

2019-1-IT02-KA204-062378

The European Commission support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents which reflects the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.

Bölüm 5: Avrupa Kültürel Mirası/Göçmenler kültürel mirası, hoşgörü, çeşitlilik ve içermeyi teşvik etmek için benzersiz ve yenilikçi bir araç

Amaçlar

- Çeşitliliği, eşitliği, ayrımcılık yapmamayı ve sosyal içermeyi teşvik edecek yöntemler sağlamak
- Bilgi, deneyim ve en iyi uygulamaları paylaşmak
- Farklı bir ortamda bu konuların nasıl ele alınacağına dair genel bir bakış sağlamak

Öğrenme Çıktıları

1. Eğitimci, sosyal hizmet uzmanı vb. olarak günlük iş aktivitelerinde kullanmak için yeni araçlar ve yöntemler kazanmak.
2. Ünitelerin konuları hakkında teorik ve pratik bilgiler kazanmak.
3. Aktivite tasarımı ve planlaması hakkında bilgi edinmek.
4. Ekip oluşturma ve ekip dinamiklerini uygulamak
5. Diyalog ve iş birliği yoluyla aktif dinleme ve aktif katılım uygulaması
6. Yaratıcılık ve iletişim becerileri uygulamak
7. Kültürlerarası diyalog uygulaması

Gerekli toplam süre: molalarla birlikte yaklaşık 3 saat 30 dakika.

Gerekli ekipman: Projektör, kalem, kâğıt, flipchart, keçeli kalemler, çalışma kağıtları

Yapı:

- Buz kırma aktivitesi (30 dakika)
- Tanıtım etkinliği
(30 dakika)
- Engelleri fırsatlara dönüştürmek. (40 dakika)
- Başkasının yerinde olmak (50 dakika)
- Tüm oturumun bilgilendirilmesi. (20 dakika)
- Geri bildirim ve değerlendirme. (30 dakika)

Buz Kırma Aktivitesi

İsim Çember Aktivitesi

Gruptan odanın ortasında daire oluşturmasını isteyin. Rastgele, birinden adını söylemesini isteyin. Sonraki kişi önce kendi adını, sonra önceki kişinin adını söyler. Bu isim çemberi devam eder ve her kişi önceki isimleri söyler. Son kişi dairedaki tüm isimleri söyler.

Amaç: isimleri hatırlamak, katılımcılar arasında bağlantı kurmak

“Bence sen seversin” Etkinliği

Her katılımcı hiç tanımadığı bir ortak bulmalıdır. Her çift aktiviteyi gerçekleştirmek için sessiz bir yer arar. Katılımcılar, birbirleriyle konuşmadan, eşlerinin nasıl biri olduğunu düşündükleri hakkında beş cümle yazarlar. İş (“Sanırım 16 yaşındakilere tarih öğretiyorsun”), yeme alışkanlıkları (“Bence pizzayı seviyorsun”), hobiler (“Bence caz dinlemeyi seviyorsun”), karşısındakinin ailesi hakkında (“Sanırım senden küçük bir erkek kardeşin var”) gibi karşısındaki kişi hakkında takdir edici varsayımlar kullanmalıdırlar.

Katılımcılar, hala ortaklarının yanında oturan bir daire oluştururlar. Beş cümlelerini okuyarak partnerlerini tüm gruba tanıtır. Varsayımlar düzeltilir. Katılımcılar kendileri hakkında konuşurlar ve varsayımların doğru mu yanlış mı olduğunu söylerler.

Amaç: isimleri hatırlamak, katılımcılar arasında bağlantı kurmak

Tanıtım etkinliği

Terimlerin (kültür, kültürel miras, hoşgörü, çeşitlilik, içerme) tanımlarıyla başlamak için grubu 3-4 kişilik daha küçük gruplara ayırın. Bu terimleri (kültür, kültürel miras, hoşgörü, çeşitlilik, kapsayıcılık) ve bazı ekstra benzer kelimeleri tahtaya yazın. Her terimi (kültür, kültürel miras, hoşgörü, çeşitlilik, kapsayıcılık) küçük bir kağıda yazın ve her gruba bir terim verin.

Ardından tüm gruplardan kendi terimlerini yansıtabilecek kısa bir konuşma veya bir rol yapma oyunu hazırlamalarını isteyin. Hazırlanmaları için onlara birkaç dakika verin. Bundan sonra, her grup kendi konuşmalarını veya rol oyunlarını diğerlerinin önünde sunar. Bitirdikten sonra, diğer katılımcılar konuşmanın/rol oynamanın ana fikrinin hangi terim olduğunu tahmin etmeye çalışırlar.

Bu sayede konu ile ilgili kelimeleri anlama şansına sahip olurlar.

Çevrimiçi Uygulama için:

Grubu 3-4 kişilik daha küçük gruplara ayırın. Her gruba terimlerden birini verin (kültür, kültürel miras, hoşgörü, çeşitlilik, içerme). Örnek olarak tüm gruplardan terimleri için bir tanım ve terimle ilgili bir durum hazırlamalarını isteyin. Hazırlanmaları için onlara birkaç dakika verin. Daha sonra her grup kendi tanımını ve örneklerini sunar. Bitirdikten sonra, diğer katılımcılar hangi terimi açıklamaya çalıştıklarını tahmin etmeye çalışırlar. Tüm grup, terimlerle ilgili tanım ve bir örneği alır.

Engelleri fırsatlara dönüştürmek ²

Özel amaçlar:

- dışlama sorunlarının çözümlerini göstermek için yaratıcı teknikler kullanmak
- çoklu bakış açıları geliştirmek
- uyumlu gruplar oluşturmak için

Kaynaklar:

- Ek 1'deki resimlerin çıktıları

Kullanılan yöntemler/teknikler:

- Grup çalışması, rol yapma

Uygulama düzenlemeleri:

- Başlamadan önce Ek 1'deki resimlerin bastırılıp tahtaya yapıştırılması gerekmektedir.

Süreç:

1. Katılımcılardan 3 veya 4 kişilik gruplar oluşturmalarını isteyin veya katılımcıları tanıyorsanız, onları ekip oluşturma açısından uygun gördüğünüz şekilde kendiniz gruplandırın.
2. Her gruba Ek 1'deki resimlerden birini verin.
3. Resimdeki mutsuz durumu değiştirmelerini isteyin. Başka bir deyişle, her grup tartışarak ve bir rol oyunu hazırlayarak resmi mutlu bir duruma dönüştürmelidir. Bunun için onlara 15 dakika izin verin.
4. Gruplar çalışırken yürüyebilir, kendileri başlayamıyorsa fikir verebilirsiniz.
5. Süre dolduğunda, gruplardan rol oyunlarını sunmalarını ve ardından hüzünlü dünyayı nasıl mutlu bir dünyaya dönüştürdüklerini açıklamalarını istersiniz.

Bilgilendirme/yansıtma:

- Katılımcılara sınıflarında/yaşamlarında benzer şekilde mutsuz durumlar yaşayıp yaşamadıklarını sorun. Tartışmalar ve deneyim alışverişi için yeterli zaman ayırın.
- Herhangi bir yanlış anlama ve ayırım gözetmeksizin atmosfer yaratmak için neler yapılabileceğini katılımcılarla tartışın.

Çevrimiçi Uygulama için:

Bu etkinliği çevrimiçi olarak uygulamak için katılımcılardan Ek 1'de verilen resimlerle ilgili bir kısa öykü hazırlamaları istenebilir. Çevrimiçi bir toplantıda rol yapma oyunu hazırlamak ve

gerçekleştirmek zor olabileceğinden, bu etkinliği öykü anlatımı ile uygulamak daha kolaydır. Gruplara hazırlanmaları için 20 dakika süre verebilirsiniz. Her grup resim hakkında kendi hikayesini oluşturur. Önce resimdeki mevcut durumu anlatırlar ve sonra üzücü durumu çözmenin bir yolunu bulurlar. 20 dakika sonra her grup kendi resmini gösterir ve hikayelerini sunar.

Başkasının yerinde olmak²

Özel amaçlar:

- rol yapma yoluyla dışlanma hissini yaşamak
- drama etkinlikleri yoluyla duyguları ifade etmek
- neyin diğer / farklı olarak hariç tutulduğunu belirlemek
- olumlu ve olumsuz duygular hakkında konuşmayı öğrenmek
- çoklu bakış açıları geliştirmek

Kaynaklar:

- Rol kartları (4. Etkinlik için Eklere bakın)

Kullanılan yöntemler/teknikler:

- Doğaçlama rol oynama, grup çalışması

Uygulama düzenlemeleri:

- Kursiyerlerin hareket etmeleri ve durumları canlandırmaları için yeterli alana sahip olduğundan emin olun.

Süreç:

1. Sınıfı katılımcı sayısına göre gruplara ayırın, dört rol oyununun hepsini bir oturumda verebilir veya iki rol oyunu vererek sınıfı iki gruba ayırabilirsiniz.
2. Rol kartlarını dağıtmadan önce, katılımcılarınıza rol kartlarındaki durumları canlandırmaları ve çözmeleri gerektiğini ve gruptaki herkesin harekete geçme şansı olması gerektiğini söyleyin.
3. Ardından katılımcıların durumu tartışmak, bir çözüm bulmak ve grubun her üyesine bir rol atamak için yaklaşık 20 dakikası olmalıdır.
4. Gruplar hazır olduğunda, önce durumu okuyarak, ardından rollerini ve çözümü uygulayarak başlamalıdır.

Bilgilendirme/yansıtma:

1. Katılımcılara neyi canlandırmanın zor olduğu, hangi rolün can sıkıcı / komik / vb. olduğunu sorun ve kendilerine verilen durumları tartışmalarına izin verin.

2. Durum size neyi hatırlattı? Toplumumuzda/çevremizde/okulda benzer durumlar var mı?

Bilgilendirme

Etkinlik

Öğrenme sürecinin en önemli kısmı olan yansıtma, bir grup tartışması, çiftler halinde bir yansıtma ve eğitmen tarafından sağlanan bazı sorular üzerinde kişisel yazılı bir yansıma yoluyla gerçekleştirilecektir. Aşağıdaki sorular tartışılabilir:

- Bugün çeşitlilikten bahsetmeden önce,dan haberdar değildim.
- Eğitim sırasında kendimi farklı/dışlanmış hissettiğim bir olayı hatırladım...
- Bu oturuma katıldıktan sonra, okulda farklılıkla uğraşmaya ihtiyaç olduğunu / farklılıkla uğraşmaya gerek olmadığını hissediyorum ...

Amaç

Kendini geliştirme süreci olarak öz farkındalığın ve bilginin artırılması; yeni öğrenmeyi düzeltmek, yeni fikirler edinmek

Geri bildirim ve değerlendirme

Yansıma çemberi:

Katılımcılardan bir daire içinde oturmalarını ve oturumun yapısı hakkındaki izlenimlerini paylaşmalarını ve gelecekteki öğrenciler için bunu geliştirmek için önerileri olup olmadığını sorun.

Referanslar

1- TASKs for democracy,

https://www.coe.int/t/dg4/education/pestalozzi/Source/Documentation/Pestalozzi4_EN.pdf

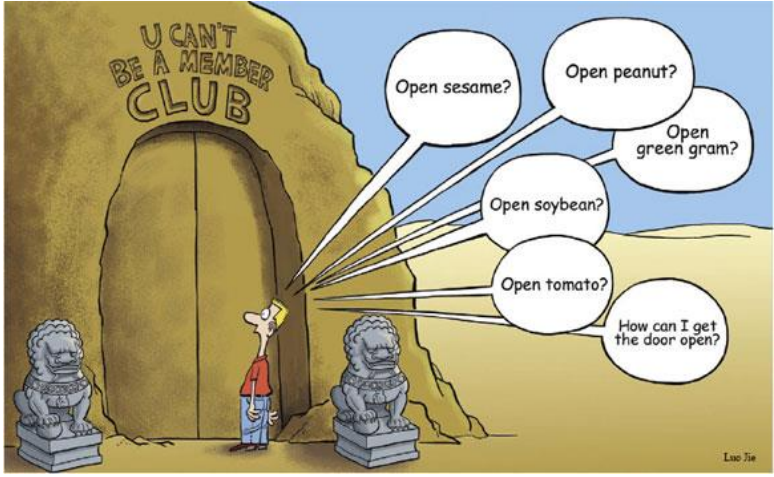
2- Education for Linguistic and Cultural Diversity (DIV) - The Black Sheep,

https://www.coe.int/t/dg4/education/pestalozzi/Source/Documentation/TU/TU_DIV_Akyuz_EN.pdf

Ek 1

Engelleri fırsata dönüştürmek için örnek resimler.





Ek 2: Başkasının Yerinde Olmak – Rol Kartları

DURUM 1: Talimatlar ve materyaller:

5 adet mavi plastik çöp torbasına ihtiyacınız var, ancak baş ve kollar için boşluk bırakın.

1. A ve B rolleri için öğrencileri seçin.

2. Onlardan rollerini okumalarını isteyin, sonra oyunculuk yapmaya başlayabilirler. Onları etkilemeyin, rollerine bağlı kalmalarını isteyin.

3. Okyanus öğrencisine daha önce vermiş olduğunuz mavi bir plastik çöp torbası verin.

4. Oyun başladığında, dört öğrenci seçin ve onlara doruk rolü verin. Doruk rolü yüksek sesle okunmamalıdır. İşaret verdiğinizde gruba oyuna girmelerini söyleyin.

5. Doruk grubuna mavi torbaları da verin.

6. Birkaç dakika sonra, B hala arkadaş edinmeyi başaramayınca doruk grubundan oyuna girmesini isteyin.

7. Durumu nasıl çözdüklerini görün.

Durum:

Yeni gelenlerin çok farklı olduklarında kabul edilmediği klasik okul manzarası.

ROL A (2-3 öğretmen/öğrenci)

Siz 3 gençten oluşan bir grupsunuz ve Okyanus adlı bir ülkeden gelen öğrenciyle mavi tenli olduğu için konuşmak ya da iletişim kurmak istemiyorsunuz. Okyanusla konuşmaktan kaçınmak için mümkün olan her şeyi yapın.

ROL B (1 öğretmen/öğrenci)

Yeni bir öğrencisin ve Okyanus'tan geldin çok mutsuzsun çünkü kimse seninle konuşmak istemiyor. Bugün kendinize okuldaki en popüler grubun arkadaşı olmaya söz verdiniz. Onlarla konuşmak için mümkün olan her şeyi yapın.

DORUK ROL (3-4 öğretmen/öğrenci)

4 Okyanusludan oluşan bir grupsunuz, sahneye çıkıyorsunuz ve Okyanus arkadaşınızı da dahil ediyorsunuz, diğerlerinin onu neden kabul etmediğini anlamaya çalışıyorsunuz. Grupla konuşmaya çalışın.

DURUM 2: Talimatlar ve malzemeler:

Bir bornoz, güneş gözlüğü, çok eski moda bir giysi (bay/bayan), eski moda giysilerle uyumlu aksesuarlar.

1.A ve B rolleri için öğrencileri seçin.

2.Onlardan rollerini yüksek sesle okumalarını isteyin, sonra oyunculuk yapmaya başlayabilirler. Onları etkilemeyin, rollerine bağlı kalmalarını isteyin.

3. Öğrenci B'ye bornoz ve güneş gözlüğü verin.

4.Oyun başladığında bir öğrenci seçin ve ona doruk rolü verin. Doruk rolü yüksek sesle okunmamalıdır. İşareti verdiğinizde öğrenciye oyuna girmesi gerektiğini söyleyin.

5. Doruk rolündeki öğrenciye eski moda kıyafetler sağlayın.

6.Birkaç dakika sonra doruk rolü oyuna girer.

7. Durumu nasıl çözdüklerini görün.

Durum:

Bir grup insan tiyatro biletleri için kuyrukta bekliyor. Bir kişi giyim tarzından dolayı oldukça tuhaf görünüyor. Sadece arkasındaki bir grup insan ona bakmaya, onun hakkında konuşmaya ve onunla dalga geçmeye başlar.

ROL A (2-3 öğretmen/öğrenci)

Tiyatro biletleri için sıraya giren 3 kişilik bir grupsunuz, hemen önünüzde çok garip bir kıyafeti olan biri var ve onunla dalga geçiyor ve onun hakkında konuşuyorsunuz.

ROL B (1 öğretmen/öğrenci)

Arka arkaya bir grup insanın önündesiniz ve sizinle dalga geçiyorlar. Ne dediklerini duyuyorsun. Buna alışsın çünkü her yerde sana böyle davranılıyor. Onlarla konuşmaya çalışın ve neden komik olduğunuzu düşündüklerini sorun. Onları kıyafetlerin altında tıpkı onlar gibi olduğunuza ikna etmeye çalışın.

DORUK ROL (1 öğretmen/öğrenci)

Oyuna eski moda giyinmiş olarak giriyorsunuz ve tuhaf giyimli olanla alay eden gruba dahil oluyorsunuz, kıyafetlerinin kabul edilemez olduğunu, hatta bu kıyafette tiyatroya bile alınmaması gerektiğini söylüyorsunuz.

DURUM 3: Talimatlar ve materyaller:

1. A, B ve C rolleri için öğrencileri seçin.

2. Onlardan rollerini yüksek sesle okumalarını isteyin ve ardından harekete geçmeye başlasınlar. Onları etkilemeyin, rollerine bağlı kalmalarını isteyin.

3. Durumu nasıl çözdüklerini görün.

Durum:

Bir grup insan birlikte akşam yemeği yiyecek; restoranda katılımcılardan biri XYZ dininin kurallarına uyararak inandığı için hiçbir şey yiyemiyor. Bu dindar insanlar pişmiş, kırmızı ve yeşil hiçbir şey yemezler. Arkadaşları dışarı çıkarken beslenme kurallarını dikkate almadıkları için onlara oldukça kızgındır. Yemek yiyebileceği restoranlar var.

ROLE A (2-3 öğretmen/öğrenci)

Arkadaşlarınızla bir restorana gidiyorsunuz ama bir arkadaşınız hiçbir şey sipariş edemiyor ve yiyecek ve içecek hiçbir şeyi yok. Arkadaşın sana kızgın çünkü kendisinin de seçeneklerinin olacağı başka bir restoran önermişti. Onun için bir şeyler bulmaya çalışıyorsunuz ve neden sadece bir kez hamburger yemeye çalışmadığını anlamaya çalışıyorsunuz.

ROL B (1 öğretmen/öğrenci)

Pişmiş, kırmızı ve yeşil şeyleri yemenize izin vermeyen XYZ dinine inandığınız için arkadaşlarınıza çok kızgınsınız. Birkaç seçeneğiniz olan başka bir restoran önermişsiniz ama arkadaşlarınız o restorandan sıkılmıştı. Arkadaşlarınıza pişmiş, kırmızı ve yeşil olmayan ne yemeniz gerektiğini soruyorsunuz.

ROL C (1 öğretmen/öğrenci)

Gruba hizmet veren restoranda garsonsunuz, hiçbir şey yiyemeyen arkadaşlarından biri hakkında tartıştıklarını ve onu bu restorana götürdükleri için arkadaşlarına kızdıklarını duyabiliyorsunuz. Bir süre sadece dinliyorsunuz ama sonlara doğru hiçbir şey yiyemeyen misafire gidiyorsunuz ve ona restoranınızın farklı taleplere ve beslenme ihtiyaçlarına hitap ettiğini söylüyorsunuz ve ona öneride bulunuyorsunuz: beyaz ve pişmemiş olan içme suyu ve muzlu, ananaslı, armutlu pişmiş, kırmızı ve yeşil olmayan bir tabak.

DURUM 4: Talimatlar ve malzemeler:

Tek ihtiyacınız olan, Rol C'ye sahip öğrenci için onun polis olduğunu gösteren bir kâğıt.

1. A rolü için öğrencileri seçin ve onları sınıfın dışına gönderin.
2. Durumu sınıfa okuyun. Herkes kendi dilini oluşturabilir, siz sınıfla birlikte şehirdeki toplumu temsil edersiniz.
3. Polis olacak bir öğrenci/öğretmen seçin ve ona rol kartını verin.
4. A rolündeki öğrencileri/öğretmenleri tekrar sınıfa davet edin.
5. Tüm sınıf göçmen aile ile temastan kaçınmaya çalışır.
6. Doruk rolü sınıfa girer ve son açıklamasını gerçek sınıf dilinde yapmasına izin verilir.
7. Durumu nasıl çözdüklerini görün.

Durum:

Mutlu, temiz ve arkadaş canlısı kasabanızda birdenbire anlamadığınız bir dille yeni bir aile var. Bütün kasaba, anlayamadıkları bir dil konuşan aile ile herhangi bir teması reddediyor.

ROL A (3-4 öğretmen/öğrenci)

Ülkenizde bir savaş var ve ailenizle birlikte başka bir ülkeye kaçmanız gerekiyor. Sokaklarda, parklarda dolaşıyorsunuz ve durumunuzu anlatmak için insanlarla konuşmaya çalışıyorsunuz. Aç ve yorgunsunuz. Ama kimse dilinizi konuşmuyor. Yiyecek ve uyumak için sıcak bir yer bulmak için çalışmaya hazır olduğunuzu onlara açıklamaya çalışın.

ROL B (tüm sınıf)

Tüm sınıf saçma bir dil konuşmalı ve Türkçeyi (veya sınıfta genellikle konuşulan dili) anlamıyormuş gibi yapmalıdır. Aile ile temastan kaçınmaya çalışın. Sonunda ikiniz polise gidip aile hakkında şikâyette bulunuyorsunuz ve onların şehrinizde bulunmasının istenmediğini söylüyorsunuz.

ROLE C (Doruk Rolü)

Sen bir polissin; vatandaşlar size geliyor ve şehrinizin parklarında ve sokaklarında yürüyen yeni bir aileden şikâyet ediyor. Sen de onları sevmiyorsun. Ama biraz dillerini bildiğiniz için onları anlamaya çalışıyorsunuz. Ülkelerindeki savaştan kaçtıklarını ve babanın o ülkede ünlü bir bilim adamı olduğunu anlıyorsunuz. Bu durumu tüm gruba açıklarsınız ve tepkilerini görürsünüz. (Açıklamayı gerçek sınıf dilinde yapın).