*Radyom güzel çalışıyor,*” deyip söz alan çocuğun “stop motion veya hikâye anlatımı” videosu izletilir. Başka bir çocuğa geçilir. Lider, “*Biraz müzik dinlemek istiyorum,*” der ve bir çocuğun adını söyleyerek o radyoyu açar. (*Çekinen çocuklara sohbet kısmından sesini artırabileceği söylenebilir.*) Radyolardan hava durumu, masal, reklam vb. çalışmalar istenir. Bu arada lider radyo müzik çaldığında müziğe uygun oynayıp çocuk üzücü bir haber anlattığında üzülme davranışı sergileyebilir. Bu davranışlar çocukların hem motivasyonunu artırır, hem de duygu mimiklerine aşina olurlar.

Jest – Mimik – Tonlama Çalışması

Amaç: Role girmeyi kolaylaştırmak, iletişimine beden dilini (jestleri), mimikleri, tonlamayı kullanmayı sağlamak.

Yaş Grubu: 1.-2.-3. seviye

Araç: Yok

Lider gruba jest mimik çalışması yapılacağını belirtir. Bu çalışmadan önce yüz kaslarının ısınması ve gevşemesi için yüz yogası yaptırır. Sonra da lider duygular söyleyerek mimik ve jestler yapar ve katılımcıların da onu taklit etmesini ister. Biraz çalışmadan sonra eğer isteyen olursa liderin görevini katılımcılardan biri üstlenir ve tüm gruba jest-mimik egzersizi yaptırır.

Tonlamaya geçilir. Bunun için lider bazı heceleri tüm gruba söyler. Örneğin: Pa, Pe, Pı, Pi, Po, Pö, Pu, Pü. Bu heceler önce sakince ve yavaşça söylenir. Sonraki turda heceler öfkeli ve hızlı ve kısa şekilde söylenir. Sonraki turda “P” harfini patlatarak söylenir. Sonraki turda heceler, çekimser ve çok kısık şekilde söylenir. Yani kısacası hecelerin söylenişine duygu, tonlama ve vurgu katacak farklı farklı şekillerde söylerler.

Son olarak bu üç teknik birleştirilerek çalışmaya devam edilir. Alfabenin sesli harfleri (a, e, ı, i, o, ö, u, ü) söylenirken; jest-mimik, vurgu ve biraz da abartı katılarak anlamlı nidalar yaptırılır.

F. Esas Çalışma (45-50 dakika)

Uzaylı Konferansı

Amaç: İnsanlar arasında doğru iletişimin neden bu kadar gerekli olduğunu kavramalarını sağlamak.

Yaş Grubu: 1.-2.-3. seviye (1. seviye grupla oynarken nesne koymadan çevirmenlik yapması istenecek.)

Araç: Katılımcının etrafındaki herhangi bir nesne

Lider katılımcılara; önemli bilim insanları olduklarını ve uzaylılar ile iletişim kuracakları bir toplantıya davet edildiklerini söyler. Gönüllü 2 kişi seçer uzaylının ve çevirmenin rol kartlarını özelden gönüllü çocuklara yollar. Ülke temsilcilerinin rol kartlarını tüm katılımcıların görebileceği alandaki sohbetten yollar.

(Katılımcılar çekimsiz kalırlar ise lider de örnek bir rol alabilir.) Genel olarak rol kartı ile oynamanın özelliklerinden bahsettikten sonra lider konsey başkanı olarak role girerek oyunu başlatır.

Burada istenirse ara verilebilir (10 dakika).

Gönüllü bir “Uzaylı” ve bir “Uzman Çevirmen” seçer. Çevirmen etrafında gördüğü ilk nesneyi alır ve bu nesne onun geliştirdiği çevirici alet olur. Bu nesne uzaylının konuşmalarını çevirmesine yardımcı olması için kendisinin icat ettiği bir alet olarak belirtilir. (Örneğin, mendil elindedir çocuğun ve mendildeki üfleme ile olan titreşimlerle uzaylının ne dediğini mors alfabesine çevirerek anlamak veya elinde bir huni var uzaylının konuşmaları huniye doluyor ve süzülürken Türkçeye çevrilmeden beyne dokunan noktası neresi ise oradan bilgiyi alıyor gibi çocukların hayal güçlerini ortaya çıkaracakları bir kurgu yapmaları sağlanabilir.) Nesnenin nasıl kullanacağını icat eden kişiden başkası bilmez. Uzaylı da hiç kimsenin bilmediği ve anlamadığı şekilde jest-mimik ile anlamsız bir konuşma dili seçer. (Uzaylı burada “cıbrıca” konuşabilir.) Diğer çocuklar da her ulustan temsilci olur.

Liderin ilk sorusu ile toplantı başlar. Diğer ulusu temsil eden çocuklar da sorularını sorar. Çevirmen soruyu nesne yardımı ile uzaylıya aktarır; uzaylı kendi üslup ve dili ile cevap verir. Çevirmen uzaylının dediğinden ne anladıysa; diğer katılımcılara kendine göre çevirerek Türkçe olarak aktarır. Oyunu lider gerekli gördüğü yerde sonlandırır. Uzaylı ne dedi, çevirmen ne olarak çevirdi, biz de ne anladık konusunda biraz sohbet edilir.

1. seviye için lider repliği:

“Saygıdeğer bilim insanları dünyamıza nedenini bilmediğimiz bir sebepten ötürü uzaylıların geldiğini biliyorsunuz. Dünya ülkeleri temsilciler belirleyerek, uzaylılar ile uluslararası bir toplantı

yapmayı teklif ettiler. Fakat bu teklifi anlamakta bile tüm dünyanın bilim insanları zorluk çekti. Fakat ülkemizin değerli bilim insanları ve çevirmenleri olarak sizlerin bu konudaki bilgi birikimi ve yetenekleriniz sayesinde istediklerini anlayabileceğiz. Yapılacak bu uluslararası toplantıda sizleri görmekten mutluluk duyuyoruz,” diyerek toplantıyı başlatır.

2. ve 3. seviye için lider repliği:

“Saygıdeğer bilim insanları dünyamıza nedenini bilmediğimiz bir sebepten ötürü uzaylıların geldiğini biliyorsunuz. Dünya ülkeleri temsilciler belirleyerek, uzaylılar ile uluslararası bir toplantı yapmayı teklif ettiler. Fakat bu teklifi anlamakta bile tüm dünyanın bilim insanları zorluk çekti. Fakat ülkemizin değerli bilim insanları ve çevirmenleri olarak sizlerin geliştirdiği bir alet sayesinde artık onların ne istediklerini anlayabileceğiz. Yapılacak bu uluslararası toplantıda sizleri görmekten mutluluk duyuyoruz,” diyerek toplantıyı başlatır.

Örnek sorular:

- Merhaba Uzaylı, Dünya gezegenine hoşgeldiniz. Yoksa hoş gelmediniz mi?
- Dost olarak mı geldiniz? Düşman olarak mı?
- Hangi galaksinin hangi gezegenini temsil ediyorsunuz?
- Acaba burayı nasıl buldunuz?
- Uzayda bizden ve sizden başka canlılar var mı? Varsa kimler?

Uzaylı rol kartı: Dünyaya yeni gelmişsin. Kimseye derdini anlatamıyorsun. Sonunda tüm ülkelerden insanların olduğu bir yere götürüldün. Orada garip bir alet tutan kişinin seninle konuşabildiğini fark ettin. Toplantı boyunca sana bir sürü soru soruyorlar. Sana gelebilecek örnek sorular parantezdeki gibi olabilir. O

yüzden oyun başlamadan önce bu soruları aklından cevaplaman iyi olabilir. (Sen içten mi cevap vereceksin? Yoksa onları kandırarak mısın? Dost musun? Düşman mısın? Başka uzaylılar var mı? Hangi galaksiden geliyorsun? Gezegeninin ismi ne? Ne yersin? Nasıl hava alırsın? Yoksa hava almaya ihtiyacın yok mu?)

Uzman çevirmen rol kartı: Dünya dışında yaşamın olduğuna hep inanıyordun. Sonunda o an geldi çattı. Yıllarca süren çalışmaların sonuç verdi ve seni uluslararası toplantıya davet ettiler. Çünkü uzaylı ile nasıl iletişim kuracağını bir tek sen biliyorsun. Çok heyecanlısın. Bir o kadar da korkuyorsun çünkü uzaylının niyetini bilmiyorsun ve gezegenler arası savaş çıksın istemiyorsun.

Ülke temsilcileri rol kartı: Ülkeniz ve gezegeniniz için endişelisiniz. Uzaylının dost mu, yoksa düşman mı olduğunu bilmiyorsunuz. Uzun tartışmalar sonucunda uzaylı ve uzman bir çevirmen ile toplantı yapmaya karar verdiniz. Aklınızda cevaplanması gereken birçok soru var. Uzaylının bu sorulara cevap vermesini bekliyorsunuz. Acaba iletişim kurabilecek misiniz? Sorularınızın cevaplarını alabilecek misiniz?

G. Değerlendirme (10-15 dakika)

Çocuklara aşağıdaki sorular sorularak cevaplar alınır. Mümkün oldukça her çocuğun söz alması teşvik edilir. Sözlü değerlendirme alınacağı gibi yazma becerilerinin gelişmesi için sohbet kısmında düşüncelerini yazmaları da istenebilir.

- *Bugünkü etkinliğimizden aklınıza gelen ilk kelime ne?*
- *Uzaylı oyununu oynarken, uzaylı olarak düşündüğünüz ve anlatmaya çalıştığımız konular anlaşıldı mı? Anlaşılmadı ise bu konuda ne hissettiniz?*

- *Hiç bilmediğiniz bir dil konuşan kişi ile nasıl anlaşabilirsiniz?*
- *Sizce konuşmak ve konuşulanı anlamak nasıl bir duygu?*
- *Kendinizi şu an nasıl hissediyorsunuz?*

H. Aile Katılımı

Ya Öyle Olsaydı Oyunu

Amaç: Aile için iletişimin kuvvetlenmesi, yaratıcı düşünme becerisinin pekiştirilmesi, iraksak düşünmenin desteklenmesi.

Gelişim Alanı: Dil, zihinsel ve sosyal gelişim

Yaş Grubu: 6 yaş ve üzeri

Malzemeler: Yok

Tüm aile beraberken, kalabalık ortamlarda oynamak için keyifli bir oyundur. Bu oyunun oynanması çocuğunuzun kalıpların dışında düşünme, yaratıcılığının gelişmesi, dil gelişiminin desteklenmesi ile aile için iletişimin güçlenmesine destek olacaktır.

Oyun iki kişi ve daha fazlası ile oynanır. Sırası gelen kişi aşağıda örnekleri olan tarzda sorular sorar. Herkes kendi fikrine göre cevap verir. Cevaplarda doğru ya da yanlış yoktur. Burada önemli olan yaratıcılığı arttırmak.

Örnek sorular:

- Arabalar bu kadar ağır değil de daha hafif olsaydı ne olurdu?
- Okullarda kuralları öğrenciler koysaydı, nasıl olurdu?
- Dünyada yerçekimi diye bir şey olmasaydı, nasıl olurdu?
- Para icat edilmemiş olsaydı, bugün alışveriş nasıl olurdu?
- Evler beton değil de camdan olsaydı ne olurdu?
- Kullandığımız telefon veya tabletler konuşsaydı, ne söylerlerdi, nasıl olurdu?

- Gündüzleri uyuyup geceleri çalışsaydık nasıl olurdu?
- Renk diye bir şey olmasaydı, nasıl olurdu?
- Kediler dünyanın hâkimi olsaydı, nasıl olurdu?
- Ahtapot gibi 8 tane kolun olsaydı, nasıl olurdu?
- Ağlamak diye bir şey olmasaydı, nasıl olurdu?
- İnsanlar hava solumak yerine suyu solusaydı, nasıl olurdu?
- Okullarda hiçbir öğrenciye not verilmeseydi, nasıl olurdu?
- İnternet diye bir şey olmasaydı, nasıl olurdu?
- Bir ülkenin başkanı olsaydın, ne yapardın, nasıl olurdu?
- Bu zamana kadar yaşadığın, öğrendiğin, okuduğun her şeyi hatırlayabiliyor olsaydın, nasıl olurdu?
- Öğrendiğin yeni şeyleri her ay unutuyor olsaydın, nasıl olurdu?
- Konuştuğun dilin yeni kelimelerini sen belirliyor olsaydın, kelimeler nasıl olurdu?
- Korku (güzellik, öfke gibi duygular ile türetilbilir) diye bir şey olmasaydı, nasıl olurdu?
- Tüylerimiz ve kıllarımız daha kısa sürede daha çok uzasaydı, nasıl olurdu?
- Oyun diye bir şey olmasaydı ve kimse oyun oynamasaydı, nasıl olurdu?
- Dinozorlar hâlâ yaşıyor olsaydı, nasıl olurdu?
- Uçabiliyor olsaydın, nasıl olurdu?

Dördüncü Hafta: Duygu

A. Kazanımlar / Hedef Davranışlar

- Drama sürecinde duygularını önemini ifade eder.
- Drama sürecinde duygularını etkin biçimde kullanır.
- Bir kişi, olay ya da durumla ilgili duygularını ifade eder.
- Drama sürecinde farklı duyguları deneyimler.

B. Kavramlar ve Semboller / Davranış Örüntüsü

Neden sonuç ilişkisi, duygu kavramları, düşüncelere saygı

C. Öğretme / Öğrenme Yöntem ve Teknikleri

Ritim, hikâye kartları, doğaçlama, ebeveyn destekli etkinlik.

D. Kullanılan Eğitim Teknolojileri, Araç-Gereçleri

Zoom programı, bilgisayar, yoklama listesi, hafif sakinleştirici müzik, kalem, silgi, kâğıt, “Dixit-1 Hayalini Anlat” hikâye kartları, ebeveynlere gönderilecek etkinlik dokümanı

E. Isınma (10-15 Dakika)

Duygular Oyunu:

Amaç: Anahtar kelimeler eşliğinde anlık olarak duyguları paylaşmalarını sağlamak, aynı anahtar kelimeler olmasına rağmen herkesin başka başka düşüncelerinin olabileceğini idrak etmesini sağlamak. Verilen anahtar kelimeler dışında, başkalarının farklı düşünce ve duygularını fark etmesini sağlamak.

Yaş Grubu: 6 yaş ve üzeri

Lider bu oyunun bir ritim eşliğinde oynatılacağını söyler. Lider ritim başlamadan önce bir yönerge verir ve ritim başlar. Ritmin son tekrarında lider katılımcılardan birinin ismini söyler. Ritim durduğunda ismi söylenen katılımcı hızlıca aklına gelen ilk kelimeyi (bazen 2 kelime de kabul edilebilir) söyler ve ritim tekrar başlar. Sorulan soruya ritim süresi kadar düşünme zamanı koymak ve akla gelen ilk kelimeyi hızlıca söyleyip tekrar ritme geçmek katılımcıların anlık fikir, düşünce ve çağrışımlarının ortaya çıkmasını sağlar. O yüzden çok beklemeden, devinimi kaybetmeden bu oyunu oynamak önemlidir.

Örnek yönerge:

“Neşe dediğimde aklınıza gelen ilk şeyi söyleyin.” (Öfke dediğimde, mutluluk dediğimde, kıskançlık dediğimde, huzur dediğimde, güven dediğimde... diye türetilbilir)

“Sizi öfkeliendiren bir şey söyleyin.” (Mutlu eden bir şey, güçlü hissettiren bir şey, güvende hissettiren bir şey... gibi türetilbilir.)

Örnek ritim:

2 defa ayak çırp + 2 defa el çırp + 2 defa parmak şıklat gibi.

Ritmî herkes yapacağı için oyuna başlamadan önce birkaç tur katılımcıların ritme alışması sağlanır.

F. Esas Çalışma (45-50 dakika)

1. Aşama Dixit Kartları ile Kendini İfade Etme

Sakin, dinlendirici bir müzik açılır. Müziğin sesinin hafif olmasına dikkat edilir. Katılımcılara “Birazdan size dixit kartlarını göstereceğim. Lütfen her kartı dikkatlice inceleyin ve sizi en iyi anlatan kartı seçin. Merak etmeyin her kartı iki defa ekrana getireceğim ve seçmek için yeterince zamanınız olacak. Kartları izleme ve seçme süresi boyunca sessiz kalmak ve konsantre olmak önemli. Daha sonra müziği kapatıp seçtiğiniz kartlar hakkında konuşacağız,” der. Lider, katılımcıların kartları seçmesine yardımcı olmak için “*Seçtiğin kart neden seni temsil ediyor?*”, “*Karttaki çizimler sana ne hissettiriyor?*” sorularını belli aralıklarla sakince ve çok hafif bir sesle sorar. Katılımcıların kartları incelemeleri için her kart için 5-10 sn kadar beklenir ve yeni karta geçilir. Sonra lider sıra ile her çocuğa hangi kartı seçtiğini sorar ve o kartı ekrana getirir. Katılımcı, liderin sorduğu “*Seçtiğin kart neden seni temsil ediyor?*”, “*Karttaki çizimler sana ne hissettiriyor?*” sorularını kısaca cevaplar ve lider “*Düşüncelerini bizimle paylaştığın için teşekkürler,*” diyerek katılımcının değerli fikirlerinin önemli olduğunu hissettirir. Gruptaki her katılımcıya söz verilmesi önemlidir.

2. Aşama Dixit Kartlarındaki Duyguyu Bulma

Kartlar ekrana tekrar yansıtılır. Lider rastgele bir kart gösterir ve “Size göre bu kart hangi duyguyu ifade ediyor? Lütfen düşünüp sohbete yazın ve ben, *gönderin* dediğimde hep beraber göndereceğiz,” yönergesini verir. Katılımcılardan gelen yorumlar okunur ve yeni bir karta geçilir. Bu aşamada lider birkaç tur oynatabilir. (Ortalama 10 dakika kadar.)

Oyun sonunda lider “*Aynı kartlara baksak da farklı duygular hissedebiliyoruz. Bu nedenle, hepimiz kendi deneyimlerimizden*

dolayı aynı nesne, durum, olay için farklı duygular hissedebiliriz. Ama bunun için de birbirimize kıyamayız, birbirimize saygı göstermemiz gerekir. Çünkü duyguların kötüsü-iyisi, doğrusu-yanlışı yoktur. Burada önemli olan ne hissederek hissedelim karşı tarafa bunu yansıtırken; zarar vermeden ve zarar görmeden (yani şiddet uygulamadan) yapmaktadır,” diyerek yapılan çalışmayı anlamlandırır.

NOT: *Bu iki aşama, sekiz haftalık eğitimin en can alıcı etkinliği oldu bizim için. Çocukların kendilerini nasıl tanımladıklarını, hayata bakış açılarını çok net gözlemlene fırsatımız oldu. O yüzden çocuklar yorumlarını yaparken onlara fark ettirmeden notlar almak; çocukların gelişimini gözlemlemek ve psikoloğa gerekli yönlendirmeleri yapmak için önemli. Zaman yönetiminin eşit olması için her çocuğa ortalama 1 dakika süre vermek iyi olabilir.*

3. Aşama Hikâye Anlatma / Yazma

Bu aşamada lider daha önceden belirlediği altı adet kartı ekranda katılımcılara gösterir (daha eğlenceli olması için Wordwall uygulaması da kullanılabilir).

1. Seviye için bu aşama opsiyonlu. Gruptakilerin bireysel olarak kartları inceleyip hikâye düşünmeleri istenir. 3 dakika süre verilir. Grup dinamiğine göre lider uygun görürse bu uygulamayı hikâyeyi anlatma şeklinde veya resim çizdirme şeklinde yaptırabilir ya da direkt değerlendirmeye geçer.

2. ve 3. seviyelerde ise büyük gruplar küçük gruplara bölünüp; hikâyeyi grupça oluşturmaları ve yazmaları istenir. Katılımcıların kartlara 2-3 dakika bakma ve inceleme süresi verildikten sonra katılımcılar odalara gönderilir. Hikâye yazmaları için 10 dakikaları olacağı belirtilir. Odalarda katılımcılar hikâyelerini hazırlar. Büyük gruba döndüğünde hikâyeler dinlenir. Zaman kalırsa

dinlenen hikâyelerden doğaçlama yapmaları için aynı grupları tekrar odalara yollar. 5-6 dakika hazırlık için süre tanıdıktan sonra gruplar doğaçlamalarını yapar.

Not: Katılımcılar odalarda iken arada süre hatırlatması yapılması katılımcıların zamanı iyi kullanması için iyi olabilir.

G. Değerlendirme (10-15 dakika)

Lider aşağıdaki metin veya iletisi aynı olacak şekilde bir konuşma yaparak değerlendirme aşamasına geçer. Sonra da katılımcılardan değerlendirme yapmalarını ister.

“Gün içinde karşılaştığımız olaylar, kişiler, nesnelere sonucunda farklı farklı duygular hissedebiliriz. Hepimizin aynı durum, olay ve/veya nesne için farklı hissedeceği duygular olabilir. Örneğin bir kişi köpeklerle oynamayı çok severken, onları gördüğü zaman çok mutlu olurken bir başka kişi korkabilir. Köpekten korktuğu için onu dışlamak ya da yargulamak yerine neden öyle hissettiği hakkında konuşmak karşı tarafa kendini daha iyi hissettirecektir. Bu nedenle birbirimizin duygularına saygı göstermemiz, karşı tarafın o duyguyu neden öyle yaşadığını anlayabilmemize yardımcı olacaktır. Çünkü hepimizin farklı farklı yaşamları var. Hepimiz farklıyız, karakterlerimiz farklı. Arkadaşlarımızı, ailemizi sevmekten vazgeçmemeli, onları olduğu gibi kabul etmeye çalışmalıyız (Burada belirtilen ifadeler yaş seviye gruplarına göre düzenlenerek söylenebilir).”

Sizce bu etkinliğimiz nasıldı? Ne hissettiniz?

Görsel kartlarla duyguları anlatmak zor muydu, kolay mıydı? Neden?

H. Aile Katılımı

Aile Gazetesi Çalışması:

Amaç: Aile içi iletişimin ve bağların kuvvetlenmesi, yaratıcı düşünme becerisinin pekiştirilmesi, ailede yaşanan durum ve olaylarda farkındalığın artırılması.

Gelişim Alanı: Dil, zihinsel, duygusal ve sosyal gelişim

Yaş Grubu: 6 yaş ve üzeri

Malzemeler: A4 veya A3 büyüklüğünde 2-3 fon kartonu (istenilen renkte olabilir), makas, kalem, yapıştırıcı, boya kalemleri, kâğıt

Aile bireyleri ile birlikte aile gazetesi hazırlanması. Bir hafta boyunca aile içerisinde yaşanan olayların anlatılması asıl amacımız. Gazete çalışmasına başlarken ilk önce yuvarlak masa toplantısı yapıp, o hafta ailede neler yaşandığını herkesin kendi gözünden anlatmasını sağlayın. (Örneğin o hafta ailede yaşanan bir aksilik, sakarlık, komik, üzüntülü, güzel, ilginç, eğlenceli anlardan bahsedilerek çocukların farkındalığı artırılabilir.) Bu anlatıma ailede yaşayan her bireyin katılımı önemlidir.

Sonra herkes kendine yaşanan bir olayı seçer ve onun muhabiri olur. Olayı yaşayan kişi ile röportaj yapabilir (örneğin, “Dışiniz çekildiğinde ne hissettiniz?” gibi soru cevaplar) ya da olayla ilgili karikatür çizebilir, köşe yazısı yazabilir gibi çoğaltılabilir. **Not:** Bu çalışma için 1-2 gün ayırabilirsiniz.

Herkesin bireysel çalışması bittikten sonra yuvarlak masada tekrar toplantı yapılır ve gazete manşetlerine ortak karar verilir ve tüm yapılan çalışmalar gazeteye (yani boş fon kartonuna) yerleştirilir, yapıştırılır.

Gazete oluşturulurken; eski, gazete, dergi kitap görselleri ve yazılarından yararlanarak bir kolaj (kes-yapıştır) yapılabilir. Farklı kâğıtlara yapılmış olan röportaj, karikatür, resimler yapıştırılır.

Not: Çocuğunuz okuma-yazmada zorluk çekiyorsa, resim yapmasını, kes-yapıştır tekniği ile hikâyesini anlatması sağlanabilir, isteğe bağlı olarak yazıların bir kısmını siz yapabilirsiniz.

İKİNCİ MODÜL

KAYNAK ÇALIŞMALARI ve BAŞ ETME BECERİLERİ

Beşinci Hafta: Duygular ve İhtiyaçların Farkındalığı

A. Kazanımlar / Hedef Davranışlar

- Dikkat edilmesi gereken nesne/durum/olaya odaklanır.
- Dikkatini çeken nesne/durum/olaya yönelik sorular sorar.
- Dikkatini çeken nesne/durum/olayı ayrıntılarıyla açıklar.
- Nesne/durum/olaylar arasında neden sonuç ilişkisi kurar.
- Olumlu-olumsuz duygularını ifade eder, tanımlar.
- Başkalarının duygularını ifade eder, tanımlar.

B. Kavramlar ve Semboller / Davranış Örüntüsü

Neden sonuç ilişkisi, duygu kavramları, düşüncelere saygı, gözlem, dikkat, algılama, ayırt etme, fark etme, taklit.

C. Öğretme / Öğrenme Yöntem ve Teknikleri

Taklit etme, ebeveyn destekli etkinlik.

D. Kullanılan Eğitim Teknolojileri, Araç-Gereçleri

Zoom programı, bilgisayar, yoklama listesi, ebeveynlere gönderilecek etkinlik dokümanı, BBOM Duygu ve İhtiyaç Seti.

E. Isınma

1. Seviye için;

Duygular İle Serbest Yürüme

Amaç: Dikkat ve konsantrasyon sağlama.

Yaş Grubu: İlkokul ve üzeri yaş grupları için uygundur.

Araç: Yok

Bir müzik eşliğinde çocukların serbest yürüme hareketleri ve liderin verdiği yönergelere göre hareket etmeleri istenir. Müzik açılıp çocuklar serbest yürümeye başladığında sadece yüzlerinde “mutlu” bir ifade ile yürüme hareketleri istenir. Daha sonra eşit aralıklarla liderin yönlendirmesiyle “üzgün” bir ifade ile yürüme hareketleri, “şaşırmış” bir ifade ile yürüme hareketleri, “kızgın” bir ifade ile yürüme hareketleri, “korkmuş” bir ifade ile yürüme hareketleri istenir. Sadece yüz ifadeleri ile bunları yaparak yürüyen çocuklara, bu sefer bu duyguları beden diliyle de anlatabilmeleri için lider örnek gösterir ve çocuklardan tüm vücutlarıyla bu ifadelerle uygun hareketleri yapmaları istenir. (Örneğin suratın mutluysen vücudun da mutlu, omuzların nasıl olur, kolların nasıl olur mutluysen gibi.) Hem yüz ifadeleri hem de beden dilinin yanına bu duyguların ifade ettiği sesleri de çıkarmaları istenir.

Duygular bu şekilde çalışılırken çocuklara, hepsinin aynı şekilde katılmaları sağlanarak, korkmuş bir ifadeyle “Haberi duydu mu?” üzgün bir ifadeyle “Nasılsın?” mutlu bir şaşkınlıkla “Bunlar benim mi?” gibi ifadeleri davranışlarıyla da göstermeleri istenir. Bunun ardından jest, mimik ve beden diliyle duygularını anlatmaya ısınmış olan çocuğa, karşısında bir ayna olduğu ve yansıttığı duygunun ve hareketin aynısını ona yansıtacağı bilgisi verilerek, lider tarafından yönergeler verilerek eş zamanlı olarak hareketler yapılmaya başlanır. “Kızgın bakmaları, parmaklarını

sallamaları”, “mutlu bir şekilde gülümseyerek göz kırpmaları”, “ağlayarak bakmaları”, “kahkaha atmaları”, “korkmuş bir şekilde gözlerini kocaman açmaları”, “şaşkın şekilde elleriyle ağızlarını kapamaları”, “kaşlarını kaldırarak parmaklarıyla sus işareti yapmaları” istenerek oyun tamamlanır.

2. ve 3. Seviyeler için;

Dediğimi Yap, Yaptığımı Yapma Oyunu

(10-15 dakika)

Amaç: Dikkat ve konsantrasyon sağlama.

Yaş Grubu: İlkokul ve üzeri yaş grupları için uygundur.

Araç: Yok

Lider “*Bu oyunda hep dediğimi yapın ama yaptığımı yapmayın,*” der ve oyuna başlar. Lider elini başına götürür ve “başa dokun” der çocuklar elleri ile başlarına dokunurlar, sağ dirseğe dokunur ve “sağ dirseğe dokun” der çocuklar sağ dirseğine dokunur. Birçok organı (vücut parçasını) söyler böylece çocuklar birçok organına (vücut parçasına) dokunmuş olur. Lider bir süre sonra sırtına dokunurken “Başa dokun” diyerek şaşırtmaca yapar. Liderin söylediği değil de dokunduğu yere dokunanlar yanar. 2-3 tur oyun oynanır. Buradaki amaç, çocukların sözel yönergelerdeki ifadelerle dikkatlerini çekmek ve konsantrasyonlarını artırmaktır.

F. Esas Çalışma

Duyguyu Bul, İhtiyacı Gider! (10-15 dakika)

Amaç: Duyguları anlama, ifade etme.

Yaş Grubu: İlkokul ve üzeri yaş grupları için uygundur.

Araç: BBOM Duygu ve İhtiyaç Kartları

Lider “Sizce duygularımız neden önemlidir?” sorusunu sorar. Cevapları aldıktan sonra, “Şimdi elimde güzel resimler var. Bu resimlerin duygularını bulalım ister misiniz?” diyerek elindeki kartları tek tek göstermeye başlar. Lider duygu destesinden bir kart seçer ve duygunun yazısını kapatarak ekrandan gösterir ve “sizce bu çocuk hangi duyguyu hissediyor olabilir?” sorusunu çocuklara sorar, birkaç cevap aldıktan sonra “Bakalım hangi duyguymuş,” der ve kapattığı yazıyı açar. Diğer duygu kartları için de aynı süreç işlenir. Tüm duygu kartları bittiğinde lider; “Evet biraz önce duyguları konuştuk,” der ve “Peki sizce başka duygular var mı?” sorusunu sorar kartlarda olmayan duygular hızlıca sayılır. Lider “Şu an bu duygulardan en uzak hissettiğin hangisi?” ve “Şu an bu duygulardan en yakın hissettiğin hangisi?” sorularını sıra ile sorar ve çocuklardan cevapları alır.

Duygu çalışmasını bitirince lider çocuklara “Peki ihtiyaçlarımız ne olabilir? Bu duyguları hissetmemize sebep olan ihtiyaçlar neler olabilir?” sorularını sorar ve cevaplar alır. Lider ihtiyaç kartları destesinden bir kart seçer (yazıyı yine kapatır) ve gruba “Sizce bu çocuk hangi ihtiyaç olabilir?” sorusunu sorar, birkaç cevap aldıktan sonra “Bakalım hangisiymiş?” der ve parmağı ile kapattığı yazıyı açar. Destedeki kartlar bitince BBOM Duygu ve İhtiyaç Kartları kutusundan çıkan posterdeki “Yavaşla” & “Fark Et” & “İfade Et” görselini paylaşır ve tek tek açıklamasını yapar.

“Yavaşla” yazısı ve görselinin neyi ifade ettiği hakkında konuşulur. “Bir kurbağa gibi sakın ve dikkatli olmak, bir kaplumbağa gibi yavaş ama istikrarlı olmak, bir salyangoz gibi yavaşça hareket ederek etrafındaki olup bitenlerin farkına varmak için yavaşlamalıyız.” “Bunu nasıl yapabiliriz?” sorusuna çocuklardan cevap aldıktan sonra “Dur, derin bir nefes al, ne olursa olsun ben önem-

liyim de kendine, içinden say ve rahatlamaya çalış, belki ortamdan uzaklaşmak iyi gelebilir.” diyerek örnek verilir.

“Fark Et” yazısı ve görselinin neyi ifade ettiği hakkında konuşulur. “O yoğun duyguyu hissettiğinden bedenindeki ve düşüncelerindeki değişimi fark etmeye çalış. Yüzün alev alıyor mu? Yoksa ellerin buz gibi mi oldu? Kulakların kızardı mı? Omzunda birileri aşağıya doğru bastırıyor gibi mi geliyor? Kalbin küt, küt, küt hızlı atıyor mu? Bir anda gerildin mi? Olumsuz düşünceler etrafını mı sardı? İşte bunları fark etmeye çalış,” der lider ve bu sefer fark etmenin nasıl yapılacağı hakkında konuşulur. “Bunlarına birisini bile hissediyorsan kendine soru sor, ben ne hissediyorum şu an? Benim neye ihtiyacım var şu an? ve bu sorulara cevap ver.”

“İfade Et” yazısı ve görselinin neyi ifade ettiği hakkında konuşulur. “Duygunu ve ihtiyacını kendine söyledikten sonra bunu karşıdaki kişiye de kırmadan, üzmeden anlat anlatmaktır önemli olan. Sizce bunu nasıl yapabiliriz?” sorusuna çocuklardan cevap alır. Lider en sonra olarak “Fark Et” menin nasıl yapılacağı hakkında konuşma açar. “Duygunu ve neye ihtiyacın olduğunu BEN dili ile söyle, örneğin ‘Senin, eşyalarımı izinsiz alman beni sinirlendiriyor (duygu)!’ ‘Özel alanıma daha fazla saygı göstermene (ihtiyaç) ihtiyacım var,’ gibi cümleler kurmaya çalışabilirsiniz. Söyleyemiyorsan resim çizerek, mektup yazarak da kendini karşıdakine anlatabilirsin. Ne yaparsan yap önemli olan kırmadan, incitmeden karşıdaki kişiye, ne hissettiğini ve neye ihtiyacın olduğunu anlatabilmek olsun,” diye açıklamayı yapar.

En son olarak etkinliği bitirirken “Bu hafta sizden iki şeyi biraz düşünmenizi istiyorum. Biri duygularınız çok yoğun olduğunda ne yapıyorsunuz?”

“Bazen bazı duygularımızı çok daha yoğun hissedebiliriz. Bazen normalden çok fazla öfkelenebilir, üzülebilir, sevinçten gözyaşı

dökebiliriz. Bu gibi durumlarda duygularınızı kontrol etmek için neler yaptığınızı bizimle paylaşmak ister misiniz?” soruları yöneltilir, cevaplar alınır ve değerlendirme aşamasına geçilir.

Not: Bu çalışmayı dijitalde yaptığımız için her çocuğun tüm resimleri net görmesi için bir sunum hazırlamıştık. İsterseniz siz de bir sunum eşliğinde çalışabilirsiniz, isterseniz de direk kartları gösterme yolu ile.

Farklı Çalışmalar: Eğer zaman kalırsa ya da çocukların ve grubun dinamiğine bağlı olarak duyguları ve ihtiyaçları konuşma kısmını hızlı geçip; “Yavaşla” & “Fark Et” & “İfade Et” aşamasını aktardıktan sonra aşağıdaki gibi örnek uygulama yapabilirsiniz.

CANLANDIRMA

Lider canlandırma için gönüllü olan bir öğrencisini seçer ve birazdan anlatacağı hikâyesinde onun duyduğu hikâyeye göre – mış gibi yaparak doğaçlama, rol oynama tekniklerinden faydalanarak canlandırma yapmasını ister.

Lider, tırtıl ile ilgili küçük öyküsünü anlatmaya başlar.

“Tırtıl yanına çantasını alarak yolculuğa çıkar. İlerlerken etrafın çok sessiz olduğunu fark eder. Sadece bir hışırtı duyulmaktadır.” Çocuklarla birlikte eller birbirine sürtülür.

“Arada sırada nereye gittiğini yüksekte görebilmek için bir taşın üzerine çıkar ve her seferinde yuvarlanarak düşer.” Elleri yuvarlama hareketi yapılır ve yere vururlar.

“Bu yolculuk onu çok yormuş. Karnı acıkmış ve bir yerde durup çantasındaki yeşilliklerden yemeye başlar.” Bu işlem uzun yolculukta birkaç kez tekrarlanır.

Lider “Hangi yeşillikten yiyorsunuz?” sorusunu yöneltir ve bütün çocuklardan tek tek cevapları alınır. “Bu yolculuk onu gerçekten çok yormuş ve biraz dinlenmek istemiş. Ama etrafta onu

bekleyen tehlikeleri, rüzgârı, yağmuru düşünmüş. Kendini koruyacak bir yere ihtiyacı varmış. Etrafına bir koza örerse onun içinde dinlenebilir ve kimse onu rahatsız edemezmiş. Kendine uygun bir yer bulmuş ve etrafına kozasını örmüş.”

“Bir süre sonra tırtıl başından geçenleri düşünmeye başlamış. Bu sırada vücudunda olan değişiklikleri hissetmeye başlamış. Kendisine neler olduğunu merak etmiş. Bu koza ona dar gelmeye başlamış. Gözlerini açtığında bedeninin değiştiğini fark etmiş. Kozanın içinden çıkmak için vücudunun farklı beden parçaları ile itmeye başlamış.”

“Tırtıl çok güzel bir kelebeğe dönüşmüş. Kanatlarını açar ve uçmaya başlar.”

Çocuğa hangi renk kelebek olduğu sorularak ve uçuşu istenerek canlandırma tamamlanır. Bu arada hikâyenin içinde asıl çalışmada geçen duygular ilave edilerek çocukların duyguların çeşitliliği anlamında farkındalığının artmasına çalışılır.

G. Değerlendirme

Lider iki soru ile çocukların değerlendirmelerini alır.

“Sizlerle duygularımızdan ve ihtiyaçlarımızdan konuştuk, De-diğimi Yap, Yaptığımı Yapma Oyunu’nu oynadık. Sizde bugünden geriye ne kaldı? Kısacık yazar mısınız?”

“Şu an ne hissediyorsunuz? Duygunuzu sohbet bölümünden yazar mısınız?”

1. seviye sohbet bölümünden yazmakta zorlanırsa; sözlü ifade alınabilir fakat her çocuğa söz hakkı verilmelidir.

H. Aile Katılımı

Masalını Değiştir, Anlat

Amaç: Kalıp yargılardan kurtularak olay, sebep-sonuç bağlan-

tısını kurmak, yaratıcılığı geliřtirmek, toplumsal cinsiyet eřitlięi konusunda fikir sahibi olmak.

Geliřim Alanı: Dil, zihinsel, duygusal ve sosyal geliřim

Yař Grubu: 6 yař ve üzeri

Malzemeler: Yok. İstenirse metnin en altındaki baęlantı linki ile videolar çocuklarla izlenebilir.

Ailelerin çocuklarıyla bilinen bir masalı deęiřtirerek, farklı duygular ve senaryolarla oluřturmaları asıl amaçtır. Örneęin Pamuk Prenses ve Yedi Cüceler masalında řu deęiřiklikler yapılabilir: “Pamuk Prenses’in annesi üvey annesidir, iyi kalplidir ve olaęanüstü güçleri vardır. Ormanda yařayan Yedi Cüceler yerine yedi iyi kalpli, kilolu adam vardır ve kilolu oldukları için toplum tarafından dıřlanmıřlardır. Pamuk Prenses ormanda çiçek toplarken kilolu olan prensi görür ve ařık olur. Bir gün yine çiçek toplarken bir kelebek görür, onu yakalamaya çalıřırken ormanda kaybolur ve yedi kilolunun kulübesine sığınır. İyi kalpli kilolular ertesi gün saraya gitmesi için ona yardım ederler. Pamuk Prenses üvey annesine ormanda kaybolduęunda yařadığı endiřeyi, korkuyu ve ařık olduęu prensi anlatır. Üvey anne, özel olarak hazırladığı büyü sayesinde artık ormanda kimse kaybolmayacaktır ve 7 iyi kalpli kilolular ormanın koruyucuları olurlar. Prense gelince... Pamuk prenses onu řatoya bir baloya davet eder...” diye hikâye istenildięi kadar uzatılabilir.

Her çocuęun ailesiyle farklı bir eski masal bularak, masalda deęiřiklikler yapmaları istenir. Masal sonunda çocuęun ailesiyle yaptıęı deęiřiklikler, olaylara bulduęu çözümler, masalda yařanan olumsuz bir duyguyu olumlu hale getirmek için önerileri aile tarafından not alınarak bir sonraki hafta eęitmene gönderilir.

Çocuklar İçin Baş Etme ve Uyarıcı Müdahaleler

Çocukların yaratıcı baş etme becerileri ile ilgili listeler ve yoğun duygular yařadıklarında sakinleřmek için yapılabilecek öneriler .

Amaç: Çocukların yoğun duygular yařadığında rahatlayabilmek için farklı farklı baş etme becerilerini uygulayabilir hale gelmesi.

Geliřim Alanı: Tüm geliřim alanları

Yař Grubu: 6 yař ve üzeri

Malzemeler: Ařağıdaki görsellerin istenirse çıktıları alınıp, keserek kartlar oluřturulabilir

SAKİN VE YATIŞTIRICI BAŞ ETME MÜDAHALELERİ

- Yatıştırıcı bir duş al
- Bir arkadaşınla konuş
- Meditasyon yap
- Dua et
- Görsel canlandırma hikâyeleri dinle
- Sakin ve rahatlatıcı bir müzik çal
- Peluş bir oyuncak ya da yastığa sarıl
- Bir şey yarat
- En sevdiğin yemeği yap (yetişkin gözetiminde)
- Herkesin bazen kötü günler geçirdiğini kendine hatırlat
- İlham verici bir kitap oku
- Sıcak bir battaniyenin içine kıvrıl
- İyi ki dediğin beş şey düşün
- Sakinleştirici bir çay ya da ılık sütü yudum yudum iç
- Ayaklarını ılık sabunlu suda beklet, gözlerini kapat ve rahatla
- Günlüğüne yazı yaz
- Bir parmak labirentini takip et
- Meditasyon yap
- Örgü ör
- Karalama yap
- Yastık ve battaniyelerden bir kale yap ve içine saklan
- Durumunu ve duygularını bir çizgi roman veya karikatüre çevir
- Beş defa derin derin nefes al
- Bugün yolunda giden şeyleri düşün
- Baloncuk yap
- Salıncakta ya da sallanan sandalyede sallan
- Komik bir an ya da komik bir şakayı düşün
- Resim yap
- Mandala boya
- Ev hayvanını okşa, ona gününden bahset
- Yavaş ve hafifçe kaslarını esnet
- Patlak, baloncuk ya da strafor dolu kutu içerisinde ellerini gezdir.

FİZİKSEL ve DUYGUSAL UYARICI MÜDAHALELER

- Beş dakikalık tempolu yürüyüş yap
- Biraz mekik çek
- Oyun hamuru ya da kille oyna
- Bir parça buz çiğne
- Ekşi şeker ya da acılı/baharatlı bir şeyler ye
- Hoşuna giden bir şey yap
- Sevdiğin bir müziği yüksek sesle dinle
- Yüksek sesle şarkı söyle
- Peluş bir oyuncak ya da yastığa sarılabildiğin kadar sıkı sarıl
- Bir şey yarat
- Ekmek ya da pizza hamuru yoğur
- Kaslarını sık ve bırak
- Ayaklarına masaj yap
- Bir sayfayı karala ve sayfanın ne kadarını kaplayabileceğine bak
- Sıcak ya da soğuk bir içeceği yudum yudum iç
- Nasıl hissettiğini günlüğüne yaz
- Müsvette bir defteri ya da kâğıdı yırt ve buruştur
- Paket lastiklerinden bir top yap
- Kendini bir battaniye ile sıkıca sar (rahat nefes aldığından emin ol)
- Duş al
- Duvara paket lastikleri fırlat
- Yastığa çılgılık at
- Avucunun içinde buz erit
- Biraz şınav çek
- Balon şişir ve bırak
- Kalemin ucuyla kâğıda delikler açarak resim yap
- Alüminyum folyodan heykel yap komik suratlar yaparak tüm yüz kaslarını hareket ettir.

I. Yararlanılan Kaynaklar

Ege Üniversitesi, Atatürk Sağlık Hiz. MYO. Çocuk Gelişimi Youtube kanalı https://www.youtube.com/channel/UCW-gEzK5bkW_xjxHDYoV7CVA

Bonnie Thomas, Çocuklar için Yaratıcı Baş Etme Becerileri Kitabı, Sola Unitas Yayınları

Altıncı Hafta: Baş Etme Becerileri

A. Kazanımlar / Hedef Davranışlar

- Nesne, durum ve olaya dikkatini verir.
- Nesne, durum ve olayla ilgili tahminlerini söyler.
- Nesne ya da varlıkların özelliklerini karşılaştırır.
- Problem durumlarına çözüm üretir.
- Dinledikleri ve izlediklerinin anlamını kavrar.
- Nesneleri yeni şekiller oluşturacak şekilde bir araya getirir.
- Başkalarıyla sorunlarını çözer.
- Kendini yaratıcı yollarla ifade eder.
- Farklılıklara saygı gösterir.

B. Kavramlar ve Semboller / Davranış Örüntüsü

Neden&sonuç ilişkisi, Probleme çözüm üretme, Büyük resmi görme, uzay, gezegen, meteor, meteor yağmuru, yanardağ, yer sarsıntısı, deprem

C. Öğretme / Öğrenme Yöntem Ve Teknikleri

Küçük grupla doğaçlama, ileri/geri kayış, zihinde canlandırma, lider role girmesi, role girme, ebeveyn destekli etkinlik.

D. Kullanılan Eğitim Teknolojileri, Araç-Gereçleri

Zoom programı, bilgisayar, yoklama listesi, ebeveynlere gönderilecek etkinlik dokümanı, istenirse evdeki nesnelere, müzik.

E. Isınma (10 dakika)

Taklitçi Oyunu

Amaç: Odaklanmaya katkı sağlamak, müzikle uyumlu hareket etmek

Yaş Grubu: 5 yaş ve üzeri

Araç: Dansa eşlik edecek müzik

Lider herkesin bulunduğu yerde ayağa kalkmasını ister. Bu sessiz bir etkinliktir, katılımcıların sesleri kapalı olacaktır. Her öğrenci gizlice taklit edeceği bir arkadaşını seçer. Müzik başladığında herkes aynı anda yavaş yavaş bireysel hareket etmeye ya da dans etmeye başlar ve bir müddet sonra gizlice seçtikleri kişiyi taklit ederler. Bir süre sonra genellikle herkes aynı şeyi yapmaya başlar. Bir süre aynı hareketler yapılmaya başlanınca oyun bitirilir. Başka tur oynamak istenirse daha hızlı bir müzik seçilebilir ve hızlı hareketler yapılabilir.

F. Esas Çalışma (50-55 dakika)

Gözlerinizi kapatın. Nefesinize odaklanın, Nefes alın ve verin. “Dünyanın yüz yıl sonrasına gittiniz. Etrafta neler değişmiş, iyice bir gözlem yapın. İnsanlar günümüzdeki sorunlarla nasıl başa çıkmış? Teknoloji çok gelişmiş. İnsanlar birçok probleme çözüm üretmişler. Neler değişmiş? Gözleriniz kapalı olduğu sürece dünyanın istediğiniz yerine anlık seyahat edebildiğinizi fark ediyorsunuz ve daha dikkatli inceliyorsunuz. Kutuplara gidiyorsunuz, oradaki buzullar ne durumda? Şimdi de amazon ormanlarına gidiyor-

sunuz. Ağaçlar, hayvanlar ne durumda? İzlanda’daki yanardağı merak ediyorsunuz. Hoop ordasınız. Yanardağ sönmüş mü? Peki susuzlukla savaşılan ülkelerde durum ne olmuş? Merak edip çöllere doğru gittiniz. Nasıl değişiklikler var? Her gittiğiniz yerde bir haber kulağınıza çalınıyor. En son Afrika’da da tekrar duydunuz. Haberde ‘Canlıların yaşayabilecekleri yeni bir gezegen keşfedildi,’ diyor. Bunun nasıl bir gezegen olduğunu merak ediyorsunuz. Haber gezegene ‘GAİA’ adını verdiklerini söylüyor. Merakınız gittikçe artıyor ve bu araştırmaların yapıldığı yere gidiyorsunuz. Burası yüksek teknolojinin kullanıldığı, birçok bilim insanının ortak çalıştığı bir yer. Her ülkeden, her dilden insanlar çalışıyor. Burayı dünyanın her yerinde insanlık ve gezegen için çalışan vakıflar ve dernekler birleşip kurmuş. Amaçlarının hem dünyayı küresel ısınma, afet gibi sorunlara çözümler bulmak, hem de yeni keşfedilen gezegen GAİA’ya, zarar vermeden keşfetmek olduğunu öğreniyorsunuz. İçiniz kıpır kıpır oluyor. Sanki karnınızda kelebekler dans ediyor. Kendinize bakıyorsunuz ve o da ne! Siz de biraz önce gördüğünüz araştırmacılar gibi giyinmişsiniz. Yani astronot kıyafetleri var üzerinizde. Çok heyecanlanıyorsunuz... Bu... bu... Hayır... Hayır yanlış görmüyorsunuz! Gaia Gezegeni’ne gidecek bilim insanları arasında siz de varsınız. Uzmanlığımızdan dolayı siz de seçilmişsiniz.” Şimdi gözlerinizi açabilirsiniz.

Lider role girip “Merhaba değerli bilim insanları, Atılğan uzay araştırmaları gemime hoş geldiniz. Sizden bir ricam olacak. Çok hızlı yolculuk yapmamız gerektiğinden olabildiğince hafif olmalıyız. O yüzden hepinizden sadece 1 tane eşyayı yanınıza almanızı rica ediyorum. Bu eşya, yolculuğumuz ve GAİA araştırmaları sırasında işimize yarayacak önemli bir eşya olmalı,” diyerek katılımcılardan bir eşya seçmelerini ve neden önemli olduğunu aktarmalarını ister. Her çocuk fikrini söyler. Önemli olan herkesin

yanına bir eşya alması ve oradaki ihtiyacımızı (yemek, suluk, bir çeşit haberleşme cihazı...) karşılayacak bir nesne olmasına dikkat etmektir. Herkesin fikri dinlendikten sonra uzay gemisi yolculuğa başlar. Lider de katılımcıları role sokmak için role girer.

“Evet herkes kemerlerini bağlasın, galaksiler arası yolculuğumuz başlıyor. Yolculuk biraz sarsıntılı olabilir,” der ve yolculuk başlar. Lider yolculukta isterse onları dramatik anın içine sokmak için *“Meteor yağmuru var çok sarsılıyor. Şimdi sağa doğru manevra yaptık,”* gibi yönergelerle çocukları hareketlendirir.

Lider söze girerek *“Evet monitörlerde gördüğünüz gezegen, Gaia Gezegeni. Yolculuğu kazasız belasız atlattık. Şimdi sıra asıl görevimizi yapmaya geldi. Göreviniz, bu yeni gezegende insanların ve dünyadaki tüm canlıların yaşaması için uygun bir yer olup olmadığını bulmak. Gaia'nın volkanik bir gezegen olması tüm canlıların beslenmesi açısından umut verici ama bu gezegende sık sık volkanik lav patlamaları, yer sarsıntıları yaşanıyor. En azından uzay teleskoplarının incelediği kadarıyla.”* Gaia'nın yüzeyine iniş yapılır. Lider isterse sarsıntılı bir iniş yapabilir. Katılımcıların saçları başları dağılır, şapkaları gözlükleri fırlar gibi eğlenceli hale getirilebilir bu ânı. Lider tekrar role girer ve *“Acaba burada, insanların ve diğer canlıların yaşayabilmesi için nasıl bir bölge keşfedeceksiniz çok merak ediyorum. Bu bölgenin özellikleri nasıl olacak? Güç sizinle olsun,”* der.

1. Seviye için:

Çocukları küçük gruplara ayırıp *“Şimdi sizi küçük gruplara ayıracağım ve 15 dakikanız var. Bu süre içerisinde; Gaia'yı araştırmanızı, nasıl bir yer olduğunu düşünmenizi, tüm canlıların burada yaşayabilmeleri için hangi sorunları olduğunu tespit etmenizi ve gruptan birini sözcü seçmenizi istiyorum. Büyük gruba dön-*

duğünüzde sözcüler keşifleri hakkındaki bilgileri bize aktaracak,” diyerek katılımcıları odalara yollar. Her 5 dakika geçtiğinde süre konusunda hatırlatma mesajı göndermek, katılımcıların süre kullanımına destek olabilir. Lider bu arada grupları gezerek herhangi bir ihtiyaçları olup olmadığını kontrol eder. İhtiyaç olursa gruplarda rol alabilir.

Lider grupların keşiflerindeki problemlerin nasıl çözüleceği ile ilgili konuşma açar ve grupları yine aynı şekilde odalara yollar (5 -7 dakika). Bu sefer bu problemlere çözüm üretmeleri istenir. Büyük grupta direkt çözümü anlatmaları istenebilir.

2. ve 3. Seviye için:

Lider *“Şimdi sizi küçük gruplara ayıracağım ve 15 dakikanız var. Bu süre içerisinde bir doğaçlama hazırlamanızı istiyorum. Doğaçlamanızda; Gaia'yı araştırmanızı, nasıl bir yer olduğunu kurulumunuzu ve tüm canlıların burada yaşayabilmeleri için hangi sorunları olduğunu tespit etmenizi ve bunu kısa bir şekilde bize oynamanızı istiyorum. İsterseniz evdeki eşya ya da nesnelere kostüm veya dekor hazırlayabilirsiniz,”* yönergelerini vererek katılımcıları odalara yollar. Her 5 dakika geçtiğinde süre konusunda hatırlatma mesajı göndermek, katılımcıların süre kullanımına destek olabilir. Lider bu arada grupları gezerek herhangi bir ihtiyaçları olup olmadığını kontrol eder. İhtiyaç olursa gruplarda rol alabilir.

Lider grupların keşiflerindeki problemlerin nasıl çözüleceği ile ilgili konuşma açar ve grupları yine aynı şekilde odalara yollar (5 -7 dakika). Bu sefer bu problemlere çözüm üretmeleri istenir. Zamana bağlı olarak doğaçlama yapmaları veya donuk imge yapmaları ya da büyük grupta direkt çözümü anlatmaları istenebilir.

G. Değerlendirme (10-15 dakika)

“Bugün sizlerle taklitçi oyunu oynadık, zihnimizde 100 yıl sonrasına gittik hatta uzayda yolculuk yapıp yeni bir gezegen keşfettik ve bu gezegende yaşayabilmek için çözümler ürettik. Tüm bu süreci düşündüğünüzde neler hissettiniz?”

Sizce bir problemi çözmek için neler yapabiliriz?

Sizce imkansız diye bir şey var mıdır?”

H. Aile Katılımı

Araç Tasarımı:

Amaç: Olası problemlere yaratıcı çözümler geliştirmek.

Gelişim Alanı: Tüm gelişim alanları

Yaş Grubu: 6-8 yaş arası mutlaka yetişkin eşliğinde, 9 yaş ve üzeri kendi başına da yapabilir.

Malzemeler: 20x25cm’lik strafor, 10x15cm’lik eva, atık kâğıt, kürdan, kâğıt havlu rulosu, çöp şiş, plastik pipet, küçük geometrik parçalara ayrılmış sünger, şönil

Araç Tasarım Kuralları:

- Hem dünyada hem de Gaia Gezegeni’nde kullanılmak üzere bir araç olacaktır.
- Afet, savaş durumlarında ya da yabancı gezegen koşullarında canlıların güvenli taşınabilmeleri gerekiyor.
- Mürettebat dışında en az 10 kişi kurtarma kapasitesi olmalı.
- Bilim insanlarının araştırma malzemelerini taşıyabilmeli.
- Uzun yollar kat edecek bir araç olmalı (yani yakıt, erzak, yedek parça vb yeterince olmalı).
- İhtiyacı olan yerlere malzeme taşıyabilmesi için yük depolanan yeri olmalı.
- Dünya’da ve Gaia’da kullanılacağı için tasarlanan aracın havada, karada, bataklıkta, suda, rayda, kumulda (çöl) veya

volkanik alanlarda gidebilmeli (birden çok özelliği olabilir).

- Araç, gezegen dostu olmalıdır.
- Kullandığı enerji biçimini yenilenebilir enerji (yeniden kullanılabilir, temiz enerji, yani güneş, rüzgâr, biyokütle) olmalı, benzin, fuel oil gibi fosil yakıt kullanmamalı.

Bu hafta aracın tasarımını yaptıktan sonra tanıtımını videoya çekip eğitmenlere yollanması gerekmektedir. Önümüzdeki hafta tasarlanan araçların videoları ile etkinliğe başlanacaktır. O yüzden ailelere ve çocuklara önümüzdeki hafta yapılacak çalışma ile bağlantısı olduğunun bilgisi verilir.

Yedinci Hafta: Baş Etme Becerileri

A. Kazanımlar / Hedef Davranışlar

- Nesne, durum ve olaya dikkatini verir.
- Nesne, durum ve olayla ilgili tahminlerini söyler.
- Nesne ya da varlıkların özelliklerini karşılaştırır.
- Problem durumlarına çözüm üretir.
- Dinledikleri ve izlediklerinin anlamını kavrar.
- Nesnelere yeni şekiller oluşturacak şekilde bir araya getirir.
- Başkalarıyla sorunlarını çözer.
- Kendini yaratıcı yollarla ifade eder.
- Farklılıklara saygı gösterir.

B. Kavramlar ve Semboller / Davranış Örüntüsü

Pantomim, substitute (yer değiştirme), combine (birleştirme), adapt (uyarlama), modify, minify, magnify (değiştirme, küçültme, büyütme), put to other uses (başka amaçlarla kullanma), eliminate (yok etme, çıkarma), reverse, rearrange (tersine çevirme ya da yeniden düzenleme), bir nesneyi kullanışlı başka bir nesneye çevirme veya o nesne ile farklı kullanım alanları yaratma, problemlere karşı yaratıcı çözümler üretme.

C. Öğretme / Öğrenme Yöntem ve Teknikleri

SCAMPER, küçük grupla doğaçlama, pantomim, ebeveyn destekli etkinlik.

D. Kullanılan Eğitim Teknolojileri, Araç-Gereçleri

Zoom programı, bilgisayar, yoklama listesi, ebeveynlere gönderilecek etkinlik dokümanı, bir önceki haftanın aile etkinliği videoları.

E. Isınma

Sihirli Kutu (Pantomim):

Amaç: Konsantrasyon gelişimine katkı sağlamak, müzikle uyumlu hareket etmek.

Yaş Grubu: 5 yaş ve üzeri

Araç: Yok

Lider pantomim ile bir kutuyu tutar, hediye paketi yapar ve bir katılımcıya uzatıp “..... sana bir hediyem var,” diyerek kutuyu verir. Kutu elinde olan katılımcı, paketi açar, içindekileri inceler, paketten çıkartır ve ne olduğu ile ilgili pantomim yapar ve “Teşekkür ederim ne zamandır bunu istiyordum,” der. Sonra herkes paketin içinden çıkanı tahmin eder. Lider bir başka katılımcıya hediye paketini uzatır. Bu sefer de kutudan başka bir şey çıkar.

F. Asıl Çalışma

Lider, tasarlanan araçlardan birkaçının tanıtım videosunu ekrana yansıtır. İzledikten sonra bir tanesi seçilir (“A” aracı diyelim ona) ve SCAMPER tekniği ile incelenir.

S: Substitute (Yer Değiştirme): Sizce “A” yerine başka ne kullanabilirdiniz?

C: Combine (Birleřtirme): “A” ile bařka hangi nesneyi birleřtirerek kullanabiliriz?

Veya “A” ile “B” aralarını birleřtirerek kullanabilir miyiz acaba?

A: Adapt (Uyarlama): Sizce tasarladığımız “A” aracı hi icat edilemeyecek olsaydı bu soruna nasıl özüm bulunurdu?

M: Modify, Minify, Magnify (Deęiřtirme, Küültme, Büyütme): “A” tasarımından ok daha aęır ve yavař hareket ediyor olsaydı ne olurdu?

P: Put To Other Uses (Bařka Amalarla Kullanma): Sizce “A” tasarlanan amacı dıřında bařka hangi amalar iin kullanılabilir?

E: Eliminate (Yok Etme, ıkarma): “A”dan hangi parasını ıkarırsak; hl görevini yapmayı srdrebilir? Hangi parasını ıkardığımız anda kullanılamaz hale gelir?

R: Reverse, Rearrange (Tersine evirme ya da Yeniden Dzenleme): “A”yı Gaia Gezegeni’nde deęil de dnyada kullanmak zerine tasarlasaydın nasıl olurdu? Deęiřiklikler olur muydu?

Bu sorular zerinden yaratıcı dřünme egzersizi yapılır. En son sorulan soru zerinden devam edilerek bu tasarlanan araların gnmz dnyasında volkan patlaması, sel, kuraklık, depresyon, heyelan, savař durumunda sivil toplum rgtlerinin kullanması iin daha ucuz, daha kullanıřlı ve byk miktardaki yardım paketlerini tařıyabilecek, doęa dostu hale getirmeleri iin odalara ocuklar yollanır ve setikleri bir ara zerinde 15 dakika alıřırlar ve kimlere yardım yapacakları ile ilgili kısa bir doęalama yapmaları istenir. Daha sonra doęalamaların hepsi izlenir.

Gaia Gezegeni’nde keřfe devam ederek, kendi icat ettikleri ara zerinden kullanım deneyimlerini bir tr rapora dnřtrmeleri istenebilir. Araların tařıma kapasitesi, řarj sresi, ekipmana kolayulařım... gibi.

G. Deęerlendirme (10-15 dakika)

“SCAMPER teknięi ile dřnmek sizce nasıldı?

Gnmz problemlerine özm retmek size ne hissettirdi?
řu an kendinizi nasıl hissediyorsunuz?”

Not: Katılımcılar bu ařamada kendilerini iyi hissetmediklerini belirtirse 8. haftada olan “Dilek Aęacı Egzersizi” yapılabilir.

H. Aile Katılımı

Anka Kuřu Etkinlięi:

Ama: Yařadıkları problemler, olumsuzluklarla bařa ıkma yntemi ğrenmek.

Geliřim Alanı: Tm geliřim alanlarının yanında yoęunluk duygusal geliřim ne ıkmaktadır.

Yař Grubu: 6 yař ve zerinin mutlaka yetiřkin eřlięinde yapması uygundur.

Malzemeler: 2. sayfadaki řablon, renkli kalemler, makas, yapıřtırıcı, kęit ve karton

Anka kuřu, alevler iinde yok olan ve ardından kllerinden tekrar doęan efsanevi bir kuřtur. Ateři kucaklar ve canlanıp yenilenerek yařamı tazeler. Bu nedenle anka kuřu hayatın zorluklarını kucaklamak ve sonunda daha iyi ve gl hale gelmek iin metafor haline gelmiřtir. ocuklarımızın bu dnemde yařadığı zorluklarda (afetlerde) byme gz korkutucu, kaygı verici olabilir. Kendi yaptıkları Anka Kuřu, ocuęa bu dnem sonunda yenilenmiř bir hayatın olasılıęını hatırlatan yaratıcı bir etkinliktir.

Bu etkinlięi ocuęunuz ile yapmadan nce kısa bir arařtırmayla bu gibi dnemlerden gemiř ve bunu atlatmıř kiřiler bulunup hayat hikyeleri okunabilir (örneęin; bir bilim insanı, nl kiři, lider vb.) ocuklar, bařkalarının da zor zamanlar yařadığını ya da kayıplara maruz kaldığını duyduklarında ve yalnızca hayatta

kaldıklarını değil; aynı zamanda daha mutlu ve daha sağlıklı, hatta başarılı insanlar haline geldiklerini öğrenince, bu bir ilham kaynağı olabilmektedir. Onlara cesaret ve umut ışığı bulmalarında yardımcı olabilir.

Çocuğunuz, bazı şeylerin imkânsız ve karanlık olduğunu hissetse bile, bunun daha sonra gelişmek için bir olasılık olduğunu ona hatırlatmak için kutudaki anka kuşunu çantasına, okul dolabına, odasındaki pencere pervazına vb. koyabilirsiniz.

Yönerge:

Çocuklar İçin Duygularla İletişim Becerileri Kitabı'nın 231-233. sayfalarındaki talimat ve görseller incelenir.

Kutuyu kartondan yaparsanız daha dayanıklı olacaktır.

Anka görseli örnektir çocuğunuz ister içini boyayarak yapabilir, isterse verilen ölçülere göre kendi çizim yapabilir.

Kutunun içine anka kuşu resmini katlayarak yerleştir.

I. Yararlanılan Kaynaklar

Bonnie Thomas, Çocuklar İçin Duygularla İletişim Becerileri Kitabı, Sola Unitas Yayınları.

Önder, A. (1999). Yaşayarak Öğrenme İçin Eğitici Drama, Kuramsal Temellerle Uygulama Teknikleri ve Örnekleri Kitabı. İstanbul: Epsilon Yayıncılık.

Sekizinci Hafta: Baş Etme Becerileri

A. Kazanımlar / Hedef Davranışlar

- Nezaket kurallarına uyar.
- Konuşmalarında nezaket sözcükleri kullanır.
- Konuşurken jest ve mimiklerini kullanır.
- Dinlediklerinde yeni olan sözcükleri fark eder ve sözcüklerin anlamlarını sorar.
- Dinlediklerini izlediklerini çeşitli yollarla ifade eder.
- Probleme çeşitli çözüm yolları önerir.
- Seçtiği çözüm yolunu dener.
- Çözüme ulaşamadığı zaman yeni bir çözüm yolu seçer.
- Probleme yaratıcı çözüm yolları önerir.
- Nesne/durum/olaya dikkatini verir.

B. Kavramlar ve Semboller / Davranış Örüntüsü

İltifat etmek, gevşeme, çaba gösterme, güven.

C. Öğretme / Öğrenme Yöntem ve Teknikleri

Doğaçlama, zihinde canlandırma ile gevşeme, yarım kalmış materyal, ebeveyn destekli etkinlik.

D. Kullanılan Eğitim Teknolojileri, Araç-Gereçleri

Zoom programı, bilgisayar, yoklama listesi, ebeveynlere gönderilecek etkinlik dokümanı, *Yeraltı Canavarı* kitabı.

E. Isınma

Gizli Hayran Oyunu:

Amaç: Sosyal ortamlarda tanışılan kişilere, davranışları konusunda iltifat etmeleri

Yaş Grubu: 6 yaş ve üzeri

Araç: Yok

Lider katılımcılara iltifatın ne olduğu hakkında sorular sorar. “Neler iltifat sayılır? Bir iltifatın özellikleri neler olmalıdır?” şeklinde soru yönelttikten sonra çocukların fikirleri dinlenir. Daha sonra her katılımcı bir kişiyi gizlice seçer. O kişi hakkında bir iltifat yazarak lidere özelden mesaj olarak iletir. Lider iltifatı tüm gruba seslendirir. Tüm grup iltifatın kim hakkında olduğunu bulmaya çalışır. Bu oyunda önemli olan katılımcıların iltifat ederken geliştirilemeyen veya değişmeyen özelliklere yani dış görünüşe değil de, kişinin davranışlarına odaklanmaları ve yorumların olumlu olmasıdır.

İltifat Yağmuru Oyunu:

Amaç: Sosyal ortamlarda tanışılan kişilere davranışları konusunda iltifat etmeleri

Yaş Grubu: 6 yaş ve üzeri

Araç: Yok

Lider bir katılımcı seçer. Gruptaki her katılımcının o kişi hakkında olumlu bir şey söylemesi istenir. Gruptaki tüm kişiler hakkında iltifat yağmuru olmuş olur. Bu oyunda önemli olan

katılımcıların iltifat ederken geliştirilemeyen veya değişmeyen özelliklere, yani dış görünüşe değil de, kişinin davranışlarına odaklanmaları ve yorumların olumlu olmasıdır.

F. Esas Çalışma

Yeraltı Canavarı kitabının 27. sayfasındaki “... Bir keresinde hiç unutmam, hiçbir çocuğun... “*Ne işiniz var burada veletler!*” paragrafı okunur. Lider katılımcıları küçük gruplar olarak odalara yönlendirilerek hikâyenin sonunu kendilerinin tamamlamasını ister. İsteyen grup bunu doğaçlamaya çevirir, isteyen hikâyeye şeklinde yazar ve okur. Tüm gruplar söz aldıktan sonra, kitaptan ve yazardan bahsedilir. Sonra isteyen katılımcılardan, başından böyle heyecanlı ve/veya komik anılar geçenler varsa anılarını anlatmalarını istenir. İstekli katılımcılar dinlenebilir.

G. Gevşeme (5 dakika)

Dilek Ağacı Egzersizi:

Sakin ve huzurlu hissettirecek bir müzik açılır ve zihinde canlandırma yapılır.

“Rahatça otur, sırtın düz dursun. Gözlerini istersen kapatabilirsin ya da hafifçe aralık bırakabilirsin. Şimdi nefesine odaklan. Nefese dikkat etmek çok önemlidir. Seni buraya, oturduğun yere getirir.

Dikkatini tamamen nefesine ver. Nefesin hareketini gözlemler. Havanın girişini ve çıkışını... Yeniden girişini ve çıkışını...

Şimdi benimle doğaya gel. Burası daha önceden gittiğin ya da hayal ettiğin bir yer olabilir. Oraya bak. Sakin ve güzel bir yer. Orada güvendeyiz. Oradan uzaklara bakabiliyoruz. Görüyor musun? İyiye bakarsan yaşlı, kocaman bir ağaç görürsün. Ona doğru koş.

Bu yaşlı bir ağaç... Çok görkemli ve özel bir ağaç; bir dilek ağacı...

Yüz yıldan fazladır orada duruyor. Büyük ve sağlam... Geniş gövdesi, upuzun dalları ve güzel, yeşil yaprakları var. Dikkatlice bakarsan üzerindeki beyaz güvercinleri görürsün. Bazıları yan yana duruyor, bazıları ise daha ayrı... Her bir güvercin sadece bir dileği gerçekleştirebilir. Ama hemen değil. O anın gelmesini beklemelisin. Güvercinler tüm dilekleri gerçekleştiremez. Sadece gerçekten kalbinin derinliklerinden gelenleri ve çok önem verdiklerini gerçekleştirebilirler. Bir seferde sadece bir dilek...

*Şimdi vaktini ayırıp bir dilek dile, gerçekten kalbinden gelen bir şey... Ne olduğunu düşünmek için **çaba göstermemelisin**. Sakince bekle ve o sana gelsin. Bu bir duygu ya da düşünce olabilir. Belki şimdiye kadar kimseye söylemediğin bir şey... Aklına ne geliyor? Ne dilediğinden gerçekten emin olduğunda yavaşça güvercini çağır. Konması için elini uzat. Sonra elini kalbine götür. Güvercin kalbini dinlesin. Dileğini anlayacaktır. Dileğini güvercine ver ve uçup gitmesine izin ver. Uçuşunu izle. Uzaklaşıyor. Gitgide daha fazla uzaklaşıyor... Dileğini gerçekleştirmek için yola çıktı. Ama bugün değil, yarın da değil. Belki gelecek hafta bile değil. Ama güvenmeye devam et. **Bir şeyler her zaman değişir**. Bazen tam beklediğin gibi olabilir, bazen de istediğin kadar çabuk olmaz. Ama çoğunlukla hayal ettiğinden daha iyisi olur. Bir gün, artık dileğini düşünmediğin bir sırada karşına çıkar. **Güven**. Dileğini ve ona dair tüm görüntüleri **serbest bırak**... Hazır olduğunda gözlerini aç ve birkaç saniye daha sakince otur.”*

Katılımcılarla zihinde canlandırma ile yaşadıkları hakkında konuşmak iyi gelebilir. Katılımcılar dileklerini söylemek isterlerse onları dinlemek ve dileklerini kabul etmek önemlidir.

“Sabır, güven ve kendi haline bırakma... Bu yaklaşımlar isteklerimizi ve başımıza gelenleri idare etme konusunda oldukça işimize

yarar. Sabır, çünkü her şeyin bir zamanı vardır. Güven; çünkü her zaman bir şeyler değişir. Kendi haline bırakma, çünkü bu, isteğimizin harekete geçmesini sağlar. Sıkı sıkıya tuttuğumuz iplerden, kontrolden vazgeçmek kolay değildir. Bunun bir tür **boyun eğme** olmadığını anlamamız önemlidir.”

H. Değerlendirme

“Bugün birbirimize bol bol iltifat ettik. Sizce iltifat etmek ve size iltifat edildiğini duymak nasıldı? İltifat etmekte zorlanılan ya da kolay gelen kısımlar nelerdi? Arkadaşlarınızdan iltifat duymak nasıl bir duyguydu?”

Bir yazarın kitabından kısa bir paragrafı dinlediniz ve kendinize göre öyküyü değiştirdiniz. Bunu yaparken ne hissettiniz?

Dilek ağacı etkinliği hakkındaki deneyimlerini bizimle paylaşmak isteyen var mı?”

Lider, 8 haftada oynanan, yapılan etkinliklerin özetini aktarır.

En son lider [AnswerGarden](#) etkinliğini yapar. 8 haftadır yapılanların katılımcılarda bıraktığı duygu ve düşünceleri tek kelime ile ifade etmeleri istenir. Bir kişi birden çok yorum yapabilir (yani birden fazla gönderim). Aşağıdaki linkler çocuklara sohbet bölümünden yolların. Herkes yorumunu yaptıktan sonra lider ekranda kelime bulutunu ekrandan paylaşır. (Kelimeler ne kadar büyük ve koyu renkte ise o kadar fazla yazılmış anlamına geliyor.) Aşağıda çalışmada oluşan görüntü sunulmaktadır örnek olarak.





I. Aile Katılımı

İltifat ve Takdir

Katılımcılardan aileleriyle birlikte bir hafta boyunca iltifat etmenin ve takdir edilmenin uygun olduğu durumlar hakkında konuşmaları istenir. Aile bireylerinin evde yaptıkları işler, birbirlerine hitap şekilleri, görev ve sorumluluklar gibi detayların gözlemlenmesi istenir. Haftanın sonunda ailece bir mısır patlatma, çay saati gibi özel bir zaman dilimi düzenlenerek, bu hafta hangi davranışları çok beğendiklerini, neleri takdir ettiklerini birbirlerine iltifat olarak söylemeleri istenebilir.

Amaç: Nezaket kurallarına uymak, konuşma esnasında nezaket sözcüklerini kullanabilmek, takdir görmek ve takdir etmenin önemini vurgulamak.

Gelişim Alanı: Sosyal-duygusal gelişim alanı

Yaş Grubu: 4 yaş ve üstü

Malzemeler: Yok

Çocuklarınız ile bir hafta boyunca **iltifat etmenin** ve **takdir edilmenin** uygun olduğu durumlar hakkında konuşmanızı öneriyoruz. Aile bireylerinin evde yaptıkları işler, birbirlerine hitap şekilleri, görev ve sorumluluklar gibi detayları gözlemlenmesini isteyin. Haftanın sonunda da ailece bir mısır patlatma, çay saati gibi özel bir zaman dilimi düzenleyerek, bu hafta hangi davranışları çok beğendiğinizi, neleri takdir ettiğinizi birbirinize iltifat ederek söyleyin. Çocuklarınız bunu yaparken sizler de çocuklarınızın

davranışlarını gözlemleyip nedenini açıklayan iltifat ve takdir cümleleri kurmayı ihmal etmeyin. Örneğin: “Bu hafta iyi bir gözlemci olup, annenin ve benim sorumluluklarımı belirlediğin bir çalışma yaptığın için seni tebrik ederim,” veya “Bütün bir sene küresel salgın ve deprem olmasına rağmen sorumluluklarının üstesinden geldiğin için seni çok ama çok takdir ediyorum,” gibi davranışın önemini belirten sözcüklerle çocuklarınızı övün. Böylece ailecek ilişkilerinizi sağlamlaştırmak ile beraber güven duygusunu da pekiştirmiş olursunuz. Tabii çocuğunuzun özgüvenini geliştirmesi artı bir kazanç olacaktır.

İ. Yararlanılan Kaynaklar

Demirtaş, A. (2020), *Yeraltı Canavarı* kitabı, Yakın Kitabevi

Snel, E. (2016), *Bir Kurbağa Gibi Sakin ve Dikkatli* kitabı, Pegasus Yayınları

SONUÇ

Fiziksel, Sosyal ve Duygusal Ortam

Veriler çocukların çalışmalara genellikle uygun bir fiziksel çevrede, uygun araçlarla katıldığını göstermektedir. Uygun olmayan dış bir mekândan veya gürültülü bir ortamdan katılan çocuklar olabildiği nadiren gözlenirse de, öğretmenler ailelerle iletişim kurarak sorunu azaltmışlardır. Bulgular çocukların öğrenme ortamı içinde rahat olduklarını ve keyif aldıklarını işaret etmektedir.

Çocuğa Katkı

Çocukların gelişim dönemleri dikkate alındığında elde edilen veriler, çalışmaların duygusal, sosyal ve akademik alanlardaki gelişimlerine katkı sağladığı yönündedir.

Ebeveyn Kazanımları

Ebeveynlerin kazanım olarak değerlendirdikleri noktaların özellikle aile etkinlikleri ve ebeveyn buluşmalarına odaklandığı görülmüştür.

Koordinasyon

Tüm eğitim sürecinin koordinasyonuna ilişkin bulgular iki boyutta toplanmaktadır. İdari işlere ve akademik çalışmalara ilişkin koordinasyon sürecinin niteliğini ortaya koyan bu temada

hem etkili biçimde yürütülen işler hem de gelecek uygulamalarda geliştirilebilecek noktalar ortaya çıkmaktadır.

Tüm bu bulgular dikkate alındığında yürütülen çalışmalarla katılımcılara yönelik önemli kazanımların gerçekleştiği; gelecekte oluşabilecek benzer afet durumlarında çocuklara destek sunabilecek bir eğitim programının, yapılan uygulama ile daha da geliştirilerek sunulduğu ve projenin amaçlarına büyük oranda ulaştığı söylenebilir. Beklenen odur ki, bu ve benzer çalışmalar bu gibi durumlarda uygulayıcılara, gönüllülere, eğitimcilere, karar alıcılara yapılabilecek etkili uygulamalar konusunda fikir verebilsin.

TARTIŞMA VE SONUÇ

Kişinin yaşamını etkileyen, ona şekil ve yön veren farklı etki alanları bulunmaktadır. Bunların ilki için insan, diğeri için doğa olayları ve beraberinde getirdiği güçlükler olduğu söylenebilir. Sel, deprem, yangın gibi bu doğa olaylarının zamanlarının önceden tahmin edilebilir olmaması, kişi üzerindeki etkisinin kontrolünü de güç hale getirmektedir. Ülkemizin coğrafi koşulları göz önüne alındığında deprem olgusu tekrarlanabilir, kayıplara neden olabilecek bir tehdittir. Böyle bir doğa olayı sonrasında yaşanabilecek bir felaket, birey üzerinde stres, travma gibi olumsuz durumlar oluşturabilmektedir. Stres tepkileri herkes için aynı değildir ve bazı durumlar stres tepkilerini artırır.

Bedirli'nin (2014) yapmış olduğu "Deprem travmasının kronik psikolojik etkileri: Düzce depreminden 14 yıl sonra travma sonrası stres ve depresyon belirtilerinin yaygınlığı ve ilişkili risk faktörleri" isimli çalışmanın bulgularına göre; yıkıcı bir depremden 14 yıl sonra önemli sayıda kişinin kronik psikolojik sorunları olduğunu göstermektedir. Deprem gibi afetlerden sonra ruh sağlığı hizmetlerinin uzun vadeli planlanması gereğine işaret etmektedir. Bu bulgular literatür bulguları ile birlikte değerlendirildiğinde depremezdelere yönelik uzun süreli psikolojik destek programları planlanırken TSSB ve depresyonun ortaya çıkış mekanizmalarının dikkate alınması ve depremezdelerin tedavisinde travma odaklı psikoterapilere ağırlık verilmesi gerektiğini

göstermektedir. Çünkü felaketler sırasında, çocuklar da yetişkinler gibi dehşet verici çok çeşitli travmatik olay ve olaylara tekrar tekrar maruz kalabilirler. Aşırı yıkıma tanık olabilir, evlerinin ya da köylerinin yıkılışını görebilirler. Bunun yanında yaralanmış insanlar görebilecekleri gibi anne-baba, kardeş ve yakınlarının ölümüne tanık olabilir ve birçok insanın bir anda nasıl öldüğünü görebilirler. Bu tür olaylar yaşamış bir kişinin zaman içinde yaşadığı bu olayları istemediği halde tekrar tekrar hatırlaması, yaşadığı travmatik olay ve olaylar hakkında düşünmekten ve konuşmaktan kaçınması ve aşırı uyarılmışlık gibi haller "Travma Sonrası Stres Bozukluğu" (TSSB) olarak tanımlanan rahatsızlığın belirtileridir. Bu alanda yapılan çalışmalar; travmanın çocuk ve gençler üzerindeki uzun dönemli etkilerinin ve travma sonrası stres bozukluğu belirtilerinin bazen zaman içinde kendiliğinden düzeldiğini, bazı çocuk ve ergenlerde ise klinik bir bozukluk düzeyine ulaşmadan yıllarca sürebileceğini göstermektedir (Dizer, 2008).

Ülkemizde afetlerin çocuklar ve ergenlik dönemi üzerindeki etkilerini araştıran ilk çalışmalar 1992 Erzincan ve 1995 Dinar depremleri ile başlamıştır. 17 Ağustos ve 12 Kasım 1999 Marmara depremleri ile de çalışmalar hız kazanmıştır (Bulut 2009). Dünyada ve ülkemizde doğal afetlerin çocuklar ve başta ergenler olmak üzere gençler üzerindeki etkilerini konu alan çalışmaların çoğunluğu afetlerin psikolojik etkilerinden olan travma sonrası stres bozukluğu belirtilerine odaklanmıştır. Ancak, afetlerin çocuklar ve ergenler üzerindeki etkileri sadece davranış bozuklukları ile sınırlı değildir. Uzmanlar için doğal afet deneyimleri çocukluk döneminde yaşanması beklenen deneyimlerin dışındadır. Çocukların tam olarak gelişmemiş bilişsel ve sözel ifade yetenekleri ve duygularını yetişkinler gibi ifade edememeleri doğal afetlerden

etkilenmedikleri anlamına gelmez. Aksine, çocuklar ve ergenler afetlerin etkilediği en hassas ve savunmasız afet mağdurlarıdır (Karabulut, 2019). Çal'ın (2019) "Savaş veya Doğal Afet Sonrasında Çocuk veya Ergenlere Uygulanan Okul Bazlı Müdahalelerin Ruh Sağlığı Semptomlarına Etkililiği" üzerine yaptığı derleme çalışmasının sonucunda; savaş ve doğal afetlerden sonra uzun süren ve öğretmenler tarafından aktarılan okul bazlı müdahalelere öncelik verilmesinin TSSB, depresyon ve anksiyete semptomlarını iyileştirmede daha etkili olacağı sonucuna varılmıştır. Balcı'nın (2016) yaptığı "Deprem Travmasının Kuşaklar Arası Aktarımının Ortaokul Öğrencileri Üzerinden İncelenmesi" adlı çalışmasında çocukların depremin duygusal etkilerinden ziyade fiziksel etkilerine; ailelerin ise tam tersine duygusal etkilere daha fazla vurgu yaptıkları görülmüştür. Deprem travmasının kuşaklararası aktarımı bağlamında, ebeveynlerde aşırı koruyuculuk, hep-mevcut tehlike korkusu, duygu ve endişeleri çocuğa yansıtma, yerine koyma tepkileri görülürken; çocuklarda çocuğun ebeveyn rolüne bürünmesi, travma mağduru ailelerin durumuna ilişkin yüksek farkındalık, travmayı deneyimlemişçesine içselleştirme tepkileri görülmüştür. 30/10/2020 tarihinde İzmir'de yaşanan deprem felaketi sonrasında, farklı açılardan olumsuz etkilenen çocukların gelişimlerine, çevrimiçi ortamda, drama yoluyla destek olmayı amaçlayan bu çalışmanın bulgularına göre; eğitim ortamının fiziksel, sosyal ve duygusal boyutlarını betimlemekle birlikte; çocuklar ve ebeveynler bakımından kazanımların neler olduğu ile idari ve akademik işleyişle ilgili süreçleri aydınlatmaktadır. Fiziksel ortamın yani çevrimiçi eğitimlere çocukların katılma koşullarının genelde uygun olduğu ancak bazı çocuklar için donanım ve bağlantı sorunları ile ev ortamında olmamaktan kaynaklanan güçlüklerin yaşandığı görülmüştür. Ayrıca bu çalışmada eği-

timlerin gerçekleştiği çevrimiçi ortamda çocukların birbirleriyle ve öğretmenlerle olumlu bir sosyal ilişki dinamiği yakaladığı bulgulardan anlaşılmaktadır. Benzer şekilde Ekwall ve Shanker'ın (1998) yaptıkları bir araştırmadan aktaran Akyol (2003), bireylerin zaman içerisinde; "Okuduklarının %10'unu, işittiklerinin %20'sini, gördüklerinin %30'unu, hem görüp hem işittiklerinin %50'sini, söylediklerinin %70'ini, söyleyerek deneyimlediklerinin ise %90'ını hatırladıklarını" söylemişlerdir. Çağdaş eğitim yöntemlerinin hedefleri ile yaratıcı drama yönteminin hedefleri benzerlik göstermektedir. Bu benzerliklerin; sosyal gelişme sağlama ve diğer kişilerle birlikte işbirliği içinde çalışma becerisini geliştirme, sağlıklı ve etkili iletişim becerilerine sahip olma, kendini tanıma, diğerlerinin kültürel/sosyal geçmişini tanıma, değerlerini anlama-anlamlandırma ve takdir etme olduğu belirtilmektedir. Yaratıcı ve eğitici drama; rol oynama, doğaçlama oyun gibi tiyatro ya da drama tekniklerinden yararlanılarak bir grupta beraber kişilerin, bir deneyimi, bir durumu, bir düşünceyi, bazen soyut bir kavramı veya bir davranışı, daha önceki bilişsel yapılandırmalarını tekrar değerlendirdiği "oyunsu" süreçlerde anlamlandırması ve canlandırmasıdır (San, 2002). Drama bir yöntem olarak oyunun gücünü eğitimde kullanan bir alandır. Dramanın oyunsu özelliği, yaratıcılık süreçlerine uygun olması dikkati çekicidir. Bu özelliği nedeniyle dramanın eğitimde kullanılmasının etkili olduğu belirtilmektedir (Akt. Mandıralı, 2019). Freeman, Sullivan ve Fulton (2003), 3. ve 4. sınıfa devam eden 237 çocukla yaptıkları araştırmayla yaratıcı drama etkinliklerinin problemleri davranış ve sosyal becerilere etkisini araştırmışlardır. Yaptıkları araştırma sonucunda yaratıcı dramanın benzeri problemlerin iyileştirilmesinde kullanılabilecek bir yöntem olduğunu belirtmişlerdir (Akköse, 2008).

Bu çalışmada çocukların öğretmenlerle akranlarından daha çok etkileşim içinde olması durumu ağırlıklı olarak çevrimiçi ortam olmasına bağlanmakla birlikte; küçük gruplarla odalarda çalıştıkları zamanlarda ve toplu yapılan bazı çalışmalarda çocuklar arasındaki etkileşimin de arttığı görülmüştür. Öğretmenler sosyal ortamdaki etkileşimi arttırmak ve derinleştirmek için özel olarak da çalışmalar yapmışlardır. Çünkü yaratıcı ve eğitici drama, bu alanda uzman kişiler tarafından gerçekleştirildiğinde bireye; bilişsel, davranışsal ve duyuşsal katılımla dramatik bir alanda kendini var etme olanağı sunacaktır. Bu var olma durumu, kişinin yapabileceklerini fark etmesine, kendini ifade etmesine, yaratıcılığını geliştirmesine, empati yapabilme becerilerinin gelişmesine katkı sağlayacak ve belki de en önemlisi içinde yer alan bireyleri mutlu edecektir (Sağlam, 2004).

Yaratıcı drama yönteminin bireylerin sosyal gelişimine (Uysal, 1996) ve sosyalleşme düzeyine (Akın, 1993) etkisini belirlemeye yönelik yapılan çalışmaların olumlu sonuçları olduğu görülmektedir. Benzer şekilde Özdemir (2003), öğrencilerin duygusal zekâ gelişimine, öz bilinç, empati ve sosyal becerilerine yaratıcı drama programının etkisini inceleyen bir araştırma yapmıştır. Uludağ Üniversitesi Sınıf Öğretmenliği Bölümü 3. sınıf drama dersi alan öğrenciler, araştırmanın deney grubunu oluşturmuştur. Deney grubuna 13 hafta boyunca yaratıcı drama dersi uygulanmıştır. Aynı bölümde okuyan drama dersini almayan öğrenciler ise araştırmanın kontrol grubunu oluşturmuştur. Her iki gruba da ön test ve son test yapılmıştır. Çalışmanın neticesinde duygusal zekâ düzeyleri arasında deney grubu lehine anlamlı bir fark bulunmuştur. Bunun yanı sıra deney grubundaki öğrencilerin, bilişsel ve psikomotor beceriler kazandıkları ortaya çıkmıştır. Akoğuz (2002), yaratıcı dramanın iletişim becerilerinin kazanılmasına ya

da geliştirilmesine etkisini incelemiştir. Gerçekleştirmiş olduğu yaratıcı drama programını, Türk Eğitim Gönüllüleri Vakfı eğitim parklarında bulunan ve yaratıcı drama atölye çalışmalarına gönüllü olarak katılan kişilere yapmıştır. Yapılan bu çalışma, 12 hafta sürmüştür. Uygulanan program çerçevesinde katılımcılara ise son test uygulanmıştır. Bunun dışında nitel veri toplamak amacıyla gözlem de gerçekleştirilmiştir. Araştırmanın neticesinde, katılan herkesin iletişim becerilerinde olumlu anlamda anlamlı bir değişiklik olmuştur. Kocayörük (2000), sosyal becerilerini geliştirmede dramanın etkisini araştırdığı çalışmasında, yaratıcı drama programını ilköğretim altı, yedi ve sekizinci sınıf öğrencilerine uygulamıştır. Sosyal Beceri Ölçeği'ni veri toplama aracı olarak kullanmıştır. Ankara Yasemin Karakaya İlköğretim Okulu II. kademedeki öğrenim gören 1, 2, 3. sınıf öğrencilerinden, kullanılan ölçekten en düşük puanı alan 34 öğrenciden 16 öğrenciyi deney, 18 öğrenciyi ise kontrol grubuna almıştır. Yaratıcı drama programı 10 gün süresince her gün, günde bir buçuk saat olacak şekilde deney grubu ile gerçekleştirmiştir. Kontrol grubu herhangi bir eğitime katılmamıştır. Çalışmanın neticesinde yaratıcı drama programının öğrencilerin sosyal beceri düzeylerinin gelişiminde etkili olduğu bulunmuştur (Mandıralı, 2019).

Çalışmanın bulguları eğitim ortamının duygusal boyutunda mutluluk, keyif, eğlenmek, iyi hissetmek, güdülenmek gibi olumlu duyguların ön plana çıktığını göstermektedir. Bu noktada yapılan bazı etkinlikler, oyunlar, kuklalar, kullanılan müzikler ve araçların ortamı duygusal olarak olumlu hale getiren önemli unsurlar olduğu belirlenmiştir. Bilinmektedir ki; yaratıcı ve eğitici drama çalışmalarının en önemli boyutlarından biri de “şimdi ve burada” ilkesidir. Bu ilke yaşanan ânın gerçekliğine dayanır ve o an ne oluyorsa onunla ilgilenir. Bu bilgi doğrultusunda yapıl-

ması planlanan bu çalışmanın farkındalık temelli olması, yaratıcı ve eğitici drama yönteminin bu ilkesi ile doğrudan bağdaşmaktadır. Farkındalık kavramı genel anlamda kişilerin dikkatlerini o anda olan olaya yargılama yapmadan bakabilmesi anlamına gelmektedir. Kişiler çoğu zaman olaydan bağımsız olarak, olayları değerlendirirken şimdiki zamandan kopup geçmiş veya geleceğe giderler. Farkındalık, dikkatin tamamen istekli bir şekilde şimdiki zamana yönlendirilmesidir. Bu bakımdan, o an olan şeyi tamamen yaşamayı ifade etmektedir (Yıkılmaz ve Güdül, 2015). Farkındalık uygulaması “şimdi ve burada” temasında daha çok içgörü sağlar, çünkü kişi bu durumda geçmişle alakalı konuları ve geleceğe dönük korkuları uzun uzun kaygılanmamayı öğrenir. Bu sayede de, kişi strese karşı kendiliğinden gelen reaksiyonlarını fark etmeyi ve daha sağlıklı, daha uyumlu tepki şekilleri üretmeyi öğrenir. Farkındalığın aslı, şu anda oluşan şeyin farkındalığını ve kabulünü kapsamaktadır (Mandıralı, 2019).

Drama yönteminin yukarıda da bahsedildiği gibi bireylere birtakım sosyal beceriler kazandırdığı görülmektedir. Burada en güçlü neden, dramanın doğası gereği deneyime dayalı bir yöntem olmasıdır. Yaşayarak öğrenmenin en kalıcı öğrenme olduğu bilinmektedir. Sosyal gelişimle beraber yaratıcılık, hayal gücü, kişilik özelliklerini de geliştiren bir etken olduğu ifade edilmiştir (Akyol, 2003). İçelli, Polat ve Sülün (2008) yaratıcı ve eğitici dramının genel amaçlarına baktığında önemli kazanımları olduğunu ve bu amaçların şöyle sıralanabileceğini söylemişlerdir: Özgüveni, bilişsel ve duygusal ve motor davranışları, işbirliği, dayanışma ve yardımlaşma becerisini, sorumluluk, araştırma ve motivasyon becerisini ve yaratıcılığı geliştirmektedir. Özgüven bireyin kendisini değerlendirmesi ile benliğinden hoşnut olup olmaması sonucu meydana gelen öznel bir durumdur. Olumlu ya da olumsuz

(yüksek veya düşük özgüven) olabileceği gibi, durağan değildir ve şartlara, içinde bulunulan koşullara göre değişiklik gösterir. Özgüvenin oluşmasında temel rol alan benlik terimi, kişinin kim olduğunu; olması gereken benliğin bireyin olmak istediği benliği; özsaygısının ise kişinin kendisini nasıl gözlemlediği ve nasıl olmayı arzuladığı arasındaki duygu farklılığı olarak meydana gelir (Akagündüz, 2006). Yaşamı birçok yönden algılayıp yorumlayabilmeyi, gözlem yaparak öğrenmeyi ve öğrenilen bilginin sorgulanmasını, özgün çalışmalar yapabilme becerisi kazanmayı, çok boyutlu düşünebilme becerisini, beceri ve yetenek gelişmesini, öğrenilen bilginin deneyimlenmesini ve bunu davranış değişikliği olarak hayatında sürdürmeyi amaçlar. Kişinin kendisini başkasının yerine koyarak empati kurabilmeyi sağlar. Kendini ifade etme konusunda destek olur. Öğrenilen durumların kalıcılığı artarken, değişik yaşantı ve deneyimler izlenir. Eğitimde aktif rol alır ve rahatlatıcıdır. Eleştirme, tartışma ve farklı bakış açılarıyla değerlendirme olanağı sağlar (Mandıralı, 2019).

Bir başka örnek olarak Şimşek (2013) sosyal becerilerin yaratıcı drama etkinliklerinden ne şekilde etkilendiğini incelediği bir çalışma yapmıştır. 55 öğretmen adayının örnekleme oluşturduğu çalışmanın sonucunda yaratıcı drama etkinlikleri gerçekleştiren gruba olumlu yönde farkındalık ve yarar sağladığı görülmüştür. Aynı zamanda çalışmada öğrenilen bilgilerin günlük yaşama adapte edilmesi bakımından yararlı olduğu sonucuna varılmıştır. Ayrıca Abacı (2014), utangaçlıkla baş etme ve atılganlıklarını geliştirmeye yönelik etkisini incelediği çalışmasında, adölesanlara yaratıcı drama eğitimi uygulanmıştır. Katılımcı deney grubu 16 kişiyle gerçekleştirilmiştir. Deney grubuna 10 hafta boyunca haftada iki kez, toplam 20 oturum yaratıcı drama programı uygulanmıştır. Diğer 16 kişilik kontrol grubuna herhangi bir program uy-

gulanmamıştır. Çalışma sonucunda, yaratıcı drama programının gerçekleştirildiği deney grubu öğrencilerinin utangaçlıkla baş etme ve atılganlık davranışlarında, kontrol grubuna göre yapılan istatistiksel veriler doğrultusunda olumlu yönde anlamlı farklılıklar bulunmuştur.

Yapılan araştırmalar incelendiğinde yaratıcı dramanın özgüven, stresle baş etme, atılganlık düzeyine, yaratıcılığa, sosyal beceriye, problem çözme becerilerine, kendini ve diğerlerini tanımaya, empatiye, sosyal-duygusal gelişime olumlu yönde etkisi olduğu görülmektedir. Bu çalışmaların çocuk açısından kazanımlarını duygusal, sosyal ve akademik boyutlarda olduğunu göstermektedir. Çocukların duygularını tanıma, adlandırma, ifade etme ve ihtiyaçlarını belirtme becerilerinin geliştiğini; özgüvenlerinin arttığını gösteren bulgular, ayrıca korkularının azaldığını da ortaya koymaktadır. Sosyal yönden ise bir takımın parçası olma ve iletişim becerileri bakımından gerçekleşen kazanımlara vurgu yapılmıştır. Bu noktada özellikle çocukları birlikte çalışmaya teşvik eden ve kendini ifade etmeye davet eden etkinliklerin görüş ve gözlemlerde sıkça dile getirildiği görülmüştür. Akademik yönden ise yapılan çalışmaların yaratıcılık, sebat, tasarım ve araştırma, çocuk hakları, el becerileri, kelime dağarcığının gelişmesi gibi akademik gelişime doğrudan ya da dolaylı destek sunan becerileri geliştirdiği vurgulanmıştır. Diğer yandan çocukların yaşam doyumu ve olumlu-olumsuz duygu durumlarına ilişkin deney ve kontrol grupları arasında yapılan karşılaştırmalarda Olumlu Duygu Boyutu son test puanları arasında deney grubu lehine anlamlı bir fark vardır. Bilinmektedir ki; yaratıcı ve eğitici drama sosyallik ve öğreticilik kazanımlarının yanı sıra benlik saygısını, iletişim ve problem çözme yetilerini geliştirir (San, 2002). Yaratıcı drama ortamında kişiler yaratarak, geliştirerek ve yansıtarak ken-

dilerini, diğer kişileri, aile bireylerini ve yaşamış oldukları gerçek hayata dair birçok durumu fark ederler. Kişilerin farklı zaman ve imkânlarda nasıl davrandıkları konusunda fikir geliştirerek sosyal olayları inceleme fırsatı bulur ve bu konuda düşünürler. Farklı görüşler ortaya koyarak, diğer kişilerin düşüncelerini değerlendirebilirler. Buna bağlı olarak katılımcıları çatışma, düşünce farklılığı ve sonrasında da çözüme götürür (Akt. Mandıralı, 2019).

Bu projede çocuklarla yapılan çalışmalar, çocukların aile ile deneyimlemesi beklenen çalışmalar ve ebeveyn eğitimlerinin, ebeveynler açısından bazı kazanımları ortaya çıkardığını ortaya koyan bulgular da özellikle; aile etkinlikleri ve kişisel kazanımlar olarak belirlenmiştir. Çalışma kapsamındaki aile etkinlikleri için hem çocukların hem de ebeveynlerin birlikte vakit geçirme fırsatının getirilmesi ve keyfini ifade ettikleri görülürken; özellikle aile etkinliklerini yapamamış aile ve çocukların bu noktada zorlandığı görülmüştür. Bununla birlikte özellikle ebeveyn eğitimlerinin ebeveynlerin kendi ihtiyaçlarına odaklanmak ve sosyalleşmek gibi bazı ihtiyaçları karşılamaya hizmet ettiği de gözlemlenmiştir.

Projenin yürütülmesine ilişkin genel görüşler ise idari ve akademik işleyiş olarak görülmüştür. Her iki açıdan da tüm katılımcılar oldukça olumlu görüşler iletirken eğitimlerin daha uzun dönemli ve yüz yüze olması isteği genel olarak dile getirilmiştir. Bunun yanında kimi etkinliklerin iyileştirilmesine yönelik de öneriler sunulmuştur. Eğitimlerin çevrimiçi olarak yapılması; pandemide daha güvenli ortamda eğitimi aldıklarını ve depremden sonra İzmir merkezden uzaklaşan çocuklara ulaşabilmek konusunda fayda sağladığı görülmekle beraber; deprem sonrası altyapı sıkıntılarının dolaylı bazı çocukların da teknik sıkıntılar yaşadığı ve eğitimden yüksek verim alamadığı gözlenmiştir.

Tüm bu bulgular ve yorumlar dikkate alındığında proje kapsamında yürütülen çalışmalarla katılımcılara yönelik önemli kazanımların gerçekleştiği; gelecekte oluşabilecek benzer afet durumlarında çocuklara destek sunabilecek bir eğitim programının yapılan uygulama ile daha da geliştirilerek sunulduğu ve projenin amaçlarına büyük oranda ulaştığı söylenebilir. Beklenen odur ki bu ve benzer çalışmalar bu gibi durumlarda uygulayıcılara, gönüllülere, eğitimcilere, karar alıcılara yapılabilecek etkili uygulamalar konusunda fikir verebilsin.

KAYNAKÇA

- Abacı, S. (2014). *Yaratıcı Dramanın Ergenlerin Utangaçlıkla Baş Etme ve Atılganlıklarını Geliştirmeye Yönelik Etkisinin İncelenmesi*. Yayınlanmamış (Yüksek Lisans Tezi) Selçuk Üniversitesi, Konya.
- Adıgüzel, Ö. (2010). *Eğitimde Yaratıcı Drama Kitabı*. Ankara: Naturel Yayıncılık.
- Akagündüz, N. (2006). *İnsan Yaşamında Özgüven Kavramı*. İstanbul: Ümraniye Rehberlik ve Araştırma Merkezi Müdürlüğü Yayınları.
- Akköse, E., E. (2008). *Okulöncesi Eğitimi Fen Etkinliklerinde Doğa Olaylarının Neden Sonuç İlişkilerini Belirlemede Yaratıcı Dramanın Etkililiği*. (Yüksek Lisans Tezi) Anadolu Üniversitesi, Eskişehir.
- Akoğuz, M. (2002). *İletişim Becerilerinin Geliştirilmesinde Yaratıcı Dramanın Etkisi*. (Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Ankara Üniversitesi, Ankara.
- Akyol, K. (2003). *Drama Ve Dramanın Önemi*. Türk Eğitim Bilimleri Dergisi. 1(2).
- Altay, D. ve Ekşi, H. (2018). *Çocuklar İçin Yaşam Doyumu Ölçeği Geçerlilik Ve Güvenilirlik Çalışması*. Tam metin bildiri, 5. Uluslararası Eğitim Bilimleri Sempozyumu, İstanbul.
- Balcı, L. (2016). *Deprem Travmasının Kuşaklar Arası Aktarımının Ortaokul Öğrencileri Üzerinden İncelenmesi*. (Yüksek Lisans Tezi). Marmara Üniversitesi, İstanbul.
- Bedirli, B. (2014). *Deprem Travmasının Kronik Psikolojik Etkileri: Düzce Depreminin 14 Yıl Sonra Travma Sonrası Stres ve Depresyon Belirtilerinin Yaygınlığı ve İlişkili Risk Faktörleri*. (Yüksek Lisans Tezi) Haliç Üniversitesi, İstanbul.
- Bulut S., (2009). *Depremden Sonra Çocuklarda Görülen Travma Sonrası Stres Tepkilerinin Yaş ve Cinsiyet Açısından Karşılaştırılması*,

- Türk Psikolojik Danışma ve Rehberlik Dergisi, 4(31), 43- 51.
- Creswell, J. W., & Creswell, J. D. (2017). *Research design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches*. (Fifth ed.). USA: Sage Publications.
- Çal, R. (2019). Savaş veya Doğal Afet Sonrasında Çocuk veya Ergenlere Uygulanan Okul Bazlı Müdahalelerin Ruh Sağlığı Semptomlarına Etkililiği Üzerine Bir Sistemik Derleme. *Dergipark* 3(1), 71-102.
- Diener, E., Wirtz, D., Tov, W., Kim-Prieto, C., Choi, D., et al. (2010). New wellbeing measures: Short scales to assess flourishing and positive and negative feelings. *Social Indicators Research*, 97, 143–156.
- Dizer, D. (2008). Sakarya İlindeki Liseli Ergenlerin 1999 Marmara Depremi Sonrası Travmayı Algılama, Sosyal Destek Sistemleri Ve Umut-suzluk Belirtilerinin İncelenmesi. (Yüksek Lisans Tezi) Maltepe Üniversitesi, İstanbul.
- Eberle, B. (1977). *Scamper*. Buffalo, NY: DOK.
- Field, A. (2013). *Discovering statistics using SPSS* (4th ed.). London: Sage.
- Jordans, M. J. D., Komproe, I. H., Tol, W. A., Kohrt, B. A., Luitel, N. P., MacY, R. D., & De Jong, J. T. V. M. (2010). Evaluation of a classroom-based psychosocial intervention in conflict-affected Nepal: A cluster randomized controlled trial. *Journal of Child Psychology and Psychiatry and Allied Disciplines*, 51(7), 818–826. doi: 10.1111/j.1469-7610.2010.02209.x.
- Karabulut, D., Bekler, T., (2019). Doğal Afetlerin Çocuklar Üzerindeki Etkileri. *Artvin Çoruh Üniversitesi, Doğal Afetler Uygulama ve Araştırma Merkezi, Doğal Afetler ve Çevre Dergisi*, 5(2): 368-376, DOI: 10.21324/dacd.500356.
- Kukuoğlu, A., (2018). Doğal Afetler Sonrası Yaşanan Travmalar Ve Örnek Bir Psikoeğitim Programı. *Journal of Disaster and Risk*, 1(1),39-52
- Layne, C. M., Saltzman, W. R., Poppleton, L., Burlingame, G. M., Pašalić, A., Duraković, E., Pynoos, R. S. (2008). Effectiveness of a school-based group psychotherapy program for war-exposed adolescents: A randomized controlled trial. *Journal of the American Academy of Child and Adolescent Psychiatry*, 47(9), 1048–1062. [https://www.jaacap.org/article/S0890-8567\(08\)60081-7/fulltext](https://www.jaacap.org/article/S0890-8567(08)60081-7/fulltext) adresinden elde edildi.
- Limoncu, S., Atmaca, A. B. (2018). Çocuk Merkezli Afet Yönetimi (Child-centered Disaster Management), *Megaron*.2018;13(1):132-143 Doi: 10.5505/Megaron.2017.49369.
- Mandıralı, S., (2019). Farkındalık Temelli Yaratıcı Drama Programının Sporcuların Psikolojik Dayanıklılık, Öz güven ve Stresle Başa Çıkma Stratejileri Üzerine Etkisi-Genç Basketbolcular Örneği. (Yüksek Lisans Tezi) Marmara Üniversitesi, İstanbul.
- Mavranouzouli, I., Megnin-Viggars, O., Daly, C., Dias, S., Stockton, S., Meiser-Stedman, R., Trickey, D., Pilling, S. (2019). Research Review: Psychological and psychosocial treatments for children and young people with post-traumatic stress disorder: a network meta-analysis. *The Journal of Child Psychology and Psychiatry*, Volume 61 Issue 1. <https://pubmed.ncbi.nlm.nih.gov/31313834/> adresinden elde edildi.
- Milli Eğitim Bakanlığı [MEB]. (2021). Travmatik Yaşam Olayları ve Ailede Psikolojik Sağlık - Aileler İçin Bilgilendirme Rehberi. <https://orgm.meb.gov.tr/www/psikososyal-bilgilendirme-rehberi/icerik/1314> adresinden elde edildi.
- Milli Eğitim Bakanlığı [MEB]. (2021). Travmatik Yaşam Olayları Karşısında Okulda Psikolojik Sağlık - Öğretmenler İçin Bilgilendirme Rehberi. <https://orgm.meb.gov.tr/www/psikososyal-bilgilendirme-rehberi/icerik/1314> adresinden elde edildi.
- Neelands, J. (1990). *Structuring Drama Work* (). Cambridge, CUP
- Nutku, Ö. (1997). *Dram Sanatı Kitabı* (). İstanbul: Kabalcı Yayınevi.
- O'Neill, C. & Lambert, A. (1995). *Drama structures: A practical handbook for teachers*. London: Hutchinson.
- Önder, A. (1999). Yaşayarak öğrenme için Eğitici Drama, Kuramsal Temellerle Uygulama Teknikleri ve Örnekleri Kitabı (). İstanbul: Epsilon Yayıncılık.
- Önder, A.(2020, Şubat). Erken Çocukluk Döneminde Eğitici Drama Ders Kitabı. https://cdn-acikogretim.istanbul.edu.tr/auzefcontent/19_20_Bahar/erken_cocukluk_egitiminde_egitici_drama/1/index.html adresinden elde edildi.
- Pataki, George E., Stone, J. L., LeViness, J (2001). *Crisis counseling guide*

- to children and families in disasters. Office of Mental Health (OMH). 104 p. New York; U. S. New York State. <https://pesquisa.bvsalud.org/portal/resource/pt/des-14511>
- Sağlam, T. (2004). Dramatik Eğitim: *Amaç Mı? Araç Mı? Tiyatro Araştırmaları* Dergisi, 17, 4-22.
- San, I. (2001). "Drama'ya Bakis Olumlu". *Öğretmen Dünyası*, Mayıs, Sayı 257: 17-18.
- H. Ö. Adıgüzel (Ed.), *Yaratıcı Drama*. (). Ankara: Naturel Kitap Yayıncılık.
- Şimşek, M. (2013). Yaratıcı Drama Dersinin Sınıf Öğretmeni Adaylarının Sosyal Becerilerine Etkisi. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, İzmir: Ege Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- Telef, B. B. (2012). The Scale of Negative and Positive Experience: A Validity and Reliability Study for Adolescents. IV. Uluslararası Eğitim Araştırmaları Kongresi, 4-7 Mayıs, İstanbul, Türkiye.
- Telef, B. B. (2013). Olumlu ve Olumsuz Yaşantı Ölçeği: Ergenler İçin geçerlik ve güvenilirlik çalışması, *Anadolu Psikiyatri Dergisi*, 14, 62-68.
- Telef, B. B. (2013). Çocuklarda olumlu ve olumsuz duyguları ve iyi oluşu belirlemeye yönelik bir çalışma. 22. Eğitim Bilimleri Kurultayında, 5-7 Eylül, Eskişehir, Türkiye.
- Topcu, Z. G., (2019). Okul Öncesi Dönem Resimli Çocuk Kitaplarının Psikolojik Sağlık Açısından İncelenmesi. Yüksek Lisans Tezi, Ankara: Hacettepe Üniversitesi Sağlık Bilimleri Enstitüsü Çocuk Gelişimi ve Eğitimi Programı.
- Türk Psikologlar Derneği., (1996). Depremin Psikolojik Sonuçlarını Tanıma ve Hafifletme. Türk Psikologlar Derneği Yayınları- 4, Ankara.
- Uysal, F. N. (1996). Anaokuluna Giden 5-6 Yaş Grubu Çocuklarda Yaratıcı Drama Çalışmalarının Sosyal Gelişim Alanına Olan Etkisinin İncelenmesi. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Ankara: Ankara Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- Üstündağ, T. (2010). *Yaratıcı Drama Öğretmeninin Günlüğünü Kitabı* (). İstanbul: Pegem Akademi Yayınları.
- Yıkılmaz, M. ve Güdül, M. (2015). Üniversite Öğrencilerinde Yaşam Doyumu, Yaşamda Anlam Ve Bilinçli Farkındalık Arasındaki İlişkiler. *Ege Eğitim Dergisi* (16) 2: 297-315.